

La Caste des Metabarons™

Avec le concours d'Alexandro Jodorowsky



Les Maganats

JEU
DE RÔLES

*Chef de projet : Julien Blondel
Adaptation de l'univers : Marc Prudhomme
Supervision de l'écriture : Fred Le Berre*

*Création et développement
Julien Blondel, Fred Le Berre, Sébastien Denmillaud, Stéphane Gaillard, François Nedelec,
Marc Prudhomme et Camille Wassila.*

Nouvelle « Troubles et profondes » : Fred Le Berre

*Scénarios
Le Syndrome d'Ostal : Stéphane Gaillard
Illustrations : Virginie Augustin*

*Le Mariage de Tiffany : François Nedelec
Illustrations : BiG*

*L'Elu des Arcanes : Julien Blondel
Illustrations : Eric Liberge*

*Coordination franco-américaine : Fred Le Berre et Kurt McClung.
Relectures et correction : Fred Le Berre et Sophie Lamotte.*

*Design et conception graphique : Régis Haghebaert et David Panzo
Maquette et fabrication : Nathalie Rocher
Illustration de couverture : Didier Graffet
Illustrations intérieures : Cyril Adam, Virginie Augustin, Georges Bess, BiG,
Aleksi Briclot, Juan Gimenez, Redge, Eric Liberge et Gérard Parel.*

*Merci à François Nedelec pour son enthousiasme communicatif, à Marie-Agathe Segarra pour sa participation à la maquette, ainsi qu'à tous les passionnés de la mailing list et des forums du site officiel pour leurs remarques, leurs suggestions et leurs encouragements constants.
Un grand merci à Alejandro Jodorowsky pour sa confiance, sa disponibilité et son attachement au projet.*

**www.metabarons.com
www.humano.com • www.westendgames.com • www.enteryeti.com**

Conçu & édité par Yeti Entertainment S.A.

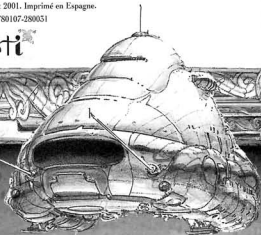
The Metabarons™ and The Metabarons logo are trademarks of Les Humanoïdes Associés S.A., © 2001 (US et EU) Les Humanoïdes Associés, Genève (Suisse).

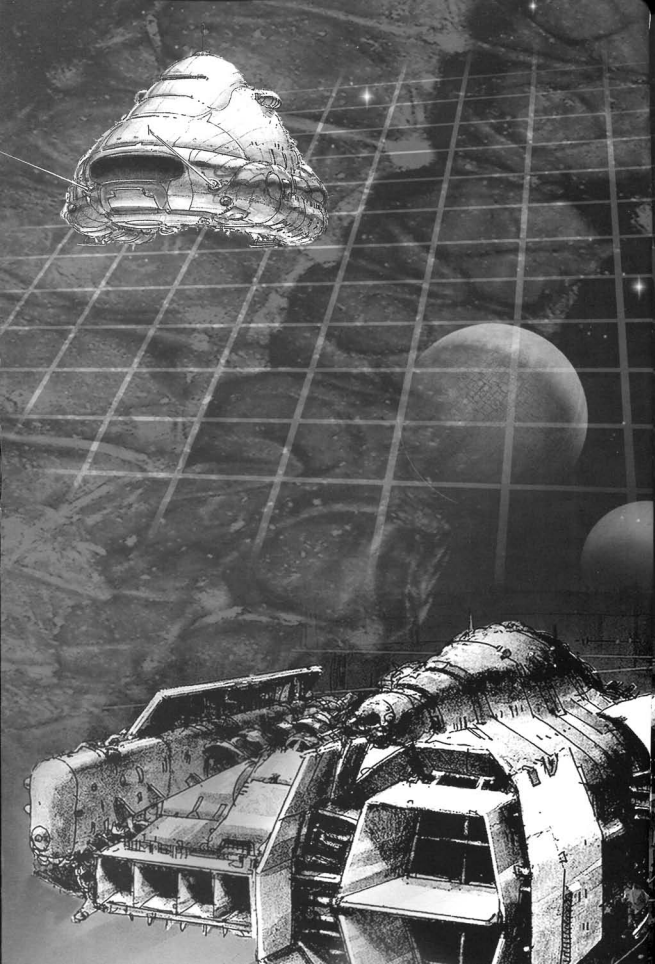
Le personnage du Méta-Baron a été créé par Mubius® et Alexandre Joderevsky.

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

Achevé d'imprimer en juillet 2001. Imprimé en Espagne.

N° ISBN : 9-780107-280051





SOMMAIRE

NOUVELLE
TROUBLES & PROFONDES p.4

LES MAGANATS

- 1 L'HISTOIRE DES MAGANATS p.8
- 2 L'ORGANISATION DES MAGANATS p.12
- 3 LES GRANDES MAISONS p.16

LA GÉOGRAPHIE

- 4 LES MONDES DES MAGANATS p.42
- 5 MONDES & PLANÈTES p.44
- 6 LE SYSTÈME L'AURÉOLE p.53

LES RESSOURCES

- 7 MATÉRIEL, VÉHICULES & VAISSEAUX p.76
- 8 JOUER UN PERSONNAGE NOBLE p.82
- 9 COMPÉTENCES & SPÉCIFICITÉS p.88

L'AVENTURE

- 10 LE SYNDROME D'OSTAL p.92
- 11 LE MARIAGE DE TIFFANY p.98
- 12 L'ÉLU DES ARCANES p.108

ANNEXES

QUELQUES ARCHÉTYPES UTILES p.127



TROUBLES & PROFONDES

L'aube artificielle allumait ses premiers feux sur la bulle de téflo-vidrio de la marina.

Au mouillage, une noria de yachts grand luxe se balançait mollement sur une boule invisible. Avec sa lisse d'or fin, ses maxi-boosters intégrés et sa ligne de prédateur, c'était incontestablement le Bloody Scary qui affichait le faste le plus tapageur. Sanglés dans une livrée d'un blanc immaculé, deux robots-matelots attendaient au pied de la passerelle.

Six passagers se présentèrent à l'embarquement, trois hommes et trois femmes. Grand, mince et d'allure rigide, le premier prit pied avec assurance sur le pont. Les autres suivirent d'un pas plus hésitant, voire chancelant. Un petit orchestre de rob-musiciens entonna un hymne aux accents nettement martiaux. Des bannières multicolores claquaient dans le vent. Silencieusement, l'échelle gagna son logement intégré...

Le grondement des moteurs couvrit un instant le cri des mouettes mécaniques, puis le long vaisseau d'ors et de blanc s'éloigna au loin en direction du sas de sortie dans l'espace...

Hellkior von Hyper Ab'Sbourg emmenait quelques amis récemment rencontrés pour une partie de pêche au gros en espace profond. Depuis plusieurs semaines, ils le tañaient, et il avait fini par céder à leur supplice sous le coup d'une impulsion subite. Pour lui, la pêche était un plaisir trop raffiné pour être partagé, mais après tout, s'était-il dit, il trouverait peut-être là l'occasion de les « dégrossir »...

Pour l'heure, aux commandes du monstrueux vaisseau, il goûtait la sensation jouissive du pilotage - la puissance libérée d'un doigt et le sourd feulement vibrant qu'il ressentait dans tout son être. Dès qu'il eut franchi la deuxième membrane étanche, il avait mis toute la sauce, cap au nord cosmique, vers les hauts fonds de la banquise stellaire. Nez redressé à 30 degrés, le Bloody Scary fendait la surface noire d'un océan imaginaire, laissant derrière lui le sillage blanc de ses moteurs. Par instant, la coque venait frapper une lame de courant photonique et le bâtiment prenait de la gîte, mais les gyroscopes poly-magnétiques avaient tôt fait de corriger l'assiette. Regroupés sur la dunette arrière, sous la coupole transparente qui leur offrait une vue grandiose, ses convives avaient repris le fil de leurs conversations oiseuses à l'endroit précis où ils l'avaient laissé.

Il enclencha le pilote automatique et se joignit à eux.

« Ah, Hellkior ! Le cap est mis, tout baigne ? Un drink, peut-être, capitaine ? On a pris la liberté de se servir... Toutes ces émotions nous avaient altérés. Surtout Ikna d'ailleurs. Mais tu t'en serais douté... »

Jax de Kreot, le gaillard massif, rougeaud et jovial qui avait ainsi interpellé le pilote du yacht était à la ville un jeune Hypo-Comte qui n'avait rien eu de plus pressé dans la vie que de croquer la moitié de son héritage avant de boire l'autre, si bien qu'il lui fallait désormais pressurer ses populations tenues en véritable esclavage pour tenir son rang dans la cosmo-jet-set humaine.

« Il faut dire, reprenait-il, qu'Ikna avait bien besoin d'un petit remontant. C'est qu'elle était fatiguée la petite Ikna après ses efforts de la nuit... Vous savez comment elle est... »

En bonne petite noble, elle se fait un devoir de faire don de son corps... à qui veut bien le prendre !

- Oh, shut up cretino... », répliqua sans conviction Ikna van den Brotje d'une voix de paléo-lionne où la lascivité le disputait à la mollesse. La fortune de son père et l'ancienneté du titre familial lui permettait d'assouvir absolument sans aucune modération tous ses penchants - et ils étaient nombreux -, puis de faire sa cure de jouvence annuelle à base de sang de chérubins dans un établissement spécialisé et hors de prix. Aussi supportait-elle assez bien la taquinerie. En revanche, elle entraînait dans une rage folle dès lors qu'on évoquait son âge. Elle comptait alors 98 printemps standard.

« Parfaitement, repartit à la volée le troisième homme, car n'oublions pas qu'il fut une époque où la Noblesse avait l'obligation de se livrer corps et âme... »

- Oooh, comme j'aurais aimé vivre en ce temps-là ! », rugit Walky von Krynn en étirant ses presque deux mètres jusqu'à la pointe de ses ongles démesurés.

« ... à ses devoirs ma chère et uniquement à eux ! », compléta docement Amon del Casti, dont le physique chétif corroborait bien l'idée qu'il pût être un érudit pédant, alors qu'il était dans la vie un joyeux paillard dont les bacchanales pleines d'entrain et de décadence évoquaient toujours les derniers jours des grands empires de Terra Prima.

La troisième et dernière femme - longue plante effilée à la beauté vénéneuse, intégralement vêtue de noir, - observait un mutisme amusé, qu'elle mettait à profit pour boire



copieusement. Quelques cristaux argent de SPV poussaient le bord de ses narines. Dans ses fiefs, Sadyak of Hardandwild était crainte comme le choléra d'Aldébaran V. A. chacune de ses visites, des hommes de tous âges disparaissaient mystérieusement.

En très grand nombre...

« Eh bien, ça ne devait pas être particulièrement excitant... », poursuivit Walky von Krynn qui n'appréciait rien tant que les expériences extrêmes et transgressait allègrement ce que le commun des Humains s'accordait à reconnaître comme la pire atrocité, l'accouplement avec les mutants. Les têtes de cheval étaient de loin ses préférées...

« Et oui, reprit Amon del Casti, en ces temps lointains et heureusement disparus, le Noble protégeait la veuve et l'orphelin et n'avait des privilèges qu'en compensation de charges et responsabilités écrasantes...

avant de changer subitement de sujet, comme sous le coup d'une révélation soudaine.

« Mais j'y pense, tu ne nous as pas encore montré comment on tourmente les créatures qui peuplent ces régions... Alors c'est là que tu pratiques... », dit-il en s'approchant du siège renforcé, placé sous une membrane souple de téflo-vynilite polymérisé, d'où partaient dans le noir du cosmos deux gigantesques cannes solidement arrimées.

« C'est follement sauvage !, sussura Ikna.

- Impressionnant..., certifia Walky en promenant sa main sur le long manche. Mais avec quoi appâtes-tu ? »

Depuis quelques secondes, Hellkior avait le regard fixe. Dans sa main droite, un long costelas cranté jetait des reflets blancs. Sans prévenir, il le plongea dans le ventre de Walky juste au-dessus du pelvis et l'ouvrit d'un coup jusqu'au sternum. Puis, il devint une véritable tornade sanglante, taillant et tranchant dans



- Beurk !, commenta laconiquement Jax de Kreot.

- Abject !, confirma Walky von Krynn.

- Une véritable ignominie !, surenchérit Ikna van den Brotje avec une moue horrifiée.

- Totalement répugnant ! siffla Sadyak of Hardandwild entre ses dents, avant de finir son verre pour le remplir à nouveau.

- Et toi Hellkior, qu'en penses-tu ? », continua Amon del Casti en se tournant vers leur hôte

les chairs molles autour de lui. Trente secondes plus tard à peine, cinq corps atrocement mutilés gisaient dans une mare de sang...

Tranquillement, il se servit un verre de ouisky malté et entreprit de découper de grands lambeaux sanguinolents, qu'il accrocha ensuite, à petits gestes précis, sur d'énormes crochets.

« Moi, dit-il d'une voix claire et posée, je pêche au vif uniquement... »





*« Le monde est un verger, aux arbres corrompus.
Des racines viciées poussent les fruits de l'errance.
Des bourgeons lumineux naissent les fleurs de l'espoir. »*

—Les versets de Renovahl, II.4.

LES MAGANATS

L'HISTOIRE DES MAGANATS

Depuis les origines de la néo-féodalité, l'histoire des Maganats n'a été qu'une longue succession de guerres et de batailles pleines de bruit, de fureur... et de sang pour faire bonne mesure. En effet, si l'avènement de Rosemonde 1^{re} le Rébis s'imposait comme une évidence à tout observateur un tant soit peu attentif des aléas du monde, restait encore à convaincre une foule innombrable de chefs de guerre qui avaient su exploiter les troubles des derniers siècles pour asseoir leur pouvoir.

Intrinsèquement, le nouvel Empereur n'était pas opposé à une politique despotique, mais encore fallait-il qu'elle serve un grand dessein, une œuvre sublime et colossale. Et à ses yeux, personne ne pouvait, mieux que lui, incarner cette aspiration. Il était celui attendu de toute éternité pour mener l'homme – cette misérable créature née sur une planète bleue au fin fond d'une petite galaxie excentrée – à la conquête de l'univers entier et de ses dépendances. Mais une telle entreprise ne pouvait être menée par la volonté d'un



homme seul, fût-il un être exceptionnel réunissant des qualités quasi divines et bénéficiant d'une connaissance immémoriale. Et c'est vers l'ancienne noblesse du vieux monde qu'il s'est naturellement tourné. En tant que lointain descendant d'une des plus illustres lignées, il savait pouvoir compter sur leur appui, et au minimum sur leur aristocratie bienveillante. Bien sûr, il y eut des oppositions et des récalcitrants, des pleurs et des grincements de dents, mais la mise au pli de Terra Prima, puis de la galaxie et du cosmos fut, avec l'aide de ses alliés, une

marche en avant inexorable que rien ni personne ne put endiguer...

LES PREMIERS ALLIÉS

Le troisième millénaire de l'ère chrétienne tirait à sa fin, mais ce furent des missiles de mort qui furent tirés en guise de festivités pyrotechniques, et Terra Prima faillit bien voler en éclats. En 2986, c'est au milieu des décombres que Rosemonde 1^{re} le Rébis sortit

- Réfugié sur un atoll isolé du Pacifique, **Rob Ken Monroe** menait dans son bunker étanche une vie recluse, entièrement consacrée à l'étude des techniques de mobilisation des foules. Son rêve était de parvenir à un degré supra-humain de conviction qui lui permettrait de persuader les populations hagardes et abandonnées de s'unir sous sa bannière pour reconstruire le monde. Il savait pouvoir compter sur sa séduction naturelle, héritée d'un lointain aïeul naguère enseignant et ses préceptes.
- Dans les salles vides de son immense palais florentin décrépi, **Nunzio de Médicis** pleurait sur la splendeur déchu de sa famille et rêvait de lui redonner le lustre d'antan. Pour seule arme, il disposait de son talent de stratège. Mais un talent infini, puisqu'il savait tisser et emmêler d'innombrables intrigues machiavéliques impliquant des milliers de petits chefs éparpillés qui, au bout du compte et sans le savoir, œuvraient pour ses seuls intérêts...
- Descendant en droite ligne du fondateur de l'unité allemande, **Kamo von Bismark** – dont le nom est à l'origine du titre de Bis-Marquis – était un soldat téméraire, chef d'une mission d'exploration sur Vénus. Coincé dans l'espace par les événements terrestres, il rongea son frein dans l'attente impatiente de rentrer mettre de l'ordre sur le monde des origines.
- Depuis sa retraite dans les contreforts des plus hauts sommets de Terra Prima, **Thran Ming** – dit le Grand Kama – méditait et formait des vœux pour qu'un esprit néo-confucéen illumine le cœur de son peuple plongé dans les ténèbres. Grande était son aura et infini le nombre de ses adeptes tout prêts à suivre son enseignement et ses préceptes.
- Commandant d'une station orbitale expérimentale en orbite lunaire, **Piotr Horlog** ne savait que faire de l'énorme arsenal laser à sa disposition. Il ne pouvait que se lamenter de la chute de la civilisation humaine et souhaiter que les événements lui offrent l'occasion d'utiliser judicieusement sa force de frappe...
- Exilée dans un castel insalubre peuplé de courants d'air des îles septentrionales de son royaume, **Iana Windsor**, dernière héritière de la couronne britannique, regrettait amèrement l'effondrement des relations internationales et la disparition de la Jet Set au sein de laquelle elle pouvait donner toute la dimension de ses talents de courtisane...
- Enfin, aux sources du plus grand fleuve du sous-continent, **Siva Murti** – baptisée la « Mère des démons » – régnait sur les bordes faméliques des laissés-pour-compte des multiples conflits expérimentaux menés sur ces territoires désolés. Infatigable, elle prodiguait des soins à tous ceux qui la sollicitait et semait dans leur cœur l'espérance de temps nouveaux à venir...



de son long sommeil doré. Le monde était à prendre, mais il lui fallait une armée de bras pour le tenir dans ses mains... Grâce à l'enseignement initiatique de Michel de Notre Dame, Rosemonde était armé d'un pouvoir de persuasion irrésistible qui lui permettait de séduire et convaincre n'importe quel homme. Encore lui fallait-il rencontrer des personnages clés, susceptibles d'emporter sur leur nom ou leur aura l'adhésion aveugle de millions d'autres. C'est au cours de cette phase de deux années seulement que son vaste réseau d'espions et d'intermédiaires lui ménagea sept entrevues qui devaient se révéler déterminantes...

Rosemonde rencontra chacun d'eux. Grâce à son initiation, il pouvait s'affranchir du temps et de l'espace et les visiter où qu'ils se trouvent. Les convaincre ne fut pas difficile. Ils avaient tous au cœur l'espoir d'une occasion telle que celle qu'il leur offrait. Mais les difficultés pratiques furent innombrables. Fort heureusement, chacun dans son domaine démontra une ardeur et des capacités plus grandes encore que ce qu'il avait pu rêver. Dès le début, Rob Ken Monroe, Iana Windsor et Nunzio de Médicis unirent leurs efforts pour prendre en tenaille ce qui avait constitué l'Occident. Allié au charme irrésistible des deux premiers, le machiavélisme du troisième fit merveille pour circonvenir les réticentes des potentats locaux réfractaires, arc-boutés sur leurs petites prérogatives. A l'Est et au Sud, Thran Ming et Siva Murti convainquirent sans peine les masses misérables de rejoindre leur croisade. Un souffle d'espérance balaya les

territoires de la désolation. Enfin, le soutien armé de Kamo von Bismark et Piotr Horlog arriva à point nommé pour mettre un terme à l'anarchie et favoriser le retour de l'ordre. L'Empire était en marche...

L'AFFIRMATION DE L'EMPIRE

Une fois la paix et la concorde restaurées, Rosemonde s'appuya de tout son poids sur ses partisans de la première heure pour affirmer partout son autorité. Les rejetons de l'ancienne noblesse l'avaient aidé et c'est tout naturellement qu'il rétablit cette antique structure fondée sur le charisme personnel et la soumission à la puissance supérieure et souveraine qu'il incarnait. Plutôt que de créer l'administration pléthorique dont il aurait eu besoin pour gouverner, il choisit des personnalités locales chargées de le représenter. C'est l'Office Impérial des Titres et Préentions qui mena à bien cette entreprise colossale. D'antiques fiefs furent relevés et de nouveaux furent créés. D'illustres maisons récalcitrantes furent décapitées. D'autres, plus accommodantes, furent favorisées. En un millénaire à peine, Terra Prima tout entière fut partagée entre d'innombrables lignées aux appétits aiguisés, mais uniformément soumises à la tutelle impériale.

Des rites furent institués pour donner un souffle sacré et une légitimité à cette nouvelle organisation politique du monde, notamment la Cérémonie de la médaille au cours de

Aux origines d'un clan

Ni mercenaires, ni samourais, les sept premiers alliés de Rosemonde furent emportés par la force charismatique du premier des Trans-Bourbons dans un maelström dont ils ne sortirent pas indemnes. Certes, il ne leur avait pas promis autre chose que « du sang, de la sueur et des larmes », mais il tint parole au-delà de ce qu'ils avaient pu imaginer dans leurs pires cauchemars. De fait, l'avènement de la nouvelle dynastie ne fut qu'une longue succession de reprises en main sanglantes et autres coups bas dont ils sortirent transformés. Avec le temps, leurs descendants ont préféré jeter un voile pudique sur le sordide de ces heures sombres, pour ne retenir que le vernis de gloire dont le temps patine les pires crimes de l'histoire...





laquelle un médaillon renfermant une goutte de la sainte huile d'or était remise aux grand vassaux de Rosemonde 1^{re}.

Autour de l'Imperator Suprême, qui allait devenir l'Emperoratriz, les sept premiers formaient une véritable garde préto-rienne. Ils continuaient de participer activement à l'implantation de l'Empire et jouissaient de privilèges particuliers. Mais la centralisation du pouvoir dans les seules mains de Rosemonde était un phénomène inéluctable, de même que la multiplication des intrigues et le développement des rivalités et jalousies. Certes, Rosemonde n'hésitait à ramener l'ordre de sa main de fer, despotique et impitoyable, mais Terra Prima était comme un réceptacle sous pression où bouillonnaient envies et frustrations. La Terre était trop petite. Partout des aventuriers piaffaient en rêvant de conquêtes. L'heure était venue de se tourner vers la galaxie et l'univers tout entier...



aiguillonné la soif de découvertes.

A partir de l'an 4400, l'Empire Humain s'étendait déjà loin dans toute la Voie Lactée, mais seuls

quelques comptoirs et les patrouilles de grands vaisseaux affirmaient la

présence de l'homme. Rosemonde 1^{re} mit alors sur pied le plan génial qui allait permettre à l'Omni-noblesse des Trans-Bourbons de faire flotter ses bannières et chanter ses louanges partout dans l'univers...

Il fit armer sept flottes gigantesques, dont il confia le commandement aux chefs des sept familles qui depuis les origines étaient à ses côtés. Leur fidélité lui était acquise, mais pour encore la renforcer, il leur conféra le droit d'adoubier, en son nom et pour sa gloire, des vassaux chargés de faire régner la loi de l'Empire sur tous les mondes conquis.

Ainsi, par propagation concentrique, son Empire chaque jour s'agrandissait. Que les armées d'un affidé d'une famille de l'Archinoblesse déploie ses vaisseaux dans un système et prenne possession de quelques planètes et c'était autant de nouvelles terres qui tombaient dans l'escarcelle de Rosemonde 1^{re}. Certes, les conquérants jouissaient d'une pérennité éternelle des positions et privilèges conquis de haute lutte, mais leur rattachement à l'Empire n'en était pas moins réel. Ils étaient les maîtres chez eux, mais inféodés de manière tacite et imprescriptible à l'Emperoratriz. Il y eut bien quelques mauvaises têtes, mais jamais

Les forges de l'histoire

Lorsque l'Empire sortit de sa petite galaxie d'origine pour déferler dans les étoiles, les chefs de guerre anoblis avaient déjà fait table rase des devoirs et idéaux de leur caste. Les chimères chevaleresques avaient été rangées au placard.

Pour eux, seuls ne comptaient plus désormais que les conquêtes et la gloire. Du tranchant de leurs armes dépendait leur avenir et leur fortune, et chacun d'eux entendait bien se tailler le plus gros morceau possible.

Dans le vif... C'est au cours de cette période qu'ont été forgés les nouveaux dogmes de la noblesse – le mépris, le goût du pouvoir et une soif insatiable de possession – qui ont toujours cours au sein des Maganats.

LES GRANDES CONQUÊTES

Si la dispersion dans le cosmos promettait bien de sonner le glas d'un pouvoir central fort, les conditions de vie dans un système solaire surpeuplé exigeaient qu'on aille voir plus loin... Tout au long du quatrième millénaire et dans les premiers siècles du cinquième, la maîtrise des voyages spatiaux avaient



elles n'eurent la puissance voulue pour se rebiffer. Parfois, un siècle ou deux s'écoulaient après qu'elles eurent ouvertement fait sécession.

Et puis un jour, arrivaient les vaisseaux de l'Empire et plus dure était la sanction. Quelques châtiments exemplaires, dont l'horreur hante encore les mémoires, suffirent à asseoir définitivement l'Empire...

Dans cette course à la toute puissance, l'action des grands Piliers fut loin d'être négligeable. L'Ekonomat, bien sûr, lui apporta son concours financier, et l'embryon de ce qui allait devenir la SEI lui offrit les outils indispensables : les armes et les vaisseaux. Plus la puissance de feu augmentait et plus les navires impériaux allaient vite et loin, et plus grande était la gloire de Rosemonde 1^{re}. Sans pratiquement plus quitter Planète d'Or où il s'était installé, l'Emperoratriz voyait le genre humain essaimer de galaxie en galaxie, observait les puissants se livrer à des intrigues sans fin, et goûtait l'ivresse que doivent ressentir les dieux qui manipulent leurs créatures...

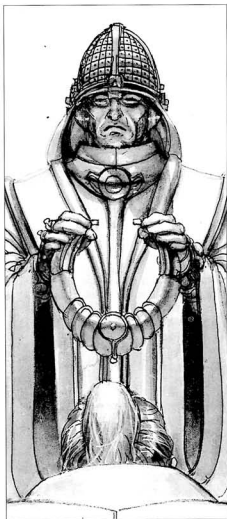
LE GLACIS IMPÉRIAL

Soutien fidèle, taillable et corvéable à merci, la Noblesse a sans doute été la dupe des plans de l'Emperoratriz. Certes, dans tous les Maganats, les régnants sont maîtres à bord – ils sont les suzerains de leurs vassaux qu'ils font et défont à leur gré, et ils usent et abusent de leurs sujets comme bon leur semble –, mais ils restent avant tout des marionnettes entre les mains de l'Emperoratriz. C'est sans doute ce qui explique ce goût si fort qu'ils ont pour l'intrigue et les manigances. Mais là encore, Rosemonde 1^{re} et ses successeurs ont toujours su lâcher juste ce qu'il fallait de lest pour tuer dans l'œuf l'esprit de rébellion, et jouer la division pour mieux régner.

Dès l'installation du siège impérial sur Planète d'Or, la création d'un Conseil de la Noblesse, où seuls pouvaient siéger les membres des sept familles de l'Archi-noblesse, permit tout à la fois de désamorcer la vindicte revendicatrice de ceux qui s'estimaient insuffisamment bien traités dans le partage du pouvoir, mais aussi de créer une vive émulation entre les strates inférieures des

Maganats. Parmi les maisons de la Noblesse, ce fut à celle qui ferait preuve du plus grand zèle. Chacune était persuadée de son bon droit et pensait mériter l'honneur de siéger. Avec le temps, le Conseil de la Noblesse s'ouvrit aux autres familles, mais la coquille était vide et le véritable pouvoir était ailleurs, entre les mains de l'Emperoratriz...

Depuis, malgré leur or, leurs palais, leurs vaisseaux et leurs armées, les Maganats – y compris les sept plus prestigieux – ne peuvent plus que contempler leurs médailles, rêver à la grandeur de leurs ancêtres disparus, terroriser leurs populations pour se détendre, et boire et se droguer pour oublier...





L'ORGANISATION DES MAGANATS

A l'échelle de l'Empire, les Maganats ne sont au fond que l'une des quatre composantes majeures qui représentent l'autorité centrale de Janus-Jana. Toutefois, dans les faits, ils mènent la politique qu'ils veulent dans leurs possessions. Certains de leurs mondes sont donc plutôt agréables à vivre, mais d'autres sont de véritables enfers pour les populations qui n'ont pas la chance d'être d'extraction noble. Au sein du vaste conglomérat hétéroclite de planètes et de systèmes qui forment les Maganats, il existe une hiérarchie extrêmement stricte des familles. Tous les nobles ne sont pas égaux, loin de là. Evidemment, pour le petit peuple, cela ne fait guère de différence – un tyran reste un tyran, qu'il soit Archi-noble, Noble ou Infra-noble –, mais entre eux, ils se jaugent au premier coup d'œil et savent illico s'ils doivent montrer le plus grand respect à leur interlocuteur ou, au contraire, lui manifester un dédain hautain et glacé.

LA PYRAMIDE DE LA NOBLESSE

Au sommet de la pyramide trône le monarque absolu de l'univers, le représentant unique de l'Omni-noblesse, l'Emperoratriz lui-même. A une époque où le sens du mot « noblesse » a été quelque peu perverti, Janus-Jana est l'unique être vivant qui peut se prévaloir d'un lignage direct et continu jusqu'aux origines mêmes de la noblesse de Terra Prima. Ses prérogatives sont immenses, son pouvoir absolu, mais ils ne sont pas intégralement dus à son ascendance prestigieuse.

En effet, on peut s'interroger sur ce qu'aurait été son destin sans l'intervention de Michel de Nostre Dame, l'ap-pui technologique des Techno-Technos et la force de persuasion de l'Endogarde...

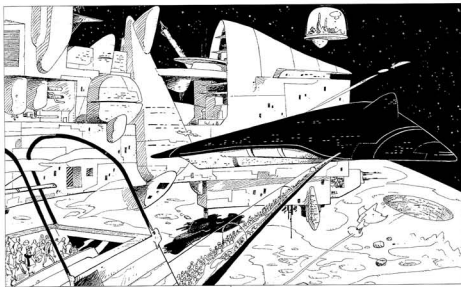
A l'étage immédiatement inférieur, on trouve ceux qui incarnent sans doute la Noblesse dans toute son essence. Ils ont des biens, de l'argent et du pouvoir, mais surtout une puissante aura de légitimité historique. Individuellement, aucun membre des sept illustres familles de l'Archi-noblesse n'aura jamais le courage et l'esprit d'aventure qui animaient naguère leurs glorieux ancêtres. Mais les faits sont là, ils incarnent cet idéal de perfection dont aiment à se repaître les zéloteurs et les nobliaux envieux.

Vient ensuite la Noblesse et ses 5 485 familles, toutes dûment recensées par l'Office Impérial des Titres et Prétentions, dont la fonction ne consiste plus guère aujourd'hui qu'à répertorier les fiefs et trancher les litiges qui ne manquent pas de survenir lors des successions. Dans l'ensemble, les familles de la Noblesse sont issues de souches assez prestigieuses. Elles sont la descendance des valeureux guerriers anoblis par les membres des « sept premières maisons » au cours des premiers temps de conquête de l'univers. Certaines sont même extrêmement riches et puissantes, capables de rivaliser avec l'Archi-noblesse. Il ne leur manque que ce vernis que seul le temps et l'ancienneté peuvent conférer. Cela dit, la situation politique, militaire et financière de ces familles ne reflète pas toujours leur statut et leur valeur réels puisque

Qu'il est long le chemin...

Tout comme la structure de la noblesse comprend d'immombrables degrés, la hiérarchie au sein d'une même famille est elle-même un parcours tortueux au terme duquel certains parviennent au sommet, tandis que d'autres ne connaissent que l'humiliation des rôles éternellement secondaires. L'histoire fourmille d'exemples de successions âprement disputées, mais le cas des Hypno-Borgia reste à ce jour inédit...





certaines d'entre elles sont aujourd'hui au bord de la ruine, suite à des revers de fortune, des catastrophes cosmiques, des abus de toutes sortes, ou des dissensions internes cataclysmiques. Au bout du compte, c'est quand même l'avoir et le paraître qui distingue le mieux les maisons de la Noblesse : elles ont des fiefs – des systèmes complets, des planètes entières, voire des morceaux de territoires sur des mondes partagés – et le désir tenace de figurer comme si elles étaient les maîtres de l'univers.

L'Infra-noblesse est la classe nobiliaire inférieure. Elle regroupe 398 607 familles dont la caractéristique première est de détenir un titre héréditaire. Mais c'est tout. Car les familles Infra-nobles se distinguent essentiellement par la faiblesse de leurs ressources. Sur le strict plan des mérites guerriers et historiques, certaines d'entre elles peuvent rivaliser avec les maisons de la Noblesse. Nombre de Rois, Supra-Princes, Mono-Ducs, Bis-Marquis, Trino-Vicomtes et autres Hypo-Comtes, Non-Barons et Pierre-Chevaliers descendent en droite ligne de fiers guerriers

anoblis sur le champ de bataille par des Nobles en mal de représentants fiables. Leurs faits d'armes sont loin d'être négligeables, mais ils constituent souvent leur seule fortune. Et le courage ou la vaillance ne sont pas héréditaires... Certes, quelques familles avisées et parcimonieuses ont su faire fructifier leurs biens. Il n'est pas rare d'entendre citer en exemple l'opulence de tel ou tel fief agricole, artisanal ou proto-industriel où le travail des populations tenues en servage produit un bon rendement, mais cela reste sans commune mesure avec les fortunes démentielles des véritables grands de l'Empire. Cette richesse moindre se traduit également par un poids militaire bien inférieur. S'ils jouissent bien du droit de lever des armées, les Infra-nobles disposent rarement de troupes de choc. Leur matériel, leurs armes et leurs vaisseaux ne leur permettent certainement pas de se lancer dans des guerres de conquête, tout juste de régler des querelles frontalières...

Ce sentiment d'être la cinquième roue du carrosse de la noblesse pousse plus d'un Infra-noble à se comporter avec une morgue

... Sentant sa fin imminente, le chef de famille avait réuni ses 568 proches parents, tous prétendants au titre selon un ordre de succession complexe et sinueux. Alors que, selon l'usage, ils portaient tous un toast au vieillard, les 568 convives tombèrent raides morts dans une louable élan d'unanimité : ils s'étaient tous mutuellement empoisonnés. Le mourrant survécut donc à ses successeurs, mais pour quelques heures seulement, avant de trépasser à son tour, abandonné de tous.

Les relations entre les strates de la Noblesse

Alors qu'on pourrait les croire unis par des intérêts communs, les Maganats des différentes couches de la noblesse entretiennent des rapports indéniablement antagonistes. Ce n'est pas tant qu'ils n'adhèrent pas à un même ordre de l'univers, mais plutôt que leurs accointances descendantes sont marquées du sceau du mépris le plus absolu, tandis que leurs accointances ascendantes sont elles placées sous le signe de l'envie et la jalousie exacerbées. Jamais un Archi-noble ne condescendrait à prendre l'initiative de saluer un simple Noble – pour ne rien dire des Infra-nobles...

Quant à ces derniers, ils ne peuvent que haïr et maudire les premiers, et médire à loisir sur leurs comptes. Bien sûr, cette franche inimitié n'est jamais ostensiblement marquée, mais dans le jeu diplomatique – et notamment au sein des assemblées telles que le Conseil de la Noblesse – elle donne lieu à des passes d'armes venimeuses qui ravissent les observateurs.



hautaine que rien ne saurait entamer. Le lustre flamboyant de leurs manières est souvent inversement proportionnel à leurs revenus. Le vrai privilège des Infra-nobles est d'être des hommes libres – protégés par la tutelle impériale – dans un monde où l'asservissement des mortels est la norme bien plus que l'exception. Mais même cette prérogative n'est pas absolue. Car quand l'indigence les guette, les Infra-nobles peuvent encore déchoir...

L'ARISTO UN INFRA-NOBLE QUI A MAL TOURNÉ ?

Homme libre dans l'Empire, même s'il n'a pas toujours les moyens de jouir de sa liberté, l'Infra-noble est exposé au risque de descendre d'un cran pour devenir un simple... Aristos. En fait, deux grands cas de figure peuvent se produire. Premièrement, lassé d'une vie sans perspective de gloire faute de moyens, l'Infra-noble peut demander, auprès de l'Office Impérial des Titres et Prétentions, à devenir Aristos. Il doit alors renoncer à son lignage, son titre et ses droits éventuels sur un fief, puis il peut rejoindre l'Anneau d'Or d'une endocity déjà existante ou nouvellement créée, où il n'a

plus qu'à couler de longues journées de débauche oisive et éthylique, noyé dans le SPV. Mais il peut aussi arriver que, face à une pénurie d'Aristos, l'Office Impérial des Titres et Prétentions affecte automatiquement et de manière tout à fait arbitraire le nombre voulu d'Infra-nobles à une nouvelle endocity. En effet, à la création de chaque nouvelle cité-puits, un quota de cinq mille Aristos doit être fourni en dotation. Pour pallier le manque de candidats, les Infra-nobles désargentés sont désignés volontaires pour cette destination. L'effet est alors le même que dans le premier cas et, après avoir perdu leur titre, il ne leur reste plus qu'à finir tranquillement leurs jours, d'orgies en parties plus ou moins fines...

Si cette situation peut paraître à la fois drastique et radicale, il faut quand même souligner que l'ordinaire des Aristos ferait le bonheur de n'importe lequel des milliards d'endocitoyens des anneaux inférieurs. Adieu les pénuries, les risques, la maladie et la peur du lendemain. Mais adieu aussi l'indépendance, le pouvoir, la gloire et les rêves de conquête. Reclus dans son endocity, même dans un palais de plusieurs hectares, l'Aristos peut se sentir à l'étroit s'il compare sa situation à celle d'un cousin noble, seigneur et maître incontesté de sa planète. Bien sûr, l'Aristos n'est pas prisonnier et il peut voyager dans l'univers, mais entre le fait qu'il est partout stigmatisé comme un parent pauvre tout juste toléré dans la « bonne société », et les habitudes psycho-aliénantes qu'il contracte aux contacts de ses congénères de l'Anneau d'Or, l'envie de bouger le quitte bientôt. Le cycle infernal des bacchanales a tôt fait de lui passer des chaînes plus lourdes qu'une planète, et les limites de son univers restreint deviennent vite des frontières infranchissables...

ROI, VOILÀ UN BON TITRE...

Indépendamment des catégories nobiliaires, les titres en usage dans les familles de la noblesse au sens large sont toujours les mêmes – Roi, Supra-Prince, Mono-Duc, Bis-Marquis, Trino-Vicomte, Hypo-Comte, Non-Baron et Pierre-Chevalier. Il n'y a qu'un seul Roi par famille – qu'elle soit Archi-noble, Noble ou Infra-noble –, ce qui fait quand même un total impressionnant de 404 097 Rois en exercice dans l'Empire, à quelques fluctuations près. Au gré de la créativité et des fantaisies locales, le titre de Roi peut prendre



diverses appellations – Kaïser, Saint-Père, Tsar, Maximus Pontifex ou Bodhi-Pad pour ne citer que les plus connues. Faut-il le préciser, ces monarques s'entourent de cohortes de conseillers aux titres aussi ronflants qu'exotiques. Quant à leurs parents, en filiation directe ou par alliance, ils ont droit à des ribambelles de titres qui ne sont pas tous rattachés à des fiefs particuliers.

Cette organisation des titres permet toutefois de distinguer l'un des traits majeurs de la structure hiérarchique des maisons. Un seul monarque – le Roi – dirige une famille, mais il peut aussi compter sur une infinité de maisons affidées, anoblies par lui-même ou associées au gré des alliances. Ces maisons liées par un lien de vassalité sont les « familles affiliées ». Bien entendu, cette forme pyramidale stimule tous les appétits au sein des familles – pour la conquête du titre suprême –, étant bien entendu qu'on ne s'assassine jamais aussi bien qu'en famille.

LES INSTITUTIONS DES MAGANATS

Gérer le capharnaüm cosmique des relations inter-familles pourrait bien être une tâche supra-humaine, mais l'Empire dans sa grande sagesse a opté pour une rationalisation qui simplifie bien les choses. Tout d'abord, en tant que vassaux de l'Emperatriz, tous les nobles reconnaissent l'autorité suprême du Janus-Jana et se soumettent à ses ordres souverains, sous peine sinon d'être anéantis par les légions de l'Endogarde. Ensuite, pour le tout venant des litiges, il existe deux structures institutionnelles qui à elles seules assurent la bonne marche des Maganats.

Basé sur Planète-d'Or, l'Office Impérial des Titres et Prétentions – qui compte aussi des

délégations sur la plupart des mondes majeurs de la noblesse – tient à jour un compte précis et méticuleux des titres et des fiefs s'y rattachant. Il est dirigé par un triumvirat de mentres absolument incorruptibles – bien des nobles se sont heurtés à leur inflexibilité. Les procédures pour faire appel à son arbitrage sont longues et fastidieuses, mais cela permet d'occuper les nobliaux procéduriers qui voudraient améliorer leur statut par son intermédiaire. Pour eux, le plus sûr moyen reste encore de contracter des alliances par le mariage et la fourberie...

Egalement basé sur Planète d'Or, le Conseil de la Noblesse est une institution un peu plus prestigieuse, où les représentants nobles des Maganats ont plus largement l'occasion de s'exprimer. Cela dit, son poids politique est nul et cette enceinte a avant tout pour fonction d'amuser la galerie. Il faut dire que les discours des uns et des autres sont souvent l'occasion de passes d'armes désopilantes, d'autant que les séances de l'après-midi ont toujours lieu après des banquets panta-grueliques en forme d'orgies où l'alcool et les psychotropes coulent à flots. En fait, le Conseil de la Noblesse sert essentiellement de prétexte aux nobles de l'Univers qui souhaitent faire un séjour sur Planète d'Or.

Pour les décisions relativement importantes – telles que l'attribution de la médaille de la Haute noblesse –, le quorum est élargi aux autres piliers de l'Empire qui siègent au Sénat. Les délégués de l'Ekonomat, des Planètes coloniales et de la Sainte Eglise Industrielle se joignent alors aux délégués nobles. L'ambiance y est alors plus sérieuse, mais – à l'exception notable des délégués Techno-Technos – tous se retrouvent quand même au banquet de clôture pour des libations décadentes qui repoussent encore plus loin les limites physiques de la capacité stomacale...

Aristo, c'est beau !
L'endocity, c'est joli !

Amela Von Handerson exéçrait son père. A cause de cet infâme abruti et de ses expériences financières, elle allait devoir passer le reste de son existence dans une endocity sordide, condamnée à n'être qu'une Aristo alors qu'elle escomptait bien jouer un rôle de premier plan parmi la gentry intergalactique. Mais quelle ne fut pas sa surprise de découvrir que sa nouvelle cité-puits pouvait se révéler être un terrain de jeu à sa mesure. Depuis, elle règne sans partage sur les nuits agitées de Terra 6536 où elle peut donner libre cours à sa passion effrénée pour la débauche la plus complète. Aujourd'hui, alors qu'approche l'heure de son 45ème clonage, Amela soupire après les jours enfuis, regrettant de n'en avoir pas fait plus, et s'enivre sans retenue, pour oublier...





LA MAISON MATRIARCALE

LES RÉTRO-WINDS'OR

*« Un bon archi-mari est un archi-mari
archi-mort et archi-sec... »*

*-Exercice d'élocution favori de la Mono-
Duchesse Victoria de Winds'Or*

Caractérisés par la possession d'une unique planète où les hospices de vieux abondent, la resplendissante Laylin, les Rétro-Winds'Or font figure de parents pauvres parmi l'archinoblesse. Ils constituent la gent la moins active de Palais d'Or, où 80 % d'entre eux résident comme rentiers et dilettantes. Tour à tour courtisanes, maîtresses et concubines, les femmes se sont taillées la réputation d'être les plus belles de tout l'Empire. Elles maîtrisent l'art de dévoiler, dans un murmure voluptueux, leurs quatre volontés à leurs amants. Sur Terra Prima, les ancêtres de la famille menaient une politique coloniale forte fondée sur la spoliation des richesses de leurs propriétaires légitimes. Aujourd'hui encore, à partir de comptoirs coloniaux ouverts dans les zones les moins contrôlées par l'Ekonomat, les Rétro-Winds'Or investissent des sommes astronomiques pour s'approprier, massivement et rapidement, les ressources des planètes éloignées.

STRUCTURE ET ORGANISATION

Sa Majesté la Reine Louisabeth de Rétro-Winds'Or est à la tête d'un empire financier. Son goût pour les chapeaux traduit le fait qu'elle aime à voir chaque jour un nouveau visage dans son miroir. Il en est de même avec les gens de son entourage. Seule détentrice de la totalité des kublars des Rétro-Winds'Or, elle ne souffre la présence de ses semblables que s'ils représentent un vecteur hypercroissant d'enrichissement. De ce fait, tous les 61 jours, en synchronisation avec l'ouverture des portes de Palais d'Or, elle consulte les rapports de l'Ekonomat et distribue des Puns à ses parents, aidée de son amant du moment et des Meallors - sa cour personnelle sur Laylin -, selon un critère simple : leur contribution à l'enrichissement

de sa personne. Chaque année, le jour du Marry-Puddy met un terme à une guerre fratricide redondante : la Reine Louisabeth et la Supra-Princesse Anna Bella décomptent les Puns, convoquent la famille et la Cour, puis redistribuent les titres de noblesse au prorata des Puns. Les mieux lotis forment la Chambre des Meallors, les autres sont désignés pour la représenter auprès de Janus-Jana. Les moins chanceux sont exilés aux confins de l'univers, où ils s'efforcent de redresser leur bilan pour l'année suivante en gérant d'une main de fer les comptoirs coloniaux.

Les Rétro-Winds'Or ont fait du mariage une institution. Aucun membre de la famille ne peut prendre épouse ou époux sans l'aval du Marital Concilly de sa Majesté, au risque sinon de se voir dépossédé et envoyé dans les mondes de la Frange, condamné à vivre dans le célibat en attendant qu'un partenaire lui soit désigné. Le Marital Concilly est une organisation matrimoniale qui poursuit un double but : collecter toutes les informations possibles sur les puissants de l'Empire - avec un intérêt tout particulier pour les plus âgés -, arranger des rencontres et orchestrer les mariages ; et multiplier les croisements génétiques pour engendrer l'Androgyne Parfait. C'est la famille affiliée des Mum'Batthens qui conduit les opérations liées à ce second objectif, en complicité - affirment quelques mauvaises langues qui se voudraient bien informées - avec une secte secrète dite des « Néo-Shabda-Oud ». Elle gère d'immenses « usines-infantes » qui forment une véritable industrie de la procréation. Dans ces établissements, où la manipulation génétique est de mise, les femmes-porteuses sont inséminées et suivies jusqu'au terme de leur grossesse. Les enfants mâles sont systématiquement éliminés. Parfois, suite à une erreur de l'épsilo-généralisation, naissent de superbes filles stériles. Elles deviennent alors des espionnes-assassins envoyées sur Planète d'Or pour collecter la semence des mâles.

DOMAINES DE PRÉDILECTION

Les Rétro-Winds'Or ont deux activités dominantes : l'activité masculine et l'activité féminine. Bien que réfractaires à toute obligation, préférant de loin se prélasser dans le luxe et les plaisirs futiles, les mâles ont une

mission à remplir. Ils doivent faire fructifier rapidement les kublars-or dont ils ont hérité.

Pour y parvenir sans se fatiguer, ils prêtent des sommes considérables à des taux prohibitifs aux industriels et autres entrepreneurs qui souhaitent développer leur activité, ou investissent en échange d'un pourcentage des parts de la société, le tout bien sûr en respectant la tutelle et les réglementations de l'Ekonomat. Ainsi, ils s'enrichissent sur le labeur des autres dans la plus totale improductivité. Le schéma est le même dans les comptoirs coloniaux, à ceci près que l'Ekonomat en est évincé.

Etant plus spéculateurs que gestionnaires, dès qu'une entreprise tombe entre leurs mains ils en cèdent la plus grosse part – souvent à un autre Maganat –, mais ils veillent à conserver une rente raisonnable, tout en maximisant les bénéfices immédiats. Le mot d'ordre est simple : amasser le plus de kublars possibles en un minimum de temps. Les Rétro-Winds'Or ne possèdent aucun actif concret, mais ils détiennent sur le papier une moyenne de 8 % de chaque entreprise constituée dans l'Univers.

Si les hommes gagnent des kublars, ils ont tendance à dépenser sans compter. Les femmes se montrent plus calculatrices en investissant à bon escient dans des soirées mondaines où elles traquent les bons partis. Les deux grands critères sont l'âge et le compte bancaire.

Dans le cas où elles contractent un extra-mariage, elles préservent leur héritage en limitant les frais familiaux. Certaines se lassent d'attendre l'extinction de leur conjoint et n'hésitent pas à pratiquer de discrètes bio-euthanasies. Leur plus grand souci consiste à veiller à ce que leurs maris volages et prodigues ne dilapident pas les caisses de la Matriarchie.

PERSONNALITÉ MAJEURE

Son Angélique la Reine Sarah Mum'Batthens

Dans sa dernière contraction de vie, la Reine Priscilia Mum'Batthens, surnommée La Magistrale Mère Pondeuse pour avoir mis au monde cent onze reproductrices, donna naissance à Sarah, une femme-enfant au biogénome quasiment sans tare. Sauf que Sarah était stérile. Depuis, elle conduit les tractions avec les Néo-Shabda-Oud, surveille les résultats de ses usines-infantes et tourne en tant qu'actrice principale dans des films Néo-SM où elle trucidé ses partenaires.

Description : Sarah est une bombe sexuelle. Blonde aux yeux bleus, se mouvant avec grâce, courtement vêtue de dentelles blanches transparentes et de cuir noir moulant, elle met en permanence ses somptueuses formes en avant du haut de ses talons-aiguilles.

Comme un tic, elle ponctue toutes ses élocutions en passant la langue entre ses lèvres rouges.

Caractéristiques :

Agilité 4D / Savoir 2D /
Mécanique 2D /
Perception 4D / Vigueur
2D+2 / Technique 3D+1 /
Psioniques 0D

- Déplacement 10
- Point d'Amarax 0
- Points de personnage 3

Compétences :

Persuasion 7D /
Discrétion 6D+1 /
Séduction (spé.) 6D /
Sécurité 4D /
Corps à corps 4D +1

Équipement : vibro-fouet, pistolet de défense (5 coups, 3D de dommages), vidéo-comportatif de luxe, barrette à pointe ultra-empoisonnée dans les cheveux, holo-sceau avec son décodeur.

Sous le soleil de Sappho...

Les hommes de la famille des Rétro-Winds'Or sont la risée de la haute noblesse. Dans un univers où l'on rêve les vertus viriles, leur passivité improductive fait largement sourire. En revanche, l'entregent et la force de caractère des filles du clan imposent le respect. Elles sont de toutes les fêtes, de tous les événements, et règnent sans partage au faite de leur séduction. Mais comme les langues de vipère ne demandent qu'à se délier, on les traite volontiers de viragos, d'Amazones, et on les soupçonne de combler entre elles les carences affectives que leur imposent leurs époux... déficients.

LA MAISON COMMUNAUTAIRE LES KAMA-MING

« Loin des cours, loin des fielleux. »

*—Laonin, Supra-Prince Illuminé
de Kama-Ming.*

Les Kama-Ming passent volontiers pour des excentriques un peu froissables. L'excentricité pour l'archi-noblesse n'a évidemment pas le sens trivial qu'on lui connaît. Ce qui fait la particularité des Kama-Ming, c'est leur retrait volontaire des cours et des joutes de pouvoir apparentes, ainsi que leur relative absence de frasques destinées à alimenter la galerie. En effet, le Suprême Mandarin, Sa Majesté le Saint-Père du peuple Tsui-Amah de Kama-Ming, paraît beaucoup plus préoccupé par la méditation que par les détails de la gestion du Maganat.

Et de fait, leur politique s'avère plus protectrice qu'expansionniste.

La famille des Kama-Ming est en recherche perpétuelle de la Supra-Illumination, au travers des crypto-philosophies et des paléo-arts martiaux. Leurs doctrines rigoureuses sont cependant divinement rehaussées par un goût exquis pour les arts, les parures et les spectacles. Pour un Kama-Ming, la perfection est une quête sans relâche, un prétexte pour savourer le luxe le plus absolu dont la termitière de jade de Badmech est une somptueuse illustration.

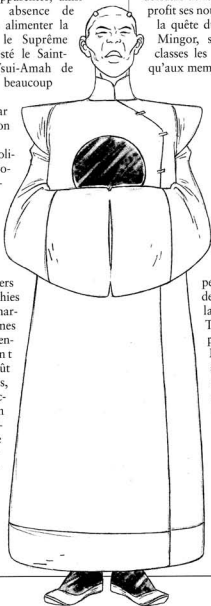
DOMAINES DE PRÉDILECTION

La famille Kama-Ming est un peu ce qu'on pourrait appeler l'orfèvre et le diamantaire de l'Empire. Depuis des millénaires, les planètes de ses douze systèmes fournissent quantité de matières précieuses, brutes ou délicatement taillées. Le précieux est l'activité principale de la famille et ses rentes sont suffisantes à l'entretien de son peuple, de son armée et de son mode de vie gargantuesque. Les Kama-Ming n'investissent pas et leur protectionnisme excessif les conduit à entretenir une puissante flotte de vaisseaux capable de protéger son domaine. Les richesses des Kama-Ming sont certes colossales, mais elles pourraient aisément rivaliser avec celles des Poly-Romanoff si le Suprême Mandarin décidait de faire de l'expansionnisme et du profit ses nouvelles marottes. Au lieu de ça, la quête du parfait gouverne le système Mingor, s'appliquant aussi bien aux classes les plus basses de la population qu'aux membres de la noblesse.

PERSONNALITÉ MAJEURE

*Tai-Tai Teng Maoping
Hark, néo-psyllle du
Supra-Prince Laonin*

Fidèle serviteur du Supra-Prince, Tai-Tai n'est que le premier d'entre tous les néo-psyllles. Cette caste regroupe les ambassadeurs chargés des relations avec les perfides représentants du reste de l'Empire. Par conséquent, ici, la vilénie se fait doctrine. Tranchant avec la volonté paléo-honorable du Suprême Mandarin, cette caste est mise au ban par le reste de la famille et du peuple. Mais comme toute chose possède son contraire, les néo-psyllles ont tout de même une place respectable dans l'ordre cosmique et leur charge délicate est un mal nécessaire pour la préservation de l'Illumination Kama-Ming et de son territoire. Le jour où les néo-psyllles disparaîtront, cela signifiera que l'univers tout entier aura retrouvé son



Les perles des Kama

De toutes les gemmes dont sont truffés les sous-sols des mondes des Kama-Ming, il en est trois qui revêtent une importance toute particulière. Tout d'abord, par leur taille et leur pureté uniques, elles sont des trésors inestimables à côté desquels les bijoux de l'Empire font pâle figure – mais leur valeur symbolique est bien plus grande encore. Elles seraient, dit la légende, les larmes versées par l'Onfale, l'Œil créateur de l'univers. La première aurait jailli lorsque l'Œil s'est ouvert et que seul le néant lui était donné à contempler. La deuxième aurait glissé subrepticement à l'achèvement de son œuvre sublime, lorsque les étoiles tapissaient le noir des cieux. Et il aurait versé la troisième lorsque prirent vie les êtres qui peuplent sa création...

degré de pureté originel. Sans être un mentrek, Tai-Tai possède un cerveau en grande partie artificiel. En tant que néopsyle personnel du Supra-Prince, seul représentant des siens hors du système Mingor, ses capacités de perfidie ont été décuplées pour servir Laonin dans ses déplacements courtoisants à travers l'Empire.

Description : Tai-Tai est un personnage empreint à l'excès de courtoisie et aux manières toutes plus affables les unes que les autres. Son morphotype paléo-asiatique lui permet d'afficher une impénétrabilité tout à fait de circonstance dans les réceptions mondaines. Son regard perçant et ses mains régulièrement rendues invisibles par ses robes traditionnelles font de lui un individu glissant que l'on ne peut jamais bien cerner. Tai-Tai s'exprime en vers.

Caractéristiques :

Agilité 2D+1 / Savoir 4D / Mécanique 2D+1 / Perception 4D / Vigueur 2D+2 / Technique 2D+2 / Psioniques 0D

- Déplacement 10
- Points d'Amarax 0
- Points de personnage 7

Compétences :

Intimidation 7D / Erudition (héraldique 6D, généalogie 5D) / Bureaucratie 7D / Escroquerie 7D / Persuasion 7D

Équipement :

longues robes traditionnelles, clavier E/S, vidéo-comportif, pistolet de défense (5 coups, 3D de dommages), nano-émetteur-récepteur (dans son crâne).

LES POLY-ROMANOFF

« Quoi ?? Ces crétins de paléo-charbonniers ne tiennent pas le rythme de 122 tonnes à l'heure ! Augmentez la cadence et recyclez les fainéants en Bio-mortier ! »

—Yvan Tzoroff de Poly-Romanoff, directeur général des carbo-mines de Dreer.

proches du pouvoir imperial. Son admirable fondation, majoritairement composée de planètes industrielles au rendement exceptionnel, s'est construite au fil de l'impunité de ses trahisons. Depuis les éons de Terra Prima, les Poly-Romanoff ont toujours veillé à souffler dans le même sens que le pouvoir dominant. De fait, leur famille possède une place privilégiée auprès de l'Emperatriz et s'enorgueillit d'une réputation sans tâche. La rumeur néo-koulakiste leur prête pourtant nombre d'indélicatesses commerciales et d'annexions forcées de domaines de l'infra-noblesse, ainsi que plusieurs participations à des complots d'envergure contre le couple impérial. Bien qu'aucune preuve n'ait jamais été apportée, on murmure que la trahison de l'Endogarde Noire à Marmola serait une de ses tentatives avortées pour s'emparer du trône.

STRUCTURE ET ORGANISATION

La famille des Poly-Romanoff est un clan démesuré, conglomérat de maisons plus petites toutes chapeautées par Sa Majesté le Tsar Horlog de Poly-Romanoff, souverain incontesté de la famille. En vérité, même si son autorité de façade est absolue, le Tsar est un oisif passant le plus clair de son temps entre ses villégiatures de débauche et la Cour imperoriale à Palais d'Or où il excelle dans l'art de la manipulation civile.

Bien que le Tsar mette un point d'honneur à être consulté dans toutes les décisions, la direction des affaires familiales échoit au Supra-Prince Mamouch Yvan Horlog ainsi qu'à ses onze frères et sœurs : les Tsar-Evitchs et les Tsar-Evnas. Sous leur autorité, toutes les familles du clan participent à l'effort économique et rendent compte de leurs activités. La tradition familiale très sévère calibre le moindre rapport hiérarchique – aussi bien entre parents que dans les immenses complexes militaro-industriels. Le moindre manquement au protocole est durement sanctionné, à quelque échelle qu'il se situe. La grande force des Poly-Romanoff est cette indéfectible union parentale qui, quoique très froide, garantit la stabilité et le secret de leur empire.

Les Poly-Romanoff ont des intérêts éparpillés dans de nombreuses branches. Si la formation militaire chez les hommes est une coutume remontant à Terra Prima, on les trouve également bien implantés dans tous

Indubitablement le plus riche des Maganats, la tentaculaire famille des Poly-Romanoff est également l'une des plus vastes en terme de descendance et l'une des plus



les secteurs de l'industrie, en cheville avec les Techno-Technos ou se taillant une réputation d'armateurs de navires interstellaires aussi efficaces que prestigieux.

DOMAINES DE PRÉDILECTION

Leur principale source de revenus reste la vente d'armes. Non contents d'être numéro un sur le marché à travers tout l'Empire, les méga-usines du Maganat se sont vues attribuer l'exclusivité de la production d'équipements pour l'Endogarde. Derrière cet honneur suprême, on trouve des millénaires d'un labeur acharné fourni par des milliards de travailleurs confinés dans les complexes de leurs planètes. Si huit des mondes majeurs détenus par les Poly-Romanoff sont entièrement dédiés aux villégiatures tsaristes et aux célébrations orgiaques courues par tout le cosmos, l'ensemble de leurs autres systèmes sont la parfaite illustration d'une politique économique féroce, méprisant le bio pour ne voir que la beauté efficace du métal et des poly-alliages. Des planètes entières sont dévastées à l'image de Dreer, et leur sous-sol fouillés pour recevoir les fondations de milliers de gigas-usines. Le rendement est un sacerdoce : chaque année l'usine la moins rentable sert de test aux nouvelles armes, avec la garantie que le site comme le personnel seront vaporisés et scorifiés. Cette motivation permet d'accroître le rendement global et de renouveler régulièrement le parc des usines dans la joie et la bonne humeur.

PERSONNALITÉ MAJEURE

**Fiodorovna Mikaela Horlog,
Supra-Princesse Tsar-Evna de
Poly-Romanoff**

La Tsar-Evna Fiodorovna est la supra-coordinatrice des célébrations orgiaques données par sa famille. Favorite de son père le Tsar Horlog, on lui prête volontiers des appétits insatiables dans tous les domaines... et une ambition à l'avenant. Athlète

d'hypra-niveau, la Tsar-Evna est l'un des partis les plus courus de l'Empire.

Description : Fiodorovna est une femme sublime affichant une jeunesse à peine flétrie par un regard de glace. Son corps sculpté par l'effort physique et la chirurgie Techno, ainsi que les atours dont elle se pare mettent en valeur ses charmes de façon quasi-hypnotique.

Caractéristiques :

Agilité 4D / Savoir 2D / Mécanique 2D / Perception 4D / Vigueur 4D / Technique 2D / Psioniques 0D

- Déplacement 10
- Points d'Amarax 0
- Points de personnage 5

Compétences :

Séduction 5D / Etiquette 6D+1 / Commandement 6D / Natation 6D+2

Équipement : toilette de grand luxe, vidéo-com portatif, mentrek Phil'o'Phax (à la fois agenda perpétuel, bloc-notes et garde du corps personnel).

LES FAMILLES MINEURES AFFILIÉES

LES PÉTRO-ROUBLIEFF

« Le sang de l'archi-noblesse a cet inconvenient qu'il devrait être mieux... versé. »

—Andrezik, cyber-cerveau monoducal de Pétro-Roublieff.

La famille Pétro-Roublieff appartient aux hordes de l'infirmité. Elle vit retranchée sur Cosaki IV, dans l'aride système de Cosaki, une planète naguère unique monde-paradis du secteur, qui connut l'infortune d'être le théâtre d'affrontements ultra-violents contre des galactobabares, il y a déjà plusieurs centaines d'années standard. Cet événement qui



mit en lumière leur tempérament valeureux aurait pu être à l'origine de l'élévation nobiliaire et de l'indépendance tant recherchées par Andrezik, le mono-duc de l'époque alors en conflit familial avec ses cousins Poly-Romanoff. Mais il n'en fut rien. La toile d'araignée des Poly-Romanoff, ne pouvant tolérer cet élan d'effronterie, s'arrangea pour minorer les exploits de ses cousins, pour les faire rejaillir sur l'ensemble du clan. Les récompenses furent minimes et les Pétro-Roubieff demeurèrent sur une planète détruite, dans l'impuissance la plus totale. Des accords passés avec les Techno-Technos leur permirent de ne pas sombrer dans l'indigence. Intégrés au règne de la Sainte Eglise Industrielle, les Pétro-Roubieff ont appris à tirer profit de leur condition en devenant de grands spécialistes high-tech. Andrezik fut cloné en super-ordinateur et les circonvolutions de son cyber-cerveau n'ont rien oublié du parjure familial. Cosaki IV est maintenant un gigantesque laboratoire isolé.

PERSONNALITÉ MAJEURE

*Igor Poulou-Xin, Supra-Prince
de Pétro-Roubieff et Techno-Abbé
de Cosaki IV*

Le jeune Supra-Prince aux dents longues de la famille n'a que seize ans. Ses capacités hors du commun lui ont permis de complètement s'investir dans le Techno-Pontificat au point de se voir déjà nommé Techno-Abbé de sa planète natale, pour le plus grand plaisir d'Andrezik. Igor Poulou-Xin est considéré comme un élément très prometteur et le Techno-Pontificat entend bien se servir de son lignage et de sa jeunesse malléable pour contrôler davantage cette infra-famille au profit de leur allié de toujours, la si puissante archi-famille des Poly-Romanoff.



Description : Les traits carrés de son visage révèlent une maturité que trahit sa stature encore enfantine. Sous l'uniforme austère de Techno-Abbé, Igor Poulou-Xin semble être déguisé pour un bal costumé de mauvais goût, mais l'étonnante rudesse dont il fait

preuve dans ses paroles et dans sa gestion du parc techno-industriel de Cosaki IV n'a rien à envier à la rapacité de ses aînés.

LES BAKOUN

*« Qu'importe l'ivresse pourvu qu'on ait le
flacon... euh, non, attendez c'est pas ça ! »*

—Piotr Illitch Bakoun.

La famille Bakoun n'est qu'une branche pourrie des Poly-Romanoff, installée dans le système éloigné de Sibirsk. Les déboires d'un fils alcoolique de l'infra-noblesse, frustré d'être relégué à des domaines ingrats de la puissance familiale, a donné naissance à une contestation anarco-politique pour l'instant discrète. Véritable épine dans la sainteté Poly-Romanoff, Piotr Illitch Bakoun est un paria dont beaucoup de membres du clan souhaiteraient se débarrasser avant de subir sa disgrâce. Mais les traditions familiales imposant de se serrer les coudes et le noyau dur des Poly-Romanoff lui ont trouvé un terrain de jeu pour sa haine désordonnée : la conquête coloniale. Dotées d'armes comme on

pourrait de jouets un bambin trop agité, les troupes d'exploration des Bakoun s'en donnent à cœur-joie dans leurs missions d'annexion de nouvelles planètes. Mais la frénésie alcoolique de Piotr Illitch lui fait commettre de plus en plus d'erreurs diplomatiques qui pourraient bien devenir une source de discorde majeure. Et d'autant plus si des factions ennemies jalou-ses de la puissance des Poly-Romanoff en profitent pour le dresser contre ses pairs...

PERSONNALITÉ MAJEURE

*Piotr Illitch Bakoun, Hyper-Tsar
autoproclamé de Nueva-Sibirsk*

Nueva-Sibirsk est la planète-mère glaciale de la famille Bakoun. Son climat mal maîtrisé rend les lieux propices à l'oisiveté, à la débauche et à l'alcoolisme - notions pleine-

Igor Poulou-Xin

Caractéristiques :

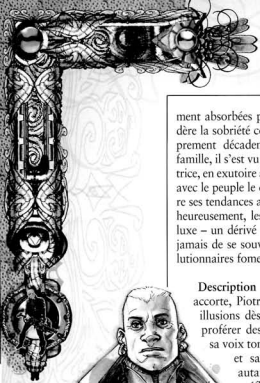
Agilité 2D / Savoir 4D /
Mécanique 2D / Perception
4D / Vigueur 2D / Technique
4D / Psioniques 0D

- Déplacement 10
- Points d'Amarax 0
- Points de personnage 2

Compétences :

Bureaucratie 7D
Investigation 5D
Escroquerie 5D
Réparation : armes lourdes 5D
Ingénierie : armes lourdes 6D

Équipement : panoplie de
Techno-Abbé (avec l'insigne
de sa famille), vidéo-com
portatif.



ment absorbées par un Piotr Illich qui considère la sobriété comme une faute de goût proprement décadente. Régent de sa pitoyable famille, il s'est vu confier une mission colonisatrice, en exutoire à sa violence malade. Frayer avec le peuple le dégoûte autant qu'il lui inspire ses tendances anarcho-psychotiques mais fort heureusement, les effets de la ouoadka grand luxe – un dérivé du ouiski - ne lui permettent jamais de se souvenir des plans schismo-révolutionnaires fomentés la veille.



Description : D'une apparence pourtant accorte, Piotr Illich fait tomber toutes les illusions dès qu'il ouvre la bouche pour proférer des imprécations anarchoïdes de sa voix tonitruante. Ses yeux embrumés et sa démarche tremblante sont autant de signes d'une intense réflexion, de celles qui précèdent les actions sauvages de ses troupes coloniales.

Piotr Illich Bakoun

Caractéristiques : Agilité 3D / Savoir 3D / Mécanique 3D /

Perception 3D / Vigueur 3D / Technique 3D / Psioniques 0D

• Déplacement 10 • Points d'Amarax 0 • Points de personnage 5

Compétences : Armes à feu 5D+2 / Tactique 4D / Cultures 4D / Endurance 5D

Équipement : pistolet de guerre (5D de dommages), combinaison intégrale, lunettes de visée (+3D Perception longue distance et Recherche), plusieurs bouteilles de ouoadka de diverses provenances.

LES NÉO-NEVSKI

« Trois générations pour graver une marche, trois secondes pour en dégringoler mille. »

— Alieksandr Mikailovitch Karabarevitch de Néo-Nevski.

La famille Néo-Nevski s'est vue reléguée aux rangs de l'infra-noblesse par un mauvais concours de circonstances, dit-on. Une série d'erreurs de gestion et de catastrophes naturelles indépendantes de leur volonté ont causé de graves carences dans la production de

Mir, sur leur planète-mère du système Mi-Mir. La famille Néo-Nevski tout entière s'est ainsi vue délocalisée vers Katérina - monde majeur paradisiaque du système Néo-Gorod - pour se livrer à des activités plus protocolaires, plus administratives... En réalité, Alieksandr Mikailovitch est le chef d'une famille au dévouement exemplaire, versée dans l'espionnage sous couvert d'ambassade au nom des Poly-Romanoff. La délocalisation n'était qu'un brillant stratagème imaginé par Sa Majesté le Tsar Horlog pour infiltrer les rangs les plus comploteurs de l'infra-noblesse.

PERSONNALITÉ MAJEURE

Alieksandr Mikailovitch Karabarevitch, Supra-Prince de Néo-Nevski

Brillant orateur, le Supra-Prince de Néo-Nevski prend un malin plaisir à participer aux frasques les plus ridicules des pantins désœuvrés de l'infra-noblesse dans le but de soustraire le moindre renseignement, la moindre information que ses deux mentreks, Vassilink et Merchenko, se chargeront de relayer au Tsar.

Description : Homme grand et à la mine assurée, le Supra-Prince respire d'une quiétude bercée par son infaillibilité – pourtant largement due à ses deux mentreks. Fervent pratiquant de l'oisiveté coutumière de la noblesse, son embonpoint tend à disparaître sous les miracles des holo-maquillages exotiques qu'il affectionne.

Alieksandr Mikailovitch Karabarevitch

Caractéristiques : Agilité 3D / Savoir 4D / Mécanique 2D / Perception 4D / Vigueur 2D+1 / Technique 2D+2 / Psioniques 0D

• Déplacement 10
• Points d'Amarax 0
• Points de personnage 2

Compétences : Ordinateur (interface/ réparation) 5D+2 / Sécurité 5D+2 / Etiquette 6D+2 / Escroquerie (manipulation) 7D / Bureaucratie 6D+1

Équipement : garde-robe contenant plusieurs centaines de tenues d'apparat, vidéo-com portatif, clavier ES, une interface d'holo-maquillage.



LA MAISON MECENIK

LES CRYPTO-MÉDICIS

*« Votre masque, ma chère, vous va à ravir.
Ne le retirez surtout pas »*

*-L'Hypo-Comtesse Mariah Picci de
Crypto-Médicis.*

De la planète Corada où l'art de vivre et de se divertir fait loi, les Crypto-Médicis insufflent le bon goût et les bonnes manières dans tout l'Empire. Contre une somme faramineuse, ils mettent à disposition une planète paradisiaque, exacte réplique de Terra Prima, avec pour seule recommandation de se montrer particulièrement innovant lors de sa destruction. Grenada, le dernier des trois mondes majeurs en leur possession, leur sert de débarras où s'accumulent des tonnes de vieilleries toutes plus inutiles les unes que les autres. Outre leur main-mise sur l'industrie du luxe et des loisirs, sur l'organisation de compétitions sportives parmi les plus prisées, les Crypto-Médicis font de l'Art un commerce juteux. Le génie de la Maison Mécénik fut de bâtir son royaume financier sur les privilèges de la noblesse, exploitant une soif de jouissance au moins aussi importante que leur soif de pouvoir dans un florissant commerce aux bénéfices colossaux.

STRUCTURE ET ORGANISATION

La Maison Mécénik se prépare depuis des millénaires à prendre le pouvoir absolu. Autour de Sa Majesté le Roi Ruis Fédérico Bolini de Crypto-Médicis et de la Supra-Princesse Katarine Bolini de Crypto-Médicis, les organismes monarchiques singent la hiérarchie de l'Empereur, se composant d'un Hyper-Exécutif, d'un Tétra-Sénat, de l'Estimat et de la Cour Royale.

L'Hyper-Exécutif regroupe les mercenaires et l'Accionn, la garde privée de Sa Majesté dont le rôle honorifique est d'assurer l'invulnérabilité des musées paléo-archéologiques. Le Tétra-Sénat se charge de communiquer aux royales ouïes ses

doléances ainsi que diverses informations utiles comme les cours boursiers de l'Art ou les dates des manifestations sportives à venir. Il se subdivise en quatre institutions : la Luxutière, l'Artista, le Commissario Pristate, et les Hobero - qui se distinguent de l'infirmité usuelle par leur lignage bâtard avec les Crypto-Médicis.

Ruis Fédérico est constamment en proie au doute. Après consultation de l'Estimat - ses menteks, la néo-tarologue Rubis et son majordome Necktor Rossinio de Hobero - le poids des décisions finales échoit régulièrement à sa fille Katarine.

Quant à la Cour Royale, elle a pour seule vocation de rompre la monotonie des audiences par le biais de ses paillements expressionnistes très divertissants.

DOMAINES DE PRÉDILECTION

La production de masse dominante sur Corada est la transformation de matières premières en produits de technologie intermédiaire, lesquels serviront souvent à la composition de produits plus luxueux aux symphonies de couleurs ébouriffantes, d'argenterie sertie de mille vis de platine tressé, de ouiski et de rehum au-delà de l'ivresse. Et tout cela à partir d'un procédé archaïque, mais tellement instructif à observer : le travail manuel ! La Luxutière importe la matière brute, enregistre les commandes de l'Empire, assure la collecte des produits finis et les expédie aux clients. Si le luxe est accessible même aux Aristos, notamment grâce aux circuits touristiques organisés pour profiter du carnaval permanent sur la Corada, l'archi-luxe - connu sous l'appellation « La Crypta nueva » - est lui accessible uniquement aux personnes bien nées, si bien que seule la noblesse peut prétendre à cette forme d'art. Par leur maîtrise parfaite de l'étiquette et leur goût irréprochable, les Crypto-Médicis sont devenus des modèles de sophistication pour la noblesse. Le simple fait de posséder une œuvre d'Art en sa demeure procure à son propriétaire un peu de cette image ; en posséder plusieurs force le respect de ses pairs et entraîne une compétition sans limite. Les nobles se gobergent sans cesse de la magnificence des galeries du Palais du Roi Ruis Fédérico de Crypto-Médicis et

Un original ? C'est original...

Dispersées aux vents mauvais de l'histoire et de ses soubresauts, les paléo-œuvres d'art de Terra Prima ont connu des destins pour le moins chaotiques. Certaines ont traversé le temps et dorment dans des coffres diment blindés sous l'œil de gardiens suarmés et totalement incultes, mais d'autres pendent aux murs de palais luxueux, dont les propriétaires les trouvent « jolies » ! Néanmoins, pour satisfaire une demande toujours croissante de raretés hors de prix, les Crypto-Médicis ont mis au point un programme ambitieux : ils ont créé des répliques d'artistes depuis longtemps disparus, qu'ils font vivre dans des conditions en tous points comparables à celles de leurs illustres prédécesseurs. Dans leurs ateliers secrets, ils comptent ainsi 2 598 Van Gogh - tous mutilés de l'oreille - 3 698 Modigliani alcooliques et tuberculeux, et bien d'autres encore...



Les « bons crus » du Nil

Dans leur quête frénétique du rare et du beau, les Crypto-Médicis ont eu l'idée d'utiliser judicieusement l'une de leurs planètes désertiques – Tétra-Khéops. Au prix d'efforts colossaux et surhumains, dans lesquels furent décimées les peuplades locales, ils y ont construit la réplique de la Vallée des Rois de l'archéo-Egypte.

Aujourd'hui, dans ces ruines où souffle un vent chaud chargé de poussière, des touristes fortunés férus de paléo-Antiquité peuvent revivre l'émotion inoubliable ressentie par les premiers explorateurs. Un programme spécial et hors de prix – Le réveil de la momie – est également proposé. Frisson garanti ! Une clause du contrat dégage toute responsabilité quant à la protection de l'équilibre psychique des visiteurs...

s'arrachent sans retenue la moindre œuvre vendue à des prix exorbitants lors des ventes aux enchères organisées par le Commissario Pristate – lequel s'occupe également de les expertiser, de les répertorier et de les suivre tout au long de leur vie. L'engouement est tel que les artistes payent cher pour que leurs œuvres soient exposées. Ruis Fédérico propose aux jeunes talents jugés prometteurs par Katarine d'intégrer l'Artista. Ce faisant, ils rejoignent les sculpteurs, peintres, néotroubadours, aliens cracheurs de feu, athlétocomédiens, détenteurs de records universels incroyablement inutiles qui ont, avant eux, brusquement gravi les échelons sociaux pour finalement jouir des privilèges ordinairement réservés à la noblesse. En contrepartie, les artistes sélectionnés doivent œuvrer pour la gloire de Sa Majesté. Parfois, lorsque les cours du marché de l'Art s'essouffent, les Aristo-Artista sont priés de montrer leurs talents aux yeux de l'univers au cours de manifestations artistiques spontanées et sanglantes – les Perfo. Celles-ci offrent un double avantage : elles réduisent les dépenses royales et augmentent la valeur des œuvres des artistes défunts.

L'Inter-Cirque est le rendez-vous annuel de la Maison Mécénique avec les TVAdds. De toutes les manifestations sportives qu'ils organisent dans l'Empire, aucune n'a jamais rencontré un tel succès. Un Ducat d'or est caché quelque part dans le cosmos et les participants à un rallye stellaire – tous nobles ou archi-nobles triés sur le volet – ont un mois

pour le trouver et s'en emparer. Inutile de dire que l'épreuve fait d'innombrables victimes chez les malheureux qui vivent aux abords. Les TV-Addicts adorent, mais l'essentiel reste la beauté du sport...

PERSONNALITÉ MAJEURE

La Supra-Princesse Katarine Bolini de Crypto-Médicis

Katarine est experte dans l'art du caprice. Si son père est plongé dans une perpétuelle impuissance décisionnelle c'est bien parce qu'elle en est à l'origine. Gâtée durant toute son enfance, elle comprit vite comment dominer la volonté des autres par ses talents de comédienne. Katarine sait endormir la méfiance par des caprices anodins en apparence. Ce don habilement cultivé fait d'elle l'une des plus dangereuses conspiratrices des Crypto-Médicis. En règle

Caractéristiques :

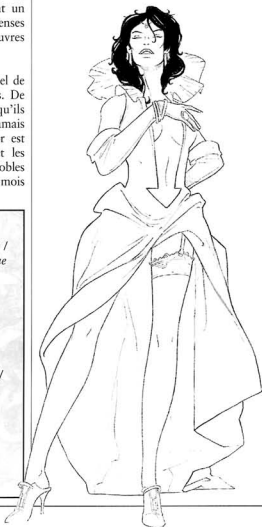
Agilité 4D / Savoir 4D / Mécanique 2D /
Perception 4D / Vigueur 2D / Technique
2D / Psioniques 0D

- Déplacement 10
- Point d'Amarax 0
- Points de personnage 6

Compétences :

Persuasion 5D+1 / Bureaucratie 6D+2 /
Escroquerie 7D+2 / Esquive 5D

Équipement : vidéo-com portable,
poudrier multifonctions (avec un
compartiment secret pour son poison),
parures de rechange, des bijoux
magnifiques...



générale, les rumeurs qu'elle propage se transforment bien vite en vérités. Elle prend le plus grand soin à ne pas s'exposer de manière directe aux foudres des individus pris dans la nasse de ses complots. On la dit versée dans l'art de l'empoisonnement, ce qui ajoute à son charme naturel ! Jamais personne n'a réussi à déjouer ses manèges, à l'exception de Necktor Rossinio Hobero, son majordome pour qui elle n'a pas de secret...

Description : Belle femme élancée, coiffée d'une longue chevelure brune, les sourcils fins, les lèvres rehaussées d'un rouge ambré, une peau presque pâle, un regard azur presque transperçant...

Katarine est une séductrice habillée de longs gants de velours noirs, et d'une robe bleu-roi ornée de broderies argentées et d'un décolleté piégeant le regard des légions de soupirants.



LES FAMILLES MINEURES AFFILIÉES

LES ROSSINIO DE HOBERO

« Servir est mon honneur, protéger, mon devoir ! »

*—Formule de politesse,
Necktor Rossinio de Hobero.*

Issue de multiples copulations plus ou moins forcées entre les Crypto-Médicis et d'autres familles anonymes, les Rossinio de Hobero prennent place autour des plus belles tables de l'univers. Leurs rejetons suivent une éducation exemplaire durant laquelle leur est enseigné l'art pique-assiette de se fondre au sein de n'importe quelle coterie. A l'instar des mentreks, ils sont ensuite embauchés par des noblesses plus prestigieuses. Apprécisés pour leurs bons conseils, leur style impeccable, leur culture, leur conversation soutenue, leur serviabilité ainsi que leur discrétion, ils savent se rendre indispensables. Pour les Crypto-Médicis, ce vaste réseau de parents et alliés a beaucoup de valeur : espionnage,

surveillance de personnalités, protection rapprochée, élimination de gêneurs...

PERSONNALITÉ MAJEURE

*Necktor Rossinio de Hobero,
Majordome de Sa Majesté Ruis
Fédérico Bolini de Crypto-Médicis*

Necktor est actuellement le plus âgé de sa famille. Par sa mère, il était le frère bâtard du défunt paternel de Ruis

Fédérico : feu Sa Majesté le Roi Fédérico Raffael Bolini de Crypto-Médicis. Necktor est le cerveau du réseau d'espionnage, la banque de données de toutes les informations recueillies. Tirant les fils des manipulations en compagnie de la Supra-Princesse Katarine Bolini de Crypto-Médicis, Necktor est également responsable de l'instruction et de l'affectation des nouveaux enfants-recrues.

Description : court sur patte, ventripotent, chauve enturbanné dans des foulards chatoyants, culotte, collants blancs et escarpins précieux. Il porte l'habit de majordome comme personne. Necktor ne paye vraiment pas de mine, et son regard est celui d'un homme servile sans aucune audace...

Necktor Rossinio de Hobero

Caractéristiques :

Agilité 3D / Savoir 4D / Mécanique 2D / Perception 3D / Vigueur 3D / Technique 3D / Psioniques 0D

- Déplacement 10
- Points d'Amarax
- Points de personnage 5

Compétences :

Armes à feu 5D / Bureaucratie 8D / Ordinateur +6D+2 / Robot 5D / Rep. électronique/cyber. 5D / Sécurité 5D / Escroquerie 6D+1 / Recherche 6D+2 / Etiquette 6D

Équipement : un micro-véo-com, tout un attirail de micro-outils multifonctions.

LES PELLERINO

« A force de creuser, je finirai bien par
tomber sur un os »

—Léonardo Pellerino.

Ruis Fédérico voue une passion démesurée à la paléo-archéologie. A un point tel que la famille Pellerino s'est vue assigner la charge de parcourir l'univers à la recherche des vestiges d'anciennes civilisations. Les missions les plus courantes et les moins risquées consistent à passer derrière l'Endogarde, après qu'elle a sécurisé un monde en annihilant toute forme de vie à sa surface. S'ensuit une fouille minutieuse de la faune et de la flore en quête d'échantillons d'ADN qui, après étude, finiront au Musée Génétique de Palais d'Or.

Evidemment la tâche n'en est que plus aisée si les cadavres sont entiers et le musée n'en sera que mieux paré.

Lorsqu'ils découvrent les vestiges de quelque talent intéressant dans les ruines d'une civilisation disparue, les Pellerino détruisent méthodiquement jusqu'à la plus petite trace des œuvres jamais produites, puis donnent l'information aux Crypto-Médecis qui peuvent alors créer une nouvelle œuvre sublime et exclusive d'art paléocien...

Greneda, où les Pellerino ont établi leur forteresse, voit sa surface foulée par une myriade de mentreks affairés à classer en ordre logique un bric-à-brac hors d'état de marche en provenance des quatre coins de l'univers. Greneda est une planète-interdite à l'accès jalousement gardé – la prochaine « nouveauté Crypto » s'y trouve peut être déjà !

PERSONNALITÉ MAJEURE

Léonardo Pellerino

Désigné par Sa Majesté Ruis Fédérico Bolini de Crypto-Médecis pour superviser les recherches paléo-archéologiques, Léonardo est bloqué sur Greneda. Jadis, il

accepta cette décision à contrecœur. Au lieu de se sentir honoré de servir Sa Majesté dans ce noble domaine, il pense que la royale motivation était en fait de l'évincer de la cour où il avait tendance à montrer trop clairement sa passion pour la Supra-Princesse.

Pour tenter d'oublier ses espoirs déçus, Léonardo se réfugie dans le travail plutôt que l'oisiveté. Le temps et la mélancolie ont fait de lui un étonnant analyste des comportements aliens ainsi qu'un spécialiste en art pictural tribal.



Description : D'un physique plutôt banal, Léonardo arbore une paire de préhisto-lunettes qu'il affectionne et passe son temps engoncé dans un costume trois-pièces strict rehaussé de bottes en cuir d'espèces éteintes. Léonardo est voûté – non pas par l'âge, mais parce que ses études le poussent souvent à une minutie écrasante...

Léonardo Pellerino

Caractéristiques :

Agilité 2D+1

Savoir 4D

Mécanique 3D

Perception 4D

Vigueur 2D

Technique 2D+2

Psioniques 0D

- Déplacement 10
- Points d'Amarax 1
- Points de personnage 5

Compétences :

Armes à feu 3D+1

Ordinateur 5D+2

Recherche 8D

Erudition (arts tribaux) 6D

Alien 6D

Équipement : préhisto-lunettes, journal de bord en paléo-papier véritable, proto-crayons à mine de graphite et de plomb...

LA MAISON TEUTONIK

LES HYPER AB'SBOURG

« La paix dites-vous ? ... Mais de quoi s'agit-il exactement ? »

— Le lieutenant-conseiller Rüpper von Hyper Ab'Sbourg.

A la surface de Karpo III dans le système d'Ab'Or, le téflo-béton est roi. La planète-capitale est un rocher mort ressemblant à une mine géante au milieu de l'espace. La toute-puissance des Hyper Ab'Sbourg est symbolisée par leur citadelle-forteresse qui pointe ses quatre antennes à 30 000 mètres d'altitude. En son cœur siège le centre névralgique de la Maison Teutonique en la personne du Kaiser Suprême Hans Grüber von Hyper Ab'Sbourg. Truffée d'une pléiade de poly-radars à la pointe de la technologie, accompagnée de systèmes d'exodéfense et d'endodéfense, c'est aussi une prison interstellaire où les plus dangereux pacifistes et autres déviants subissent divers traitements de choc.

En revanche, le deuxième monde majeur de la famille est une planète paradisiaque. Les militaires les plus méritants prennent leurs jours de permissions sur Knaps où la chasse est un mode de vie. La Maison Teutonique mène une implacable politique d'expansion, et on pourrait la comparer à une vaste et redoutable armée dont le matériel est de qualité à peine inférieure à celui de l'Endogarde. Les Hyper Ab'Sbourg sont de redoutables stratèges. Leur tactique favorite consiste à déborder l'adversaire par le nombre puis à combiner les tirs de leurs batteries pour atteindre une puissance de feu optimale et bien évidemment dévastatrice.

Au fil des batailles, poussés par leur désir insatiable de conquête, les armées familiales se sont emparées de quinze systèmes et de parcelles de terre sur des milliers de planètes constituant un trésor foncier impressionnant. Ils batailleront jusqu'à ce qu'ils aient conquis l'ensemble de l'Univers Humain.

STRUCTURE ET ORGANISATION

La hiérarchie est basée sur le mérite. Tout soldat peut gravir les échelons jusqu'à atteindre le sommet. La seule différence entre une nouvelle recrue et un noble est le grade à partir duquel ils commencent leurs carrières respectives. Les postes clés des hyper-officiers, ou hyper-dür sont tout de même réservés à l'archi-noblesse : Kaiser Suprême, Khrist, Kaiser, Emperoräer. Les trois grandes catégories de grades – hommes du rang, klein-dür, menz-dür – de la hiérarchie militaire se retrouvent dans les différentes sections spécialisées. La noblesse constitue la majorité des menz-dür, l'infra-noblesse se partage équitablement les postes des klein-dür avec le reste des troupes. Comme les distinctions remportées au combat par un combattant se répercutent sur l'ensemble de sa section, les soldats sont fédérés par l'esprit de corps. Les conflits internes les plus courants sont le fait des nobles qui refusent d'obéir aux ordres donnés par un supérieur hiérarchique de caste nobiliaire inférieure, ou qui se heurtent à un refus d'obéissance de la part d'un subalterne ayant reçu un contordre d'un plus haut gradé. Les hommes d'un côté, les femmes de l'autre. Bien qu'il existe des régiments mixtes, les deux sexes ne sont généralement pas mélangés. Ainsi, la frustration sexuelle des guerriers est exacerbée, et elle trouve à se sublimer au combat en des actes odieux de sauvagerie féroce, tels que le cannibalisme.

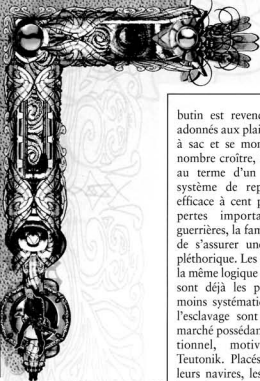
A cela s'ajoutent les organes policiers. Les Hyper-Hyper s'occupent du contre-espionnage. Vient ensuite la police nobiliaire, qui s'efforce de faire respecter aux nobles le principe même du code déontologique de la hiérarchie. Et pour finir, la police Teutonique, dont la mission est de faire respecter l'ordre dans les mondes dominés par les Hyper Ab'Sbourg. Tout en bas de l'immense pyramide hiérarchique de la famille se trouvent les rangs des esclaves, généralement formés des autochtones survivants des mondes conquis.

DOMAINES DE PRÉDILECTION

Les Hyper Ab'Sbourg vivent aux crochets des autres. Pour subvenir à leurs besoins sans cesse croissants, à l'instar des paléo-vikings, ils pillent des planètes entières de leurs récoltes et productions diverses. Le surplus du

La guérilla ?
Ya, ya !

Par souci éducatif, tous les membres mâles de la famille sont formés dès leur plus jeune âge aux exigences du combat en milieu urbain, mais de manière ludique. Régulièrement, ils sont donc lâchés dans les ruines reconstituées d'une ville en état de siège, armés d'engins de gros calibre avec lesquels ils doivent mettre hors combat d'autres jeunes gens, fort heureusement démunis de tout objet dangereux, contondants ou susceptibles de blesser. Cet exercice est extrêmement formateur, mais il présente un petit inconvénient. Il est rare en effet que leurs petits camarades – s'ils survivent – acceptent de leur plein gré de rejouer avec eux...



Un bienfait n'est jamais perdu

Sur leur petit monde, le clan des Picts O'Hayre se montrait bien remuant.

Leur inimitié avec leurs proches voisins promettait de faire tache d'huile et comme plusieurs bandes pirates mettaient à profit cet état de guerre larvée pour faire régner la terreur, Janus-Jana estima qu'il était temps d'y mettre bon ordre. C'est tout naturellement qu'elle fit appel aux services Hyper Ab'Sbourg qui, justement, comptaient un détachement en manœuvre dans ce secteur de l'espace. Les opérations ne prirent guère plus de cinq mois standard et constituèrent un bon exercice pratique pour les jeunes recrues, qui purent se familiariser avec leur nouvel armement diablement puissant. Bilan positif – la Pax Imperatoritza règne de nouveau et la Maison Teutonik a gagné de nouvelles dépendances...

butin est revendu au marché noir. S'étant adonnés aux plaisirs de la chair lors de la mise à sac et se montrant désireux de voir leur nombre croître, ils repassent piller la planète au terme d'un cycle de neuf mois. Leur système de reproduction est éprouvé et efficace à cent pour cent. Compte tenu des pertes importantes liées aux activités guerrières, la famille voit là le meilleur moyen de s'assurer une armée jeune, gaillarde et pléthorique. Les Hyper Ab'Sbourg appliquent la même logique nataliste aux mondes dont ils sont déjà les propriétaires, mais de façon moins systématique. Les habitants réduits à l'esclavage sont une main d'œuvre bon marché possédant un rendement exceptionnel, motivée par la police Teutonik. Placés sous protection de leurs navires, les convois marchands issus de cette extorsion engrangent des sommes importantes englouties dans l'acquisition d'armements dernier cri. La population teste également pour eux de nouveaux produits comme des physio-psychotropes destinés aux rangs de l'armée, qui ont pour particularité de démultiplier les réflexes, la force et la vivacité d'esprit lors des combats de masse.

Les Hyper Ab'Sbourg ne se privent pas d'une importante propagande destinée à embrigader et stimuler toujours plus d'individus. Sur Korpall III, ces recrues font l'objet d'une éducation militaire après un lavage de cerveau en bonne et due forme : maniement des armes, pilotage, accoutumance aux exosquelettes, apprentissage de la hiérarchie, assimilation des langages codés du combat. L'ensemble des troupes se tient en forme par l'exercice physique et maintient son éveil intellectuel en diversifiant ses compétences. Lors de ces entraînements, ceux qui sont jugés inaptes à servir sont placés entre les mains de la famille des Fanalis.

L'Imperatoritza fait appel aux Hyper Ab'Sbourg par le biais du Général Thato pour des missions de maintien de l'ordre interstellaire quand l'Endogarde est débordée, ou pour des raisons de rapidité d'action. L'excuse peut s'élargir au fait que les services de la Maison Teutonik ne coûtent pas un kublär à l'Imperatoritza. En effet, les Hyper Ab'Sbourg ne réclament que la reconnaissance par l'Empire de leurs annexions sommaires et profitent de l'occasion pour augmenter leur patrimoine. Ils entérinent ainsi leurs conquêtes et Janus-Jana ferme les yeux.

PERSONNALITÉ MAJEURE

Le Menz-dür Ulrich von Hyper Ab'Sbourg, cousin de Sa Majesté le Kaiser Hans Grüber von Hyper Ab'Sbourg.

Souverain à l'autorité incontestée de la Maison Hyper Ab'Sbourg, Ulrich est un dictateur fier et ambitieux en apparence – doublé d'un lâche... Fort de sa position familiale, il s'efforça un temps de réunir sous son commandement les meilleurs éléments de l'armée régulière, ce qui lui valut d'être montré du doigt par le reste de la noblesse. A présent, il a trouvé sa place au sein de la police nobiliaire où il est le deuxième décisionnaire menz-dür. Il abuse allègrement du droit de vie ou de mort que lui procure sa position pour se venger mesquinement des railleries qu'on lui adresse. A ce jour, Ulrich peut se targuer de compter dix fois plus d'ennemis mortels que d'amis proches et fidèles.

Description : gabarit moyen, cheveux noirs gominés, barbiçette, yeux renfoncés sous de proéminentes arcades sourcilières, tenue d'apparat propre à son statut. Ulrich a la manie de se gratter le téton gauche et de froncer les sourcils lorsqu'il doute.



Caractéristiques :

Agilité 3D / Savoir 4D / Mécanique 3D+1 / Perception 2D+2 / Vigueur 2D / Technique 3D / Psioniques 0

- Déplacement 10
- Points d'Amarax 0
- Points de personnage 5

Compétences :

Commandement 4D+2
 Mécanismes juridiques 6D
 Astrographie 6D+2
 Astro-nav 6D
 Ordinateur 6D+1
 Sécurité 6D+2

Équipement : Supra-Pistolet (5D de dommage), Cogan 78 (6D de dommage)

LES FAMILLES MINEURES AFFILIÉES

LES FANALIS

« Aucun rebut, aucun paria, les Fanalis sont là ! »

—Son Ordonnance Sérénissime
 Enrich von Fanalis.

Les Fanalis forment une famille noble dont les membres ont le devoir de prendre en charge les parias de l'armée, en plus bien sûr des obligations propres à leurs grades respectifs. Est défini comme paria toute personne dont les capacités physiques et intellectuelles ne correspondent plus à la norme, c'est-à-dire les anciens, les irrespectueux récidivistes, les hérétiques et toutes sortes de Troglodsocialisks et autres anarco-psychotiques en puissance. Tous ces parias réformés du service actif sont recyclés, les plus vaillants en combat-médics — des médecins de choc envoyés au front avec des chances de survie ridicules. L'apprentissage



des gestes qui sauvent ne dure pas plus de cinq minutes, le temps de leur injecter une puce-mémoire dans la zone corticale voulue. Les femmes sont réintégrées comme infirmières du front, avec une obligation de réconfort très étendue. On les appelle les « Marlène » ou encore la « Division de la joie ». Quant aux plus vieux et aux moins aptes, ils servent comme instructeurs ou formateurs. Lorsqu'ils sont au bout du rouleau, une ultime mission leur est confiée pour la plus grande gloire du Kaiser Suprême : ils servent une dernière fois de cible mouvante, puis leur dossier est classé. Définitivement.

PERSONNALITÉ MAJEURE

Grüber von Fanalis, ex-militaire au service des Hyper Ab'Sbourg

Dès son plus jeune âge, Grüber affichait tous les symptômes de la curiosité la plus aiguë. Rapidement, sa famille trouva à employer ses talents, et depuis il parcourt le cosmos à la recherche des pires têtes brûlées et autres sujets d'élite susceptibles de venir grossir les rangs des troupes d'élite des Hyper Ab'Sbourg.

Description : grand, musclé, visage carré, sourcils droits, blond aux yeux verts, oreilles légèrement décollées. Grüber porte un pantalon ample mauve, et une chemise à carreaux verte fourrée dans un imperméable beige.

Grüber von Fanalis**Caractéristiques :**

Agilité 3D / Savoir 4D / Mécanique 3D / Perception 3D / Vigueur 3D / Technique 2D / Psioniques 0D

- Déplacement 10
- Points d'Amarax 2
- Points de personnage 7

Compétences :

Arme à feu 6D / Races aliens 5D / Volonté 6D / Recherche 5D / Astro-nav 6D+2 / Pilotage 6D+1 / Robot 4D

Équipement : Pistolet de guerre (5D de dommages), Vidéo-com, Vaisseau militaire de transport, électro-gant.



LES WERÄRT

« Ach ! La Guerre ! Quelle joie ! Quelle musique ! Une vraie symphonie ! »

– Le Tambour-Major Propagandiste Karl-One von Werärt.

La famille des Werärt constitue à elle seule une faction complète de l'armée des Hyper Ab'Sbourg : la propagande.

Son rôle premier est de donner du cœur à l'ouvrage aux combattants sur les champs de bataille en injectant du rythme à l'ensemble de la mêlée. Découlant très logiquement de cette fonction, les tambours-majors poussent et maintiennent les hommes au front, empêchant leur rage de vaincre de s'éteindre. De toute manière, si tel était le cas les tambours-majors des Werärt ouvrieraient le feu sur les guerriers qui refuseraient de monter à l'assaut.

Son second rôle est de gérer l'embrigadement des nouveaux volontaires dans les armées de la famille-mère des Hyper Ab'Sbourg. L'ensemble des produits exportés par la famille est marqué de la traditionnelle croix à huit branches. Ce symbole fort est repris dans des publicités mettant en scène des femmes nues avec des hommes nus courant, cheveux au vent, sur

les plages de Knaps. D'autres publicités vantent les privilèges que confère l'armée à ses fidèles servants : SPV, Ouiski à gogo, homéoputes, aventure et massacres en direct. La famille Werärt compte parmi ses membres le plus brillant psychologue de la cour des Hyper Ab'Sbourg.

PERSONNALITÉ MAJEURE

Menz-dür Fredrich von Werärt

Fredrich est un personnage énigmatique. Nul ne le connaît vraiment. Simple lieutenant-cymbale dans l'armée régulière des Hyper-Ab'Sbourg, c'est un rêveur qui professe des idées bizarres sur l'existence d'une force cosmique. Selon lui, au climax des batailles, une entité suprême se manifeste lorsque les explosions et les massacres culminent en une vague de cris qui souligne la délicatesse de la musique crachée par les giga-enceintes de 30 000 téra-watts. Il affirme même à qui veut l'entendre qu'il l'a déjà aperçue à plusieurs reprises. Au sein de la famille, les avis sont partagés sur son état de santé.

Description : petit, malingre, visage ovale, blond aux yeux noisettes, porte l'uniforme mais débraillé. Il se mord les joues quand l'inquiétude le gagne.

Fredrich von Werärt

Caractéristiques :

Agilité 2D

Savoir 4D

Mécanique 3D

Perception 4D

Vigueur 2D

Technique 3D

Psioniques 0D

- Déplacement 10
- Points d'Amarax 0
- Points de personnage 5

Compétences :

Arme à feu 4D+2

Langues 5D

Persuasion 8D

Équipement : Supra-Pistolet (5D de dommages), Robot-serviteur, tout l'équipement d'un lieutenant-cymbale.



LA MAISON POLITIK

LES ANTÉ-KÉNÉDI

« Du mutisme naît la langue de bois »
—Le sénateur Nelson-Nelson.

Les Anté-Kénédi ont installé leur palais-capitale sur la planète Amérine du système Kénédiar. Préférant les alcôves de Palais d'Or, ils délaissent volontiers leurs citoyens à leurs Ghetto-cubes sous l'œil vigilant du Prezam et de l'ordinateur Hubill. La population est sectorisée. Il existe deux grandes catégories d'individus qui sont représentées par des partis politiques : les bio-mékas et les poly-psychos. Dès sa naissance, un individu est orienté vers un domaine d'activité spécialisé pour lequel son code génétique lui confère des prédispositions. Il peut s'agir d'un gène physiologique dominant ou d'une capacité d'analyse et de synthèse digne d'un surdoué, toujours est-il qu'il est affecté en fonction de ses particularités à un ghetto-cube, où il passe le reste de son existence. Certains problèmes peuvent apparaître dans le cas de sujets ne présentant aucune prédisposition marquée ou dont les talents cachés ne trouvent pas d'application. L'Union des Parties Analogiques (U.P.A.), a mis en place un vaste réseau de caméras de surveillance pour traquer les déviants et contrôler la population. Privés de tout contact avec le reste de l'Empire, mais aussi de la trois fois sainte TV3D, les sujets ont pour unique exutoire de naviguer dans le monde parallèle-virtuel d'Hubilldream, le plus souvent sous couvert d'un pseudonyme iconoclaste.

STRUCTURE ET ORGANISATION

Les Anté-Kénédi, à l'image de Sa Majesté le Roi Kurt Jackson d'Anté-Kénédi, s'intéressent de très près à tout ce qui a trait à la politique. Le Prezam représente la plus haute fonction-politique d'Amérine. A la tête de l'U.P.A. — gouvernement bicaméral —, le Prezam est élu par les membres du parti des néo-travailleurs — les bio-méka — et du parti des néo-tellos — les poly-psychos —, eux-

mêmes élus au suffrage universel tout les quatre ans. C'est l'occasion pour la Cops-Corp et l'ordinateur Hubill d'établir un recensement, de calculer des probabilités prévisionnelles du comportement de la population et d'éliminer les déviants au régime. Toutes ces données sont analysées par la chambre des mentreks Politik qui élaborent un programme pour l'année, avec pour objectif d'endiguer les problèmes dus au libre-arbitre, toujours présent à l'état résiduel chez certains sujets. Une politique à la poigne de fer dans un gant d'Or-plomb !

Une armée de Cyber-Cops — les Invisibles — font régner la loi dans les ghetto-cubes. Tout manquement aux règles en vigueur est puni dans l'instant. La justice est expéditive. Elle interdit la prostitution et la consommation de drogues autres que les psychotropes programmés par les scientifiques, disponibles dans le monde parallèle-virtuel d'Hubilldream. Pour aider les Cyber-Cops dans leur mission, la population a accès au réseau de caméras. La délation est encouragée car elle favorise le civisme... Enfin, pour favoriser l'adhésion des citoyens, un jeu quotidien est organisé — Le Dé-Traqué — qui consiste à éliminer au sens propre un individu désigné au hasard par Hubill. Aussitôt son nom diffusé sur toutes les ondes, on assiste à une déferlante de « traqueurs ».

Pour corser le tout, la Cops-Corp fournit un véhicule est des armes au « Dé-Traqué », et fait tout pour faciliter sa fuite. Le suspense n'en est que plus grand, et les Traqueurs s'en donnent à cœur-joie sur l'ensemble d'Amérine. Ce jeu donne l'espoir aux habitants d'améliorer leurs conditions de vie, car le vainqueur de chaque jour est immédiatement anobli au sein de la communauté virtuelle d'Hubilldream !

DOMAINES DE PRÉDILECTION

Dotée d'un vaste réseau d'influence, d'informaticiens et de scientifiques chevronnés, les Anté-Kénédi sont passés maîtres dans l'art de la politique. Ils infiltrent les entreprises de l'Empire, placent à leur tête des pions et soutirent des informations. En cheville avec leurs propres centres de recherche et de développement, ils élaborent des produits de haute technologie, les perfectionnent et les miniaturisent. Ils

Signez là !

Au terme d'une soirée fine achevée comme il se doit à l'horizontale, puis à la verticale, puis de nouveau à l'horizontale, le Bis-Marquis Fitz-Jo d'Anté-Kénédi sut convaincre la diva Arbia-Kalas — surnommée le Proto-rossignol des galaxies — de passer avec lui un accord lui réservant l'exclusivité de ses nouvelles compositions. « Que de délices en perspective, se disait-il, cette voix sublime, rien que pour moi... ». Mais les vocalises, c'est comme tout, on finit par s'en lasser... C'est le triste constat qu'il dut faire, quand, fatigué des trilles et des caprices, il ne supporta plus l'image même de sa conquête. Après d'âpres négociations, pour ne pas avoir à faire annuler un contrat — ce qui aurait constitué un précédent fâcheux —, il se résolut à un nouveau traité coûteux interdisant à la diva de l'approcher à moins de deux années-lumière...



conçoivent également des logiciels informatiques performants tels que ceux utilisés par Hubill et ceux inscrits dans les puces électroniques d'une vitesse de calcul incommensurable.

Parallèlement à ces activités technico-industrielles, ils mènent quantités d'études préparatoires, de premiers rounds de tractations, d'ouvertures de négociations et autres approches informelles, dans l'unique but de parvenir à un traité en bonne et due forme – le seul type d'entente qui trouve grâce à leurs yeux... « Rien ne vaut un bon traité, si ce n'est peut-être un concordat ou une alliance. Ou à la rigueur un pacte. Ou une convention. Allez, un protocole n'est pas mal non plus... »

Des batail-lons de con-seillers sillonnent ainsi le cosmos pour conclure, au nom des Anté-Kénédi, des accords de toutes natures et de tous ordres. D'ailleurs, peu importe leur objet. L'essentiel, c'est de s'asseoir à la table des négociations et de signer...

Bien évidemment, les meilleurs négociateurs sont récompensés – en séjours séminaires sur une planète-paradis – et les moins bon sont paléo-limogés !

Caractéristiques :

Agilité 3D
Savoir 3D+2
Mécanique 2D+1
Perception 3D+2
Vigueur 3D
Technique 2D+1
Psioniques 0

- Déplacement 10
- Points d'Amarax 1
- Points de personnage 6

Compétences :

Equitation 4D
Bureaucratie 5D
Usage et bonnes manières 5D
Escroquerie 6D
Jeu 4D
Négoce 7D
Persuasion 7D
Pilotage 4D

Équipement : aucun

PERSONNALITÉ MAJEURE

*Le Bis-Marquis Fitz-Jo d'Anté-Kénédi,
Haut Représentant permanent et
plénipotentiaire*

Sans cesse sur la brèche, toujours entre deux vols intergalactiques et en perpétuelle représentation, Fitz-Jo d'Anté-Kénédi – FJAK, comme on l'appelle familièrement – est un concentré d'aisance courtoise, capable de mettre à l'aise le pire mutant poly-trépané et de lui donner l'impression, en un quart d'heure chrono, qu'ils ont grandi dans la même endocyté.

Son dynamisme et sa véritable ubiquité ont fait dire aux mauvaises langues qu'il avait été cloné en d'innombrables exemplaires. En fait, c'est uniquement à sa batterie de mentreks qu'il doit d'être bien organisé, performant et optimisé.

Description :

Affable, intarissable et diplomate, il doit à sa dentition éclatante une capacité hors normes à désamorcer les crises, mais aussi ses nombreuses conquêtes féminines... Grand, svelte, bien fait de sa personne, il est le gendre idéal de bien des douairières, même si d'aucuns lui reprochent son sourire un peu mécanique. A ce jour, il a négocié et signé 9 8 7 5 6 8 2 1 4 accords et traités...



LES FAMILLES MINEURES AFFILIÉES

LES POORICH

« Petit fils de noble, fils de noble, noble moi-même, je suis heureux de constater que l'évolution probable des courbes, et leur incidence sur les calculs prévisionnels, pourraient déboucher sur un amendement des articles 34 à 59, et – soit dit entre nous – nous n'y sommes pas forcément hostiles, ni d'ailleurs nécessairement favorables, bien au contraire ! Tout dépend du point de vue d'où l'on se place et de l'importance qu'on accorde à la question, par rapport à l'idée qu'on s'en fait... »

–Trevis Goïave de Poorich.

Cette famille noble endosse une responsabilité tactique de grande envergure. En croisant les études menées sur Amérine, concernant les répercussions sur le tissu social des comportements socio-culturels et des troubles générés par le libre-arbitre individuel, avec les informations rassemblées par les ambassadeurs et les espions de la famille Anté-Kénédi, elle dégage des schémas prévisionnistes du devenir de l'Univers Humain. Leur but secret est d'infléchir l'équilibre universel pour placer la Maison Politik aux commandes de l'Empire avec pour seul allié... le temps. A l'analyse des résultats – et selon l'interprétation qu'en font les Mentreks – il apparaît que seule une entité telle que l'Androgyne Parfait pourrait compromettre le Plan. C'est ce qu'ils appellent la « variable omni-mystique ».

Les mentreks voient dans ce projet une formidable occasion de donner libre cours à leur esprit calculateur et tortueux. Dans l'hypothèse où l'Androgyne Parfait venait à voir le jour, il n'y aurait que deux options possibles pour que le Plan soit mené à bien : 1) il s'agit d'un Anté-Kénédi, 2) il capitule et se convertit à la cause, puis il est éliminé. Pour l'heure, les Poorich préconisent

l'adoption d'une stratégie dite de noyautage. Les Anté-Kénédi doivent impérativement s'assurer la sympathie des Prez des endocities...

PERSONNALITÉ MAJEURE

*Jams Valentin Jr Poorich,
fils du Non-Baron
Jams Valentin Poorich*

Valentin est un jeune homme distrait. Au lieu de ce concentrer sur l'enregistrement des données affluant de l'Empire, il préfère contempler les étoiles, rire à gorge déployée, faire des pitreries ou passer le plus clair de son temps dans la game-sphère de Hubilldream, au grand dam de son père. Valentin est débordant d'énergie mais ne sait pas la canaliser. C'est lui qui sera appelé à succéder à son père à la tête de la famille des Poorich.

Description : Cheveux courts blonds, visage cerné, pantalon bleu-marine froissé, polo jaune fluo, parka blanc-gris.

Valentin ne tient pas sur son siège plus de deux secondes. Il en est stressant.



Jams Valentin Jr Poorich

Caractéristiques :

Agilité 2D

Savoir 3D+2

Mécanique 2D+1

Perception 4D

Vigueur 2D+1

Technique 3D+2

Psioniques 0D

- Déplacement 10
- Points d'Amarax 0
- Points de personnage 1

Compétences :

Recherche 6D

Astrographie 4D+1

Conduite 4D+1

Ordinateur 7D+2

Équipement : rien de spécial.



LES WILLTON-GROV

« *Quelque-chose me dit que vous nous cachez la vérité...* »

—Bob de Willton-Grov.

Les membres de la famille Willton-Grov sont des ambassadeurs extraordinaires à plus d'un titre, et notamment parce qu'ils sont consignés sur Amérine. Et pourtant, leur champ d'action embrasse absolument tout l'univers. De leur quartier général, il peuvent tout voir, tout entendre et tout sentir — via leurs écrans holo et leurs terminaux endo-corticaux implantés dès l'enfance. Grâce à ces outils fantastiques, ils sont en mesure de deviner les intentions de tout un chacun, et aucun interlocuteur ne peut leur mentir impunément... A un moment ou un autre, les holo-conférences, meetings et autres négociations passent par l'intermédiaire de ces ambassadeurs de l'ombre. Les scientifiques des Anté-Kénédi leurs prodiguent toujours une révision complète la veille d'événements importants.

Les Willton-Grov n'ont qu'un inconvénient : ils ne peuvent pas donner d'ordre hypnotique. Néanmoins, compte tenu de leurs autres qualités — discrétion quasi parfaite qui exonère les Anté-Kénédi de toute accusation d'espionnage, et position prépondérante sur le marché du renseignement —, ils restent de bien précieux alliés.

Walter Willton-Grov

Caractéristiques :

Agilité 3D+2

Savoir 2D+1

Mécanique 3D+2

Perception 3D

Vigueur 3D

Technique 2D+1

Psioniques 0 D

- Déplacement 10
- Points d'Amanax 1
- Points de personnage 5

Compétences :

Pilotage 4D+1

Corps à corps 6D+2

Survie 3D+2

Réparation instruments de vol 4D+2

Recherche 7D

Équipement : Cyber-assemblage de bras, audio.

Rompus à toutes les techniques de surveillance, d'espionnage, de vol de données et de piratage informatique, les Willton-Grov sont très présents sur les Trames Locales des différentes endocities où ils entretiennent des relais. Bien qu'habités au luxe de leurs planètes et mondes privés, ils disposent en effet de luxueuses résidences qu'ils ont fait construire sur plus d'une centaine de planètes terraformées, aux côtés des Aristos des Anneaux d'Or, dans le seul but de sillonner les matrices virtuelles.

PERSONNALITÉ MAJEURE

Walter Willton-Grov

Walter a trois passions, qui font le bonheur et la fortune des Willton-Grov : la cybernétique, les femmes et les voyages. Animé d'une curiosité sans égale, il fréquente le gratin de l'Empire et, dénué de toute inhibition, il pose des questions indiscrètes à tout le monde absolument sans hésitation ! En fait, il est le fruit de la pure folie cyber. Il possède bien l'implant imposé à sa famille, mais ses yeux ont été remplacés par des micro-caméras 3D ! Tout ce qu'il regarde est filmé et instantanément analysé par ses pairs. Sans le savoir, il est le meilleur espion des Willton-Grov. Mais attention ! Ce n'est qu'un prototype...

Description : grand, carrure massive, tête rasée, cybernétique apparente, une tenue suivant les circonstances.



LA MAISON NARCO-BRAMANIK

LES ÔMNI-SHAKYA

« De l'alcalo-SPV, j'en prends. De l'opio-SPV, j'en prends aussi. Mais du X-ta-SPV, j'en reprends... »

—Panti Aramiüntaj, Hypo-Comtesse courtisane d'Omni-Shakya.

Les Ômni-Shakya, dit-on, règnent sur dix systèmes de l'univers, et probablement sur plusieurs milliers dans leurs esprits narco-embrumés. Dans toute la noblesse, les Ômni-Shakya forment incontestablement la famille la plus étendue. En effet, véritable structure pyramidale inféodée à l'autorité de Sa Majesté le Bodhi-Pad, elle intègre sous sa bannière tous ceux qui lui rendent tribut. Chacun des mondes qu'ils contrôlent regorge de palais magnifiques semés de merveilleux jardins multicolores, où s'ébattent dans des allées argentées, entre des fontaines dorées et d'ineffables délices, quantités d'oiseaux bariolés, de paléogibbons et autres pachydermes.

Sur Lotus Sacré, leur planète-capitale dans le système Mahal, leur palais couvre ainsi de gigantesques territoires, et des fortunes qui ruinaient bon nombre de maisons de la noblesse sont englouties dans son embellissement permanent. Les murs croulent sous les soieries et les pierres les plus munificentes abondent...

STRUCTURE ET ORGANISATION

La structure sociale des Ômni-Shakya est extrêmement rigide. Selon une paléocroyance de Terra Prima selon laquelle un ordre céleste hautement spirituel existe au-delà de toute vie et de toute existence, l'Univers est divisé en une multitude de castes que l'on peut regrouper, une fois débarrassées de leurs attributs folkloriques, en deux grands ensembles : les Ômni-Shakya et les sous-classes, c'est-à-dire toutes les autres populations. Bien entendu, ces dernières sont tenues pour quantité négligeable et c'est tout juste si, parfois, les Ômni-Shakya se souviennent de leur existence. Au sein de la maison Narco-

Bramanik, toutes les décisions sont prises par Sa Majesté le Bodhi-Pad, mais leur exécution est confiée à une infinité de bras qui mènent les basses œuvres.

Dans chaque branche associée, une escouade de néo-thugs aussi efficaces que discrets conduisent toutes les activités licites ou illicites en rapport avec le trafic de stupéfiants. Ces assassins de haut vol sont formés dans un temple-école sur la planète Mama-Kali, recouverte à 95 % de jungle impénétrable. En service actif, ils sont placés sous l'autorité d'un sadhou-thug doué de pouvoirs hypnotiques. Tout au long de la chaîne de commandement, de Bodhi-Pad jusqu'au plus petit maillon, interviennent une infinité d'acteurs absolument tous interchangeables, sauf sa Sublime Grandeur il va sans dire. Chaque membre des Ômni-Shakya, quel que soit son rang, appartient corps et âme à la famille. Il ne peut avoir aucune existence libre et indépendante en dehors. Toute tentative de fuite est vaine puisque, un jour ou l'autre, le bras vengeur s'abat sur l'effronté...

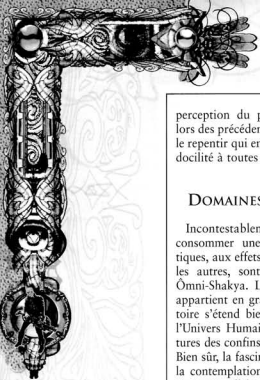
Les Ômni-Shakya forment une néo-triade tentaculaire, structurée telle une gigantesque pieuvre gorgée de vices lucratifs, qui tient en bride serrée absolument tous ses membres, et dont la vie est rythmée par les bouffées délirantes de Sa Majesté le Bodhi-Pad.

Sur les mondes de la famille, tous ceux qui n'appartiennent pas au clan sont appelés les « Transparents ». En clair, il s'agit de la valetaille chargée des tâches d'intendance. Pour un Ômni-Shakya, un Transparent n'existe pas. Il ne le voit pas, ne l'entend pas — même lorsque celui-ci lui tend, la main tremblante, les yeux rivés au sol, une pipe d'opio-SPV. Le Transparent a fort à faire. Il doit deviner les souhaits de son maître, les anticiper, s'ôter prestement de son chemin, être tout à la fois invisible et omniprésent. Tout manquement est puni de mort. Qu'il se montre trop lent ou trop bruyant et un Zikh-Thug de la garde rapprochée des Ômni-Shakya sort prestement de l'ombre pour le massacrer.

Mais le Transparent accepte son sort avec joie. Le Transparent n'a qu'un but dans l'existence : hâter le cycle des réincarnations pour devenir Ômni-Shakya à son tour. Cette espérance illusoire est entretenue dans le cœur des Transparents par le Manaleph, une substance mnémotique qui favorise la

Ôm !

Krashni Purji d'Omni-Shakya incarne le rêve de tous les membres de la famille des Ômni-Shakya. Il a atteint l'état de plénitude psychotrope, l'aboutissement d'une vie de recherche psychédélique. C'est à une consommation effrénée et méthodique des substances en tous genres qu'il doit cet épanouissement. Depuis, nul n'a jamais su reproduire la combinaison parfaite — l'alchimie magique des molécules — et il reste un exemple unique, révérend comme il se doit. Assis, immobile, il contemple l'infini et l'éternité... Peu encombrant et facile d'entretien, il orne magnifiquement les jardins du palais et se range facilement lorsque le temps devient mauvais...



perception du poids des fautes commises lors des précédentes incarnations. La peur et le repentir qui en découlent garantissent une docilité à toutes épreuves.

DOMAINES DE PRÉDILECTION

Incontestablement, produire, vendre et consommer une palette infinie de narcotics, aux effets plus stupéfiants les uns que les autres, sont les grandes passions des Ômni-Shakya. Le marché de l'Empire leur appartient en grande partie, mais leur territoire s'étend bien au-delà des frontières de l'Univers Humain, et bon nombre de créatures des confins apprécient leurs spécialités. Bien sûr, la fascination qu'ils ressentent pour la contemplation béate des univers psychotropes parallèles tend à éloigner les Ômni-Shakya des grands événements de l'archinoblesse. Parallèlement, ils entretiennent

d'étroits rapports avec les pirates de tous poils, qui assurent la diffusion de leurs produits. Ces relations ne vont pas sans quelques frictions, mais les Ômni-Shakya ont les armes voulues pour se montrer persuasifs...

PERSONNALITÉ MAJEURE

Le Mata-Rajah Ashur-Garuda d'Ômni-Shakya

Etrange personnage que le Mata-Rajah Ashur-Garuda... On se perd en conjectures sur l'origine de ses étonnantes capacités, mais une chose est sûre c'est qu'elles sont sacrément efficaces. En toutes circonstances, Ashur-Garuda paraît en mesure de deviner ce que pensent ses interlocuteurs.

Plus d'un pirate a eu à souffrir de son incroyable perspicacité. Et « souffrir » est bien le mot puisque dès lors qu'il perce à jour leurs intentions secrètes, il met en œuvre une coercition dont l'ampleur n'a d'égale que le raffinement. Selon des sources bien informées, Ashur-Garuda absorberait des drogues particulières lui donnant accès à des niveaux supérieurs de perception, d'où son rôle clé de négociateur entre la famille et les sous-traitants...

Description : à l'image de nombreux Ômni-Shakya, Ashur-Garuda présente des caractéristiques bien particulières. Il est doté en son front d'un troisième œil énigmatique, et ses oreilles ont des lobes démesurés. Sa petite taille et ses rondeurs ne font pas de lui un individu extrêmement vigoureux sur le plan physique, mais il compense par un flair peu commun...

Caractéristiques :

Agilité 2D
Savoir 4D
Mécanique 2D+1
Perception 4D
Vigueur 3D
Technique 2D+2
Psioniques 0D

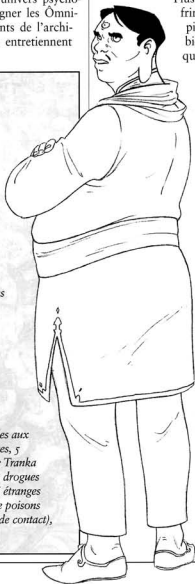
- Déplacement 10
- Points d'Amarax 0
- Points de personnage 5

Compétences :

Erudition (connaissance des narcotics) 8D
Commerce 8D
Cultures 6D+1
Volonté 7D
Commandement 6D
Escroquerie 7D

Équipement : divers

assemblages vestimentaires mélangeant ses parures nobles aux habitudes négligées des pirates, 5 doses de Guanaguacha et de Tranka ainsi que des échantillons de drogues « spéciales » aux effets aussi étranges que variés, plusieurs types de poisons mortels (olfactif, digestif ou de contact), vidéo-com portatif



LA NEO-FRONDE

LES POLY-CONTI

« Il n'est de partage sans découpe... ni de découpe sans morceaux. »

—Paoli de Poly-Conti

Superbement isolée dans les palais de téflopiedra rose qui couvrent la surface de sa planète-capitale Oscana, la famille Poly-Conti cultive un goût tout particulier pour le secret, l'autarcie et l'intrigue. Associée à son éloignement géographique – Oscana se situant à l'extrémité d'un bras spiral d'une galaxie excentrée –, sa tendance malade à l'enfermement et au repli sur elle-même a eu quelques répercussions aussi radicales que spectaculaires sur les membres qui la composent. En effet, des générations de mariages intra-familiaux et d'alliances interfamiliales ont entraîné une spectaculaire dégénérescence physiologique des Poly-Conti. Aujourd'hui, au regard des critères en vigueur dans l'Empire Humain, ils présentent tous des stigmates qui leur vaudraient normalement d'être assimilés à des mutants. Fort heureusement pour eux, ces marques disgracieuses touchent exclusivement des membres ou des organes faciles à dissimuler. Néanmoins, deux précautions valant mieux qu'une, ils évitent de voyager hors de leurs possessions et fuient comme la peste cosmique les festivités officielles de l'Empire. Sur Oscana, comme sur les sept autres mondes qui leur appartiennent, les populations non nobles sont réparties en trois grandes catégories : les Herscheurs, les Façonneurs et les Veilleurs. Les premiers extraient les pierres fabuleuses dont regorgent les sous-sols et les deuxièmes les travaillent, le tout sous la surveillance implacable des troisièmes. Pendant ce temps, les nobles ourdissent à distance de gigantesques complots dont les effets se propagent partout dans l'Univers, comme autant de vagues de sédition.

STRUCTURE ET ORGANISATION

Au sein de la galaxie des Poly-Conti, la vie est simple, magnifiquement réglée, mais certainement pas douce. Du moins, pour les non nobles. D'origine humaine, l'ensemble

de la population soumise à la loi d'airain du Supra-Prince Paoli de Poly-Conti trime du matin au soir pour grossir l'immense trésor de la famille, avant de sombrer dans le sommeil « narconirique » provoqué par une forme locale du SPV. Pour les dévants qui refuseraient de soumettre à ce régime d'activités tour à tour laborieuses et récréatives, les Poly-Conti savent pouvoir compter sur la persuasion des Veilleurs, une troupe d'élite dont les membres hypnofanatisés leur sont tout dévoués. La ronde parfaitement huilée de l'extraction des précieux minerais, de leur façonnage et de leur exportation vers tous les mondes de l'Univers, ainsi que toutes les activités annexes de production agricole sont orchestrées de main de maître par un pool de mentreks. Leur puissance de calcul est intégralement affectée à cette tâche, car pour ce qui est de l'analyse stratégique et de la haute politique, les Poly-Conti ne comptent que sur eux-mêmes...

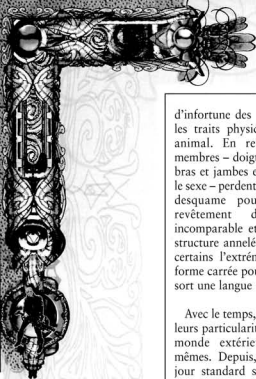
A l'intérieur de leurs frontières, les Poly-Conti ont mis leurs gens en coupe réglée. Les quotas de production sont sans cesse augmentés et toute velléité revendicatrice est immédiatement tuée dans l'œuf. Leurs ressources financières sont considérables, mais ce n'est pas là ce qui les passionne vraiment. En effet, plus que l'argent en lui-même, ils ont soif de pouvoir et de reconnaissance. Fruit à la fois d'une frustration et d'un profond sentiment d'exclusion, cette pulsion obsessionnelle les mine et les hante. Ils sont frustrés parce que leurs perspectives de conquêtes et de développement touchent à leurs limites. Leurs armées ne sont pas assez puissantes pour leur permettre de rêver de gloire guerrière. Leurs filles ne répondent pas aux canons de beauté voulus pour nouer des alliances prestigieuses. Et leurs difformités et bizarreries physiques font d'eux des parias condamnés à un exil perpétuel...

DOMAINES DE PRÉDILECTION

Chez les Poly-Conti, la mutation n'est pas un vain mot... Et le concept d'évolution n'est pas celui qu'ils préfèrent, puisqu'il leur vaut d'avoir développé des caractéristiques qui, dans les premiers temps du moins, leur faisaient horreur. Les Poly-Conti sont des mutants mais, contrairement à leurs frères

Crispations et mutations...

Compte tenu des vastes transformations physiques qu'elle peut exhiber, la famille des Poly-Conti pourrait sans peine s'allier aux mutants qui hantent les niveaux inférieurs des endocyties. Cependant, son statut et ses ambitions sont incompatibles avec de telles fréquentations. En bon maître de l'intrigue, le Supra-Prince Paoli de Poly-Conti n'a toutefois pas négligé cette force d'appoint et, par la bande, il a noué des contacts avec ces damnés de l'univers qui pourraient bien un jour constituer ses troupes de choc...



d'infortune des endocities, ils n'ont pas pris les traits physiques de créatures du règne animal. En revanche, certains de leurs membres – doigts le plus souvent, mais aussi bras et jambes et, parfois, chez les hommes, le sexe – perdent tout aspect humain. La peau desquame pour céder la place à un revêtement d'écailles d'une finesse incomparable et les os deviennent une fine structure annelée extrêmement souple. Chez certains l'extrémité du membre prend une forme carrée pourvue d'une mince fente d'où sort une langue bifide...

Avec le temps, les Poly-Conti se sont faits à leurs particularités et ils ont tourné vers le monde extérieur leur haine d'eux-mêmes. Depuis, il ne s'écoule pas un jour standard sans que leur énorme réseau d'espions, de délateurs et de terroristes ne mène quelques actions bien senties. Mais là où ils excellent, c'est dans la manipulation et l'utilisation des maisons les unes contre les autres. Les Poly-Conti veulent le pouvoir dont ils estiment être spoliés et ils sont prêts à consacrer le temps et les kublars voulus pour y parvenir...

Caractéristiques :

Agilité 4D
Savoir 2D+2
Mécanique 2D
Perception 4D
Vigueur 3D
Technique 2D+1
Psioniques 0D

- Déplacement 10
- Points d'Amarax 0
- Points de personnage 2

Compétences :

Armes à feu 6D
Mécanisme juridiques 5D
Tactique 4D2
Commandement 6D
Persuasion 6D
Endurance 4D
Ordinateurs 4D

Équipement : aucun

PERSONNALITÉ MAJEURE

Le Supra-Prince Paoli de Poly-Conti

Chef régnant de la maison des Poly-Conti, le Supra-Prince Paoli règne sur une immense armée de conjurés, dont il est le seul à connaître les rouages. Selon une rumeur persistante, il serait doté d'un sexe annelé doué d'une vie propre et même de la parole. On ne lui connaît aucune maîtresse, mais les femmes qui ont le malheur de lui plaire disparaissent toutes mystérieusement...

Description : un homme de haute taille, d'une minceur qui confine à la maigreur. Sous le dôme luisant de son haut crâne croule une couronne de longs cheveux filasses. Ses yeux fendus en amande montrent un regard aigu où brille une éternelle flamme mauvaise. En toute saison, il dissimule son corps sous de lourds vêtements aussi discrets que luxueux. Ses mains sont invariablement gantées, à l'exception de ses index.



LES FAMILLES MINEURES AFFILIÉES

LES VON KNOUT

« S'ils en veulent, donnez-leur en...
Mais avec vigueur ! »

—Gröbblor le Magnanime

Dans la toile stratégique patiemment tissée par des générations de Poly-Conti, les von Knout occupent une place de choix. Pourtant, reclus sur l'une des planètes agricoles des Poly-Conti, le minuscule Hyppo-Comté des von Knout est un fief peu reluisant, trop petit pour accueillir tous ses membres.

Aussi, hommes et femmes du clan partent-ils aux quatre coins de l'univers se mettre au service d'autres maisons comme conseillers militaires, intendants de choc, chambellans impitoyables ou éminences grises spécialisées dans les basses œuvres. Véritables têtes de pont de la sédition des



Poly-Conti, ils sont au cœur du dispositif d'action souterraine mis en place. Chaque jour, ils sèment les germes de la révolte contre l'ordre établi de l'Empire et tiennent prêtes leurs troupes pour une prise de pouvoir qu'ils rêvent sanglante et définitive...

PERSONNALITÉ MAJEURE

Stratto von Knout, cinquième fils de l'Hyppo-Comte Akno von Knout

Sous son armure de proto-kevlar, Stratto von Knout a traîné sa carcasse massive de combattant solitaire dans un nombre incalculable de campagnes. A sa manière, il incarne l'archétype de l'homme de main dévoué à la Néo-Fronde, capable de se battre fidèlement pour d'autres maisons, chez qui il portera le fer sans états d'âme sur un ordre du Supra-Prince Paoli de Poly-Conti.

De mémoire d'homme, on ne connaît aucune défaite, aucune fuite, aucune ombre au passé semé de victoires de ce mercenaire à la fidélité inébranlable. Sa seule faiblesse, dit-on, serait l'amour qu'il plaça un jour entre les mains d'une femme – qu'il choisit de tuer pour préserver son indépendance et n'avoir à craindre aucune menace. Son souvenir hante désormais l'esprit et le sommeil de Stratto...

Description : une large cicatrice barre en biais son visage ingrat où brûlent deux prunelles d'azur métallique pleines de roublardise cruelle. Massif, il est l'image même du combattant.

Stratto von Knout

Caractéristiques :

Agilité 5D
Savoir 2D+1
Mécanique 2D+1
Perception 3D
Vigueur 3D+2
Technique 3D
Psioniques 0D

- Déplacement 10
- Points d'Amanax 0
- Points de personnage 7

Compétences :

Armes à feu 7D
Corps à corps 7D
Esquive 7D
Intimidation 5D
Discrétion 6D
Recherche 5D
Endurance 5D
Escalade-saut 5D
Explosifs 6D
Sécurité 6D

Équipement : Selon les circonstances et la mission, mais il porte toujours deux armes sur lui.

LES STRAPPADO

« Certains déversent, inondent et submergent. Moi, j'instille... »

—Bis-Marquis Insinuo dell Strappado, dit « l'Orateur »

D'extraction certes noble mais relativement modeste, les Strappado règnent sur un Bis-Marquisat désolé, une petite planète semi-aride sans ressources ni richesses particulières, mais qui présente l'avantage indéniable d'être un carrefour incontournable, à la croisée de grandes routes stellaires. A force d'intrigues et de compromissions avec la SEI et l'Ekonomat, les Strappado sont parvenus à obtenir une concession exclusive et perpétuelle sur l'énorme complexe orbital qui dessert deux tunnels intergalactiques majeurs et trois tunnels interstellaires. Là, ils traitent magnifiquement tous les puissants en transit, ménageant avec art les susceptibilités des uns et des autres, et inoculant à tous le virus de l'insurrection. Pour ce faire, ils n'hésitent pas à introduire des substances

neuro-psychotropes dans les plats et les boissons, qu'ils complètent par des programmes hypno-subliminaux diffusés dans les suites les plus huppées des établissements spatio-hôteliers dont ils ont la gestion.

Les Strappado ont fait du voyage spatial une véritable profession. A la manière de diplomates en perpétuel déplacement, ils prennent place à bord des transporteurs, vaisseaux de plaisance et frégates officielles, puis profitent des trajets pour répandre et intercepter toutes sortes de rumeurs. Maîtres en l'art de la désinformation, ils usent de leur art de la psychologie et du verbe pour atténuer jusqu'à les faire disparaître les soupçons les plus judicieusement fondés, détourner des haines

pour mieux les rediriger, aviver les passions et les envies des puissants – sans jamais perdre de vue ce qui est devenu leur devise familiale : « Donne toujours à l'autre l'impression que l'idée vient de lui »...



PERSONNALITÉ MAJEURE

Vipperino dell Strappado

Placé par le conseil de famille à la tête de la section « Loisirs » du complexe orbital, Vipperino y exerce avec brio les fonctions de grand ordonnateur des festivités à l'intention des visiteurs de marque. A ce poste clé, il peut tout à loisir propager dans l'esprit des voyageurs l'idée d'un renversement prochain de l'ordre établi et de l'avènement d'une nouvelle noblesse régénérée, mais aussi gagner à la cause de la Néo-Fronde tous les représentants de la Noblesse qui ne s'estiment pas reconnus à leur juste valeur – ils sont nombreux.

Description : d'une élégance flamboyante, Vipperino compense le peu d'attrait de son physique rondouillard par une verve intarissable et un magnétisme indiscutable. Ses mains potelées notamment, qu'il fait sans cesse danser devant lui, soulignent ses propos avec une grâce toute hypnotique.

Vipperino dell Strappado

Caractéristiques :

Agilité 2D+1

Savoir 3D

Mécanique 2D+2

Perception 4D

Vigneur 3D

Technique 2D+2

Psioniques 0D

- Déplacement 10
- Points d'Amarax 0
- Points de personnage 5

Compétences :

Esquive 5D

Bureaucratie 4D

Volonté 4D+2

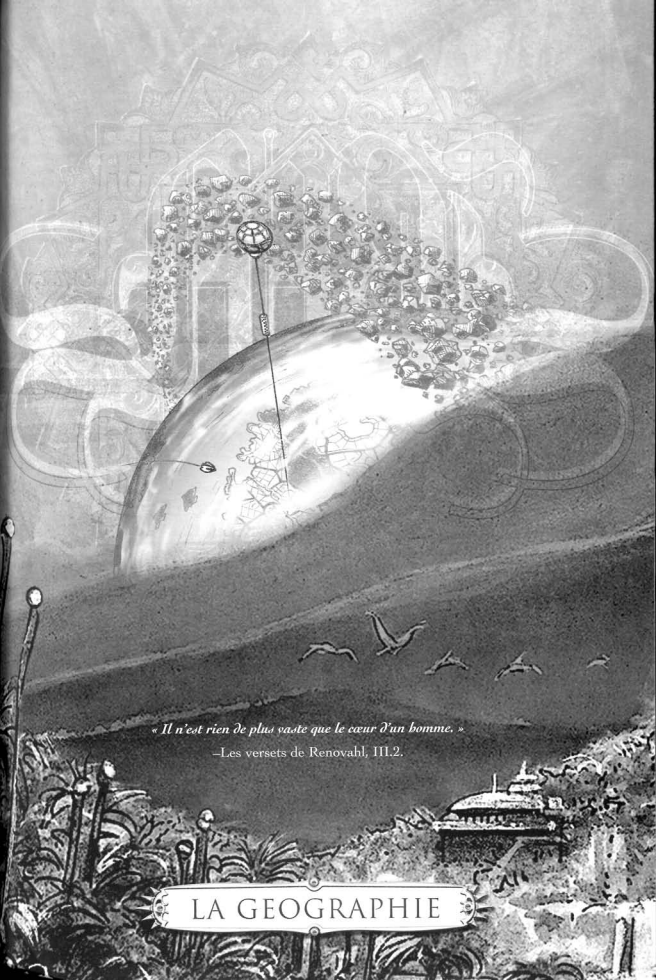
Escroquerie 7D

Investigation 6D

Persuasion 7D

Ordinateurs 3D

Équipement : Les tenues extravagantes de Vipperino sont aussi célèbres que colorées...



« Il n'est rien de plus vaste que le cœur d'un homme. »

—Les versets de Renovahl, III.2.

LA GEOGRAPHIE



LES MONDES DES MAGANATS

*« Nous sommes encore un peu à l'étroit,
je te l'accorde, mais l'an prochain, avec la
mise en orbite de la seizième planète
tropicale, les enfants auront vraiment de
la place pour jouer... »*

*—Jaana Malaury, Hypo-Comtesse
et mère consciencieuse.*

DES FIEFS FAMILIAUX

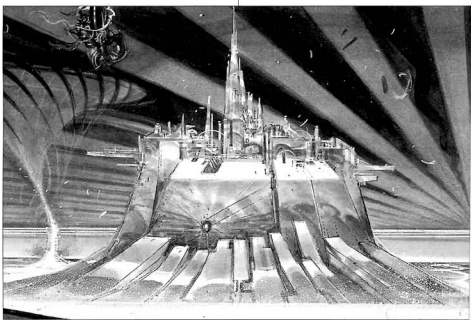
Du simple îlot rocheux perdu dans les
Confins aux gigantesques archipels planétaires
de l'Archi-Noblesse, les Maganats se
caractérisent par la possession de fiefs érigés à
la dimension de planètes entières. Outre leur

Les plus grandes familles ne se privent pas
pour entretenir des mondes composés de
plusieurs terres, dont l'une abrite invariablement
la capitale et le palais royal, cœur
névralgique des décisions et des activités de la
lignée, mais la majorité des familles nobles se
contentent d'une ou deux planètes qu'ils
façonnent à leur image.

Il est fréquent, chez les familles les plus
nombreuses, d'attribuer les planètes de
résidence en fonction du lignage – on trouve
ainsi les descendants du Roi sur la planète-
capitale, les cousins sur les planètes proches,
les nobles affiliées sur les satellites naturels ou
les terres plus lointaines, etc. Chez d'autres, les
mondes privés revêtent un aspect sensiblement
plus fonctionnel et sont organisés, à la façon
d'une ville et de ses proches abords, pour
répondre à des besoins logistiques – les
mondes des Poly-Romanoff sont ainsi conçus,
mêlant le luxe des palais à la sobriété
industrielle des usines d'armement.

Dreer et Lor-Ness

Pour compléter la liste
des planètes décrites dans
les pages qui suivent,
il convient de mentionner
Dreer, planète autrefois
paisible et pastorale au
regard des critères
humains, qui fut
transformée en une
gigantesque usine par les
exigences économiques et
productivistes des
Poly-Romanoff.
Son environnement
désormais hostile à la vie
est devenu le terreau des
expérimentations
industrielles les plus
diverses.



propension au luxe ostentatoire et l'arrogance
démesurée qui les caractérise, les nobles se
différencient en effet du commun des mortels
par un semblant de liberté qu'ils cultivent
jalousement. Là où les prospecteurs coloniaux
se contentent de sillonner l'espace, en quête de
terres vierges et propices à la vie, les lignées de
nobles perpétuent la tradition des privilèges
féodaux en revendiquant la possession de
planètes, si ce n'est de véritables mondes.

La variété est totale, à l'image des habitants
de ces mondes tantôt baroques, tantôt surprenants
de simplicité. Des cités-musées des
Crypto-Médicis aux répliques de Terra Prima,
en passant par les planètes-usines, les jungles
conçues pour la chasse au prédateur, les
mondes-plages ou les labyrinthes mortels
truffés de caméras, les Maganats peuvent se
targuer de posséder le plus invraisemblable
échantillon de mondes habitables – ils ne s'en
privent d'ailleurs pas...

DEPLACEMENTS ET SÉCURITÉ

Tout comme les Aristos jouissent de l'Anneau d'Or et de ses jardins, les nobles des Maganats peuvent compter sur la relative tranquillité que leur assurent la distance, la présence de patrouilles spatiales privées ou la protection de l'Empire et de ses unités. En fonction de l'importance de la famille et de son degré de noblesse, il peut être aussi simple que véritablement suicidaire d'approcher les limites du domaine privé des nobles. En règle générale, il convient d'être invité pour pénétrer ces mondes – tout comme il est nécessaire de demander l'autorisation pour se poser sur un astroport ou d'emprunter un

Techno-Tunnel. Les accréditations sont délivrées aux proches de la famille, aux nobles rendant visite, aux dignitaires ou aux relations commerciales, mais les portes de ces mondes dorés peuvent également s'ouvrir, sur ordre express, pour des visiteurs occasionnels.

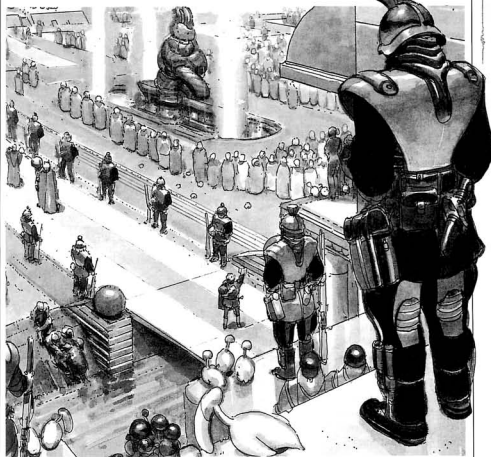
Les nobles n'hésitent que rarement à commander la destruction des vaisseaux étrangers dépourvus d'accréditation. En cas d'intrusion, ils font appel à leurs forces personnelles ou requièrent les services de l'Endogarde, qui ne ménage jamais ses efforts lorsqu'il est question de défendre les privilèges des nobles.

Vous trouverez dans les pages qui suivent la description de quelques unes des plus importantes planètes appartenant, liées ou affiliées aux Maganats :

Corada, Néo-Moskou, Gargan IV, Adamanthe V, Bunny-Chingel, Cosaki IV, Vanaconde, Planète-Labyrinthe.

Viendront ensuite quelques précisions sur des planètes d'importance :

Amérine, Aqua-end, Arh & Rah, Badmech, Karpol III, Laylin, Lotus-Sacré.



Dans un tout autre registre, Lor-Ness, banquise rocheuse qui dérive autour de la gigantesque planète gazeuse de Sumira, dans le système d'Alma-Atmata, est un monde désertique où la seule activité connue est le pompage organisé par la famille Sub-Kiltsburg – lointaine branche dissidente des Rétro-Winds'Or. Cette calotte glaciaire est tout de même exploitée par les 60 millions d'ouvriers qui vivent dans la station orbitale construite autour de Sumira...

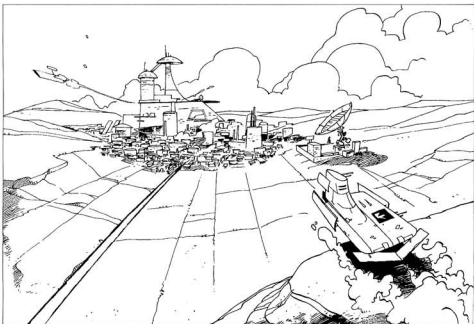
CORADA

Corada est une immense planète pastorale parsemée d'exocités accueillant plusieurs milliards d'individus et d'une quantité impressionnante de paléo-agglomérations urbaines de surface. Si les exocités regroupent quantité de travailleurs s'agitant dans les soubresauts des complexes industriels souterrains, les citadins de la surface ne sont là que pour la galerie... La plupart sont des nobliaux accoutrés au quotidien des atours les plus bizarres pour participer au carnaval permanent – la Cryptaféria – dont les chars décorés et les processions parcourent inlassablement la planète. Le corps du cortège est d'ailleurs composé d'une myriade de citoyens – les Carnavals – qui cheminent dans la joie et la bonne humeur jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Le somptueux palais des Crypto-Médicis trône comme un joyau sur la colline de Néo-Venice, une magnifique cité lacustre reposant sur le lac Venessin. Les 150 millions d'habitants qui la peuplent sont triés sur le volet pour leur goût, leurs qualités ou plus simplement leur fortune. Ils ont le privilège de vivre au milieu des reproductions paléo-conformes des chefs-d'œuvre architecturaux de Terra Prima. Les suicidés du Pont-des-Soupirs ont décidément une toute autre classe que ceux d'une banale Suicide Allée ! Néo-Venice est aussi le point de départ d'une galerie d'art qui ceinture la ville – la borsa –, la plus grande exposition de l'univers, tant par la taille que par la qualité des objets précieux qu'elle abrite. Beaucoup de touristes viennent pour l'art, le kitsch, le ragoûtant, le raffiné et l'extraordinaire que proposent ses altesses de la famille royale.

Tunnels, souterrains et galeries épatantes...

Le ventre de Corada la magnifique est un gruyère. Des centaines de milliers de kilomètres de corridors traversent en effet son sous-sol en tous sens. A l'origine, ces constructions servaient à transporter à une vitesse fantastique les visiteurs d'un musée à l'autre. Peu à peu, des tunnels annexes ont été ajoutés, pour la maintenance ou simplement pour desservir discrètement des habitations privées. Le complexe de transport anti-G est toujours opérationnel dans les galeries principales, mais d'innombrables souterrains plus ou moins bien étayés en partent désormais...



Type : Terrestre
Climat : Tempéré
Atmosphère : Type 1 (respirable)
Hydrosphère : Modérée
Gravité : Standard
Terrain : Cités tentaculaires, paysages pastoraux
Durée de la Journée : 21 heures standard
Durée de l'Année : 241 jours locaux
Aliens : Aucun
Spatio-Port : Première classe

Population : 48 milliards d'habitants
Rôle de la planète : Capitale des Crypto-Médicis
Gouvernement : Sa Majesté le Roi Ruis Frédéric Bolini de Crypto-Médicis.
Technologie : Espace
Exportations majeures : Œuvres d'art
Importations majeures : Produits de luxe, Matières premières
Proximité d'un techno-Tunnel : 1hT

NÉO-MOSKOU

Capitale du système Romanor, Néo-Moskou est une planète de taille moyenne recouverte de plateaux et de plaines forestières. Pendant la première moitié de l'année, un doux printemps accompagne la fonte des glaces hivernales et les abords des lacs verdissent un court moment. Puis les températures se remettent à chuter rapidement, dépassant à peine le seuil du zéro, et la neige transforme Néo-Moskou en une sphère immaculée flottant dans l'espace. Vient ensuite l'hiver glacial, qui fige le décor pour le restant de l'année.

Les Poly-Romanoff vivent dans un antique palais de pierre et de marbre transporté depuis la paléo-Europe de Terra Prima. Unique curiosité de la planète, cette construction anachronique constitue une villégiature printanière perdue au milieu de jardins à la française. L'hiver renvoie l'Archi-noblesse aux Poly-pyramides grises et rouges de Krassnaya Plata, son quartier privé situé sur le pourtour de la seule Méga-city de la planète. Moskova est un nid grouillant de vie fiché dans le sol, en strates sur plus de 38 kilomètres de profondeur, où ont été parqués tous les individus pour ne pas entacher davantage le noble et blanc manteau de la planète. Depuis les Poly-pyramides, les Poly-Romanoff surveillent leurs ouailles : chaque jour des millions de proto-moujiks empruntent des tubes aspirants pour se rendre dans les quelques six cents méga-usines concentrées sur une surface de 250 kilomètres autour de Moskova. C'est aussi dans ce vaste champ industriel que l'on trouve le spatio-port de première classe, parmi une multitude d'autres de classe inférieure utilisés pour le fret.



Type : Terrestre

Climat : Froid

Atmosphère : Type I (respirable)

Hydrosphère : Humide

Gravité : Standard

Terrain : Plaines enneigées, forêts de paléo-conifères reconstitués, grands lacs gelés

Durée de la Journée : 40 heures standard

Durée de l'Année : 622 jours locaux

Aliens : Aucun

Spatio-Port : Première classe

Population : 9 milliards d'habitants

Rôle de la planète : Planète-capitale des Poly-Romanoff

Gouvernement : Sa Majesté le Tsar Horlog de

Poly-Romanoff

Technologie : Espace

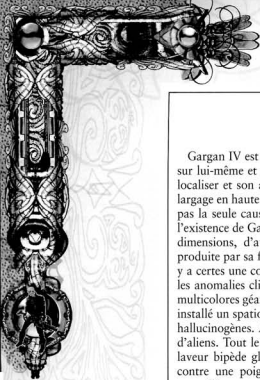
Exportations majeures : Aucune

Importations majeures : Denrées alimentaires

Proximité d'un techno-Tunnel : 1hT

Comme à la roulette...

Sous son blanc manteau immaculé, Néo-Moskou cache de bien putrides entrailles. En effet, au-delà de la ceinture industrielle commence le royaume des déchets chimiques et radioactifs en tous genres, qui ont pour point commun d'être hautement toxiques et instables. Les autorités sont parfaitement informées de la situation, mais l'idée d'être en train de fumer au-dessus d'un baril de poudre leur paraît délicieusement romantique. Elle ajoute du piment à la blanche monotonie. Aussi prennent-elles grand soin de ne surtout rien changer, voire d'enrichir le mélange détonnant. Bien sûr, le palais des Poly-Romanoff comme le quartier de Krassnaya Plata sont eux bien à l'abri derrière un champ de force...



GARGAN IV

Gargan IV est une aberration de l'espace. Ce monde mineur minuscule tourne rapidement sur lui-même et file autour de son astre à la vitesse d'une comète. Sa position est difficile à localiser et son approche pose parfois problème. La plupart des ravitaillements se font par largage en haute atmosphère. Viser le spatio-port n'est pas toujours chose aisée. Mais ce n'est pas la seule cause de sa réputation délirante. Il existe plusieurs théories contradictoires sur l'existence de Gargan IV. Certains prétendent qu'il s'agit d'un monde oscillant entre plusieurs dimensions, d'autres vont jusqu'à émettre l'idée que cette planète n'est qu'une illusion produite par sa faune suite à l'absorption massive des champignons hallucinogènes locaux. Il y a certes une contradiction inhérente à cette dernière théorie mais elle justifierait assez bien les anomalies climatiques et topographiques rencontrées – le décor, envahi de champignons multicolores géants, changeant de manière imprévisible au fil des jours. Les Omni-Shakya ont installé un spatio-port et des exploitations sur toute la surface pour récolter les champignons hallucinogènes. Au million d'ouvriers humains se mêlent encore cinq millions de mutants et d'aliens. Tout le reste de la population et des travailleurs appartient à une espèce de raton-laveur bipède glabre, aux yeux vides et à la démarche pataude, employée pour la récolte contre une poignée de paléo-cacahouètes. Le port d'une unité respiratoire est vivement conseillé pour ne pas subir les effets hallucinogènes des spores omniprésents dans l'air, qui déclenchent des crises d'hilarité incontrôlables.

L a chasse aux ballus...

L'arrivée aux abords de Gargan IV a été fatale à plus d'un vaisseau...

En effet, sous l'action combinée d'une vitesse de rotation anormale et d'une couche atmosphérique hétérogène, d'immenses colonnes gazeuses jaillissent parfois dans l'espace telles des langues géantes à l'haleine chargée. Elles contiennent à des concentrations inimaginables les acides psychotropes qui stagnent normalement au sol. C'est donc le cœur joyeux et l'esprit plein d'images colorées que les pilotes léchés par ces vents de folie viennent s'embraser frontalement au contact de l'atmosphère...



Type : Terrestre

Climat : Extrêmement variable

Atmosphère : Type II (unité respiratoire conseillée)

Hydrosphère : Ultra élevée

Gravité : Légère

Terrain : Gigantesques forêts d'arbres et de champignons géants, relief très irrégulier

Durée de la Journée : 12 heures standard

Durée de l'Année : 120 jours locaux

Aliens : Espèces endémiques mammifères semi-intelligentes, mutants, aliens divers

Spatio-Port : Service minimal

Population : 40 millions d'habitants

Rôle de la planète : Production exclusive de narco-champignons pour les Omni-Shakya

Gouvernement : Maganat des Omni-Shakya

Technologie : Âge de pierre

Exportations majeures : Narco-champignons

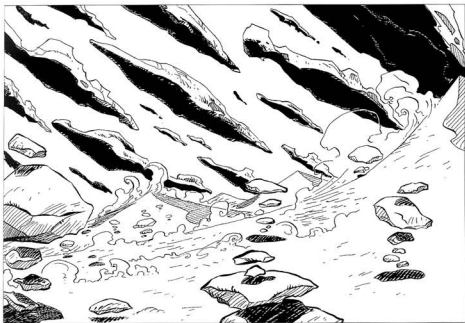
Importations majeures : Ravitaillement des exploitations

Proximité d'un techno-Tunnel : 4jt

ADAMANTHE V

Adamante V est une boule de sable figée entre les trois soleils d'Astamb, un genre d'enfer où la nuit est un concept inconnu. Aux déserts de sables brûlants succèdent parfois des plaines vitrifiées que l'impact des vents solaires vient briser en milliards d'étoiles brillantes. Ce sont ces éclats, visibles comme des flashes à travers tout le système, qui ont attiré l'attention sur Adamante V, quasiment invisible entre ses trois soleils.

D'immenses mégalithes mesurant plusieurs dizaines de kilomètres flottent en basse atmosphère, planant au-dessus de la surface par le jeu des forces gravitationnelles des soleils. Ces météores captifs abritent des colonies entières de Nocto-Vampires. Ces créatures extraterrestres – qui ressemblent à des chauve-souris translucides de quatre mètres d'envergure, vivent en communautés et se nourrissent exclusivement de silice et de photons – possèdent la particularité de se dissoudre instantanément dès qu'elles sont privées de lumière. Comme la nuit n'existe pas sur Adamante V, ce n'est pas un problème. Mais, le Maganat des Pouldar a trouvé la parade : désireux de récolter les fantasmagoriques gisements de pierres précieuses sous les sables de la planète, il a démontré aux autochtones que si les trois soleils interdisaient effectivement toute approche, ses missiles tactiques pouvaient en revanche fort bien passer et pulvériser toute vie. Aussi, les Nocto-Vampires dépourvus de toute technologie ont été contraints d'apprendre à travailler pour les Pouldar. Depuis, ils remplissent sans relâche des missiles autonomes de chargements perliers et diamantifères.



Type : Terrestre

Climat : Torride

Atmosphère : Type IV (exosquelette requis)

Hydrosphère : Aride

Gravité : Lourde

Terrain : Déserts de sable, mégalithes volants, plateaux de verre

Durée de la Journée : Inapplicable

Durée de l'Année : Inapplicable

Aliens : Nocto-Vampires

Spatio-Port : Aucun

Population : 14 millions d'habitants

Rôle de la planète : Aucun

Gouvernement : Aucun

Technologie : Espace

Exportations majeures : Aucune

Importations majeures : Aucune

Proximité d'un techno-Tunnel : 117

Les prédateurs Photon

Si les Nocto-Vampires ne sont désormais plus une menace pour les Pouldar, leur relation aux photons et leur capacité d'absorption de la lumière ont donné naissance à un tout autre péril. De retour d'Adamante V, des ingénieurs Techno-Technos rapportèrent le fruit de leurs observations et se mirent à étudier la conception d'un assassin aux facultés terrifiantes. Comme les chauve-souris d'Adamante V, le prédateur Photon se nourrit de particules lumineuses et disparaît totalement une fois plongé dans l'ombre. Là où le robot des Techno-Technos s'avère redoutable, c'est qu'au lieu de mourir, il devient parfaitement invisible et régénère ses cellules endommagées – il est bien évidemment muni d'un générateur de photons et d'un champ de ténèbres activable à volonté...



BUNNY-CHINGEL

Bunny-Chingel est la capitale de la famille Supra-Aifnair, branche très éloignée des Anté-Kénédi. Egalement surnommé la Planète d'Opale, ce petit havre de tranquillité est le centre névralgique du système Ochimine et n'accueille qu'une population de très haut vol. Colonisés de force par les Supra-Aifnair, les habitants du système ont pratiquement tous été éradiqués ou réduits à l'état de misérables esclaves au service des personnalités de Bunny-Chingel.

Cette capitale est donc une planète exquise entièrement dévouée aux délices et dépravations sexuelles de la Noblesse. Des circuits organisés permettent de visiter la diversité des paysages paradisiaques de Bunny-Chingel et, ainsi, de goûter à la suavité de différentes ambiances. Chaque zone possède de luxueuses bâtisses équipées de tout le confort imaginable pour la noblesse dorée. Ici, des homéoputes de luxe, là, des baisodromes multi-fonctions et partout des clubs de rencontre anti-G où lier connaissance. Sa position retirée et passablement discrète fait d'elle une villégiature appréciée des puissants de l'Univers – même s'il faut bien dire que la Noblesse et l'Infra-noblesse y sont largement plus représentées que l'Archinoblesse. Beaucoup de manigances se dévoilent tout naturellement sur l'oreiller exercé des charmeuses professionnelles, et toutes ces révélations qu'enragent les Supra-Aifnair leur assurent une rente basée sur le chantage. C'est d'ailleurs la principale source de revenus de la planète.

Et qu'as-tu
appris à
l'école aujourd'hui ?...

Outre pour les plaisirs en
tous genres qu'elle offre,
Bunny-Chingel est
également renommée
pour son école qui forme
les jeunes filles au délicat
métier de courtisane.
Quoiqu'un peu onéreux,
le cycle complet d'étude
permettra aux familles
qui auront consenti le
sacrifice de récupérer une
jouvencelle tout à fait
armée pour aller
conquérir la galaxie à la
pointe de ses charmes.
Des cycles supérieurs
permettent de se
spécialiser dans des
domaines bien
particuliers, toujours très
prisés des amateurs...



Type : Terrestre
Climat : Tempéré
Atmosphère : Type 1 (respirable)
Hydrosphère : Modérée
Gravité : Standard
Terrain : Océans bordés de grandes plages,
plaines verdoyantes, forêts, complexes hôteliers
Durée de la Journée : 17 heures standard
Durée de l'Année : 396 jours locaux
Aliens : Aucun
Spatio-Port : Classe stellaire

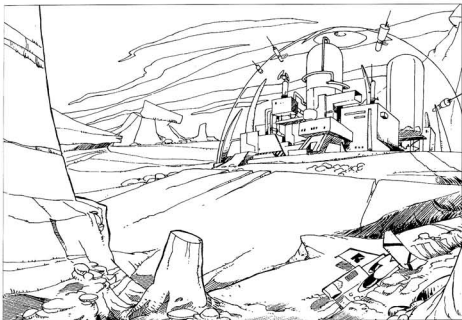
Population : 6 milliards d'habitants
Rôle de la planète : Tourisme, production de produits
de luxe, capitale des Supra-Aifnair
Gouvernement : Pseudo-démocratie présidée par
Ruppert de Supra-Aifnair
Technologie : Espace
Exportations majeures : Produits de luxe
Importations majeures : Technologie high-tech,
denrées alimentaires
Proximité d'un techno-Tunnel : 3ht

COSAKI IV

Cosaki IV est la ruine et le purgatoire de la famille Pétro-Roubliév. L'ancienne planète ravagée par des guerres expérimentales n'est plus que l'ombre d'elle-même, tout juste un gros astéroïde effondré dérivant autour de son astre. Toute trace de faune et de flore a été annihilée et l'atmosphère s'est évaporée progressivement, comme les océans.

Depuis, la famille des Poly-Romanov a repris le flambeau, transformant Cosaki IV en labo-usine. La surface de la planète est entièrement recouverte de sites de haute technologie alimentés par des champs de méta-panneaux solaires et d'éoliennes. Sur les 18 milliards d'habitants, plus des trois-quarts vivent dans les deux milles exocities construites en surplomb jusqu'à des hauteurs de six à huit mille mètres. Elles sont remplies de cobayes-réfugiés et de démineurs condamnés. L'atmosphère irradiée est traversée en tous sens de chimio-ouragans furieux. Le cœur de la planète pourrait bientôt connaître lui aussi un sort fatal. Les réservoirs d'eau sont protégés dans des cuves de confinement insérées à proximité du magma.

Le rendement des techno-usines de Cosaki IV est excellent et l'essentiel des armes high-tech enrichit le catalogue de la famille des Poly-Romanoff. Au fond, Igor Poulou-Xin de Pétro-Roubliév n'est qu'un jouet dans les mains de son ombrageux tuteur. Néanmoins, l'action corruptrice et souterraine de certains membres de la famille Roubliév – qui espionnent et vendent les secrets aux plus offrants – pourrait bien déboucher sur une crise ouverte...



Type : Astéroïde

Climat : Aucun

Atmosphère : Type IV (exosquelette requis)

Hydrosphère : Aucune

Gravité : Légère

Terrain : Industriel

Durée de la Journée : 74 heures standard

Durée de l'Année : 841 jours locaux

Aliens : Aucun

Spatio-Port : Classe stellaire

Population : 18 milliards d'habitants

Rôle de la planète : Centre de recherche et d'expérimentation

Gouvernement : Igor Poulou-Xin, Supra-Prince de Pétro-Roubliév

Technologie : Espace

Exportations majeures : Armement high-tech

Importations majeures : Denrées alimentaires, matières premières, eau

Proximité d'un techno-Tunnel : 2jt

A balles réelles...

Toujours enclins à tallier l'utile à l'agréable, les dirigeants d'exploitation de Cosaki IV n'ont guère attendu pour mettre à profit les pluies acides, les radiations et le relief accidenté de leur environnement. Le sol et les conditions climatiques de la planète leur fournissent en effet un excellent terrain de tests pour les armes, armures, blindages externes et autres munitions à effet de zone. Plusieurs secteurs de la planète sont ainsi réservés aux essais des produits d'usine – les dommages structurels et humains causés par les explosions sont intégrés aux pourcentages de pertes tolérées prévus par l'exploitation...



VANAACONDE

Situé aux limites de l'Endofrange, le système quaternaire d'Ouzo n'est livré à la colonisation sauvage que depuis quelques décennies, après que d'importants gisements de torpedium eurent été détectés sur Vanaconde. Trois maisons nobles obtinrent alors l'aval de l'Empire pour exploiter Vanaconde. Pour se départager, elles devaient au préalable coloniser les trois autres planètes du système : les Mina-Cornak s'approprièrent Eptérionde, les Heptavenceslas colonisèrent Boaconde et les Fulguro-Quetzal investirent Triticoconde. Pendant vingt ans, ces familles s'acharnèrent autant à s'implanter sur ces mondes à la faune et la végétation hostiles qu'à torpiller leurs concurrentes. Aujourd'hui, la situation n'est toujours pas réglée.

Ouzo a rapidement attiré quantité de mercenaires et de pirates divers à vendre services et ravitaillements variés aux belligérants. Le torpium est un élément fissile utilisé dans la fabrication de certaines armes des bombardiers spatiaux. Sous la houlette d'un bataillon de corsaires au service des Mina-Cornak, les gisements de la planète ont été secrètement mis en exploitation, sans autorisation formelle de l'Emperatriz. Si le scandale venait à éclater, l'abcès serait vite crevé et une guerre sans merci éclaterait sans doute dans le système, avec le risque de tuer la poule aux œufs d'or.

En-dehors de ces considérations politiques, Vanaconde est une planète de jungles agréables si l'on fait abstraction de sa faune dangereuse, ses arbres constricteurs et autres poisons floraux mortels pour l'espèce humaine.

Vana fever

Au nombre de ses charmes, Vanaconde en compte un plutôt rare, mais dont il faut souhaiter qu'il reste rare. En effet, transmis par un insecte microscopique de sa faune, la « fièvre de vana » comme on l'appelle est un mal aussi spectaculaire que foudroyant qu'il vaut mieux garder pour le marché local... L'insecte pond un œuf sous la peau des créatures à sang chaud, puis la larve grandit doucement. A terme, elle occupe un espace au moins égal à celui du corps qui l'abrite. Elle explose alors, libérant dans l'air des milliards d'insectes microscopiques qui n'auront rien de plus pressé que de perpétuer cette belle tradition...



Type : Terrestre

Climat : Chaud

Atmosphère : Type II (unité respiratoire conseillée)

Hydrosphère : Humide

Gravité : Standard

Terrain : Jungles, mers de spores, montagnes de minerais

Durée de l'année : 36 heures standard

Durée de l'année : 339 jours locaux

Aliens : Aucun

Spatio-Port : Aucun

Population : 5 000 corsaires en situation illégale

Rôle de la planète : Gisements de torpedium en instance d'exploitation

Gouvernement : Aucun, domaine de l'Empire

Technologie : Âge de pierre

Exportations majeures : Aucune

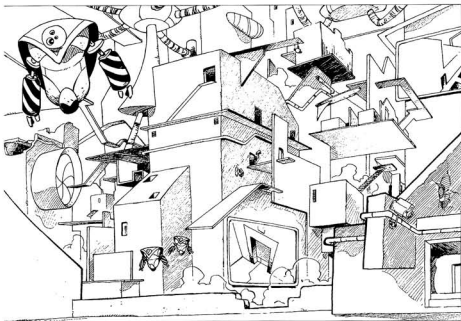
Importations majeures : Aucune

Proximité d'un techno-Tunnel : 7jt

PLANÈTE-LABYRINTHE

Planète-Labyrinthe est un ambitieux projet ludique qui devrait voir le jour prochainement, le temps que soit achevée la construction du satellite artificiel en orbite autour de Minos, dans le système d'Alpha-Taurus.

Les candidats au jeu seront lâchés dans les coursives d'un labyrinthe recouvrant toute la surface de la planète. Ils devront se rendre d'un point A à un point B en évitant les pièges et les monstruosités que les animateurs auront libéré pour l'occasion. A la rudesse du tracé du labyrinthe s'ajoutera donc une pléiade de dangers exotiques supplémentaires, pour le plus grand bonheur des TVadds. La retransmission sera assurée par des unités robotiques de type œil-fliks spécialement conçues pour suivre les participants. De gigantesques tours culminant à 17 kilomètres d'altitude hérissent toute la surface de la planète et forment un puissant réseau de prise de vues, de contrôle des sections du labyrinthe et de cosmo-diffusion. Toute l'opération est entre les mains de Pu-Yi Amaterasatru de Dharam-Shaka – chef d'un clan intégré à la famille des Ômni-Shakya – grand Radh-Jah de Minos. Afin de susciter l'intérêt immédiat du public, Pu-Yi envisage d'acquiescer tous les droits sur les stars médiatiques obsolètes ou en voie de l'être afin d'en faire les premiers candidats de son nouveau jeu. Le Labyrinthe de la mort verrait donc des has-been en puissance lutter pour leur survie dans un environnement décidément plein de surprises...



Type : Satellite artificiel

Climat : Chaud

Atmosphère : Type I (respirable)

Hydrosphère : Aride

Gravité : Standard

Terrain : Labyrinthe de métal et de pièges, hautes tours

Je régis 3DTV

Durée de la Journée : 24 heures standard

Durée de l'Année : 100 jours locaux

Aliens : Aucun

Spatio-Port : Service minimal

Population : 1 million d'ouvriers et de miliciens

Rôle de la planète : Jeux télévisés

Gouvernement : Maganat des Ômni-Shakya

Technologie : Espace

Exportations majeures : Aucune

Importations majeures : Aucune

Proximité d'un techno-Tunnel : 1hT (en construction)

Incident cybernétique...

Quelques semaines avant l'ouverture au public de Planète-Labyrinthe, un incident technique a sérieusement compromis le lancement du projet. Alors qu'ils s'apprêtaient à ouvrir le feu sur un groupe de cobayes mutants lâchés dans les rues, les unités robotiques furent soudain paralysées. Toute communication fut instantanément rompue avec le central et aucun des ordres d'urgence ne trouva écho. Pire encore, les machines de guerre s'en prirent bientôt aux bâtiments, caméras et relais du complexe, forçant les superviseurs à envoyer des unités de nettoyage détruire la zone. L'incident a fait l'objet de plusieurs communiqués officiels, mais aucun ne parlait de l'attitude des mutants présents lors des essais – retrouvés assis en tailleur, les mains jointes, plongés dans une profonde méditation...



QUELQUES PLANÈTES D'IMPORTANCE

AMÉRINE

1,30ht Planète du système Kénédio, elle appartient comme son nom l'indique à la famille des Anté-Kénédi. Ses trois continents sont recouverts de mégapoles où s'agglutinent de gigantesques gratte-ciel qui défient toujours plus les lois de la gravité. Pour la plupart, ses habitants sont des fonctionnaires et des industriels. La vie des cités s'organise principalement autour de la politique et des luttes de pouvoirs. Son UPP – l'Université Politico-Politique – est d'ailleurs connue dans tout l'Empire. Elle est la Planète-Capitale des Anté-Kénédi.

LOTUS-SACRÉ

2ht Ah ! Lotus-Sacré ! Planète-Capitale de la famille des Omni-Shakya... Elle est interdite – et pour cause, elle est Sacrée ! En effet, toute personne non « purifiée » par les Narco-Brahmane se voit refuser l'accès sous peine d'éradication pure et simple ! Il va sans dire que certains capitaines Pirates sont « purifiés »...

La famille royale habite un somptueux palais dont chaque pierre a été importée du paléo-site d'Ankhor de Terre-Prima. Agrémenté de toutes les merveilles technologiques modernes et de millions de pierres précieuses uniques, le palais des Omni-Shakya est considéré par tous comme l'une des 777 Merveilles de l'univers !

ARH & RAH

4jt Planète-double aux particularités uniques dans tout l'univers, elle fut achetée il y a bien longtemps par la famille des Rétro-Winds'Or. En effet, la planète Arh ne pouvant recevoir sur son sol sacré que des êtres de sexe féminin, elle abrite depuis ce jour les réunions secrètes de la Maison Matriarcale. On raconte même que des initiées de l'ancien ordre des Shabda-Oud avaient elles aussi l'habitude de s'y rendre – les mauvaises langues parlaient « d'intérêts communs et de complots ». Qu'en est-il aujourd'hui ?

Pour plus de précisions sur Arh & Rah, reportez-vous à la page 168 du Livre d'Univers.

LAYLIN

3ht Magnifique et enchanteresse, cette planète bleue est la Planète-Capitale des Rétro-Winds'Or. Tout ici n'est qu'Archiluxe, Archi-calme et Archi-volupté... Enfin, surtout pour la famille et ses invités, car pour le commun des mortels – indésirables ou simples badauds – c'est une toute autre histoire...

BADMECH

4,30ht Que dire de ce joyau de l'espace ! Ses forêts de rubis, ses prairies de cobalt et sa mer de diamants ne sont qu'une des facettes de cette extraordinaire planète ! Elle fut offerte par l'Empire à la famille des Kama-Ming pour services rendus, mais personne ne sut jamais de quels services il s'agissait... Ce qui est sûr, c'est que depuis les Kama-Ming n'ont eu de cesse de faire « briller » chaque parcelle de la planète, à l'image de leur somptueux Palais-Capital, entièrement sculpté dans la plus haute des montagnes de jade, qui illumine de sa magnificence tout les mondes des alentours ! Comme il est excitant de voir s'agiter toutes ces petites mains des serfs-camarades...

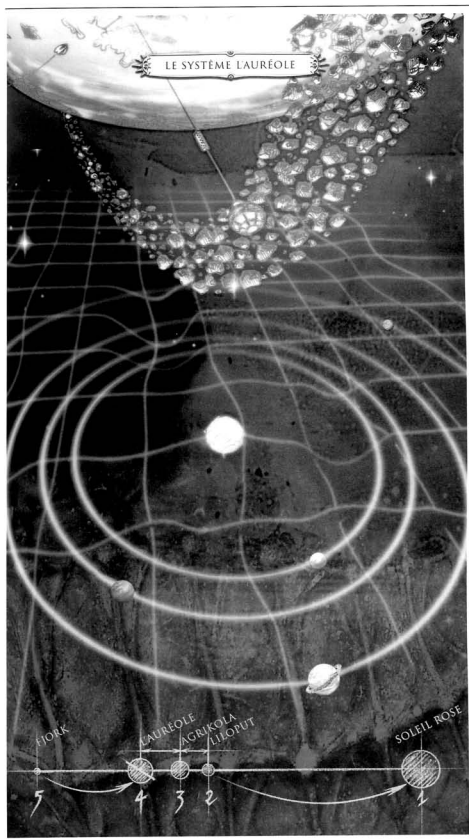
KARPOL III

1ht Planète-Capitale de la famille des Hyper-Ab'Sbourg depuis toujours, cette grande planète est un véritable bastion – imprenable. Sa forteresse principale sert de base au haut commandement, et ses vastes étendues sauvages, de terrain d'entraînement pour la mise en pratique des toutes dernières tactiques Teutonik.

AQUA-END

27jt Cette planète appartient depuis toujours à l'Omni-noblesse. Et pour cause, c'est la planète-prison préférée des Emperoratriz successifs. Entièrement recouverte d'eau et continuellement parcourue de typhons spectaculaires, elle remplit son rôle à merveille. Ainsi, les prisonniers politiques et les citoyens par trop curieux ont tout le loisir d'admirer les magnifiques couchers de soleil qui se noient dans l'océan, mêlant leurs rayons orangés à l'eau couleur rouge sang...

Pour plus de précisions sur Aqua-end, reportez-vous à la page 263 du Livre de Règles.



Les planètes du Système L'Auréole

Très chaude, Lilloput est la planète la plus proche du soleil.

Destinée à l'exploitation agricole, Agrikola vient ensuite, sur une orbite très proche.

L'Auréole, planète majeure du système, bénéficie d'un climat tempéré et d'une gravité légèrement inférieure à celle de Terra Prima.

Fjork, quatrième et dernière planète du système, est couverte par les glaces et balayée par des vents polaires.

LE SYSTÈME L'AURÉOLE

LA FAMILLE L'AURÉOLE

Sur la Planète des désirs, on vient de lancer une nouvelle mode qui fait fureur : le Mariage d'apparat. Outre le simple contrat civil ou le passage solennel devant un Techno-pape, l'union entre Nobles donne lieu à de gigantesques parades retransmises par les médias.

Ainsi, lors du fabuleux mariage Archi-co-princier de Simon avec sa 14^{ème} épouse, on a pu voir l'Archi-co-Prince de L'Auréole lui-même, en uniforme d'apparat au bras de la délicieuse Veet Pandiablo, la fameuse chanteuse de Glop-hop. On la dit aussi grande musicienne, esthète et mécène. Cette virtuose espère battre le précédent record de durée pour une épouse de l'Archi-co-Prince, qui est actuellement de sept années standard.

A gauche du prince, Hercule Gribaladi, l'oncle paternel de Simon, était accompagné de sa 70^{ème} épouse, Rita Word, la finaliste du fameux jeu qui passionne les élites cultivées « Assis sur un tas de Kublars ».

L'Archi-co-Prince-héritier-putatif, le prince Gaubert souriait gentiment à ses petits cousins et cousines disposés aux pieds des invités.

A droite, tous les gendres de Simon accompagnées de leurs sublimes et talentueuses épouses, parmi lesquels on pouvait reconnaître de nombreux héritiers de familles Nobles – l'Hypo-Comte de Sacca-pech, le Mono-Duc d'Helsaki, mais surtout Le Bis-Marquis Gandavah, membre de la famille des Ômi-Shakya, distributeur-diffuseur exclusif de la nouvelle drogue tendance « Coup de Foudre ». A son bras, tout le monde avait reconnu sa fiancée Tiffany.

TIFFANY

Fille de la 8^{ème} femme de Simon, Tiffany est LA coqueluche du moment. C'est une superbe fille brune, dotée d'un caractère réputé peu commode. Son père est très fier de sa grande culture. Elle adore les aventures poly-culturelles interactives et les nombreux onirofilms diffusés sur la chaîne privée du Maganat. Tiffany est la vedette d'une émission consacrée à sa vie de tous les jours produite par son père aimant. Elle n'a pas encore été diffusée ailleurs que sur le réseau local de L'Auréole.

SIMON XXXI

L'archi-célèbre Archi-co-Prince est un énorme poussah qui se déplace en permanence sur un trône antigrav. Il porte son uniforme de Grand Commandeur du Chaos. On dit de lui que c'est le plus fin gastronome de son temps. Avec son éternel sourire aux lèvres, il enjôle tout le monde et même son oncle.



Il fait montre d'une générosité sans faille pour se créer des obligés, et chacun croit être son ami.

HERCULE GRIBALADI

C'est l'éminence grise de Simon XXXI. Ce fin diplomate, propriétaire du GigaCasino est

le maître d'œuvre de l'alliance Techno-Techno, qui devait porter au pinacle la renommée de L'Auréole grâce à de superbes réalisations comme le GigaCasino.

Sa discrétion lui vaut d'être à peine remarquer, mais c'est un personnage clé de la Principauté, le Grand Ordon-nateur des Fêtes de L'Auréole. Sa voix douce et persuasive possède le don de faire taire toutes les conversations autour de lui.





HISTOIRE DE LA PRINCIPAUTÉ DE L'AURÉOLE

Les Gribaladi de L'Auréole sont une famille noble mineure de la Frange. Un système de quatre planètes et un planétoïde semi-artificiel, une influence politique quasi nulle, à peine 40 milliards de kublars selon les estimations confidentielles de l'Ekonomat... En outre, sa « force » militaire – l'Auréo garde – est la risée des puissants Maganats, qui raillent sa prétention à singier l'Endogarde. Mineure donc à tous les points de vue, mais pourtant extrêmement présente dans les médias depuis quelques décennies...

Groupee autour de son chef, L'Archi-co-Prince Simon XXXI, la famille compte une cinquantaine de membres. Les frasques de leurs filles et épouses défrayent les homéo-journaux et leurs mariages princiers sont TriDiffusés en direct sur 7 milliards de mondes et territoires. Ils détiennent des casinos dans tous les systèmes huppés de l'Univers humain et leur planète principale, L'Auréole III, est également connue sous le nom de « Planète du Désir ».

Pourtant, cette tumultueuse famille venue d'un système si petit et si lointain semble faire l'objet d'une étrange retenue de la part de l'Archi-noblesse. Retenue qui confinerait presque à un secret respect... Son domaine de prédilection, le plaisir sous toutes ses formes, entre parfois en concurrence directe avec le monopole des Ômini-Shakya. En effet, l'Archi-co-Principauté exporte un aliment miracle qui compte de nombreux adeptes dans la Galaxie. Un blé dont on garantit qu'il nourrit et rend beau à la fois.

Idole des magazines people, nouveau fiancé officiel de la co-Princesse Tiffany de L'Auréole, le Bis-Marquis Gandavah fait depuis des mois la une des homéo-journaux. Y aurait-il derrière ce battage médiatique une future alliance ?

On sait également que ce mariage supraprincier sera retransmis en direct et en 3D sur les plus grandes chaînes d'hyper-TV. Par cette belle opération publicitaire, l'actuel chef de famille de L'Auréole affiche ostensiblement son intention d'entrer en rivalité avec les Rétro-Winds'Or. La réputation de beauté physique du clan L'Auréole n'est plus à faire. Simon XXXI s'efforce par tous les moyens de marier ses plus belles co-princesses aux héritiers de l'Archi-noblesse. La famille Rétro-Winds'Or, dont la spécialité est pourtant le mariage princier, laisse faire, en apparence, et affecte le mépris. « Nous ne sommes pas du même univers... »

Etrange mansuétude de la part de familles qui n'ont pas la réputation d'être tendres ou laxistes avec leurs concurrents.

L'Emperatriz lui-même semble tolérer, avec une indulgence coupable, les frasques nombreuses et parfois scandaleuses de cette remuante famille. On pense généralement que la raison de cette situation unique vient de sa notoriété médiatique, ou encore de la fascination éprouvée par tout un chacun pour la célèbre Planète du Désir, L'Auréole, la « Perle Rose de la Frange », la destination de tous les plaisirs. D'autres, mieux informés, mettent en avant l'extraordinaire machiavélisme de L'Archi-co-Prince, héritier lui-même d'un patrimoine génétique entièrement dévolu à la trahison, au retournement d'alliance et à l'opportunisme, comme le montre bien l'histoire de la famille. En fait, seuls les mentreks impériaux et la haute hiérarchie Techno-Techno connaissent la vérité.

LE FONDATEUR

Un ancêtre de la famille, Gribaladi, chef de guerre hyper-putchiste, proposa ses services à l'Empereur Magellan en 29888 dans une endocytie des confins, pour réprimer une city-émeute qui menaçait de tourner à la cosmo-révolution régionale. Presque sans effusion de sang, l'aventurier réussit à désamorcer la crise en retournant toutes les factions les uns contre les autres. Ce qui aboutit inexorablement à l'auto-massacre des meneurs. Les émeutiers, dégrisés, lâchèrent immédiatement leurs armes de circonstance et abandonnèrent la rue. Impressionné par la prodigieuse maîtrise de Gribaladi, Magellan lui conféra en récompense de ses services la dignité d'Archi-co-Prince, qu'il fut le seul à porter – à part, un siècle plus tard, l'Archi-Prince d'Andorranées. Magellan lui octroya par le même décret un fief situé dans la Frange, un système de quatre planètes de type terrestre, dotées d'un soleil aux couleurs d'aurore perpétuelle.

En tout état de cause, le lointain descendant de Gribaladi, l'actuel Archi-co-Prince Simon XXXI, a créé un empire commercial florissant fondé sur le commerce de la beauté, du jeu, du plaisir sous toutes ses formes et à tous les tarifs. Tous les membres de la famille Gribaladi trustent les conseils de direction des casinos, des boîtes de nuit, des restaurants et des compagnies de transport. Des fêtes gigantesques sont organisées au Palais Roc.

UN PEU DE POLITIQUE LOCALE

L'Archi-co-Prince est un co-monarque de droit divin qui dirige d'une main légère la vie de ses concitoyens. Voici quinze ans, il a cédé à la Sainte Eglise Industrielle le monopole de la production manufacturière et la gestion technique de ses casinos. Parmi les couches de la population laborieuse, du moins celles qui ne sont pas sensibles à la propagande Techno et qui regrettent l'époque où les L'Auréolesques se gouvernaient eux-mêmes, on commence à renâcler. Il y aurait même eu de mini-city-émeutes, dont curieusement la presse a fort peu parlé.

Les Techno-Technos, qui poursuivent leurs propres buts, aimeraient également mettre la main sur le trafic des femmes de Lilloput et bénéficier de l'apport en combattants des mercenaires fjorkings. Mais le temps joue pour eux, et ils ne veulent pas bousculer Simon XXXI qui semble leur faire confiance.

Pour leur part, les Ômni-Shakya accepteraient volontiers de faire tomber L'Auréole et son Blé d'Or™ dans l'escarcelle familiale. La politique de confrontation frontale ayant montré ses limites dix ans auparavant, une alliance avec L'Auréole paraît la meilleure solution. Mais ils se méfient énormément des Techno-Technos, leurs alliés provisoires.

Seul l'Ekonomat soutient à fond – et sans réserve aucune – l'action de Simon Gribaladi.

Pour toutes ces raisons, l'Archi-co-Prince entretient une police secrète aussi pléthorique que discrète, qui tente par son hyperactivité de rendre compte au souverain des moindres frémissements de son peuple et de ses alliés et adversaires.

LA PLANÈTE LILLOPUT

Très chaude et proche du soleil, cette planète-paradis compte une multitude de petits atolls aux plages de sable blanc ou gris perle qui scintillent sous le soleil rose fuchsia et le ciel vert pistache très délavé. Des centaines de lagons, des volcans éteints et des îles paradisiaques avec une faune multicolore parfaitement inoffensive. Le reste de la planète est une mer immense, peuplée de poissons de toutes les couleurs.

C'est un monde sans histoires où les hommes pêchent ou se prélassent dans des hamacs toute la journée, tandis que les femmes dansent, nagent dans les lagons, organisent des jeux, papotent ou s'administrent mutuellement des soins esthétiques.





Nourries de poisson frais et de fruits exotiques, actives et sans aucun « stress », les jeunes femmes de la planète sont en parfaite condition physique et naturellement douées pour la paresse, l'amour, le badinage et autres plaisirs de cour. Elles développent toutes sortes de talents pour se faire remarquer des puissants.

Ce sont aussi les plus belles femmes de l'univers. D'abord, elles représentent une extraordinaire variété de types et de races. Des brunes et des blondes, des rousses flamboyantes et des cheveux châtain, toute la palette des couleurs

des populations dans un grand nombre de microclimats qui aurait favorisé, selon les chercheurs de l'Ekonomat, une telle biodiversité génétique. Ajoutez à cela les vertus du climat et du mode de vie, sportif, déstressant, et vous obtenez les plus belles femmes du monde.

Publicité diffusée dans les endocities

LA PLANÈTE AGGRIKOLA

La richesse initiale de la famille de L'Auréole provient d'une plante vivace, une céréale originaire de la deuxième planète du système, Aggrikola. Ce « blé d'or » dont les vertus nutritionnelles ont rapidement été mises à profit par les premiers colonisateurs, n'a révélé que progressivement d'autres vertus. Il contient une superprovitamine Z qui tonifie l'organisme. Un régime bien dosé de ce Blé d'Or™ (vendu à ce prix dans tout l'univers) est sensé, selon le slogan de la marque, vous rendre « Beau comme dix mille Aristos ».

Des scientifiques de l'Ekonomat ont calculé qu'il faudrait ingurgiter 9 kilos de ce blé par jour pour espérer un quelconque effet. Bien sûr, cette précision est restée tout à fait confidentielle... Cela n'empêche pas les coquillettes Aristopate™ et la bière Aristenbourg™ d'être consommées par des milliards de fashion victims, qui se trouvent chaque jour plus belles.

Toutes les surfaces planes d'Aggrikola sont dévolues à la monoculture du blé d'or. Vue de l'espace, la planète ressemble, à l'époque des moissons, à Planète d'Or... Abstraction faite des quelques massifs montagneux qui percent le tapis mouvant et doré des blés bercés par le vent.

De gigantesques araignées rouges semblent courir à la surface des blés comme des

Beau comme dix mille Aristos !
Vous en avez rêvé...
« Pourquoi pas moi ? », disiez-vous.
Ne suis-je pas aussi bien qu'eux, ces salauds d'Aristos ?

Maintenant ce REVE DE BEAUTE,
cet accomplissement tant attendu de votre personnalité,
ce look hyper-canon qui va leur faire
tomber une langue de paléo-loup jusqu'aux genoux !
C'est POSSIBLE !

Grâce aux secrets de la recherche diététique L'Auréole,
et à sa superprovitamine Z,

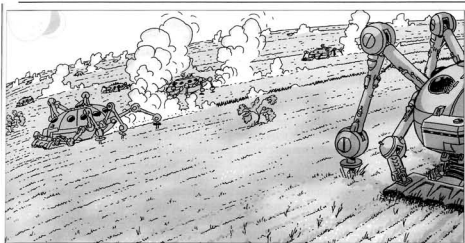
Blé d'Or™

fluidifie l'épiderme,
raffermit et redresse les os,
redonne vigueur et souplesse au corps tout entier.

En quelques semaines de cure*,
Vous allez vraiment devenir
BEAU COMME DIX MILLE ARISTOS !

Blé d'Or™ (Trade Mark registered)
*Quelques mois pour les cas rebelles, l'absence de jugement.
Hologramme non contractuel.





diptyques sur un plan d'eau. Ces octopodes sont en réalité des machines agricoles positroniques, purs produits de la technologie Techno-Techno. Elles gèrent toutes les tâches de la culture du fameux blé. Depuis la préparation des terres et l'ensemencement jusqu'au conditionnement des balles de blé destinées aux silos satellites, sans oublier les multiples passages d'engrais, d'insecticides, de pesticides et de superdéfoliant, grâce auxquels la précieuse plante parvient en toute sécurité à maturité.

Aucune visite n'est autorisée sur Aggrikola. Le prétexte en est son manque total d'intérêt touristique, la planète ressemblant à toutes les autres planètes agricoles de l'Univers humain. En réalité il s'agit d'interdire les recherches sur la plante dont L'Auréole détient le monopole.

LA PLANÈTE FJORK

C'est une planète froide. La température n'excède jamais les 18 degrés Celsius au plus fort de l'été, et lors des longs hivers les températures tombent bien en-dessous des -30 degrés Celsius. Les habitants mènent une vie rude dans un milieu particulièrement inhospitalier : un climat septentrional, des montagnes inviolées et des glaciers minés de crevasses.

Le ciel est constamment traversé de tempêtes de neiges et de glace. Elles, se croisent, se rencontrent, se mêlent et se renforcent mutuellement. Le soleil à bien du mal à percer certaines zones. Les montagnes rares, mais extrêmement hautes et escarpées, alimentent des foyers orageux qui décuplent la fureur des nuées. Pour cette raison, la surface de la planète est presque intégralement recouverte d'une calotte glacée relativement fine.

Des myriades de crevasses forment un maillage serré. Certaines régions de collines et de plateaux abritent une flore ténue mais tenace, qui permet à la faune locale de subsister.

Sur Fjork, le climat n'est guère favorable à la maigre végétation, lichens, herbes rases et arbustes tourmentés. Ces herbacés sont le plus souvent enfouis sous une mince couche de neige durcie, dans l'attente d'un caprice météo qui dégagerait le soleil. Cela arrive parfois aux heures chaudes de la journée. La neige fond alors rapidement, mais toujours le gel revient et envahit tout, encore et encore.

De grands troupeaux d'herbivores, les rakh, parcourent les terres chaudes, suivant les courants telluriques et les anticyclones volatils. Toujours en mouvement, les troupeaux se déplacent en fonction de la découverte, de la mise en coupe réglée et de l'épuisement des zones de toundra et des collines herbues. La chasse au rakh est périlleuse. C'est un animal vif et vigoureux. Il est très souple et, quand il charge, ses cornes effilées sont souvent mortelles pour le chasseur un peu trop lent.

Des meutes féroces de loukhrs, prédateurs hexapodes de la taille d'un chien, pourchassent également rakh et hommes. Sans compter les redoutables bandersnatchs, dragons artificiels présents en 22 exemplaires sur la planète.

Cette mobilité extrême des sources de nourriture oblige les Fjorkings à empiéter sans cesse sur le territoire de chasse d'autres Fjorkings... D'où des agressions continuelles qui dégénèrent en guerres rituelles avec les proches voisins, voire en guerres planétaires, les années trop rudes.

Le réseau serré de crevasses est un labyrinthe

Rob-Araignée Techno-Techno

Type : Techno-Gardien de surveillance

Agilité 4D, Perception

3D, Recherche 5D,

Vigueur 3D, Mécanique

3D, Artillerie 5D,

Capteur 5D

Ces araignées sont munies de capteurs en tous genres et de caméras pour la surveillance (+3D à recherche et capteurs), canon laser (6D de dommage à l'échelle des personnage)

Mouvement : 15

Echelle : véhicule

Rakh

Type : mammifère migrateur

Agilité 4D, Bagarre 6D,

Perception 2D, Discretion

2D+2, Recherche 3D,

Vigueur 4D

Atouts : cornes (Vig +2D de dommages), charge (+2D aux dommages de cornes)

Mouvement : 12

Taille : 2,5 m au garrot, Sauvagerie : 7D



dont chaque Fjorking connaît une partie par cœur. Sur les traces des hexapodes migrateurs, les pisteurs fjorkings explorent les multiples chemins qui mènent à leurs ennemis.

A l'image de leur planète, les Fjorkings sont rudes et rustiques. De grands athlètes blonds, aux traits réguliers, aux yeux de toutes les nuances de bleu. Le masque dur, l'œil aigu, le muscle saillant. Ces grands fauves apprécient plus que tout au monde la violence et le métier des armes.

La principale raison de vivre d'un mâle fjorking dès son plus jeune âge est de combattre. Son but ultime est de devenir un des grands guerriers de légende dont toutes les mères content les exploits aux enfants. A tout le moins, il rêve de montrer assez de bravoure au combat pour avoir le droit de pénétrer, après une mort glorieuse, dans le domaine privé des Dieux et d'y être accueilli pour une éternité de festins et de plaisirs.

tribu : une ou deux cornes de rakh, une pierre cubique, etc. Ils emportent aussi des armes de jets – harpons, lances munies de crochets, etc. – et parfois un sac dans le dos – par-dessus le sabre court.

Les Fjorkings vivent autour de châteaux, perchés sur des collines ou des élévations de terre. L'architecture en est grossière, mais ces « krachs » sont bien défendus. Les longues soirées d'hiver se passent entre jeux de stratégie et ballades héroïques. Leur folklore oral, soutenu par une musique atonale envoûtante, est d'une grande beauté et d'une richesse surprenante.

Les Fjorkings ont domestiqué une race herbivore indigène. Le valient est une sorte de cheval à six pattes, capable de galoper le long de congères de glace escarpées. On le dresse pour la guerre et les meilleurs guerriers sont initiés pour devenir « homme vaillant » ou « Kentauros ».

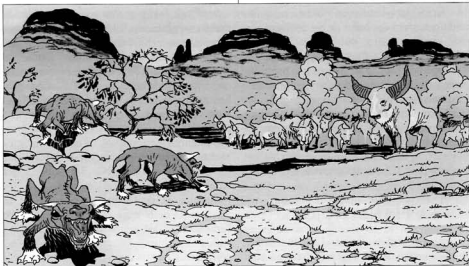
Loukhr

Type : prédateur
hexapode

Agilité 3D, Bagarre 4D+2, Perception 3D, Discretion 4D, Recherche 5D, Vigueur 3D, Saut 4D
Atouts : meute, griffes (Vig +1D de dommages), crocs (Vig +1D+2 de dommages)

Mouvement : 15

Taille : 1 mètre au garot



Bandersnach

Type : prédateur
monstrueux

Agilité 4D, Bagarre 8D, Perception 5D, Recherche 7D, Vigueur 8D, Natation 9D

Atouts : pattes (Vig +2D de dommages), crocs (Vig +2D+2 de dommages), écrasement (Vig +4D de dommages)

Mouvement : 20,

Taille : 15 à 25 mètres
de long

Sauvagerie : 10D

LES FJORKINGS

Les guerriers fjorkings portent une combinaison en poils de rakh blanc pour la chasse ou en fourrure de loukhr rouge pour la guerre. Ils accrochent généralement leurs armes à des lanières pour escalader plus facilement les pics ou varapper dans les crevasses.

Leur arme fétiche est une sorte de sabre court incurvé – le slecth – qu'ils portent dans un fourreau attaché sur le dos, poignée tournée vers le bas, pour être saisie rapidement en toutes circonstances.

Pour aller à la guerre, les chefs portent un casque à cimier, surmontés de l'emblème de la

Toute sa vie le Fjorking va combattre : dans ses jeux d'enfants, où blessures et os brisés sont monnaie courante, au cours de ses premiers affrontements, très ritualisés mais parfois mortels, au cours des fêtes de village, lors de joutes valientesques, de croisades, de guerres intertribales, devant la Porte Noire enfin pour les plus valeureux d'entre eux...

Rompus à toutes les armes blanches, ils connaissent aussi les armes plus récentes telles que l'archéo-arquebuse, mais ils n'ont tout simplement pas le droit d'en détenir. Par contre, ils ont souvent éprouvé dans leur chair les dégâts des armes de poing les plus performantes de la galaxie. Car ils sont continuellement victimes d'attaques d'ennemis

démoniaques dotés de pouvoirs de destruction quasi magiques. Heureusement les démons sont de piètres combattants, qui s'affolent facilement et n'ont aucun sens de la tactique de groupe. Ils jaillissent comme des fous furieux par l'immense Porte Noire du Divin Restaurant. Chacun pour soi tirant à qui mieux mieux avec des cogans 45, des fusils Gauss et des fusils laser tâchant d'atteindre les cibles mouvantes et extrêmement agiles que sont les guerriers fjorkings.

C'est un honneur en vérité pour les Fjorkings que de combattre les Envoyés des Dieux. Leurs herméto-chamans leur content une belle histoire...

LA ROSE

Les Fjorkings vouent un culte à une plante mythique, originaire du Pays des Dieux, la Rose. Fleur sacrée de la couleur du soleil et du ciel, donnée par les Dieux aux hommes pour être greffée sur l'arbre sacré de la tribu.

Chaque tribu fjorking possède un arbre totem, dont elle protège du froid les racines et le tronc. Au fil des siècles et des générations de chamans, le tronc s'enrichit des greffons rapportés par les plus valeureux guerriers. Le tronc et les branches de l'arbre fétiche sont protégés du froid grâce à un parasite, une sorte d'acarien géant qui tisse une toile qui recouvre toute l'écorce. Ce cocon le protège du froid. Chaque été, la toile tombe naturellement, les fleurs s'épanouissent dans les castels pendant deux mois. C'est la période des amours, pour les hommes comme pour les hexapodes, pour les rakhs comme pour les roses. La Porte Noire reste close durant cette période.

Pour parvenir au Divin Restaurant et avoir la chance de goûter aux merveilleux mets, dignes des plus fins palais, mijotés sur les fourneaux des Dieux, le jeune guerrier, comme le lui a souvent raconté l'herméto-chaman, doit passer un jour et une nuit entière devant la Porte Noire. Par chance, il arrive que rien ne se passe pendant toute cette durée. Ce fut le cas il y a quelques années, lors de la dernière grande panne de spatio-bus. De nombreux guerriers ont pu bénéficier du Repas des Dieux sans avoir à combattre !

Le plus souvent, et parfois à jet continu, surgissent hors de la Porte Noire, armes de mort prêtes à servir, des hordes hystériques et avides de sang de démons envoyés par les Dieux. Les démons sont d'apparence humaine, mais tous très laids. Ils forment une foule bigarrée aux costumes multiples et inattendus,

depuis la classique tenue de safari jusqu'à la robe de cour avec triple rang de perles.

LA CHASSE AUX TORQUES

Le citadin des classes moyennes veut surtout se payer du bon temps en massacrant facilement, croit-il, quelques indigènes mal lavés. Tout en espérant mettre la main sur le Trésor de l'Archi-co-Principauté – des fausses cartes au trésor « authentiques » sont vendues dans tous les bouges et la plupart des ruelles de Decent-Charlie, Vieille Cité.

Une légende raconte en effet que le Trésor de l'Archi-co-Principauté est entreposé sur la planète Fjork, sous la garde de guerriers mystiques restés à un âge paléo-médiéval. Personne ne l'a encore trouvé. Par contre, le massacre est en séance permanente.

Il arrive pourtant que des voyageurs en reviennent, élopés, blessés, traumatisés. Ils sont discrètement évacués vers le Temple de Néo-Aphrodite où la technologie Techno les remet à neuf. Certains retournent même au Club pour exhiber la preuve de leurs exploits, sous forme de torques fjorkings arrachés au cou des victimes de leur tableau de chasse.



Fjorking type

Agilité 4D, Bagarre 5D,
Corps à corps 5D+2,

Esquive 5D, Savoir

2D+2, intimidation 4D,

Perception 3D,

Discrétion 4D, Vigueur

4D, Endurance 4D+2,

Escalade/saut 5D,

Mécanique 2D,

Technique 2D+1,

Mécanique 3D

Équipement : vêtements

en peau de Rakh,

couteau de chasse (Vig

+1D+2 de dommages),

lance (Vig +2D de

dommages), arc et flèches

(Vig +2D de dommages)

Points de personnage : 5

Démon type

Agilité 3D, Armes à feu

4D, Corps à corps 3D+2,

Esquive 3D+1, Savoir

2D+2, Race alien 3D,

Perception 3D, Jeu 4D,

Vigueur 3D, Mécanique

3D, Conduite 3D+2,

Technique 2D+1,

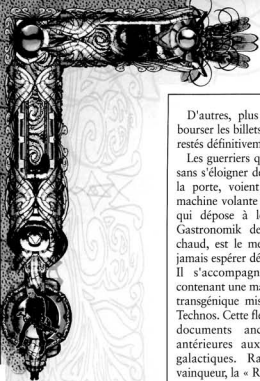
Mécanique 3D

Équipement : selon –

fourni par les

organisateurs...

Points de personnage : 1



Herméto-Shaman type

Agilité 2D+2,
Passe-passe 4D,
Savoir 3D+2, Culture
Fjorking 4D, Survie 4D,
Perception 4D,
Dissimulation 5D,
Escroquerie 5D+1,
Vigueur 3D,
Mécanique 3D,
Technique 3D+2,
Premiers soins 4D,
Rép. electro/cyber 4D

Équipement : une
herméto-soutane avec
capuche en fourrure, des
breloques (plumes, os,
baguettes, poudre etc.),
un vidéo-com longue
portée et un kit de
réparation cyber cachés
dans sa hutte.

Points de personnage : 3

D'autres, plus discrètement, se font rembourser les billets retour de leurs compagnons restés définitivement sur place.

Les guerriers qui survivent un jour complet sans s'éloigner de plus de cinquante mètre de la porte, voient surgir alors vers eux une machine volante en forme de casque à cimier qui dépose à leurs pieds un panier-repas Gastronomik de classe T. Ce repas, servi chaud, est le met le plus délicat que puisse jamais espérer déguster un indigène sur Fjork. Il s'accompagne d'un écran transparent contenant une magnifique rose. C'est une rose transgénique mise au point par les Techno-Technos. Cette fleur a été élaborée, d'après des documents anciens sur la Rose bien antérieures aux toutes premières guerres galactiques. Rapportée par un guerrier vainqueur, la « Rose » sera greffée sur le tronc commun de son village natal. Elle croîtra et embellira ensuite, pour la plus grande gloire de la tribu.

La légende précise, bien sûr, que l'âme des guerriers morts s'envole à travers la Porte Noire. Après un festin – buffet à volonté type anneau vert – où elle peut s'attarder autant qu'elle le désire, l'âme repue quitte le Divin Restaurant pour entrer dans le Nirvalhalla où elle demeure ensuite avec les Héros et les Dieux pour l'éternité...

L'ENVERS DES COULISSES

En réalité, les guerriers morts sont évacués par les Techno-Technos qui utilisent leur corps à leur guise. Par contre, il arrive certaines choses à des guerriers bien vivants, qui du coup ne reverront jamais plus leur planète natale. Repérés par les télésurveillants qui filment en 3D les plus beaux combats, les meilleurs éléments sont attirés vers une des trappes dont est truffé le terrain autour de la Porte Noire. Ils sont transportés inconscients à la caserne du Palais-Roc, où ils subissent toute une batterie de tests, d'épreuves physiques, de séances de proto-hypnose, etc.

Après quelques semaines d'entraînement intensif et de bourrage de crâne, l'ex-Fjorking devenu soldat de l'Auréogarde et ayant prêté serment à L'Archi-co-Prince, se retrouve à la parade, devant le casino ou la Promenade, à monter la garde raide et sanglé dans son bel uniforme. Tout retour sur la planète natale lui est désormais interdit. Des anciens de l'Auréogarde, nostalgiques de Fjork, ont fondé une fraternité, la Kaghoulia, qui comploté pour délivrer Fjork.

Hélas pour eux ! Impossible de retourner sur Fjork sans risquer l'explosion d'un bio-implant inséré à la base du cervelet...

LA PORTE NOIRE

En temps ordinaire, la Porte Noire laisse le libre passage dans les deux sens aux "démons" visiteurs. Mais elle est absolument hermétique aux Fjorkings vivants. Un palpeur de tri génétique de fabrication Techno-Techno mesure de manière infailible la différence entre habitant de la planète et visiteur exotique. Tout natif de Fjork, qui tente de la traverser est foudroyé sur place. Le corps crépitant et tétanisé par la décharge finit par s'écrouler sur lui-même. Il ressemble alors à un vieux paquet de vêtements sales auquel on aurait mis le feu avant de tenter de l'éteindre par tous les moyens.

Le tri génétique s'opère par la détection d'une protéine présente dans tous les organismes vivants de Fjork. Par l'absorption de nourriture locale, un touriste égaré qui aurait été obligé de sympathiser trop longtemps avec les indigènes, ne pourrait plus espérer franchir la porte de retour vers la civilisation sans être aussitôt foudroyé. Le Club d'Ethno-Géographie plaide généralement l'accident industriel. Il n'a jamais versé la moindre indemnité, car ce cas fait l'objet d'une clause d'exclusion de la garantie contractuelle.

Toute arme abandonnée par un démon est rigoureusement rendue inutilisable, par la même technologie Techno de repérage génétique. Elle explose au visage du Fjorking qui serait assez fou ou désespéré pour s'en emparer. Attention également à rendre scrupuleusement les armes à l'issue de la location. On ne compte plus les accidents – non indemnisables évidemment – ayant frappé des touristes qui avaient oublié de les restituer au retour de Fjork.

Les herméto-chamans prétendent que les suicidés n'entrèrent jamais dans le Divin Restaurant et que leurs âmes seront condamnées à errer près de la porte pour tourmenter et distraire les guerriers Fjorkings pendant les combats. Les Grands Herméto-Chamans sont en réalité des mentreks au service de Simon XXXI. Cette astucieuse combine religieuse – qui procure à la fois du spectacle pour la 3DTV et une garde rapprochée au-dessus de tout soupçon – a été mise au point par l'arrière-grand-père de Simon XXXI et améliorée par ce dernier.



LA PLANÈTE L'AURÉOLE

L'Auréole est ainsi nommée car, bien que de masse moyenne et d'une gravité légèrement inférieure à celle de la Terre, elle possède un anneau de fins éclats de quartz qui lui font comme une Auréole brillante. Elle donne son nom au système tout entier. De l'espace proche, elle apparaît comme une boule de verdure entourée d'un anneau d'argent brillant où se reflètent les tendres rayons d'un soleil rose. C'est un spectacle fabuleux que tous les voyageurs qui s'approchent pour la première fois de L'Auréole s'accordent à juger inoubliable.

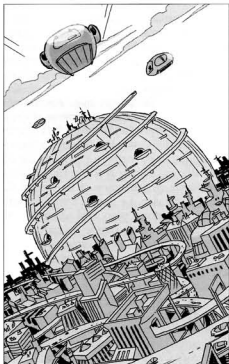
VISITE GUIDÉE DE LA CITÉ LA VILLE DE DECENT-CHARLIE

On y accède tout naturellement par l'astroport. C'est un astroport de 1ère classe qui connaît un trafic considérable. C'est une des destinations les mieux desservies de l'univers.

L'arrivée à L'Auréole est d'une beauté à couper le souffle. Sous un ciel flamboyant de rose aux nuances délicates de bleu et de rouge, un ciel barré d'un arc immense en perpétuel mouvement – l'Arche de L'Auréole –, avec sa terre chaude et riche qui ravit les narines encore engourdies par l'air aseptisé du vaisseau, avec la douceur printanière d'un petit vent frais qui soulève agréablement la chaleur de l'air ambiant, la planète L'Auréole séduit irrémédiablement celui qui la visite.

La première chose qui frappe les visiteurs, quand ils empruntent en chahutant le toboggan spiraloïde à la sortie de l'astroport en forme de cloche, ce sont les milliers de volabulles qui parcourent en tous sens, et à toute heure, le ciel au-dessus de L'Auréole. Bien entendu, la plupart d'entre elles sont des taxis, dont la location est d'ailleurs relativement peu onéreuse si l'on songe au prix unitaire de ces véhicules intigrav. Cette vision contribue fortement à la griserie du nouvel arrivant. Il se sent vraiment sur LA planète du Luxe, et lui-même l'égal d'un noble, dès qu'il cède au désir d'emprunter ce mode de transport habituellement réservé aux élites de la galaxie.

C'est bien sûr l'effet souhaité et seuls les autochtones, les travailleurs de l'ombre et les blasés préfèrent emprunter le tube collectif pour se rendre au centre de L'Auréole, la Cité



des Désirs. Après d'interminables couloirs de marbre, heureusement munis de trottoirs roulants, le visiteur découvre sa sortie – Decent-Charlie Central. En continuant dans

Les Grands Quartiers

Le Haut Quartier : C'est un quartier de noblesse à lui seul, si l'on peut dire. C'est le quartier historique de la Cour de l'Archi-co-Prince. De splendides demeures patriciennes témoignent de la réussite financière de la petite noblesse l'auréolesque. Les contrôles d'identité sont fréquents dans Haut Quartier, où l'on préfère voir les promeneurs circuler.

Le Quartier Vert : C'est le quartier d'été de la noblesse. On y trouve aussi les ambassades et la plupart des administrations locales ou galactiques. Une alternance de « datchas » avec de grands parcs et de buildings rétro-post-modernes.

Le Quartier Rose : Une sorte d'immense « Parc aux Cerfs » avec des jardins labyrinthes, des voies sans issue et de petites clairières abritées des regards. De grandes et nobles maisons transformées en bordels galactiques. Les nostalgiques des endocités pourront aussi trouver des distributeurs d'homéo-putes, mais la plupart des clients – et clientes – préféreront goûter la marchandise locale...

Le Quartier Nord : Quartier résidentiel des employés – commerce, casinos, Ekonomat, etc.

Le Quartier Ouest : Quartier résidentiel des travailleurs étrangers – ambassades, compagnie exotiques, employés de l'astroport, etc.

L'Eden : Eden est le Quartier le plus snob de Decent-Charlie. C'est là que s'installent les nouveaux riches, généralement des étrangers qui ne bénéficient pas de la nationalité l'auréolesque. Ni des avantages légaux et fiscaux qui s'y rattachent.

C'est un endroit où on peut faire la fête toute la nuit, du néo-surf toute la journée et la sieste le reste du temps. Pas trop d'escrocs ni de touristes qui restent plutôt scotchés autour du Bas-Casino. Un bon coin pour se reposer ou préparer une aventure dans quelque hôtel discret de la Pointe d'Eden, face à la mer dans les dunes artificielles de sable rose.



L a musarde

La musarde est une araignée géante qui court sur les cimes des arbres et plonge dès qu'on effleure un de ses filaments qui tombent le long des troncs. Ces fils sont extrêmement visqueux et on ne peut les couper qu'avec une machette. Elle crache du venin acide à 5 mètres. Cela dissout ses proies qui sont alors plus faciles à digérer.

Type : prédateur
arachnide

Agilité 4D, Lancer 5D,
Perception 3D,
Discrétion 6D, Recherche

4D, Vigueur 2D+2,
Escalade/saut 7D

Atouts : surprise, toile
visqueuse (6D de
dommages paralysants),

jet de venin acide
(Vig +3D de dommages
jusqu'à 5 mètres)

Mouvement : 20

Taille : 1 à 1,5 mètres de
diamètre (+20 pattes
de 3 mètres)

le couloir souterrain, le visiteur peut découvrir la station suivante, le terminus, Decent-Charlie Downtown. Mais peu de visiteurs poussent jusqu'à Downtown, la cité des travailleurs de l'ombre, qui n'offre d'ailleurs aucun attrait pour eux.

La sortie se fait par un puits aspirant qui projette le voyageur sur une immense place, à la surface de la planète, au milieu de la ville de Decent-Charlie. Cette place immense entourée de parcs ombragés se trouve à l'entrée basse du Palais-Roc qui domine la Vieille Cité. Celle-ci est entourée de hauts murs, à la manière du paléo-Moyen Age. La grille d'entrée, ouverte pendant la journée, sous l'œil apparemment distraité d'une petite troupe de gardes, est fermée la nuit. Et seuls les carrosses des invités aux fêtes Archi-co-principières sont autorisés à entrer ou sortir du Palais ou de la Vieille Cité.

Les Volabulles, parfois louées à l'astroport, disposent d'un parking et d'une aire de transit située également sur cette place. C'est ici que se dresse l'étonnante pyramide conique du StellComm. C'est là notamment – dans les bureaux du Club d'Ethno-Géographie (CEG) – que l'on trouve les billets les moins chers, ou la location des vaisseaux les mieux entretenus.

FORÊT À THÈMES

La jungle qui borde Decent-Charlie et occupe quasiment le reste de la planète est une réserve d'animaux rares et de végétaux disparus ailleurs. Depuis des siècles, la famille Gribaladi collectionne les espèces en voie de

disparition sur les différentes planètes colonisées par l'homme. Elle envoie des chasseurs et des hommes d'affaires pour rapporter des spécimens vivants qu'elle acclimater dans une partie de la jungle l'auréolesque. On recrée l'habitat, la faune et la flore qui lui sont nécessaires et une nouvelle variété de jungle vient s'ajouter aux milliers déjà existantes. Tout à fait ignorée du grand public, cette réserve scientifique du patrimoine génétique de l'Univers est le plus grand trésor de l'Archi-co-Principauté.

Difficile de discerner dans la jungle l'auréolesque, ce qui appartient à la forêt primitive, que les hommes ont trouvée en défrichant la planète des plants exogènes importés par les colons qui y ont prospéré. De même, la frontière est mince entre les plantes génétiquement modifiées et celles qui sont pratiquement artificielles.

Il est dangereux de se promener n'importe où dans la jungle. Tous les transporteurs font signer une décharge juridique aux clients qui s'y rendent. Outre les divers animaux importés, on trouve quelques spécimens locaux intéressants, comme l'araignée musarde ou le gavoar...

LA CITÉ MODERNE

L'entrée dans la cité moderne n'est apparemment soumise à aucune restriction. Tout au plus remarque-t-on la présence de nombreux policiers locaux. De belle prestance, au demeurant, ces Auréofliks, avec leurs uniformes chamarrés et leurs hauts képis galonnés.

La mode

Sur L'Auréole la mode est un virus qui frappe tout le monde. C'est une sorte de défi que les gens se lancent pour paraître le plus étonnant, le plus en vogue, le plus ostentatoire, le plus vain. Il y a quelque chose dans l'atmosphère de la planète... Ou c'est peut-être la contagion provoquée par l'air incroyablement satisfait d'eux-mêmes et de leur petit monde qu'arborescent en permanence les habitants de L'Auréole. Un cul-terreux en salopette se transforme, quelques heures après son arrivée, en une sorte de mannequin pour catalogue de prêt-à-porter.

Compétitions sportives, colloques savants, séminaires de luxe ou simples vacances d'agrément, tous les prétextes sont bons, dans toutes les sociétés, les méga-corporations et les administrations bureaucratiques de la Galaxie, pour aller passer quelques jours sur L'Auréole.

Qui se rend sur L'Auréole ? On y croise vraiment toutes sortes de visiteurs, depuis le plus humble travailleur qui a gagné son voyage au Groloto jusqu'au rejeton noble ultra-blasé venu qui tente de retrouver l'essence de son désir enfui, en passant par le brave père de famille qui dépense en une semaine les patientes économies d'années de labeur. Les femmes ne sont pas en reste, mais elles se montrent souvent plus discrètes que les bordées de mâles en goguette qui anticipent au bar de l'astronef les plaisirs voluptueux qui les attendent sur L'Auréole. Un proverbe local affirme, « Si tu t'assois sur la Place des Étoiles et que tu attends suffisamment longtemps, tu y verras passer tous les gens que tu connais ». Essayez, vous verrez !

En déambulant dans les rues pittoresques de Decent-Charlie, les piétons doivent faire attention aux chars planants des nobliaux ou des potentats locaux qui semblent jouir d'une priorité absolue sur tout autre véhicule ou piéton.

La spéculation immobilière bat son plein, car si la planète ne manque pas de terrains abandonnés à la jungle, on s'y bat pour résider le plus près possible de L'Archi-co-Prince. La paléo-cour de Versailles était une aimable assemblée de rustauds comparée au faste, au raffinement suprême, à la sublimesse beauté de la cour de L'Auréole ! On y donne fête sur fête. A tout instant il s'y passe quelque chose.

Les plus belles filles du monde semblent s'y être donné rendez-vous, et elles escortent volontiers les riches touristes, pleins de vin doux et de générosité quand ils se pressent autour des centres de plaisir, des casinos, des boîtes de nuit et des fêtes holographiques.

AURÉOFLIKS

La police est omniprésente sur L'Auréole. Elle se montre, à tous les carrefours pour rassurer les riches touristes. Toujours souriant, extrêmement polis, les Auréofliks n'hésitent jamais à renseigner un touriste, à tenir le bras d'un ivrogne pour l'aider à traverser. Cette attitude rendrait nerveux le petit peuple des endocities s'il avait la possibilité de se payer un voyage sur L'Auréole. Mais n'oubliez jamais que ce masque courtois et cet uniforme élégant cachent un policier efficace, attentif à punir la moindre incartade. Leurs gants sont équipés

d'un neutraliseur électro-paralysant. Une grappe d'Auréofliks entoure immédiatement tout suspect. Après une vérification d'identité quasi instantanée, la courtoisie tombe devant un imposteur : il est immédiatement embarqué. La principale fonction des Auréofliks est de faire le tri entre riches et délinquants.

L'Auréogarde

Selon le vœu de Simon XXXI, la beauté et l'art de vivre sont la marque de fabrique du Maganat. Ainsi sa garde personnelle, l'Auréogarde a-t-elle été relookée par Kenlafeld, le styliste préféré de l'Archi-noblesse. Cela confine parfois au ridicule. Pourtant son efficacité est réelle et peut-être d'autant plus grande qu'elle provoque immanquablement la surprise chez l'adversaire.

L'Auréogarde compte trois corps : la garde de choc qui assume les mêmes fonctions que l'Endogarde, la garde d'apparat dont la relève devant les grilles du Palais-Roc fait l'objet d'un rituel plus pompeux que martial, et la garde mobile, enfin, qui fournit des pilotes et des gardes du corps à la famille Archi-co-Princière.

Les Auréogardes sont des Fjorkings arrachés à leur sol natal. On leur donne une formation accélérée sur toutes les techniques de combat modernes et le pilotage des vaisseaux. S'ils ont été privés (illégalement) de 3DTV, on les en gave après leur sélection. Toutes les drogues leur sont fournies gratuitement quand ils ne sont pas en service.

LE PALAIS

Le Palais de l'Archi-co-Prince domine la ville unique, Decent-Charlie, comme le ferait une forteresse du paléo Moyen Âge. Une montagnette de roches couvertes d'une végétation luxuriante et parfaitement domptée sert d'écran au palais Archi-co-Princier, appelé le « Palais-Roc ». Plus rarement employée, généralement par la plèbe des bas quartiers, l'expression « la maison du Co » ou « de l'Archi-co » prend un sens nettement péjoratif.

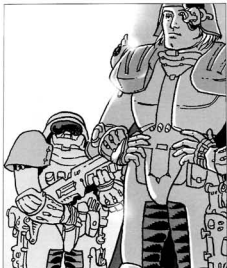
Le Palais est d'une couleur bleu pastel – tirant vers le blanc translucide – qui offre l'aspect de la porcelaine la plus fine. C'est un montage extravagant de styles antiques mélangés sans rien ni raison, d'une manière presque comique, par la fantaisie des princes

Auréoflik type

Agilité 3D+1,
Armes à feu 4D,
Corps à corps 4D,
Esquive 4D, Savoir 2D,
Mécanismes juridiques 4D, Perception 3D,
Discretion 3D+2,
Recherche 4D,
Vigreur 3D,
Mécanique 3D,
Conduite 3D+2,
Technique 2D+1,
Robot 3D, Sécurité 4D

Équipement : uniforme d'Auréofliks, pistolet H-38X (5D+2 de dommages paralysants), électro-gant (5D de dommages paralysants), casque-com reliant en permanence tous les Auréofliks entre eux.

Points de personnage : 3





Auréogarde type

Agilité 3D+2,
Armes à feu 4D,
Corps à corps 4D+2,
Esquive 4D,
Savoir 2D+2,
Mécanismes juridiques
4D, Perception 3D,
Commandement 4D,
Recherche 4D,
Vigreur 3D,
Endurance 3D+2,
Mécanique 3D,
Conduite 4D,
Technique 2D+1,
Sécurité 4D

Équipement : fusil Cogan
(5D de dommages),
électro-poignard
(Vig +1D+2 de
dommages), armure
d'Auréogarde (+2D, -1D
Agi), casque avec lunettes
de visée (+3D à distance
et recherche) et liaison-
com reliant en
permanence tous les
Auréogardes entre eux.

Points de personnage : 4



successifs. Un véritable palais de contes de fée. Les couleurs guimauves, les styles chantournés et exubérants, tout jusqu'à l'atmosphère qui s'en dégage sont à mi-chemin entre la comédie musicale archéo-autrichienne et les paléo-animations 2D de la Belle au bois dormant.

Une allée magnifique mène du Palais à la grille du parc Archi-co-Princier qui représente à lui seul un dixième de la superficie totale de la ville. Ce parc est entouré d'un haut mur digne d'une forteresse. À droite de la grille d'entrée, on trouve un spatioport privé, à gauche, la grande caserne de l'Auréogarde. Hors du parc en face de la grille, dans un bâtiment qui ressemble à un hôtel balnéaire de couleur ocre se trouve le siège de la police secrète. La route qui part du Palais au sommet du roc descend doucement en s'enroulant plus d'une fois sur elle-même avant de rejoindre

d'abord le départ de la Petite Promenade, vers le Temple de la SEI, puis l'extrémité de la Grande Promenade qui conduit à la mer.

LA GRANDE PROMENADE

Cette promenade, une des plus belles de l'Empire humain, démarre de la Place des Étoiles et serpente vers le sud-ouest jusqu'à la mer. Elle longe la corniche au-dessus de la Vieille Cité et offre une vue sublime sur la cascade des toits de paléo-tuiles vernissées de toutes les couleurs qui plonge jusqu'aux eaux larges du Stiix, le grand fleuve qui traverse Decent-Charlie. On devine de l'autre côté du fleuve, dans le lointain, DownTown, les usines et surtout la mégatour Techno qui domine insolemment la jungle qui recouvre le reste de la planète.

La Promenade longe le Quartier Rose composé d'anciennes demeures seigneuriales. Elles ont été construites il y a deux siècles, avant que le commerce du Jeu et de la Beauté n'attire les foules de l'univers tout entier et n'entraîne une spéculation immobilière effrénée qui a quadruplé la superficie de Decent-Charlie en moins de 20 ans. La plupart des demeures ont été transformées en maisons closes ou en cercles de jeux privés. Les seigneurs locaux, après avoir revendu leurs résidences d'été un bon prix, se sont repliés sur le Haut Quartier ou Quartier Vert qui garde encore une touche champêtre.

Doucement, imperceptiblement, la Promenade descend jusqu'au niveau de la mer. On aperçoit de très loin sa vaste étendue mauve. Selon l'heure, la Promenade peut s'achever en plaisirs nautiques sur les plages privées d'Eden ou encore par un petit souper dans une taverne un peu crapuleuse du Vieux Port.

La nuit, à l'heure des retours, les deux Promenades sont entièrement illuminées de guirlandes et d'holo-lanternes. Elles offrent une vue somptueuse depuis les hauteurs du Palais. Et celui qui survole la ville dans une

Mondes & plaisirs

Sur toutes les planètes, dans toutes les villes et même sur les satellites-relais perdus entre les 22 000 mondes majeurs, on trouve aussi des quartiers baptisés « centres du ou des plaisirs ». Le système Kalabal, par exemple, avec ses 3 planétoïdes terraformés tous dédiés aux plaisirs simples, se revendique lui-même « Sublime Roue de Tous les Plaisirs ». D'ailleurs beaucoup d'établissements huppés de ces quartiers sont détenus en partie ou en totalité par des membres de la famille Omni-Shakya. Mais la seule, la vraie, l'unique Planète du Désir réussira toujours à éclipser dans le cœur de ceux qui la connaissent tous les ersatz de l'Univers connu.

volabule contemple chaque détail du palais brillant comme une friandise au milieu des rubans et des paillettes que forment les éclairages de la cité des Désirs.

LA VIEILLE CITÉ

Primitivement, le site où allait être construite Decent-Charlie formait le vaste delta du fleuve Stiix. Sur la rive droite, un plateau rocheux domine la surface du fleuve d'une bonne cinquantaine de mètres. La rive gauche, au contraire, est très plate et marécageuse.

Le Palais-Roc s'élève sur un affleurement rocheux de la rive droite qui place le sommet de ses tours à plus de cent mètres. A ses pieds, la Vieille Cité a peu à peu envahi le flanc parfois à pic du plateau. Des rues tortueuses ont été taillées dans le roc, certaines munies d'escaliers. Les maisons sont comme posées çà et là, pareilles à des boîtes peintes de différentes nuances de l'ocre au rouge brique. Des jardins improbables offrent à des cours minuscules l'apaisant ombrage d'arbres dont les racines s'entrelacent si bien aux rochers du sol qu'on parierait que c'est leur maillage qui maintient la Vieille Cité en place. Et, qui sait, c'est peut-être bien le cas...

Au centre de la Vieille Cité, au bord du fleuve se trouve le Vieux Marché où les commerçants de la jungle viennent en pirogues et en barques vendre leurs marchandises.

Les ruelles sont si étroites qu'elles obligent parfois le passant qui les emprunte à avancer de profil tant elles sont resserrées. La plupart des touristes qui s'aventurent dans la Vieille Cité suivent un guide pour éviter les incidents et les mauvaises rencontres. Et surtout de se

perdre dans l'entrelacs des ruelles pentues et des escaliers qui transforment la ville antique en labyrinthe pittoresque.

Les commerçants de la Vieille Cité se livrent à toutes sortes de trafics jamais réprimés par les autorités. C'est dans ces ruelles sombres et toutes semblables pour l'œil profane, dans ces boutiques malodorantes et peu éclairées qu'un personnage pourra se faire poser un implant cyborg pirate ou trouver l'adresse d'un mentrek déplombé, ou encore se faire tatouer un portrait en pied de L'Emperatriz sur la poitrine. Pas mal de tuyaux sont disponibles dans la Vieille Cité pour qui sait jouer de son portefeuille bien garni et de la flatterie. Il n'y a pas de prostitution dans la Vieille Cité, mais vous trouverez facilement un guide, pas tout à fait bénévole, qui vous emmènera par la main au Quartier Rose.

Pendant toute la journée (sauf au petit matin et à l'heure de la sieste), les rues de la cité à flanc de colline sont parcourues d'un va-et-vient incessant de piétons harassés, de gamins dévalant les pentes, de pétaradantes patinettes à moteurs... Les cris, les rires, les coups d'avertisseurs stridents fusent sans rime ni raison.

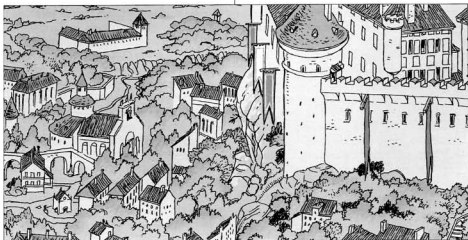
Les hôtels de la Vieille Cité sont plutôt des refuges pour indigents ou criminels en fuite. De plus, la loi oblige à tenir fermées les portes de la Vieille Cité, la nuit...

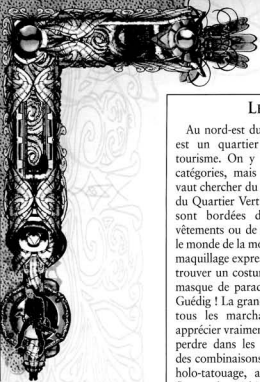
Au sud-ouest, la Vieille Cité devient le Vieux Port qui connut son heure de gloire autrefois. Avant que les Techno-Technos, alliés alors avec Hercule XII contre les Crypto-Médicis, ne récupèrent, après la bataille, toutes les usines de l'Archi-co-Principauté et le monopole de la pêche. Ses infrastructures servent aujourd'hui de port de plaisance pour les yachts de la cour.

Le gavoar

Le gavoar est un mammifère diurne carnivore qui se nourrit généralement d'insectes géants. Il fouille de sa langue bifide l'écorce des troncs, les nids souterrains. Les deux parties de sa langue se fauillent aisément dans les recoins des termitières géantes. S'il arrive à s'emparer d'une proie lente (il ne court pas très vite, mais sa langue est rapide), il l'immobilise, l'étouffe progressivement avec sa langue et le broie dans sa gueule ronde entièrement garnie de crocs.

Type : fouisseur carnivore
Agilité 2D, Bagarre 3D+1, Perception 3D, Recherche 4D, Vigueur 3D, Atouts : langue (Vig +1D de dommages paralyssants), crocs (Vig +1D+1 de dommages)
Mouvement : 7
Taille : 2 à 3 mètres de long.





LE MARCHÉ

Au nord-est du Palais, le Nouveau Marché est un quartier d'affaires orienté vers le tourisme. On y trouve des hôtels de toutes catégories, mais pour le super luxe, mieux vaut chercher du côté des palaces hors de prix du Quartier Vert. Les rues, toujours animées, sont bordées de boutiques de luxe, de vêtements ou de nourriture à emporter. C'est le monde de la mode, de l'accessoire, de l'holo-maquillage express. Rien de plus facile que d'y trouver un costume pour un bal costumé, un masque de parade ou un livre de caviar de Guédig ! La grand-place centrale est ouverte à tous les marchands nomades, mais pour apprécier vraiment l'ambiance, il faut savoir se perdre dans les rues commerçantes, essayer des combinaisons rutilantes, se faire poser un holo-tatouage, acheter des gaufres ou une flasque de ouiskie.

Marchands d'épices ou d'aphrodisiaques, échoppes de parfums, bijouteries, chapeliers... Des odeurs exotiques indéfinissables attirent ou repoussent le visiteur totalement dépaycé.

On croise parfois des soldats en uniforme mais passablement décoiffés qui prennent du bon temps, des congrégations de moines ou même des écolières en uniforme. Évitez de vous prendre de querelle avec une bordée de spationautes. Si votre responsabilité dans le déclenchement de la bagarre est avérée, vous devrez assumer financièrement le remboursement des dégâts – très élevé !

Dans les espaces dégagés les plus vastes, des camelots et des bateleurs ont dressé des tréteaux improvisés sur des caisses branlantes. Une troupe de théâtre interprète un drame de pirates stellaires, la « Fille du Maganat », plus loin des musiciens tapent le bœuf avec un robot. Un funambule traverse l'espace entre deux immeubles au-dessus des têtes. « Chiqué ! Virtuel ! Antigrav ! », crient certains...

On trouve également des montreurs d'animaux, des prétendues « bêtes de la jungle » dont on ne sait jamais s'il s'agit de vraies bestioles ou d'artefacts Technos. Attention aux pickpockets ! La présence de nombreux policiers en uniforme n'offre aucune garantie contre les nombreux O'lock et escrocs qui pullulent !

L'escroquerie la plus courante – hormis la vieille farce de la carte du trésor de L'Archi-co-Prince sur Fjork – est le détecteur de faux kublars. On vous propose de vérifier la validité de vos kublars en les faisant passer dans une machine à l'aspect parfaitement anodin. Le prétendu fonctionnaire Archi-co-

princier va bien sûr vous montrer toutes ses cartes professionnelles, tous les tampons nécessaires. La seule chose dont vous soyez certain, c'est que les kublars qui sortent de la machine seront, eux, des faux.

Il ne restera plus qu'à porter plainte auprès d'un de ces Auréofliks à l'informe bien astiqué communiquant discrètement entre eux par leur micro de col. « L'agent Grégoire a rejoint le brigadier Dominic à l'entrée du Bas-Casino. L'agent Régis doit venir me relayer dans 7 minutes... »

L'ÎLE DE JUSTICE

L'île qui se trouve au pied de Palais-Roc s'appelle « l'Île de Justice », car c'est là que la Justice de L'Archi-co-Prince est rendue. La charge de juge est vendue aux enchères chaque année. Seuls les citoyens l'auréolesques ont accès à cette lucrative besogne, synonyme de richesse et de prospérité.

Simon XXXI se pique de démocratie et vante sa justice débonnaire. On ne coupe pas les têtes ici. Chaque prévenu, présumé innocent, a droit à un Homme d'Affaires pour le défendre contre l'Huissier Archi-co-princier qui se prépare à le juger.

Le justiciable bénéficiaire du dernier cri de la technologie Techno en matière d'instruments de police scientifique. Une machine révolutionnaire, appelée Fixateur psychique, permet de matérialiser sous forme d'une séquence 2D les souvenirs qui restent dans la mémoire d'un témoin. Cela permet aux inspecteurs – dès le premier interrogatoire – de disposer d'une base très claire d'images mentales qui leur permet de mettre évidence les incohérences, les détails étranges et les trous de mémoire.

Ce petit gadget Techno-Techno bien utile à la police se présente sous la forme d'une simple résille à placer sur les cheveux. Elle est couplée à un écran où les souvenirs du suspect apparaissent clairement. L'image est pauvre et floue, et seuls sont présents les détails qui ont attiré l'attention. Mais les Auréofliks ont l'habitude de trier. Cela n'empêche pas le mensonge, car un menteur bien entraîné est à même de se forger des souvenirs factices. Mais il faut être doué pour cela. On peut même augmenter les soupçons en présentant un souvenir trop précis et manifestement travaillé. Et ce procédé révèle ce qui a toujours perdu les menteurs, les contradictions internes. D'ailleurs on ne peut s'en servir

Marchandez toujours !

Pour toutes les relations commerciales directes avec les indigènes, il y a une règle fondamentale : le Marchandage...

N'hésitez jamais à marchander même pour un taxi, les volabulles surtout pratiquent des tarifs très fantaisistes. Aucun prix n'est fixé et les compteurs ne sont là que pour la prime.

Pour information un trajet relativement long (de l'Astroport au Palais ou la traversée de la ville) coûte au minimum 5 kublars. Mais le prix peut vite monter si le client a des exigences ou rallonge la course.

Certains chauffeurs vont même jusqu'à menacer de vous larguer sur la cité à 100 m d'altitude. Mais ils n'oseront pas ! L'amende, en cas d'écrasement devant un citoyen ou pire d'un noble, est si élevée...

qu'une fois, et si possible à un moment très proche de l'événement à remémorer.

A mesure qu'on précise l'image mentale, la reconstitution vient se substituer au vrai souvenir et son élaboration progressive la rend peu à peu inépuisable. Après plusieurs interrogatoires, le récit en image est tellement construit qu'on dirait un paléo-film. Un menteur doué ou ayant eu le temps de se confectionner un mensonge bien construit, peut encore tromper la machine. C'est pourquoi la méthode n'est presque jamais employée sur les autres mondes de l'Empire. Mais à Decent-Charlie, on privilégie le spectacle. Et l'Île de Justice attire de nombreux amateurs ravis de pouvoir se délecter du spectacle des neuro-interrogatoires. Les crimes publics en particulier ont la faveur du grand public.

Les Juges, rémunérés sur les tickets d'entrée comme sur les amendes, touchent sur tous les tableaux.

Les peines prononcées sont rarement fatales. Il s'agit plutôt d'années de bagne. Un bagne un peu particulier puisque les condamnés se voient affubler d'un collier discret, mais dont ils ne peuvent se débarrasser sous peine d'explosion – et de décapitation – immédiate. Sous l'emprise de ce collier, le condamné doit travailler au profit exclusif du Juge ou d'un citoyen l'auréolesque ayant racheté la peine.

Cette forme d'esclavage moderne fait régulièrement débat au Sénat galactique. Mais même lorsque les partisans de la « Peine Capitale pour Tous », majoritaires au Sénat, réussissent à faire passer une motion pour interdire ou limiter les pratiques judiciaires du Maganat, l'Emperatriz s'empresse d'étouffer l'affaire, au grand dam des humanistes...

LA PETITE PROMENADE

La Petite Promenade s'étend sur cinq kilomètres depuis le bas de la route de la corniche qui s'enroule en spirale autour du Palais-Roc, jusqu'au Temple de Néo-Aphrodite. Elle dure une heure et parcourt toute l'étendue de l'immense allée bordée de flamboyants qui surplombe le fleuve.

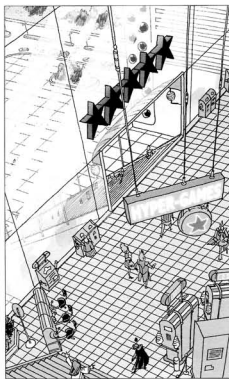
A courte distance du Palais, en contrebas de la Promenade, mais atteignable par un interminable escalier ou par un funiculaire un peu acrobatique, on trouve le Bas Casino qui rassemble autour de lui les nombreuses boutiques du Nouveau Marché – au-delà des deux îles où se trouvent les buildings de

l'Ekonomat. Un quartier résidentiel plutôt chic occupe l'autre côté du fleuve, sur une bande de terre qui longe un grand lac artificiel. Plus loin au nord-est, après les marais et les landes de Brettmoor, commencent les Hautes Terres qui se transforment imperceptiblement en montagnes. Les jours sans nuage, on peut apercevoir le mince filament doré du câble géant qui relie la planète à un satellite artificiel, GigaCasino.

Aux heures d'après repas, la Petite Promenade est le rendez-vous privilégié des oisifs et des touristes. La vue même de cette foule hétéroclite qui se croise et se contemple suffit à donner le tournis au plus blasé. Car c'est de tout l'Empire humain, de millions de mondes que proviennent les visiteurs qui se pressent sur la Planète du Désir.

LE BAS-CASINO

Le gigantesque Casino a la forme d'un accordéon de 30 mètres de haut. Les deux claviers à boutons qui forment la masse de l'immeuble encadrent un interminable escalier tendu de rouge qui mènent à la grande porte. Il est possible alors de se faufiler par les côtés pour rejoindre une machine à sous individuelle ou la cabine d'une disecuse de bonne aventure.



Les Termiculaires

Ces termiculaires de 20 cm de long déambulent à travers la jungle avec des bruits de colonne de soldats en marche. Ils sont rarement moins d'un millier, et marchent droit devant eux, ce qui les rend faciles à éviter. On entend de loin leur piétinement rythmé. Mais ils font chuter les arbres sur leur passage, car ils dévorent tout ce qui est devant eux : végétation, matériel abandonné, proies immobiles ou endormies.

Type : insecte migrateur
Agilité 1D, **Perception** 3D, **Recherche** 4D, **Vigueur** 1D
Atouts : la colonie de milliers de termiculaires détruit tout sur son passage (20D de dommages)
Mouvement : 10
Taille : 15 à 25 centimètres de long.



La voûte transparente du Bâtiment figure les soufflets de l'accordéon. Ils produisent d'ailleurs de la musique en s'ouvrant et se fermant au gré du vent. L'entrée du casino est bardée de capteurs et détecteurs Techno-Technos qui s'agitent en tous sens sous le nez des visiteurs. Les mentreks et autres psis capables de contrôler une roulette en netranekkon super-enrichi sont interdits de casino. De même, les commandos armés ou simples quidams dont la mise ne paraît pas assez soignée, tous les intrus et les importuns sont impitoyablement tenus à l'écart du lieu fabuleux. Les capteurs sont reliés à un mégafichier ADN recensant la plupart des tricheurs et escrocs connus de l'Univers.

Une escouade de Techno-Chaoticiens répartis dans le hall d'entrée font office de physionomistes. Ils sont reliés à un énorme fichier. Comme ils estiment ce travail ingrat et en dessous de leurs capacités réelles, on peut parfois les acheter pour savoir si une de ses connaissances est dans la région. Ces Techno-Chaoticiens ont aussi pour tâche de chasser les habitudes. Partant du principe que le hasard est le meilleur allié d'un casino, la direction estime que toute routine, tout rythme régulier, tout événement itératif porte en germe une altération du chaos et du hasard. C'est le grain de sable qui finit par déformer la roulette et faire sortir certains numéros identifiables. Ainsi, les employés du casino sont astreints à des horaires toujours variables, la distribution des tables et machines est aléatoire, leurs repas sont surveillés. De même les clients trop réguliers, trop prévisibles ou fonctionnant selon un système quelconque sont doucement mais fermement écartés. On se souvient du Procès Carradine contre Bas-Casino, dans lequel le premier reprochait au second de

l'avoir interdit à vie car il avait joué 5 soirs de suite pendant 2 heures 34 minutes exactement. Le tribunal s'était bien sûr rangé à l'avis de l'établissement de jeux.

Ces mesures de précaution font du Bas-Casino un des lieux les plus sûrs de la planète. Les clients présumés honnêtes qui franchissent le seuil fatidique se livrent souvent, au début, à une débauche de jeux, plus délirants les uns que les autres, où ils misent kublar sur kublar.

L'un des jeux les plus en vogue est la Grande Roulette 3D. Il s'agit en fait d'un holocube où le joueur lui-même est projeté. Il roule dans tous les sens et finit par se fixer dans une cavité légèrement concave de la paroi qui représente le numéro tiré. Il faut voir le spectacle comique des joueurs s'efforçant, avec des résultats le plus souvent contraires à leurs intentions, de rejoindre l'alvéole de leur pari.

Autre jeu qui cartonne : le mélangeur d'ADN. Plusieurs joueurs plongent au même moment une main dans un lecteur d'ADN. Aléatoirement, le réseau choisit un couple, et mélange leur ADN. Une projection holographique du fruit probable de leur union virtuelle apparaît alors. C'est sur cette apparition que le robroupier annonce le résultat : « le 32, Homme Noir et Grand » !

Mais il existe encore de nombreux autres jeux, comme le XXXI, un jeu de cartes inventé par son Altesse L'Archi-co-Prince régnant. Il s'agit simplement avec un paléo-jeu de cartes représentant des membres de la famille régnante de surmonter en valeur les cartes du banquier sans dépasser 31...

LES CROUPIERS

Confortablement installés sur un petit véhicule antigrav, les croupiers, assis en position du lotus, annoncent nonchalamment, et avec un sourire de sphinx, les pertes et les gains. « Attention... Rien ne va plus ! » : la voix amplifiée du croupier, vient de lancer la Grande Roulette. Rien ne les fait jamais se départir de leur flegme. Ils annoncent votre ruine avec le même sourire qu'en ouvrant devant vous la fontaine à kublars.

LES TECHNO-CHAOTICIENS

Chargés de faire les physionomistes à l'entrée des casinos, les Techno-Chaoticiens patrouillent dans le casino en observant tout et tous. Ils portent la robe classique bardée de caméras et de capteurs en tous genres qui se baladent au bout de câbles serpentiformes.

Mines abandonnées

Une des premières richesses de la planète était ses mines d'hyper-Karbonite. Malheureusement (ou beureusement pour la cause des plaisirs et des jeux) la veine n'était pas très riche et fut abandonnée après quelques centaines d'années. Il en reste des montagnes tronées comme du paléo-gruyère. Des milliers de souterrains reliés entre eux à des salles immenses. On prétend qu'elles sont le repaire secret des nombreux mouvements de rébellion l'Auréolesques.

Cela semble être une exagération de présentateur 3D. Tout d'abord il existe peu de l'Auréolesques contestataires. L'absence d'impôt, la protection galactique et la prospérité engendrée par le tourisme en font des conservateurs bon teint. Ensuite les quelques mouvements clandestins qui existent, les Fjorkings à la retraite de la Caghoulia, les Anarco-Révisionnistes de Down Town, le syndicat mafieux des cosi-cosi, les Crypto-Maquisards de la jungle ou le Cercle des Poètes cannibales rassemblant de jeunes nobles exaltés, pourraient tous squatter ensemble les anciens couloirs de mine sans jamais se rencontrer. Le pouvoir central de Decent-Charlie se contente de placer des panneaux de signalisation indiquant le danger encouru dans ces mines abandonnées.



Un miroir couronne leur masque techno. Tous leurs capteurs sont reliés au réseau global qui analyse, compare et détecte les répétitions. L'intervention des Chaoticiens est rapide et discrète. Ils enlèvent le plat du convive qui l'a commandé deux soirs de suite, bloquent le passage pour éviter la répétition d'un itinéraire, interrompent un personnage qui répète deux fois la même chose...

TRANSFERT DE FONDS

La recette quotidienne du Casino – environ 1 milliard de kublars – transite discrètement tous les soirs vers 19h30 HSG. Un banal bateau à moteur se détache brusquement du débarcadère du casino et se rend sur l'Île Nord, un peu plus haut sur le fleuve.

A bord de cette navette, quatre membres de l'Auréogarde et un comptable de l'Ekonomat prennent place pour escorter la recette.

Des patrouilles d'Auréoflks côtiers passent régulièrement sur le fleuve. Il y a 20 % de chances de tomber dessus. En cas d'attaque, si les agresseurs ne neutralisent pas les occupants de la navette, l'alerte est donnée dans la minute. Une demi-heure après le départ de la navette, les employés de l'Ekonomat donnent de toute façon l'alerte.

LE TEMPLE DE NÉO-APHRODITE

Sous les traits enjôleurs de la belle paléo-Aphrodite, la Déesse de la Beauté chez les paléo-Grecs, la Sainte Eglise Industrielle essaye, pour respecter un accord avec Simon XXXI, de lancer un culte couleur locale, c'est-à-dire

orienté vers la beauté et le plaisir. Ils ont remis au goût du jour le culte antique d'Aphrodite avec une fière devise, inscrite au fronton du temple : « Parce que je le veux bien ! »

Son fronton « néo-parthénonnien », ses couleurs vives et son immense statue hyper-réaliste et animée de la belle déesse nue attirent nombre de visiteurs. Mais l'ambiance est plus souvent moqueuse ou graveleuse que réellement pieuse.

Le Temple de Néo-Aphrodite est en réalité un centre bio-chirurgical Techno dédié à l'esthétique. Il propose de tout, des lasers liquidateurs de graisse par applications locales jusqu'à la cosméto-chirurgie bioplastique, en passant par toutes sortes de prothèses destinées à améliorer ou remplacer les performances physiques, à tonifier l'organisme et la peau, à rendre le regard brillant, à remuscler artificiellement certaines parties du corps.

Les prestations sont très chères, mais elles sont toutes garanties L'Auréole. Alors...

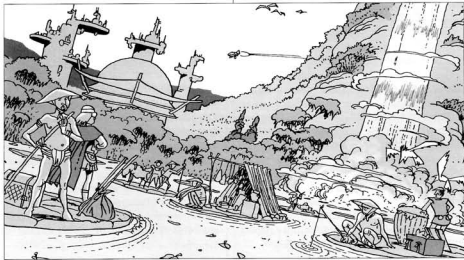
LE MARCHÉ FLOTTANT DES TRAFIQUANTS

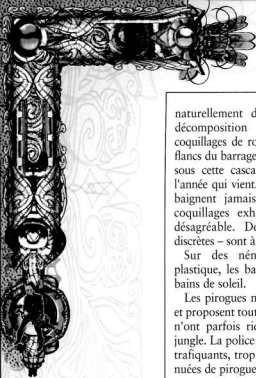
Devant le Temple de Néo-Aphrodite se tient, une fois par semaine, le marché flottant des trafiquants de fleurs de jungle. Ce sont des fleurs extraordinaires qui s'ouvrent et se ferment en fonction de la lumière. Elles exhalent des odeurs suaves à chaque mouvement des pétales. Malheureusement, leur durée de vie est brève l'espace d'une nuit...

Le marché se tient au pied de la Cascade de l'Abondance. Les eaux du Stöix qui jaillissent en cascade du barrage Techno ont une couleur

Les Parfumeurs

Pour accroître la débauche de fragrances insolites, la mode du jour, le dernier gadget qu'on s'arrache en ce moment sur L'Auréole, vient ajouter à la confusion olfactive. On fixe des parfumeurs sur des couronnes, des colliers ou des ceintures, voire le plus souvent des bracelets. Ils diffusent un choix de diverses senteurs censées exprimer l'humeur ou favoriser les désirs ou celles qui les portent. Cette nouvelle « magie sexuelle » à la portée de tous semble rencontrer un phénoménal succès. Certains grincheux allergiques à la nouveauté ont de leur côté relancé la sous-mode du respirateur d'oxygène... « Cela rappelle l'ambiance de la Conquête ! »





naturellement dorée. Cela provient de la décomposition naturelle des nombreux coquillages de rochers qui prolifèrent sur les flancs du barrage. La coutume veut qu'un bain sous cette cascade apporte la richesse dans l'année qui vient. Les indigènes pauvres ne s'y baignent jamais car la décomposition des coquillages exhale au séchage une odeur désagréable. Des douches – payantes et discrètes – sont à la disposition des touristes.

Sur des nénuphars géants, en fibro-plastique, les baigneurs peuvent prendre des bains de soleil.

Les pirogues naviguent entre les nénuphars et proposent toutes sortes de marchandises qui n'ont parfois rien à voir avec les fleurs de jungle. La police n'intervient jamais contre ces trafiquants, trop habiles à se perdre parmi les nuées de pirogues qui hantent le fleuve.

LE CLUB D'ETHNO-GÉOGRAPHIE

Les bureaux du Club d'Ethno-Géographie (CEG) est situé sur la Place des Etoiles, au bout de la Grande Promenade, à l'Ouest, au pied du Palais-Roc, dans la tour conique du StellComm. Les employés sont très jeunes, très beaux, très courtois... très fermes. Seuls les membres du club – le club le plus sélect de tout Decent-Charlie – sont autorisés à franchir le hall d'entrée.

Le Club vend sur place des accréditations pour des séjours plus ou moins longs pour Fjork ou Aggrikola au même prix que les agences de voyages. Le voyage doit être programmé rigoureusement à des dates déclarées à l'avance. La personne qui vend le billet est chargée de bien faire comprendre qu'un retard ou une annulation seraient mal perçus et que le remboursement serait plus qu'aléatoire. Sans compter les frais supplémentaires et les désagréments sans nombre que cela pourrait causer à tout le monde.

Les services du club comportent un bar très huppé, un restaurant Auréo-gastronomique, un fast-sauna, un hammam anti-G, une chambre pour les voyageurs dans l'urgence (une seule nuit est autorisée) et la mise à disposition d'un véhicule ou d'une escorte – à choisir sur catalogue.

La pension complète se monte à 100 kublars, ce qui est extrêmement bon marché au vu de la qualité du lieu, des plats et du service. Toutes les locations, achats et consommations supplémentaires sont comptés en sus, mais au simple prix du marché.

Pour devenir membre du club, il faut être parrainé par un membre actif et bien connu ou aligner un tableau de chasse extraordinaire – 20 torques fjorkings, par exemple.

AUTRES QUARTIERS DE DECENT-CHARLIE

Poly-musées, hollo-discothèques, maisons closes – mais largement ouvertes – ou salles de jeux, les plaisirs offerts varient selon les quartiers.

DOWN TOWN

Down Town, c'est l'envers du décor. Les clapiers où gisent les travailleurs de l'ombre. Le visage recouvert d'une couche de teinture grise, ils exécutent tous les travaux obscurs mais indispensables à l'étalement de luxe et de pacotille que constitue Decent-Charlie. Cuisiniers, tailleurs, tatoueurs et manufacturiers, tous ces exclus de la fête sont souvent des bagnards qui jamais ne voudront dévoiler le collier de la honte, le collier de la mort qui les oblige à vendre leur force de travail au Maganat. Parfois pour toute leur vie, car ils ne parviennent pas même à rembourser les seuls intérêts de leur dette.

La plupart vont pointer aux usines qui, sous la houlette de la tour Techno-Techno, transforment les protéines des poissons locaux en toutes sortes de mets raffinés pour les touristes de la ville haute. D'autres travaillent à la costumerie ou à la distillerie de ouisky. Ils portent tous une sorte d'uniforme, gris et discret. Ces stakhanovistes de la bonne humeur ne sont pas les moins à plaindre car ils échangeraient volontiers une saine corvée de latrines contre le plaisir frelaté d'une énième coupe de SPV-champagnisé.

Le quartier alien

Derrière le Stade se trouve le quartier alien. Ses habitants sont des extra-terrestres qui proviennent aussi bien d'autres systèmes ou galaxies que des habitants autochtones de la planète. Certaines coutumes locales sont jugées répugnantes, par exemple le bain commun d'une race aquatique, les Protéides, qui ont l'habitude de se jeter, à midi, dans le fleuve, pour y avaler gloutonnement des alevins vivants. Certains touristes aliens préfèrent se loger dans ce quartier, où ils trouvent des installations adaptées à leur culture.

Périssables... Vraiment ?

Sur l'Auréole, le business de la fragrance est aussi rentable qu'ailleurs celui du sexe ou des armes de destruction massive. En sous-main, ce sont les Odorateurs de Sec-Hum qui contrôlent le marché des parfumeurs. Selon ces experts, les fleurs de jungle pourraient se révéler dangereuses, ou plus précisément le parfum enivrant qu'elles dégagent. Les malheureux qui le respirent perdent toute volonté et deviennent les esclaves de la première personne qui les aborde. Ces plantes venimeuses se reconnaissent à leur pistil vert foncé. On les appelle les « Attrape-touristes »...



GIGACASINO

On peut se rendre à GigaCasino depuis Point-d'Ancre, petite cité située dans les montagnes au nord-est de L'Auréole, où s'amorce le câble géant de 30 000 kilomètres de haut qui maintient dans une orbite proche de la ceinture auréolaire une station orbitale artificielle, GigaCasino. Les habitants de Point-d'Ancre sont très hostiles aux touristes.

Le possesseur d'un billet pour GigaCasino doit se rendre par ses propres moyens à la station de Point-d'Ancre. Il n'attendra pas plus d'un quart d'heure pour prendre un ascenseur propulsé à 150 km/h qui entraîne ses 12 passagers le long du câble. A mesure qu'il s'éloigne de la planète, l'ascenseur prend de la vitesse jusqu'à dépasser les 100 000 km/h avant de ralentir à l'approche de la station.

Au-delà de la station, un autre câble se déroule dans l'espace. Ce stabilisateur, qui maintient la station en orbite, effleure au loin la ceinture d'astéroïdes. La station elle-même ressemble à une boule de cuivre martelée sans aucune ouverture. A l'intérieur, les joueurs découvrent une immense salle dont la voûte forme un dôme parfaitement transparent. Partout, des sphères flottantes qu'il suffit de saisir au passage permettent d'enregistrer les paris. Chaque pari modifie aléatoirement un paramètre du système orbital de GigaCasino – tension du câble, températures, etc.

Parfois la combinaison de plusieurs modifications quasi simultanées provoque une déviation, même faible de l'orbite de la station. Les déplacements du câble stabilisateur en contact maximum avec l'Auréole entraînent la création de courants violents qui déroutent les micro-astéroïdes qui la compo-sent. Ils se heurtent entre eux, certains quittent l'orbite... Concrètement, cela provoque sur L'Auréole une pluie inoffensive d'étoiles filantes qui vient encore ajouter à l'atmosphère de magie et de fête qui y règne déjà. Le nombre des étoiles filantes, homologué par un néo-compteur Techno, la zone du ciel concernée, la durée de la pluie sont les supports des paris, les paramètres qui permettent de mesurer la victoire des joueurs. Si le parieur est un des joueurs présents dans la station, ses gains sont multipliés par 10 000 !

KARAOKÉ MENTAL

Dans la toute nouvelle boîte de nuit, la « Mens Sana », la foule se déhanché sous un écran géant qui surplombe la piste de danse. L'écran est rempli de formes changeantes, de variations colorées qui pulsent au rythme de la musique. La variété des couleurs forme un patchwork de teintes dont les rapprochements ne sont pas toujours très heureux. Parfois

Les îles de L'Ekonomat

Sur ces deux îles au nord-est de la ville, les plus en amont sur le Stix, il y a peu à dire. Les touristes ne s'y rendent pas, pas plus qu'au quartier résidentiel de la rive gauche. Les bâtiments de L'Ekonomat présentent la façade lisse de cubes dorés qui ne s'entrouvrent, sous haute surveillance, que pour recevoir les bateaux apportant la recette des commerçants et des attractions.

Il y aurait, selon les bruits qui courent dans les bas-fonds, et ils sont souvent fondés, un trésor inestimable dans les bâtiments de L'Ekonomat. Dix mille kublars du tirage original accumulés au fil des ans par les casinos...

De quoi s'acheter la moitié des produits manufacturés de moult Galaxies.



pourtant, elles semblent se fondre entre elles dans un tableau abstrait animé d'une beauté époustouflante.

Et puis voilà qu'une tâche grise et triste envahit progressivement l'écran. Cela déconcerte apparemment les danseurs qui se désynchronisent du rythme. Des murmures s'élèvent dans la salle et tous les regards se tournent vers un groupe de mercenaires patibulaires qui longent discrètement la piste.

Discrètement ? Pas sûr ! En effet, les images de l'écran sont accordées aux ondes alpha des danseurs qui génèrent ainsi selon leur humeur en parfaite symbiosthétique un spectacle parfois harmonieux, parfois bigarré ou criard, mais toujours changeant et rythmé. L'intrusion des sinistres hommes de main, sans doute à la recherche d'un escroc mondain ou d'une Aristo égarée, a provoqué une dysharmonie majeure qui les a désignés à la rancœur des danseurs.

Il faut l'intervention rapide d'un DJ-télépathe pour rendre à l'écran des couleurs et un rythme plus agréable aux habitués de la boîte.

STADE

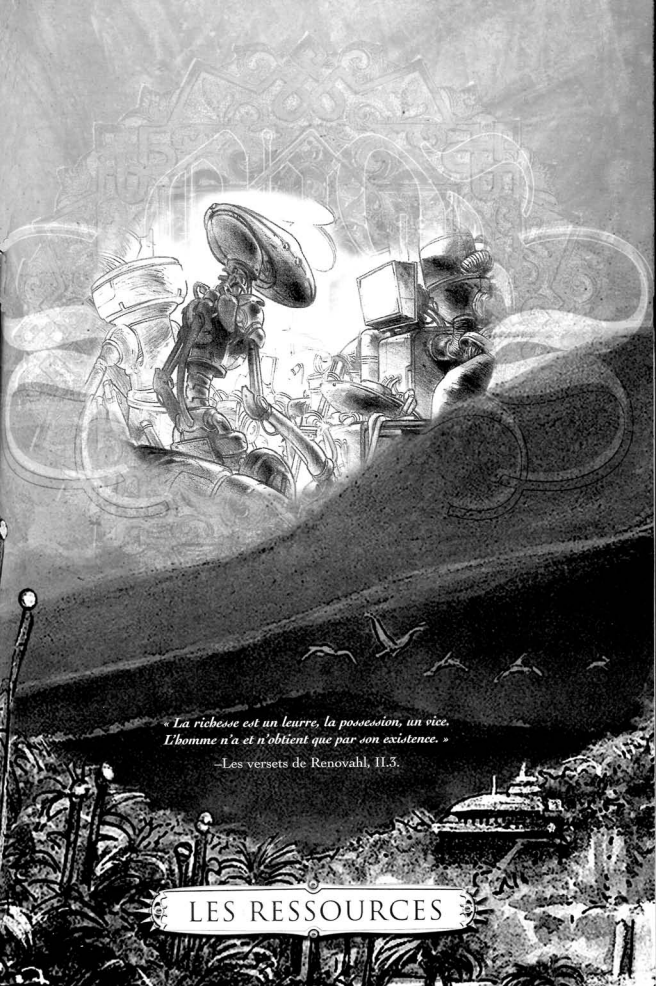
C'est au Grand Stade qu'ont lieu des rencontres de niveau galactique. Ainsi, la dernière Coupe de l'Univers de Air-Ball s'est tenue sur L'Auréole. Ce sport très apprécié des TV-Adds consiste à envoyer le ballon dans le camp de l'adversaire – si possible dans les buts. Deux équipes de 11 joueurs s'affrontent sur un terrain rectangulaire et 22 000 remplaçants se précipitent pour combler les pertes à chaque explosion du ballon – bourré de nitro-plastik. C'est également au Stade que se déroulent les combats de gladiateurs, les concours de beauté, le festival du cirque antigrav, et autres manifestations sportives, ludiques ou culturelles.

D'autres sports ont la cote en ce moment. Sponsorisé par une grande chaîne de TridTV, le Basketète se joue avec un mono-filament ultra souple. Le but du jeu est de couper les têtes de ses adversaires et de les lancer à travers un panier à ses couleurs. Le Hachey sur glace reprend les règles du hockey en remplaçant l'archéo-crosse traditionnelle par une hache – bien plus efficace en combat rapproché...

- A :** Quartier Nord.
- B :** Haut Quartier.
- C :** Quartier Ouest.
- D :** Quartier Vert.
- E :** Eden.
- F :** Quartier Rose.
- G :** Vieille Ville.
- H :** Vieux Port.
- i :** Usines.
- J :** Down Town.
- K :** Quartier Mutant.

- 1 :** Astroport.
- 2 :** Bas-Casino.
- 3 :** Palais.
- 4 :** Nouveau Marché.
- 5 :** Grand Stade.
- 6 :** Tour Techno-Techno.





*« La richesse est un leurre, la possession, un vice.
L'homme n'a et n'obtient que par son existence. »*

—Les versets de Renovahl, II.3.

LES RESSOURCES

VAISSEAUX & VEHICULES

HYPER-CENACLE

Type : Véhicule d'exploration tout-terrain
Echelle : Véhicule
Manœuvrabilité : 2D
Longueur : Variable
Mouvement : 45 ; 380 Km/h
Compétence : Conduite
Résistance du corps : 3D
Équipage : 6 hommes et 6 artilleurs
Boucliers : aucun
Charge utile : 4 tonnes
Capteurs : 2 Km/3D
Couverture : Complète
Passagers : 50

Compétences de
l'équipage : Artillerie 5D,
Capteurs 5D, Conduite 6D.

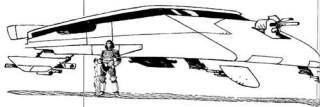
Artillerie : - 6 mitrailleuses anti-personnel
Périmètre de feu : Tout autour *
Équipage : 1 chacun
Echelle : Personnage
Compétence : Artillerie
Commande de feu : 2D
Rayon d'action : 3-50/100/250
Dommages : 7D

* les 6 canons sont placés sous la demi-sphère et sur un axe giratoire.

Description : Cet engin terrestre est des plus kitsch qui soient. C'est une sorte de gigantesque paléopoulpe métallique, doté de trois énormes pieds supportant une demi-sphère dans laquelle logent les passagers. Il peut à volonté se plier et se déployer en hauteur de 5 à 150 mètres, tout en restant parfaitement fonctionnel. Sa forme présente plusieurs avantages pour voyager dans différents milieux - il peut traverser de grandes étendues d'eau (mer), grimper à flanc de montagnes, planer dans

les airs (grâce à une technologie à base d'épiphyte) et parcourir de grands espaces, tout en préservant le confort des passagers. Il est principalement utilisé par les nobles pour leurs déplacements de courtoisie, les visites de leurs domaines ou même des balades romantiques. La demi-sphère est composée de plusieurs pièces, mais la plus importante reste une vaste salle ovale dans laquelle est lovée une immense table. Cette salle est spécialement conçue pour organiser, lors des longs déplacement en hyper-cénacle, des réunions et débats aussi inutiles qu'affligeants !

LIMOUSINE-SALON



Type : Transport
Echelle : Chasseur
Manœuvrabilité : 4D
Longueur : 150 Mètres
Espace : 7
Compétence : Pilotage
Engin stellaire : oui
Équipage : 2 hommes et 2 artilleurs
Coque : 3D
Passagers : 20
Boucliers : 4D
Cargaison : 2 tonnes
Capteurs : 200/3D
Réserve : 1 semaine

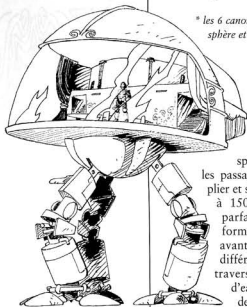
Compétences de l'équipage : Astro-nav 5D,
Communications 4D+2, Pilotages 5D,
Capteurs 3D, écrans de protection 3D,
Commandement 4D.

Artillerie : - 2 Autocanons :
Périmètre de feu : Tourelles
Compétence : Artillerie
Commande de feu : 2D+2
Rayon spatial : 1-3/12/25
Atmosphère : 300-500/1/2 Km
Dommages : 4D

Artillerie : - 4 Canons légers :
Périmètre de feu : 2 pouce, 2 pouce
Compétence : Artillerie
Commande de feu : 1D

Le commun des transports

A l'image des Starbus intra-fief qui, inlassablement, sillonnent les systèmes appartenant à un même régime, le cosmos est en permanence traversé de longues cohortes de lourds vaisseaux porteurs - les trains stellaires - qui amènent ici les merveilles de là-bas...



Rayon spatial : 3-5/10/20
 Atmosphère : 300-500/1/2 Km
 Dommages : 5D+2

Description : La limousine-salon est vraiment le nec plus ultra de la noblesse. Ces vaisseaux se pavent dans l'espace comme des corps intemporels et intouchables tant leur conception paraît loin de tout. Leur luxe intérieur, qui n'a d'égal que la sobriété de leur ligne extérieure, font d'elles les phénix des hôtes de toutes les galaxies. Longues et très larges, elles présentent une apparence similaire aux paléo-limousines de Terra-prima, mais à l'échelle cosmique : plus larges, plus longues, équipées de plus de gadgets et surtout beaucoup mieux armées. Utilisés uniquement par les grandes familles de la Noblesse, voire de l'Archi-noblesse, et quelques rares membres de l'Ekonomat, ces vaisseaux ne restent néanmoins qu'une marque de prestige et de richesse car leurs caractéristiques techniques n'en font pas des stars !

BARGE-CARAVANE

Type : Vaisseau découvert aérien
 Plage d'altitude : Au niveau du sol à 10 m
 Echelle : Véhicule
 Manœuvrabilité : 2D
 Longueur : 10 mètres
 Mouvement : 20 ; 100 Km/h
 Compétence : Pilotage
 Résistance du corps : 2D
 Equipage : 2 hommes et 2 artilleurs
 Boucliers : aucun

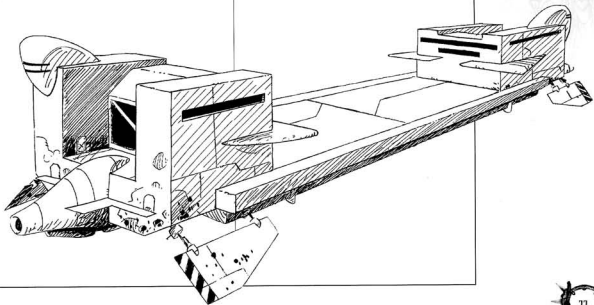
Charge utile : 800 kilos
 Capteurs : 500 mètres/2D
 Couverture : 1/2
 Passagers : 5

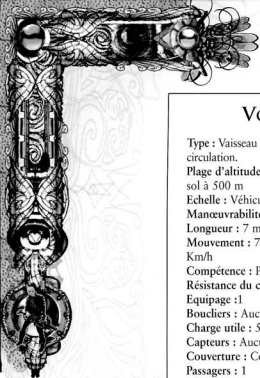
Compétences de l'équipage : Artillerie 6D,
 Capteurs 5D, Pilotage 6D, Communications 2D.

Artillerie : - 2 Autocanons
 Périmètre de feu : proue et poupe.
 Compétence : Artillerie
 Commande de feu : 2D
 Rayon d'action : 300/1/2 Km
 Dommages : 4D

Description : Créées pour les manifestations en public et autres cérémonies, les barges-caravanes des Maganats ont vite été reclassées en barge de chasse. Leur possibilité de s'accrocher et de s'unir les unes aux autres font qu'elles sont parfaites pour les actions de groupes ou de soutien. Dans cette configuration, toutes les barges accolées forment une sorte de train dont chaque wagon reste indépendant. Elles ressemblent à de grandes plates formes dont l'intérieur aurait été creusé et les bords légèrement ravinés. Deux moteurs aux réacteurs visibles sont situés à l'avant et à l'arrière, permettant ainsi une propulsion dans les deux sens. Un poste de commande est placé à chaque extrémité de l'appareil, et le centre est divisé en deux parties d'agrément. La séparation est matérialisée par une large soute, prête à recevoir une demi-tonne d'attirail.

... Ils constituent la base de la logistique industrielle et commerciale intergalactique. Parallèlement à ces gros porteurs pilotés par les « ligneurs », l'espace est bien sûr patrouillé par d'innombrables vaisseaux militaires, mais également parcouru en tous sens par des transports civils de passagers qui emmènent leur cargaison humaine – voire mutante ou extra-terrestre – vers d'autres mondes du voisinage ou bien plus lointains...





VOLABULLE

Type : Vaisseau couvert aérien de circulation.

Plage d'altitude : Au niveau du sol à 500 m

Echelle : Véhicule

Manœuvrabilité : 4D

Longueur : 7 mètres

Mouvement : 70 ; 750

Km/h

Compétence : Pilotage

Résistance du corps : 2D

Equipage : 1

Boucliers : Aucun

Charge utile : 500 Kilos

Capteurs : Aucun

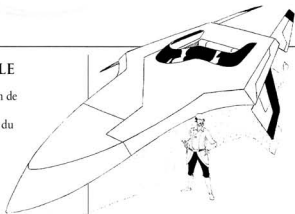
Couverture : Complète

Passagers : 1

Compétences de l'équipage : Pilotages 3D

Artillerie : Aucun

Description : Ce vaisseau est une vraie merveille de design et d'esthétisme, tant par son aspect profilé et agressif que par son équipement luxueux et dernier cri. Seule la classe des nobles - et quelques riches commerçants de l'Ekonomat - peuvent se permettre une telle folie ! Malgré une prise en main aisée et une puissance efficace, son seul intérêt réside dans son apparence car son utilisation en milieu urbain est limitée par sa taille et le peu de services qu'il propose.



STARBUS INTRA-FIEF

Type : Transport

Engin stellaire : Oui

Echelle : Chasseur

Manœuvrabilité : 1D

Longueur : 750 Mètres

Espace : 12

Compétence : Pilotage

Equipage : 2

Coque : 4D

Passagers : 1500

Boucliers : 2D

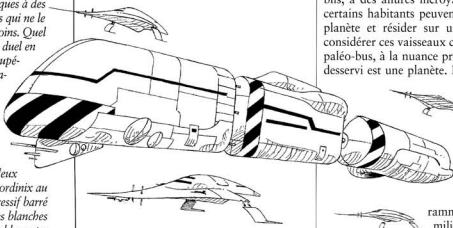
Cargaison : 3 000 tonnes

Capteurs : 100/3D

Réserve : 2 à 4 jours

Compétences de l'équipage : Astro-nav 4D, Communications 3D+2, Pilotages 5D, Capteurs 4D, Ecrans de protection 2D, Commandement 2D.

Description : Ce vaisseau sert uniquement à faire des navettes en hyperspace entre les planètes d'un même fief. Depuis des stations orbitales, des dizaines de starbus sillonnent la juridiction des fiefs selon des trajets pré-établis, à des allures incroyables. Grâce à eux, certains habitants peuvent travailler sur une planète et résider sur une autre. On peut considérer ces vaisseaux comme des lignes de paléo-bus, à la nuance près que chaque arrêt desservi est une planète. Ensuite, les stations orbitales dispatchent les voyageurs par spatio-cab. Les starbus sont toujours escortés par quatre Viperjets, les chasseurs les plus couramment utilisés par les milices de la noblesse.



Pas bête l'engin...

Sans doute inspirés par les sorcières Shabda qui sillonnaient naguère l'espace à bord de vaisseaux composés, dit-on, d'organismes animaloïdes vivants et d'un arsenal technologique à faire pâlir d'envie la Sainte Eglise Industrielle, les constructeurs proposent depuis peu des gammes exclusives de vaisseaux zoomorphes. Réservées à une élite - les maisons nobles les plus huppées, par exemple -, ces merveilles allient des lignes fantastiques à des performances qui ne le sont pas moins. Quel spectacle qu'un duel en ligne entre un coupé-salamandre méga-boosté et un Gila-monster quatre places ! Pour ne rien dire des pilotes nostalgiques avec leurs fabuleux Proto-lynx Gordinix au long capot agressif barré de deux bandes blanches reconnaissables entre toutes...

MATÉRIEL & EQUIPEMENT PERSONNEL

TRIPLEX

Type : Appareil d'autonomie vestimentaire.

Prix : 1 800 kublars.

Disponibilité : Minimale. On ne peut se le procurer qu'après de rares boutiques spécialisées et réservées aux Maganats.

Remarque : Procure un bonus de +2D à Persuasion, Discrétion et Escroquerie.



Description : Dispositif visant à faire modifier très rapidement l'apparence, sans aucun effort. Il est constitué de trois sphères métalliques colorées, en rotation orbitale à 15 centimètres autour de la tête, ainsi que d'une micro-puce greffée derrière l'oreille droite. Programmée pour suivre les envies du porteur, chaque sphère peut à tout moment – et en moins d'une seconde – modifier radicalement l'apparence vestimentaire. Trois types de « looks » peuvent être programmés. Cet appareil a été détourné par certains pirates qui ont remplacé les sphères par des boucles d'oreilles. Ainsi, il devient un outil de déguisement très pratique. Contrairement à la puce d'holo-maquillage des Aristos, le triplex ne fonctionne que sur les vêtements, mais il reste opérant en toutes circonstances.

ENRAGEUR

Type : Rayon démultiplicateur d'agressivité aggravée.

Prix : 2 500 kublars, le double au marché noir.

Caractéristiques : Munitions : 2, Fréquence de tirs : 1, Rayon d'action : 3-10/50/75.

Disponibilité : Minimale. On ne peut se le procurer qu'en boutique « de fraude » ou au marché noir, car sa fabrication a été stoppée compte tenu des ravages qu'il provoque lors des émeutes !

Remarque : Double tous les scores d'Attaque et de Vigueur des personnes touchées par le rayon, mais pour 3 rounds seulement. Ensuite, les personnes sont inconscientes pendant 10 rounds.



Description : L'enrageur se présente sous différentes formes, mais la plus répandue est un pistolet sans crosse – semblable à un mini-bâton – muni d'une simple touche de déclenchement. Les Nobles s'en servent à l'occasion de jeu ou de chasse, pour « pimenter » l'action ! La victime du rayon se trouve soudainement prise d'une crise aiguë de folie destructrice et meurtrière... Cet appareil redoutable est également très recherché pour ses qualités dopantes dans certaines actions téméraires.

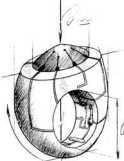
HOLO-SCEAU

Type : Laser d'application holographique des marques de Noblesse.

Prix : 300 kublars.

Disponibilité : Minimale. Seuls les membres des familles nobles en possèdent. Mais certains Maganats de l'Infra-noblesse n'ont pas hésité à répandre en grandes quantités cet objet pour accroître artificiellement leur importance.

Description : Il se présente généralement sous forme d'une bague. Les familles nobles



l'utilisent pour « marquer » certains matériels et hommes de main. Un holo-sceau reste invisible à l'œil nu et ne peut être mis à jour que par un holo-détecteur. Cette marque holographique permet d'imposer un serment à des êtres vivants, d'apposer un poinçon de propriété sur des objets, ou de procéder à des échanges quasiment indétectables, voire secrets.

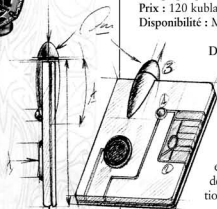
HOLO-DÉTECTEUR

Type : Appareil de détection d'émanations holographiques de toutes natures.

Prix : 120 kublars.

Disponibilité : Maximale.

Description : Cet appareil est commercialisé sous forme d'un boîtier rectangulaire d'aspect sophistiqué produisant un faisceau lumineux. Ce dernier permet la détection et la visualisation de tout hologramme. Il existe plusieurs tailles d'holo-détecteur, selon les applications de détection.



SONDE RIC

Type : Appareil de Relevé d'Identité Corporelle.

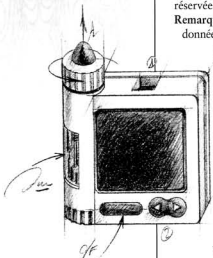
Prix : 5 000 kublars.

Disponibilité : Minimale. On ne peut se le procurer qu'en boutiques spécialisées réservées aux Maganats.

Remarque : Permet l'analyse et le relevé des données suivantes : âge, sexe, race, potentiels physique et mental –

caractéristiques techniques – et autres spécifiques santé – groupe sanguin, maladies, malformations, mutations. Les sujets doivent être originaires de mondes connus.

Description : Cet appareil est composé d'un large écran rectangulaire protégé par une épaisse couche de métal. Un petit canon est monté sur le côté supérieur. Il suffit de déclencher un petit contacteur situé sur le bas pour envoyer un léger rayon capteur



vers un corps et obtenir les informations désirées. La cible ne sent rien mais le rayon, de couleur verdâtre, peut être aperçu. Le rayon d'action est limité à 5 mètres. Au-delà, l'appareil ne donne aucun renseignement. Les nobles se servent de la Sonde RIC pour identifier et analyser leurs futurs hommes de main, serviteurs, gardes personnels... et quelquefois pour jouer aux devinettes sur une cible, avant de l'anéantir...

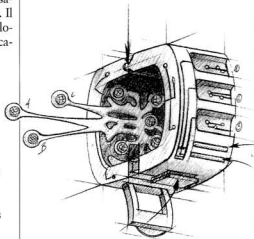
BRACELET-BULLE

Type : Bracelet Ultra-Tech de champ de force complet.

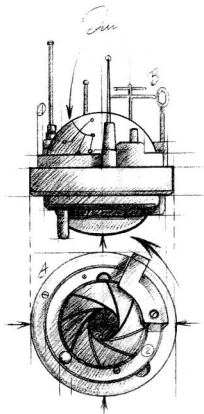
Prix : 3 000 kublars.

Disponibilité : Maximale.

Remarque : Monté sur bracelet, ce système permet la création d'une bulle de protection englobant tout le corps de l'utilisateur. Cette bulle est transparente, vaguement bleutée, et donne un bonus de 2D à l'armure de l'utilisateur.



Description : Le bracelet est verrouillé par un code d'identification numérique, relié au système nerveux du porteur. Ainsi, ce dernier peut activer la bulle par simple pensée. Chaque appareil est programmé sur son porteur. Reprogrammer un bracelet-bulle est une action très difficile d'Ordinateur interface/réparation. Le bracelet possède une autonomie de deux heures et se recharge en 24 heures. On ne trouve jamais ce type de matériel en occasion, à moins que le bras de l'ancien propriétaire ne soit livré avec...



ŒIL DE LOUIS

Type : Module nanométrique d'hyper-espionnage.

Prix : 1 700 kublars l'unité ou 5 000 kublars la boîte de 5.

Disponibilité : Minimale. On ne peut se le procurer qu'en boutiques spécialisées réservées aux Maganats.

Remarque : Spécialement conçu pour espionner ou piéger une personne, ce module se colle sur les vêtements de la cible et, tel le paléo-caméléon, prend la couleur de ces derniers. Il signale la position du porteur, rapporte les dialogues des alentours et peut même se déplacer sur une autre cible, y compris via les tunnels interstellaires et intergalactiques. Chaque Œil de Louis est relié à l'interface du bio-ordinateur d'un mentrek, qui doit faire un contrôle du module à chaque intervention – jet de Robot/interface, difficulté selon la distance.

Description : L'Œil de Louis est un objet très redouté. De la taille d'un bouton de chemise, il a de nombreuses caractéristiques similaires à l'œil-flik, en beaucoup plus petit. Les

Maganats et autres paranoïaques s'en servent pour connaître les « vraies » opinions de leurs proches sur les tenues qu'ils portent ! D'où son nom, directement inspiré des excès de zèle du paléo-monarque Louis XIV de Terra Prima. Mais, mis au service de petits malins, il sait être un atout majeur pour l'espionnage, la filature – et donc la politique.

MINI FUSÉE-SONDE

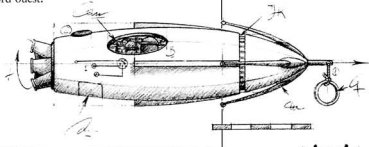
Type : Mini fusée d'étude géographique et climatique programmable à tête chercheuse.

Prix : 200 kublars l'unité ou 1 000 kublars la ceinture de 8.

Disponibilité : Maximale.

Remarque : Ces mini-fusées sont des sondes géographiques et climatiques. Elles permettent à l'utilisateur de rechercher un site géographique particulier ou un type de climat, en programmant les données désirées – rivière, océan, villes, montagnes, jungle, endocities, etc.

Description : Ce matériel s'utilise généralement pour détecter des sociétés ou des zones non désirables après colonisation d'une planète. Mais il peut aussi se révéler un excellent outil de pistage ou de localisation en cas de détresse. Le mode d'emploi est le suivant : prendre une mini-fusée sonde entre les mains, choisir l'objectif dans la liste proposée à l'aide du mini-écran intégré, enlever la goupille de contrôle et la garder soigneusement, puis appuyer sur le bouton d'enclenchement – attention ! La fusée peut provoquer de légères blessures au lancement à cause des trois mètres-cubes de gaz incandescents qu'elle libère. La fusée se précipite alors vers son objectif. Si, au bout d'une heure, elle ne s'est pas manifestée, cela signifie que la zone ciblée n'existe pas sur la planète. En revanche, s'il en existe une, la goupille indique le temps nécessaire et le point cardinal à suivre pour atteindre l'objectif – par exemple : 3 heures, nord-ouest.



B as les masques !

Pour tout un tas de raisons, se dissimuler, se travestir, se déguiser ou se faire passer pour un autre ont toujours été les objectifs plus ou moins avouables de bien des gens. Le bambocheur des niveaux supérieurs dispose depuis longtemps de son holomaquillage pour une virée discrète dans l'Anneau rouge : désormais, les nobles peuvent compter sur le Triplex pour avancer masqués... Mais chaque médaille a son revers, et la technologie des contre-mesures progresse au moins aussi vite, si bien que les autorités ne se laisseront guère abuser par de tels stratagèmes...



JOUER UN PERSONNAGE NOBLE

« La noblesse ne se mérite pas. D'ailleurs, vous ne la méritez pas, ah, ah ! »

—Silemna Vinci, Noble démagogue.

Incarnar un Noble... L'idée est séduisante, appétissante même, mais on devine aisément à quel point il est délicat d'appréhender et de restituer toutes les caractéristiques de la noblesse en un personnage cohérent, original et surtout suffisamment indépendant pour pouvoir partir à l'aventure, loin du faste doré de ses palais familiaux.

Du concept de base à la création définitive, les conseils qui suivent aideront joueurs et meneurs de jeu à dégrossir, affiner et chiffrer en termes techniques toutes les facettes de ces personnages hauts en couleurs.

LA NOBLESSE EN JEU

Au même titre qu'un pirate ou une néo-Shabda-Oud, les personnages nobles peuvent sembler aussi intéressants à jouer qu'extrêmement délicats à mettre en place et à manier. En effet, alors qu'un mercenaire ou un détective s'inséreront facilement dans un groupe d'aventuriers, l'irruption d'un Bis-marquis corrompu risque de provoquer un

véritable cataclysme dans l'équipe... On imagine aisément que tout noble qui se respecte sera motivé par la débauche, la perversion, l'abus d'autorité et le vice – et qu'il refusera catégoriquement de quitter son palais luxueux, de passer la nuit dans une endocyt crasseuse, de côtoyer la lie de la société et d'obéir à des ordres... juste pour partir à l'aventure.

De fait, les nobles que pourront créer les joueurs n'auront rien de nobles « typiques », inscrits dans la tradition familiale et hiérarchisée des Maganats. Au contraire, ils devront chercher à s'en écarter, à s'en émanciper, guidés par un idéal supérieur, une prise de conscience, un Code d'honneur...

Pour jouer un noble, les joueurs devront définir avec soin l'histoire de leur personnage et les raisons de sa « nouvelle condition » – qu'il s'agisse d'un exil ou d'un départ volontaire.

LES ORIGINES DU PERSONNAGE

Avant de s'intéresser aux motivations actuelles du personnage, ainsi qu'aux raisons qui vont l'amener à se détourner des fastes de la noblesse pour chercher l'aventure, il convient de définir les origines de sa naissance – son degré de noblesse, sa filiation au sein de sa famille et tous les éléments relatifs à son « passé » de noble.

Ces informations permettront au joueur de définir le passé de son personnage, en cernant les grandes lignes de son histoire.

LE DEGRÉ DE NOBLESSE

Tout d'abord, il convient de déterminer le statut social du personnage, la catégorie de noblesse dont il est issu. Comme il n'existe qu'un seul représentant de l'Omni-noblesse et qu'une filiation directe avec l'Archi-noblesse constituerait un avantage par trop démesuré, le choix est donc laissé au joueur entre les trois degrés de noblesse inférieurs que sont la Noblesse, l'Infra-noblesse et l'Aristocratie – en accord avec le meneur de jeu.

Il est évident que le degré de noblesse du personnage risque d'influer sur le reste de son évolution, le choix de ses particularités et les raisons de son départ. Ce degré sera notamment utilisé à la façon d'un coefficient pour déterminer les effets de certains Avantages et Désavantages.



Mon personnage est :

- 1 – Noble
- 2 – Infra-noble
- 3 – Aristocratie



LA FAMILLE

Outre la pureté de sang et le degré de noblesse de son personnage, le joueur doit également définir sa famille, même sommairement, de façon à étoffer son passé, à orienter son caractère, à justifier certaines des compétences qu'il pourra apprendre durant sa jeunesse dorée et à dégager les fondements des raisons qui le pousseront à quitter le giron familial pour partir à l'aventure.

Une simple phrase suffira – l'important est de préciser l'envergure de la famille, son secteur d'activité, ses possessions majeures, le système ou les planètes qu'elle contrôle, etc. Le joueur peut n'apporter que l'idée, le concept général, et laisser au meneur de jeu le soin de développer une famille cohérente, susceptible d'intervenir au cours des scénarios – en qualité d'allié, d'ennemi, de contact, d'intervenant secondaire, etc.

LA FILIATION

Au sein de cette famille, le rang, le rôle et le titre éventuel du personnage sont autant de notions extrêmement importantes pour définir sa réelle condition de noble. Avant de goûter à l'aventure, était-il un lointain cousin d'un obscur Non-Baron ou le Supra-Prince, fils héritier du Roi et du trône ? Possédait-il ses propres terres, sa propre planète ? Jouait-il un rôle important dans la politique familiale, était-il chef de famille lui-même, avait-il une voix prépondérante lors des discussions ?

Pour faciliter cette étape, il est utile de commencer par déterminer le titre du

personnage. Bien sûr, il y a peu de chance pour qu'il ait été Roi de sa famille, ou même Supra-Prince héritier, mais si le joueur et le meneur de jeu parviennent à se mettre d'accord, le personnage peut avoir endossé n'importe quel titre de noblesse avant son départ. Gardez à l'esprit que le titre du personnage aura une incidence, au même titre que son degré de noblesse, ses choix et caractéristiques techniques à venir – voir « En termes techniques ».

LES ASPIRATIONS DU PERSONNAGE

Il est temps à présent de s'intéresser à ce qui pousse le personnage à s'extraire de la passivité viciée des palais pour gagner d'autres horizons. En effet, quel que soit le profil de noblesse de son personnage, il est impératif que le joueur détermine avec précision les motivations profondes qui vont l'amener à renoncer au confort, au luxe et à la facilité pour vivre et apprendre, aux côtés d'aventuriers et « d'hommes du commun ».

Plusieurs pistes sont envisageables, de l'envie de découvrir le monde à l'exil prononcé suite à une grave faute, en passant par l'appel d'un Code d'honneur ou la quête personnelle. Les Priorités et l'éventuel Code d'honneur du personnage peuvent fournir d'excellentes bases, mais n'hésitez pas à innover pour façonner une histoire et des motivations vraiment singulières et personnelles.

Les suggestions qui suivent devraient vous aider à typer votre personnage en lui conférant d'excellentes raisons de quitter le giron familial.

Mon personnage est :

- 1 – Roi
- 2 – Supra-Prince
- 3 – Mono-Duc
- 4 – Bis-Marquis
- 5 – Trimo-Vicomte
- 6 – Hypo-Comte
- 7 – Infra-Baron
- 8 – Pierre-Chevalier



LA QUÊTE

Au terme d'une jeunesse dorée et d'un apprentissage assuré par les meilleurs instructeurs, le personnage peut décider de partir, seul ou accompagné d'une poignée de fidèles serviteurs, pour mener à bien une quête capitale à ses yeux.

Ainsi, il peut vouloir venger la mort d'un proche, retrouver une femme rencontrée plusieurs années auparavant, trouver seul un nouveau maître d'armes, retrouver un trésor familial volé par des pirates, contempler chacune des 777 Merveilles de l'univers ou, tout simplement, découvrir le monde...

La Priorité Quête du personnage peut très bien justifier son départ, surtout si elle est placée en première ou deuxième position – voir Le Guide du meneur de jeu pages 7 et 8.

LE CODE D'HONNEUR

S'il est un élan intérieur capable de justifier le plus imprévisible des changements, c'est bien l'appel de l'honneur ! A la façon d'une véritable philosophie de vie, qui viendra supplanter les illusions du faste et du vice entretenu, le Code d'honneur du personnage peut lui ouvrir les yeux non seulement sur la superficialité de son existence passée, mais aussi et surtout sur la nécessité de rompre avec son cadre de vie – source d'autosatisfaction, de sclérose spirituelle et de Nécrorevê.

Selon les envies du joueur, le personnage peut quitter son système natal pour aller chercher des réponses à ce qu'il ressent au fond de lui, et adhérer à un Code d'honneur une fois sorti de sa prison dorée, ou avoir déjà pleinement adopté son Code et choisir de partir en toute connaissance de cause – mais en plus ou moins bons termes avec son entourage...

La nature du Code d'honneur du personnage fournira d'elle-même des idées sur ce que le personnage décide « d'aller chercher dans l'univers » : un Paleo-Nobilis sentira le besoin d'accomplir un acte de vertu, un Veritas cherchera à comprendre l'envers du décor, un Bushitaka refusera d'être plus longtemps assisté et couvé, etc.

LE BANNISSEMENT

Maintes fois exploitée, mais ô combien liée à la condition de noble, la possibilité de l'exil, du renvoi, du bannissement, offre une justification simple et plausible au départ du



personnage. Mis au banc de sa propre famille, il est privé de ses droits et de ses prétentions, puis chassé de ses terres natales sur lesquelles il ne jouit plus d'aucune autorité – quel qu'ait été son titre de noblesse. Depuis ce jour, le personnage erre, réfugié sur une planète d'accueil, reclus dans les niveaux inférieurs d'une endocity, sillonnant l'espace au gré des vaisseaux de passage...

Dès lors, le personnage peut être motivé par la vengeance ou l'envie légitime de retrouver son statut, en confondant les traîtres responsables de l'affront ou en reprenant par la force le trône qui lui était promis.

Dans cette optique, le plus important n'est pas tant le bannissement lui-même que les raisons qui l'ont provoqué. Ainsi, le joueur et le meneur de jeu devront convenir ensemble des événements qui furent à l'origine de l'exil du personnage – mais le meneur de jeu peut parfaitement garder pour lui le secret d'un complot ou d'une obscure machination politique qu'il pourra réexploiter ultérieurement.

L'EXTINCTION DE LA LIGNÉE

Très intéressant en termes d'influence sur le caractère, la thèse d'une famille entièrement décimée – à l'exception du personnage et, peut-être, d'une poignée de survivants

Nobles déshérités et bannis

Dans le cas de nobles ayant perdu toute fortune à la création, suite au choix d'une histoire particulière, il est évident que le joueur ne sera pas contraint d'acheter l'Avantage Fortune, pas même à 1D si les circonstances sont défavorables. Il en va de même pour le Statut Social qui, dans le cas d'un personnage privé de toute reconnaissance, d'un Aristo banni, d'un ancien noble contraint d'errer en guenilles, ne sera pas indispensable à la création.

disparus – peut apporter une envergure et des motivations originales à ce noble devenu orphelin suite à l'attaque d'une horde de pirates stellaires, aux représailles d'une famille rivale, à une expérimentation militaire Techno-Techno, au zèle d'une phalange d'Endogardes chargés de détruire une espèce animale infectée, etc.

Dans ce cas de figure, le personnage se retrouve seul, aussi noble et titré qu'il l'était à la naissance, mais privé de tout lien direct avec son passé et son champ d'influence. De fait, recueilli par une navette coloniale, secouru par des mutants Rayah ou tout simplement déchargé à l'astroport le plus proche, le personnage n'a aujourd'hui plus aucun moyen – ou plus aucune envie – de revendiquer sa « noblesse » et d'exiger ce qui lui était auparavant dû.

Cet événement brutal peut à lui seul justifier un changement de caractère, mais il pourra être enrichi et approfondi par les expériences qui en découlent logiquement : les rencontres que le personnage fut amené à faire, le quotidien auquel il dut apprendre à s'habituer, les races extra-terrestres qu'il rencontra pour la première fois, etc.

L'ENLÈVEMENT

Nettement plus délicate à gérer, mais tout aussi intéressante, la piste d'un enlèvement à la naissance permet de concevoir un personnage noble élevé dans un milieu social complètement différent de celui qui aurait dû être le sien. Par « enlèvement », il est bien entendu possible de comprendre « échange d'enfants en bas âge », « manipulation génétique »,

« effacement de la mémoire », etc. Tous les schémas amenant le personnage à n'avoir aucune conscience de sa véritable nature peuvent être gérés de cette façon.

Cette idée pose un problème majeur : le joueur ne devrait logiquement pas être au courant lui-même. En effet, un joueur créant ce type de personnage aura non seulement grand peine à simuler l'« amnésie », mais il passera de plus à côté de l'effet de surprise que pourrait lui concocter le meneur de jeu, en lui révélant un beau jour – par le biais d'indices et de découvertes sans cesse plus précises – le véritable passé de son personnage.

Cette optique laisse le temps au meneur de jeu de développer l'histoire et le degré de noblesse du personnage, mais elle diminue de fait le sentiment de jouer un personnage noble et interdit au joueur la gestion technique de nombreux paramètres. Elle est donc plutôt conseillée aux meneurs de jeu souhaitant gérer eux-mêmes le passé de certains personnages, dans le cadre d'une campagne suivie.

LE PROFIL PSYCHOLOGIQUE

Une fois son passé clairement défini, le personnage n'a plus besoin de d'un caractère et de motivations pour devenir noble jusque dans sa façon de parler et de se comporter. Cette touche finale doit permettre au joueur de mettre l'accent sur ce qui caractérise son personnage, au vu de son histoire et de son « ancienne » condition, et de l'aider à choisir les Avantages, Désavantages et autres particularités qui traduiront en termes techniques ses traits de caractère et sa psychologie.



LES MOTIVATIONS DU PERSONNAGES

En accord avec l'histoire et le rang de son personnage, le joueur doit s'appliquer à définir ce qui guide ce noble déchu, exilé, solitaire ou aventureux. La cause du départ du personnage est bien évidemment la première source de motivation à laquelle il conviendra de penser, mais ensuite, rien n'empêche le noble d'être guidé par une envie différente et sans rapport direct avec cet événement fondamental.

L'amour disparu, la haine d'un rival, l'appel de l'inconnu, un élan d'humanité, le refus du vice ou l'éveil à un Code d'honneur peuvent servir de mire au personnage, à la façon d'une quête ou d'une Priorité. Mais rien n'empêche le joueur de traduire son indépendance par un objectif plus précis – se venger en éliminant un membre de sa famille banni depuis de longues années, lutter contre l'influence néfaste de son passé en développant l'Amarax jusqu'aux ultimes limites, agir contre les horreurs perpétrées par les nobles sur la population, les mutants, les parias...

L'important n'est pas ici de trouver un idéal ou une quête supplémentaire au personnage, mais de bien cerner ce qui le caractérise, afin de ne pas en faire un « simple noble » ayant quitté sa famille.

MENTALITÉ ET TRAITS DE CARACTÈRE

Les traits de caractère, vices, manies, avis tranchés sur des sujets qu'ils n'ont même jamais expérimentés, sont des points très importants pour rendre pleinement le caractère arrogant des nobles.



Afin de cerner rapidement la psychologie et le comportement d'un personnage noble, les questions qui suivent aideront les joueurs à esquisser un portrait complet de leur personnage et à l'interpréter plus facilement.

Ce qu'il pense du peuple : éprouve-t-il du mépris, de la pitié, de l'indifférence, de la compassion, de l'intérêt, de l'attachement, de l'amour ? Considère-t-il les gens du commun comme des animaux, des inférieurs, des serviteurs, des rustres sans manière, ses égaux, des hommes à part entière ?

Ce qu'il pense des mutants, des races aliens : les juge-t-il avec dégoût, xénophobie, peur de l'inconnu, intérêt scientifique, amitié et bienveillance, neutralité ? En présence de mutants ou d'extra-terrestres, aura-t-il tendance à se montrer hostile, agressif, méprisant, amical, bienveillant, neutre ?

Ce qu'il pense des drogues, des vices : comment considère-t-il les perversions offertes par la société de consommation ? Naturelles, intéressantes, nocives, indissociables de sa condition, réservées à l'élite, réservées à la lie de la société, à consommer avec modération ?

Ce qu'il pense de la mort : attache-t-il de l'importance à la vie ? Est-il capable de tuer lui-même, d'ordonner la mort d'un homme, de souhaiter celle d'un proche, de laisser mourir quelqu'un « parce qu'il ne mérite pas de vivre », de secourir un blessé, de se sacrifier ?

EN TERMES TECHNIQUES

Le profil historique et psychologique du personnage étant créé, il ne reste plus qu'à peaufiner ses caractéristiques et ses particularités techniques. Un personnage noble se crée comme n'importe quel personnage – le joueur dispose de 18D à répartir dans les Attributs et de 7D pour améliorer ses compétences. Seul l'achat des Avantages et des Désavantages est soumis à quelques modifications.

LES PARTICULARITÉS FIXÉES

Pour justifier le lignage noble et la naissance de son personnage sous des auspices particulièrement favorables, le joueur devra impérativement acheter les Avantages « Fortune » et « Statut social » à un niveau défini par le degré de noblesse et le titre de son personnage – c'est ici qu'interviennent les modificateurs évoqués précédemment.

L'Avantage Fortune

Le niveau de cet Avantage varie de 1 à 4D. Un joueur voulant créer un personnage noble doit impérativement l'acheter à 2D. Si son personnage fait partie de la Noblesse, il doit l'acheter à 3D, et s'il possède un titre égal ou supérieur à celui de Bis-Marquis, il doit l'acheter à 4D. Cet Avantage simule en termes techniques les ressources auquel le personnage peut avoir accès, ainsi que la somme d'argent de départ. Pour un personnage banni ou enlevé, le niveau imposé de cet Avantage peut être réduit de 1D – minimum 2D. On entend par « banni » tout ce qui peut priver le personnage d'un accès à ses biens ou aux ressources familiales.

Exemple : un personnage Noble et Mono-duc se voit banni de son fief. Il devra posséder l'Avantage Fortune à 3D – 4D à cause de son titre, -1D suite à son bannissement.

LES PARTICULARITÉS OPTIONNELLES

Une fois ces deux Avantages définis, rien n'empêche le joueur d'acheter pour son personnage d'autres Avantages et Désavantages, en vue d'étoffer le caractère du noble et de traduire sa mentalité en termes techniques.

Les particularités des personnages nobles s'achètent de la même façon que celles de n'importe quel personnage, selon les règles présentées page 26 du Guide du meneur de jeu.

Notez qu'il peut être judicieux de choisir des Avantages et Désavantages directement issus de l'histoire du personnage – certains s'y prêtent d'ailleurs tout à fait. Par exemple, un personnage banni par un proche souhaitant l'évincer du trône aura tout intérêt à disposer du Désavantage Ennemi. L'Avantage Allié peut symboliser un ancien serviteur ou un noble proche du personnage, avant son départ ou son exil. Le Désavantage Dette conviendra parfaitement à un personnage déshérité, tout comme le Protégé représentera un personnage ayant fui sa planète natale avec un jeune frère ou un parent plus faible que lui.

Pensez à regarder les Avantages et Désavantages à la lumière du passé du personnage, afin d'utiliser les particularités pour ce qu'elles sont réellement : un moyen de teinter le personnage de façon ludique.

NOUVEAUX AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

En plus des Avantages et Désavantages communs à tous les personnages, voici quelques nouvelles particularités réservées aux personnages nobles. Ces Avantages et Désavantages s'achètent à la création du personnage et se gèrent exactement comme les autres – voir Le Guide du meneur de jeu page 26.

Avantages

Noblesse d'âme (2D) – Qu'il soit en exil, banni, rejeté par les siens, le personnage reste investi d'une aura de réelle noblesse qui lui confère un bonus de +1D à tous ses jets impliquant des compétences sociales, relationnelles et psychologiques où sa condition de noble peut avoir une importance. De plus, le personnage est naturellement considéré comme noble et s'attire les marques de respect et d'égard qui en découlent.

Serviteur (3D) – Le personnage a conservé un serviteur capable de lui obéir et de lui rendre toutes sortes de services, dans la mesure de ses capacités physiques et matérielles. Notez que ce serviteur subit les mêmes contraintes que le personnage, en termes d'exil, de privation de ressources, etc. Ce personnage secondaire devra être créé avec 15D pour les Attributs et bénéficiera des compétences que le meneur de jeu jugera utiles et cohérentes. Il ne gagnera pas de points d'expérience et restera contrôlé et géré par le meneur de jeu.

Pureté (3D) – Pour avoir renoncé à une vie de débauche et de vices faciles, le personnage s'est forgé une ligne de conduite hautement morale. Chaque fois que le personnage gagne des Points de Nécrorêve, il en réduit le nombre de 1 – le gain ne peut être réduit à 0, le personnage en gagne donc toujours au moins 1. Cet Avantage n'agit pas sur les gains de Nécrorêve résultant d'actions commises volontairement et consciemment par le personnage. Le meneur de jeu devra veiller à ce que le joueur incarne convenablement son personnage en ce sens, et tout écart pourra être sanctionné par l'attribution de Points de Nécrorêve.

Désavantages

Hautain (1D) – Issu des hautes sphères, le personnage est arrogant envers le petit peuple et supporte difficilement la présence et les travers des gens du commun. Les autres membres du groupe l'exaspèrent et lui paraissent indignes de sa compagnie.

Recherché par les siens (1D à 3D) – Le personnage est activement recherché par les membres de sa famille. Pour 1D, le personnage peut craindre d'être simplement suivi, mais pour 3D, il risque d'être éliminé. Veillez à préciser les raisons de cette traque, en accord avec l'histoire du personnage.

Vice (3D) – Habitué dès son plus jeune âge aux atrocités perpétrées par les siens sur le petit peuple, le personnage n'est plus guère choqué par les spectacles immoraux, les actions dégradantes, les vices entretenus – il subit donc de plein fouet les effets du Nécrorêve. Chaque fois qu'il gagne des Points de Nécrorêve, il en gagne 1 Point supplémentaire.

L'Avantage Statut social

Le niveau de cet Avantage varie de 1 à 3D. Un joueur voulant créer un personnage noble doit l'acheter à 1D. Si son personnage est Noble ou Aristocrate, et/ou qu'il possède un titre égal ou supérieur à celui de Bis-marquis, il doit l'acheter à 2D. Si le personnage est Supra-Prince ou Roi, il doit l'acheter à 3D. Cet Avantage simule l'influence du personnage et les relations de hiérarchie qu'il peut instaurer ou restaurer en usant de sa condition de noble. Un personnage banni peut réduire ce niveau de 1D – minimum 1D, et 2D pour les Supra-Princes et Rois. On entend par « banni » tout ce qui peut empêcher le personnage de faire valoir ses droits légitimes de Noble.

Exemple : un personnage Infra-noble et Supra-Prince devra posséder l'Avantage Statut Social à 2D – 1D de base, +1D en raison de son titre.



COMPÉTENCES & SPÉCIFICITÉS

« Tu sais faire ça ? Je veux dire... Tu as appris à le faire toi-même ? »

—Loana, *Aristo mondaine*.

Si la seule condition de noble suffit généralement à ouvrir grandes les portes des palais et à réduire les contrôles officiels à leur plus simple expression de politesse, les nobles n'en restent pas moins des êtres humains – presque – comme les autres, capables d'action physique, d'effort intellectuel, de jeu social, de manipulation technique, etc.

COMPÉTENCES RÉSERVÉES

Les compétences qui suivent sont nouvelles et réservées aux personnages nobles – ou justifiant d'une histoire rendant plausible l'apprentissage de telles connaissances et pratiques. En termes techniques, ces compétences s'achètent, se développent et évoluent au même titre que n'importe quelle autre – en accord avec les règles présentées page 46 du Livre de Règles.

Chaque meneur de jeu reste libre de proposer les compétences qui suivent à d'autres personnages, mais dans un souci d'équilibrer les différents profils d'aventuriers et de conférer à chacun des spécificités techniques, veillez à ne pas vulgariser ces compétences, qui prennent en compte l'origine sociale, l'éducation et le vécu propres aux personnages nobles.

Notez que ces compétences sont décrites pour permettre aux joueurs de les développer, mais également pour aider le meneur de jeu à gérer ses propres intervenants – nobles et serviteurs de tous types – lors des scénarios.

COMPÉTENCES D'AGILITÉ

Chasse

Temps requis : 1 heure minimum.

Spécialisations : type de proie – Prédateurs, Animaux marins, Endocitoyens, etc.

Cette compétence permet au personnage de maîtriser diverses techniques de chasse et d'opérer les manœuvres d'approche, de traque, d'encerclement, d'affaiblissement appropriées à sa proie et à son environnement. Incluant des notions de tactique et de stratégie, elle permet de simuler la méthode utilisée ou préconisée par le personnage pour atteindre le plus rapidement ou le plus efficacement un objectif donné – qu'il s'agisse de la capture, de l'élimination d'une ou plusieurs proies, mais aussi de l'épuisement par la course.

Le niveau de difficulté varie en fonction du type de proie et du milieu dans lequel se déroule la chasse, ainsi que du nombre d'hommes que le personnage cherche à coordonner. D'une difficulté de 10 pour poursuivre un octo-lion en glisseur tout-terrain dans une réserve et se mettre en position de l'abattre au fusil, le jet peut s'effectuer contre une difficulté de 20 pour procéder à une chasse à l'homme effrénée dans les niveaux souterrains d'une endocity, voire de 30 pour traquer un prédateur en combinaison Techno-caméléon dans une jungle tropicale.



Expression corporelle

Temps requis : 1 round minimum.

Spécialisations : type d'expression – Danse, Mime, Méditation, etc.

De la danse à la gestuelle oratoire, en passant par le mime ou la méditation, cette compétence permet d'utiliser son corps comme un vecteur d'émotions ou de langage, en vue de transmettre ou de provoquer différentes réactions. Ainsi, la gymnastique en tant que discipline physique, les différentes formes de danse artistique, suggestive, hypnotique, et toutes les pratiques utilisant le corps peuvent être regroupées par cette compétence.

Il n'est nécessaire de déterminer de degré de difficulté que pour les actions cherchant à provoquer un effet précis. Ainsi, une heure d'entraînement se fera sans aucun jet de dé, mais une danse lascive exécutée pour séduire devra être gérée en fixant un niveau de difficulté. Cette difficulté dépend principalement de la complexité des mouvements effectués et des critères de jugement du « public » – une danse du ventre traditionnelle lors de festivités importantes entraînera une difficulté de 20, là où un simple strip-tease de séduction pourra être nettement plus simple...

COMPÉTENCES DE SAVOIR

Erudition (Maganats)

Temps requis : 1 round.

Spécialisations : type de noblesse ou de famille – Archi-noblesse, Poly-romanoff, Aristocratie, etc.

De la connaissance générale de l'histoire et des mœurs propres aux Maganats à la classification précise des degrés de noblesse, en passant par l'étude généalogique des familles majeures, les noms des principaux souverains et le comportement approprié en haute société, cette compétence regroupe tous les champs de connaissance de la noblesse et de ses particularités. Un personnage la maîtrisant pourra disposer d'une foule d'informations relatives à la noblesse en tant que notion, mais aussi et surtout sur les familles qui la composent et leurs spécificités.

Les jets impliquant cette compétence auront essentiellement pour but d'obtenir une information précise – le degré de difficulté variera donc en fonction de la complexité de la question et du secret qui en entoure éventuel-

lement la réponse. Ainsi, il sera aisé (10) de distinguer un Infra-noble d'un membre d'une des sept grandes familles, mais sûrement plus délicat (20, 25) de connaître le nom du roi actuel d'une lointaine famille mineure.

Erudition (complots)

Temps requis : 1 round.

Spécialisations : type de complot ou de scandale – Politique, Assassinats, Succession, etc.

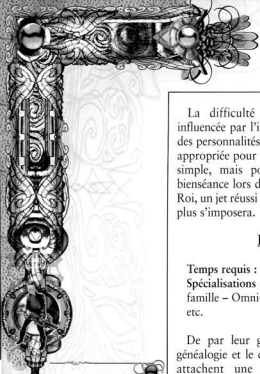
Dans les sphères de la noblesse, la connaissance des complots et des machinations en cours est tellement vitale qu'elle constitue à elle seule une véritable compétence – incontournable pour se tenir informé des dernières machinations, des noms des nobles « sur la sellette », des alliances diplomatiques et stratégiques et autres mariages arrangés. La compétence Erudition (complots) intègre les réseaux d'informateurs qu'entretient le personnage et leur capacité à obtenir des confidences, à les vérifier et à se tenir perpétuellement informés des dernières nouvelles.

La difficulté des jets, dans le cas d'une recherche active, est basée sur l'importance du complot en question et sur les sphères qu'il touche. La simple rumeur d'un mariage entre deux familles nobles sera facile à confirmer ou à démentir, tandis que les preuves de l'assassinat commandité d'un prince héritier exigeront beaucoup plus de doigté et un jet réussi contre une difficulté de 25, 30, voire plus.

Etiquette

Temps requis : 1 round.

Là où la compétence Erudition (Maganats) peut aider à connaître certains des usages en vigueur, Etiquette permet de les reconnaître, de les appliquer et d'en jouer, en vue de respecter les règles de comportement ou de chercher à obtenir les faveurs d'une instance supérieure – une entorse aux convenances peut rapidement se transformer en un scandale retentissant... Cette compétence peut être employée dans tous les cas de figure où il convient de parler, d'agir, de se tenir, de s'habiller comme un noble se doit de le faire en de telles circonstances. Les mariages, entretiens privés avec des personnalités de haut rang, réunions diplomatiques et rencontres à but militaire ou commercial sont autant de situations où cette compétence sera de rigueur.



Une compétence très utile : Diligence

Temps requis :

1 round minimum.

Spécialisations : type de

service et de compétence

– Savoir, Perception, etc.

Qu'il s'agisse de répondre au désir le plus saugrenu, de tout organiser en vue d'un grand banquet, de faire acheminer au palais un chargement de fruits rares ou tout simplement de se rendre agréable, cette compétence est utilisable par tous les serveurs. Elle permet au meneur de jeu de simplifier la gestion des personnalités de second plan en effectuant un jet de Diligence spécifique. Ainsi, un serveur possédant Diligence (Perception) pourra n'utiliser que cette seule compétence pour toutes les « missions de confiance » qui lui seront confiées et un autre, versé dans la connaissance, n'aura besoin que de Diligence (Savoir) pour obtenir dans les plus brefs délais l'information recherchée par son maître.

La difficulté des jets d'Etiquette sera influencée par l'importance de l'événement et des personnalités présentes. Choisir une tenue appropriée pour un mariage sera relativement simple, mais pour respecter les règles de bienséance lors d'un entretien officiel avec un Roi, un jet réussi contre une difficulté de 20 ou plus s'imposera.

Héraldique

Temps requis : 1 round.

Spécialisations : type de noblesse ou de famille – Omni-noblesse, Crypto-Médicis, etc.

De par leur goût pour les traditions, la généalogie et le culte des ancêtres, les nobles attachent une grande importance à la connaissance des familles et de leurs blasons, armoiries et portraits. Cette compétence permet de distinguer les signes de reconnaissance familiale et de distinguer, grâce aux signes et aux couleurs, les noms, familles, lignées, ascendants et degrés de noblesse.

Les difficultés sont principalement assujetties à l'ancienneté des familles ou des nobles concernés, ainsi qu'à leur importance dans l'histoire. Ainsi, il est aisé (10) de reconnaître les armoiries courantes des Crypto-Médicis, mais plus délicat (20, 25) de déterminer avec exactitude la filiation d'un noble inconnu à l'aide des seules couleurs de sa robe de cérémonie.

COMPÉTENCES DE PERCEPTION

Bruits de salon

Temps requis : 1 round minimum.

Intercepter les rumeurs, dégager la tendance de discussions, relever des bribes d'informations intéressantes dans un flot de palabres mondains, obtenir les noms de convives lors d'un bal costumé : cette compétence est l'allié indispensable des intrigants et des espions habitués des salons et des réunions de société. Elle peut également être utilisée pour déclencher des rumeurs, lancer des sujets de discussion, se faire remarquer, animer une soirée, etc.

La difficulté des jets varie en fonction de l'information convoitée et du secret qui l'entoure. Il sera facile (10) de comprendre l'événement dont parlent les convives d'un repas, mais plus ardu (20) de découvrir les identités d'invités masqués lors d'une soirée dansante, et encore plus complexe de chercher

à apprendre ce que le Supra-Prince vient de glisser à l'oreille de son confident.

Séduction

Temps requis : 1 round.

Spécialisation : Persuasion

Apanage des nobles et des gens de la haute société, la séduction par le charme et la beauté constitue un atout de poids dans le jeu d'influence, de diplomatie, d'espionnage et de mondanités intéressées auxquelles se livrent les nobles. Cette compétence permet d'utiliser tous ses atouts pour s'attirer les faveurs d'un tiers – de son physique à sa tenue vestimentaire, en passant par sa fortune personnelle, sa réputation, son statut social. Si le recours à cette compétence s'apparente bien souvent à de la corruption, c'est qu'elle permet effectivement d'obtenir des renseignements et une aide qui, en temps normal, seraient inaccessibles.

Les jets de Séduction s'effectuent contre une difficulté qui varie en fonction de la « cible » du personnage et de ce qu'il cherche à obtenir d'elle. Séduire une jeune princesse naïve et romantique sera souvent facile (10), mais il faudra certainement réussir un jet contre une difficulté de 30 au moins pour tromper la vigilance des matriarches Rétro-Winds'Or.

COMPÉTENCES DE VIGUEUR

Festoyer

Temps requis : 1 round.

La coutume de la fête est tellement ancrée dans les mœurs des nobles que ces derniers voient dans l'amusement, les orgies, les nuits de débauche et les interminables cocktails une activité sociale à part entière. Cette compétence ne permet pas simplement de bien boire et manger : elle représente la capacité du personnage à se comporter lors des festivités, observer les autres convives, résister aux effets épuisants de l'alcool et des drogues pour rester alerte et vigilant, etc.

Cette compétence peut remplacer Etiquette et Erudition (Maganats) pour gérer les jets que le personnage sera amené à effectuer dans le cadre de banquets et de soirées animées.

La difficulté des jets est modulée par les actions entreprises par le personnage, qu'il s'agisse de bien se comporter (difficulté 10), de briller par son entrain ou ses initiatives (15), de résister à l'alcool sur le long terme (20), etc.



« Plus sombre est le chemin, plus lumineux son terme. »

—Les versets de Renovahl, I.2.

L' AVENTURE



LE SYNDROME D'OSTAL

Ce scénario destiné à des joueurs débutants peut être joué de façon indépendante ou comme un un interlude dans le déroulement d'une campagne. Il met l'accent sur l'univers de faste et de manigances des Maganats, et plongera les personnages dans les intrigues de cette caste nébuleuse qu'est la Noblesse.

LES EXCENTRICITÉS DE L'HYPOT-COMTE D'OSTAL

Broca se ronge les sangs. Mentrek et Majordome de l'Hypo-Comte Ostero d'Ostal, du système d'Ostal, il sert fidèlement son seigneur et maître – réputé économe, si ce n'est avaré et avide. Au fil du temps, cet homme a su amasser une fortune colossale en ne laissant jamais rien transparaître. Seulement, depuis quelques jours, l'Hypo-Comte semble se venger de manière exagérée de ces années de restrictions et de privations. En moins d'une semaine, il est parvenu à dépenser plus de la moitié de sa fortune en organisant des parades et des fêtes monumentales, sous des prétextes manifestement futiles. Incapable de raisonner son maître, le dévoué Broca, si attaché à son ancienne vie, prend sur lui d'agir de son propre chef et de découvrir l'explication d'un si soudain changement.

La seule explication qui lui semblait plausible était la nouvelle conquête de son seigneur, Telma Ermina Castalante de Talas, Bis-Marquise, seule rescapée d'une attaque de pirates. Broca n'ayant malheureusement rien d'un homme de terrain et d'investigation, il comprend qu'il va devoir faire appel à une aide extérieure pour mener à bien ses recherches. Trop paranoïaque pour se confier aux nobles de son entourage, il décide donc de profiter de la nouvelle excentricité de l'Hypo-Comte – des jeux intergalactiques qui doivent se dérouler dans 4 jours standard – pour s'entourer d'hommes de main dignes de confiance.

CHERCHEZ LA FEMME...

Depuis l'apparition de Telma, Broca n'a eu de cesse de suivre cette « folle furieuse super sophistiquée », comme il l'appelle en secret. Quelques jours à peine avant le drastique changement de comportement d'Ostero, sa filature la conduisit jusqu'au laboratoire du docteur Adler, un pseudo-savant fou très en vogue et « absolument ahurissant ! », aux dires de Telma...

Adler se targue de proposer des créations technologiques excitantes – et c'est à l'issue d'une visite dans son laboratoire que Telma a décidé l'Hypo-Comte à s'équiper de sa dernière trouvaille : le triplex.

C'est un dispositif qui modifie l'apparence vestimentaire très rapidement et sans aucun effort. Il est constitué de trois sphères métalliques colorées, en rotation orbitale autour de la tête, et d'une micro-puce qui se greffe derrière l'oreille droite. Programmée selon les envies du porteur, chaque sphère peut à tout moment modifier l'apparence physique, mais également vestimentaire.

En coulisses, l'assistant du docteur – le mentrek diplômé Midkar – en profite pour apporter ses petites « touches personnelles » aux créations d'Adler et donner libre cours à sa haine de la noblesse... Naguère destiné à servir sur Planète d'Or, Midkar fut rejeté pour avoir été battu lors d'un archi-tournoi de go-échecs 3D. Humilié, le mentrek a vu dans les inventions du docteur Adler un instrument de vengeance.

Une fois modifié par ses soins, le triplex provoque chez l'utilisateur un changement troublant de la personnalité. Ainsi, Midkar espère voir le plus grand possible de nobles courir à leur perte...



Prunia

Planète de moyenne envergure, située à une journée du plus proche Techno-Tunnel, elle présente des caractéristiques comparables à celles de Terra Prima, si ce n'est des étendues d'eau beaucoup moins grandes et l'absence de déserts. Elle abrite environ 1 900 000 000 « loyaux » sujets qui vivent sous le joug et les taxes de l'Hypo-Comte.

L'INTRODUCTION DES PERSONNAGES

Au commencement de l'aventure, les personnages sont tous regroupés au Chicots, un bar de l'astroport public de la planète où ils se trouvent. Ces derniers sont tous à la recherche des kublars qui leur font défaut pour payer leur départ de cette maudite planète. Soudain, le méta-écran de 3DTV annonce une nouvelle incroyable :

« Chers TV-adds, il ne vous reste que cinq minutes pour prendre place à bord du transport gratuit qui vous mènera vers les jeux du système d'Ostal ! 50 Kublars de prime à chaque participant ! Attention le nombre de place est limité et seuls les 20 000 plus rapides d'entre vous partiront ! A vos marques, prêts... Il s'agit du Quai B-L12... Partez ! Et surtout ne poussez pas ! Nous attendons vos paris sur le nombre de victimes ! »

LE VOYAGE HYPERSPATIAL

Le vaisseau est un énorme spatio-yacht long de 200 mètres – voir le Livre des Règles, page 251. Selon leur volonté et leur réussite, les personnages seront plus ou moins bien lotis dans ce vaisseau.

Si vous désirez animer le voyage, il est également possible que les personnages entrent parmi les derniers et soient contraints de gagner la soute, où s'agglutine une foule bigarrée, bruyante, malodorante et surtout malveillante. Dans ce cas, les personnages devront esquiver les assauts incessants de cette horde malfamée. Utilisez les soutes inférieures à la façon d'un véritable labyrinthe et jouez avec leurs nerfs.

Le voyage de la planète de départ jusqu'au tunnel le plus proche prend 3 jours. Il faudra ensuite une journée pour sortir du tunnel et aller jusqu'à Prunia.



Pressez les personnages à saisir leur chance et à sauter dans ce transport – le quai en question, n'est pas si loin et ils auront le temps de s'y rendre.

Donnez à cette scène un rythme de ruée vers l'or, de charge héroïque : une foule s'agglutinera contre les flancs du vaisseau. Faites-leur effectuer 3 jets de Vigueur à chacun, de niveau difficile – chaque jet réussi les fera avancer dans la foule, chaque jet raté les fera reculer.

En cas de gros problèmes, n'hésitez pas à faire intervenir les Robfliks.

DU PAIN ET DES JEUX

Le système d'Ostal comporte 4 planètes : Prunia, Pomma, Sérisia, et Céronia. Toutes sont peuplées, mais seule Prunia – planète de résidence de l'Hypo-Comte Osterio d'Ostal – représente un réel intérêt.

Après quatre jours d'un voyage plus ou moins agité, les personnages rallient donc l'astroport principal de Prunia. Là, toute la foule contenue dans le transport est dirigée vers d'énormes complexes où les voyageurs sont rassemblés par petits groupes de cinq à six individus – l'idéal étant que les

Alien : Non
Atmosphère :
Type 1 respirable
Catégorie :
Monde mineur
Climat : Tempéré
Durée de l'année :
 337 jours standards
Durée de la journée :
 26 heures locales
Exportation majeure :
 Minerais
Gouvernement :
 Monarchie féodale
Gravité : Standard
Hydrosphère : Modérée
Importations majeures :
 Technologie
Population :
 1 900 000 000 habitants
Proximité d'un tunnel :
 1 jour
Rôle de la planète :
 Planète mère de la
 famille Ostal depuis
 15 000 ans
Spatio port : Classe
 stellaire : 2
Terrain : Forêt, plaine,
 montagne, étendues
 d'eau.
Type : Terrestre
Technologie : Importée



personnages soient seuls dans leur groupe. Chaque « équipe » se voit remettre un code identifiant composé d'un numéro et d'une lettre (par exemple, 642P). L'organisation et la logistique sont impressionnantes : les participants arrivent par vagues de dizaines de milliers et les vastes étendues de terre adjacentes au palais d'Ostero d'Ostal semblent recouvertes d'une véritable marée humaine. Une fois sortis des postes de filtrage de l'astro-port, les groupes débouchent dans la lumière artificielle d'un immense stade au milieu duquel siègent l'Hypo-Comte et la Bis-Marquise. A leurs côtés, Broca coordonne l'ensemble des jeux.

Le « jeu » en question est des plus ridicules qui soit : chaque participant se voit attribuer un vaste sac de toile, dans lequel il devra déposer le plus grand nombre de leemmingos en 30 secondes. Ces créatures sont stupides : il suffit de les ramasser. Le public n'hésite pas à pimenter le spectacle en tirant sur les créatures depuis les gradins, à l'aide de leurs fusiles démultiplicateur d'agressivité. Les leemmingos entrent alors dans une rage folle et se mettent à mordre et à griffer les concurrents.

En partant du principe qu'un round dure 6 secondes, les personnages auront 5 rounds pour faire leurs preuves. A chaque round, demandez-leur un jet de Vigueur facile, puis moyen, puis difficile, etc. Pour chaque jet réussi, faites lancer 2D pour déterminer le nombre de créatures capturées. Le but étant de battre le record de 100 leemmingos en moins de 5 rounds. Option : chaque fois qu'un personnage obtient un 1 sur le méta-dé, la créature est touchée par un tir et l'attaque.

Au terme de l'épreuve, déclarez le groupe des personnages vainqueur. Placés sous les projecteurs, ils sont immédiatement repérés par Broca, puis conduits vers les vestiaires. Là, un drone organisateur leur expliquera le programme de leur journée : repos, visite des jardins, repas et rencontre en fin de journée avec le surintendant logistique – Broca. N'hésitez pas à embellir les lieux et rendre leur séjour divin. Au détour de leurs promenades, ils pourront rencontrer Telma Ernina Castalante de Talas et l'Hypo-Comte. Le soir venu, Broca viendra à eux !

A L'AIDE !

Broca n'ira pas par quatre chemins. Il leur expliquera tout ce qu'il sait de « l'affaire » et leur demandera de bien vouloir enquêter sur

cette mystérieuse Bis-Marquise. Si les personnages acceptent, ils pourront négocier leur récompense. Broca, aussi avaré que son maître, n'ira pas au-delà de 2 000 kublars pour tous. Si le groupe comporte un pilote, il pourra leur proposer un vieux vaisseau de transport à retaper.

Si les personnages refusent la proposition, ils sont « libres » de partir le lendemain, avec les 50 kublars de prime en poche.

CURIEUX, MON CHER PALÉO-WATSON ?

Cette phase d'enquête laissera libre cours à toutes les idées des personnages. Broca leur recommandera juste de se comporter comme s'ils étaient de simples invités. La Bis-Marquise sera amusée et enchantée de leurs questions et les aidera au mieux. Elle ne parlera du docteur Adler que si les personnages se montrent particulièrement insistants sur les sphères qui flottent autour de la tête de l'Hypo-Comte. S'ils la questionnent sur ses origines et les pirates qui l'ont attaquée, elle dira la vérité : son fief fut victime des Sanguinaires, des pirates sans pitié, menés par le terrible Cœur-de-Pierre. Elle cherche d'ailleurs des bras courageux pour récupérer ses terres et sa dignité – mais ceci est une autre histoire...

Durant cette phase, faites intervenir l'Hypo-Comte, qui parlera de conquêtes spatiales et d'autres d'aventures tout en jouant avec son Triplex. L'enquête guidera sûrement nos héros vers le laboratoire du docteur Adler. Celui-ci se trouve dans le système septénaire, sur les restes de Baggdathi-la-Perle – voir le Livre d'Univers, page 156.

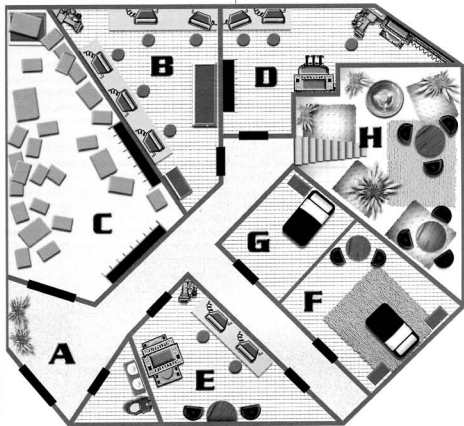
Si les personnages décident de s'y rendre, Telma leur accordera de prendre son vaisseau, un spatio-yacht, mais la Bis-Marquise insistera pour les accompagner. La meilleure façon de procéder est encore de « suggérer » à Telma l'idée de ce voyage, en évitant le plus possible d'y mêler Ostéro. Les caractéristiques du spatio-yacht sont données page 251 du Livre des Règles.

Toutes les autorisations de vol seront fournies, mais durant le trajet, ils pourront naturellement être attaqués par les Sanguinaires, toujours à la poursuite de Telma.

LA LABORATOIRE DU DOCTEUR ADLER

Si les personnages mènent à bien leur enquête, ils arriveront tôt ou tard au laboratoire, vaste bunker aseptisé situé non loin de la grand cité de Baggdathi-la-Perle. Le seul moyen d'accès visible est une porte codée. Telma prétend bien connaître ce code, mais la porte ne s'ouvrira pas. Un jet

après avoir enfermé le pauvre docteur dans la pièce C, il a modifié et recomposé toutes les inventions du docteur. Adler pourra être découvert dans cette pièce, sous la trappe, grâce à un jet de Recherche difficile. Midkar se trouve près du bassin, dans la pièce H, et est en plein délire ! Les salles B et D sont gardées par des Robidombis. Au prix de jets d'Ordinateur de difficulté moyenne, l'étude des ordinateurs en salle B révélera que



en Sécurité très difficile sera donc nécessaire pour ouvrir. Attention, le moindre échec fera s'abattre une seconde porte, définitivement inviolable. Dès lors, la seule issue sera par le toit – un jet de Recherche de difficulté moyenne permettra d'en découvrir l'accès.

Dès qu'ils seront entrés dans le labo, les personnages découvriront un désordre incroyable, un véritable maelström de métal et d'électronique...

Deux jours avant leur arrivée, le mentrek Midkar à complètement grillé ses diodes :

récemment, une communication fut établie avec un vaisseau laboratoire-usine Techno-Techno, révélant les intérêts de la SEI dans l'affaire. Midkar y déclare être « au courant pour le triplex » et « très intéressé par l'étude directe sur l'Hypo-Comte Osterio d'Ostal ». Cette nouvelle peut indiquer la disparition à tout jamais du Comte ! Ils savent que le vaisseau Techno arrivera sur Prunia d'ici 2 jours.

Lorsque les personnages le trouveront, en salle H, Midkar tiendra un supra-pistol braqué sur sa tempe. Il essaiera de plaider sa cause, bredouillant de confusion, avant de se

- A** : Porte principale.
- B** : Salle de contrôle, ordinateurs et communications.
- C** : Stock – une trappe est dissimulée sous les caisses.
- D** : Laboratoire haute technologie.
- E** : Laboratoire d'expérimentation, salle des cobayes.
- F** : Appartements du Docteur Adler.
- G** : Appartements de l'assistant Midkar.
- H** : Salle de réception des clients.

La fouille des autres pièces permettra de découvrir les éléments suivants :

NOM	DESCRIPTION	PREX	QUANTITÉ	SALLE	DIFFICULTÉ À LES TROUVER
Clavier E/S	Ordinateur	150 kublars	3	B, D	Facile
Trousse de secours	+2 D à soins	450 kublars	2	G, F	Moyen
Pistolet de défense amélioré	- 10 munitions	500 kublars			
	- Domages : 4D		2	G, F	Difficile
Triplex muté	Voir descriptif	700 kublars	2	E	Facile
Triplex non muté	Voir descriptif	700 kublars	2	E	Facile

tirer dans la tête au moment où il comprendra que la présence de la Bis-Marquise marque l'échec total de son entreprise. Il ne restera plus aux personnages que la possibilité de trouver le docteur qui, suite au récit des personnages, dira être en mesure de contrer les effets créés par son assistant. Forts de ces nouveaux renseignements et équipements, les personnages pourront rejoindre Prunia au plus vite.

DÉNOUEMENT

Au terme de la visite des laboratoires, et suite à la mort du mentrek, les personnages devront faire un choix qui déterminera l'issue du scénario :

- S'ils décident de revenir sauver l'Hypo-Comte des mains des Techno-Technos, les

personnages arriveront juste à temps pour amener le docteur Adler auprès du Comte et lui permettre d'annuler les effets du Triplex. Redevenu lui-même, l'Hypo-Comte frôlera la crise cardiaque en découvrant l'état de ses finances et de son comté. Les personnages seront sûrement traités comme des moins que rien, mais Broca leur donnera tout de même le vaisseau proposé – de votre choix, mais mal en point et non équipé.

- Ils peuvent décider d'accompagner la Bis-Marquise et de l'aider à reconquérir son fief, à bord de son spatio-yacht – auquel cas vous devrez gérer le voyage, une éventuelle attaque des Sanguinaires et les retrouvailles de quelques survivants cachés dans les ruines. Telma se montrera généreuse et récompensera grassement les personnages, mais elle pourra également leur proposer de l'aider à reconstruire, escorter les siens vers une planète d'accueil, nettoyer la région, etc.



Les Protagonistes

Telma Ernina Castalante de Talas

Description : Bis-Marquise d'une trentaine d'année, très belle femme, enivrante et sexy, elle dégage une énergie et une joie de vivre étonnantes. Interprétez-la de façon excentrique, mais pas idiote...

Caractéristiques : Tous les attributs et compétences sont à 2D sauf : Perception 4D, Persuasion 6D, Négocier 5D, Savoir 5D, Commerce 6D, Culture 6D, Langue 5D.

Docteur Adler

Description : D'âge mûr, Adler est chauve, vêtu d'une grande blouse verte emplie de matériel technologique, et porte de grosses lunettes flanquées d'étranges modules.

Il parle d'une voix aiguë, presque sadique, et n'agit que par gestes brusques et nerveux.

Caractéristiques : Tous les attributs et compétences sont à 2D sauf : Technique 7D, toutes Réparations 8D, Savoir 6D, Perception 4D, Mécanique 5D.

Midkar

Description : Mentrek déplombé, vêtu d'une longue blouse synthétique, Midkar a l'allure d'un scientifique dérangé. Il parle très vite et calcule toujours quelque chose à voix basse.

Caractéristiques : Tous les attributs et compétences sont à 2D sauf : Technique 6D, toutes Réparations 7D, Savoir 4D, Perception 3D, Mécanique 6D, Agilité 3D.

Leemmingos

Description : Ces petites créatures ressemblent à des lapins, avec de courtes oreilles, une collerette verte, un pelage rouge et le bout des pattes marron. En état normal, elles sont tout à fait inoffensives, mais un rayon démultiplicateur d'agressivité inventé par le docteur Adler les rend capables de se transformer pendant quelques secondes en une sorte de mâchoire géante affamée. Elles sont alors monstrueusement dangereuses et agressives. Stress, douleur ou blessure sont à même de provoquer ces transformations.

Caractéristiques : En temps normal, les Leemmingos n'ont aucune caractéristique utile – traitez-les comme de vulgaires lapins. Une fois transformés, ils attaquent à 6D avec leur mâchoire, infligent 4D+2 de dommages et meurent sur deux résultats « blessé », avec une Vigueur de 2D.

Robidombis

Description : Créations de Midkar, assemblages de pièces et de technologies en tous genres, ces robots ont l'aspect de grosses boîtes de conserves montées sur roulettes. Ils possèdent deux paires d'yeux, situés tout autour du corps, qui leur confèrent une vision périphérique à 360 degrés. Leur corps est entièrement modulable et possède toujours 3 modules différents, utilisables dans un round.

Créez vos propres unités en utilisant les éléments suivants :

- rayon laser (5D de dommages)
- rayon paralysant (5D de dommages paralysants)
- bazooka (compte pour 2 modules, 9D de dommages)
- lame tourbillonnante (Vigueur +2D+2, soit 4D+2 de dommages)

Caractéristiques : Armure +2D, Vigueur 3D, Perception 6D, Agilité 3D.
Les Robidombis exploseront sur deux résultats « blessé ».

LE MARIAGE DE TIFFANY

Cette aventure est destinée à une équipe comprenant au moins un Noble. Il serait bon que les personnages aient déjà accompli un exploit, un acte d'envergure susceptible de justifier que l'on vienne de si loin leur proposer pareille mission – lucrative au possible, et dans un véritable paradis de la Galaxie.

MISSION PARADISIAQUE

Un beau jour, le Noble du groupe reçoit un paquet contenant des billets aller simple pour L'Auréole, au nom de chacun des personnages, accompagnés d'un message holo de l'Archi-co-Princesse Tiffany elle-même.

« Si vous voulez gagner 100 000 kublars en une semaine, rendez-vous au plus vite au Bas-Casino sur L'Auréole ! Le mot de passe est Amour ».

Ces noms sont très familiers aux personnages : Tiffany est une starlette d'hypertélé. La fille du potentat de la « Planète du Désir », la Mecque des destinations touristiques, un petit Maganat qui a fait fortune dans les casinos et les plaisirs divers. Même s'il s'agissait d'un piège, qui refuserait une proposition pareille ?

EN PARTANCE POUR L'AURÉOLE

BAS CASINO

Voyage sans histoire, arrivée grandiose, un volabulle pour Bas-Casino à Decent-Charlie et voilà nos personnages menés dans un salon privé ultra discret. Après une légère attente, ils sont mis en présence d'une femme masquée d'un voile, comme pour préserver son incognito. Puis la Princesse se dévoile, presque aussi belle que dans la 3D. Tiffany est une très jolie brunette, pleine d'exubérance, une aristocrate un peu fofolle mais très têtue.

« Je veux que vous me retrouviez le capitaine Robak. Mon père l'a exilé depuis deux semaines uniquement pour m'embêter... Je me marie la semaine prochaine et je tiens par-dessus tout à ce qu'il assiste à mon mariage. Ramenez-le moi en bon état de marche et vous aurez votre argent ! »

Sept jours standard, c'est le début du compte à rebours pour les personnages. La Princesse leur donne 5 000 kublars d'avance pour leurs menus frais ainsi qu'une holo-photo de Robak et un indice : Simon XXXI prétend qu'il est

« bien à l'abri avec le trésor de la famille ». Connaissant bien son père, Tiffany est certaine qu'il est bien vivant, loin de Decent-Charlie, mais toujours dans le système L'Auréole. Elle repoussera d'un revers de main toute discussion sur le prix ou la cause de l'exil de l'Auréogarde.

Attention à son caractère ! C'est une Nobliaude qui n'a pas l'habitude qu'on lui réponde ! De plus, elle interdira formellement qu'on l'aborde en public avant d'avoir réussi la mission. Pour la livraison de Robak, les personnages devront revenir au même salon de Bas-Casino et l'y attendre en toute sécurité.

La photo de Robak montre un charmant blondinet souriant sous une petite moustache qui ne cache pas son manque de maturité. C'est un capitaine de l'Auréogarde mobile, affecté à la protection rapprochée de la famille L'Auréole.



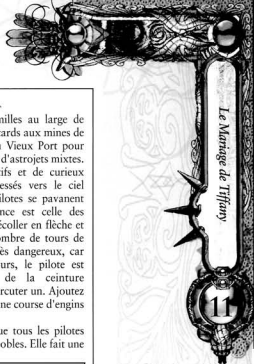
DECENT-CHARLIE

Dès qu'ils auront quitté Bas-Casino, les personnages se trouveront ravalés au rang de touristes, impossible de revoir la princesse ! Tous les roturiers, fans et autres zombies éternels seront courtoisement refoulés avec un sourire ironique dès qu'ils s'approcheront du Palais-Roc. Le roc qui donne son surnom au palais est extrêmement crevassé, friable à certains endroits. La falaise, parsemée de buissons et d'arbres tordus comme des paléo-bonzais, peut s'escalader facilement si l'on tient compte soigneusement des rondes de gardes archi-co-princières. Mais d'après la rumeur, Tiffany et toute la famille sont en vacances sur Lilloput.

L'Archi-co-Principauté de L'Auréole est un monde policé et corrompu. La violence y est toujours feutrée, la tension sociale à peine

C'est interdit, mais pas pour les nobles.

Vu le statut hyper privilégié de la Noblesse locale ou exotique, il est tentant de se faire passer pour un noble. Cela coûte cher, notamment en frais de représentation, car il faut exhiber sa richesse et, par exemple, ne jamais réparaître deux fois dans le même costume, utiliser des objets luxueux, etc. Mais les Nobles apparaissent parfois nus ou déguisés en clochards pour une fête. C'est plutôt de l'intérieur que les joueurs doivent jouer à la perfection les nobles. C'est à leur jeu de rôles, au sens plein, que le meneur de jeu jugera des chances de réussite des aventuriers. Le meneur de jeu peut rattraper une gaffe due à l'ignorance d'un joueur s'il tient son rôle avec panache. Un conseil, il vaut mieux que les joueurs en fassent trop, quitte à être un peu caricaturaux, que pas assez ! Prime au cabotinage, c'est plus amusant !



visible et l'accueil bon enfant. Les touristes sont bavards mais ne connaissent rien de la vraie L'Auréole. Pour quelques kublars, les autochtones seront ravis de vendre une information ou d'enfreindre discrètement un règlement – surtout les petits commerçants, qui sont très bien informés. Les Nobles ne parlent qu'à leurs pairs. Les membres de l'Auréogarde, l'unité d'élite du Maganat, hantent les bars et les boîtes de nuit. Ils se sentent supérieurs à la population locale et ne supportent pas la corruption.

La visite de la Ville, Decent-Charlie, est pleine d'attractions, mais les personnages y trouveront peu de traces de Robak. D'autres planètes du système peuvent accueillir le disparu. Agrikola, la planète-grenier, Lilloput, la planète-paradis ou encore Fjork, le berceau natal des Fjorkings.

ÎLE OLA

C'est une petite île à 3 milles au large de Decent-Charlie. De joyeux fêtards aux mines de conspirateurs embarquent au Vieux Port pour assister aux courses interdites d'astrojets mixtes.

Une petite foule de sportifs et de curieux s'affaire autour des jets dressés vers le ciel mauve du crépuscule. Les pilotes se pavanent avec leurs égréries. L'ambiance est celle des rodéos urbains. Il s'agit de décoller en flèche et d'enchaîner le plus grand nombre de tours de l'Auréole à la suite. C'est très dangereux, car pour faire davantage de tours, le pilote est amené à se rapprocher de la ceinture d'astéroïdes au risque d'en percuter un. Ajoutez à cela les risques inhérents à une course d'engins volants hyper rapides...

La police tolère car presque tous les pilotes appartiennent à des familles nobles. Elle fait une

Gestion du scénario

Cette aventure diplomatique ne convient pas à des joueurs trop brutaux. Elle exige du doigté. Cette mission plonge les personnages dans les intrigues sulfureuses du Maganat. Elle comporte des fausses pistes, des pièges, des coups de théâtre et des tiroirs secrets.

Un réseau d'alliances tissé de longue date va venir embrouiller la tâche des personnages. Plus les joueurs découvrent les petits et grands secrets de L'Auréole, plus ils ont de chances de maîtriser la situation. Mais le risque augmente aussi. Aux joueurs de savoir jusqu'où enquêter sans aller trop loin.

Le meneur de jeu doit laisser autant que possible les joueurs libres de leurs décisions.

A eux de mener leur enquête comme ils l'entendent – ou de préférer essayer tous les plaisirs et les dangers de L'Auréole. A eux de trouver la voie vers l'héroïsme, la sagesse ou une mort un peu ridicule pour un marché de dupes.

L'avance de la Princesse semble généreuse mais couvrira tout juste les frais normaux – hôtel moyen, restaurants, location de véhicules, corruption légère, etc. Gare à la tentation : c'est la spécialité de la planète ! Outre la dépense qui monte rapidement, on risque alors une montée dangereuse de Nécorève...

Après cette première approche, laissez les joueurs décider de l'ordre de leurs investigations. La description des différentes planètes et cités, ainsi que des informations relatives à l'intrigue et des fausses pistes, vous sont fournies ci-dessous.

AGENCES DE VOYAGES

Il existe bien sûr des dizaines d'agences de voyage susceptibles d'aider le voyageur ou de délivrer des billets pour tous les moyens de transport existants – taxis, bus, location de véhicules roulants, volants, roues géantes de jungle, billets et accréditations pour le reste du système. On peut également faire appel à ces agences pour trouver adresses et bons tuyaux. Le Club d'Ethno-Géographie est une bonne adresse, peu connue des touristes.

descente de temps en temps, par la mer pour laisser s'enfuir le gibier sans risquer la bavure. Seuls les pilotes pris en flagrant délit dans leur vaisseau à terre risquent des ennuis – de la très pénible remontrance pour un fils de famille à une simple amende de 10 000 kublars et la confiscation du vaisseau pour les autres.

Pour éviter cette humiliation, les Nobles préfèrent se cacher quelques jours et déclarer plus tard le vol de leur vaisseau, qui leur est généralement rendu par les Auréofliks avec le plein et une révision ! Emprunter un vaisseau au cours d'une rafle est un bon moyen de se procurer un vaisseau gratuit.

LES FAUSSES PISTES

Il existe plusieurs pistes menant au « trésor du Maganat L'Auréole » qu'évoquait la Princesse. L'allusion de Simon XXXI peut se rapporter à

Capitaine Robak

Agilité 4D, Armes à feu 4D+1, Corps à corps 5D, Esquive 4D+2, Savoir 2D+1, Mécanismes juridiques 4D, Etiquette 3D, Perception 3D+2, Commandement 4D+1, Jeu 4D+2, Vigueur 4D, Natation 4D+2, Mécanique 2D, Technique 2D, Sécurité 4D

Équipement : équipement d'auréogarde (sans ses armes) et 20 Kublars.

Points de personnage : 5



la légende de Fjork, bien sûr, mais aussi aux 10 000 Kublars Originaux récupérés par le Casino où encore au Blé d'Or™, aliment traditionnel et source première de la richesse de L'Auréole. Et pourquoi pas à Lilloput avec son trésor inépuisable de jolies filles...

LE BLÉ D'OR D'AGGRIKOLA

Le « Blé d'or™ qui rend beau » est une céréale diététiquement correcte vendue dans toute la Galaxie. Le Maganat en détient le monopole. Toute graine de blé d'or rapportée peut être revendue très cher n'importe où dans la Galaxie.

LA LÉGENDE DE FJORK

Fjork est le lieu légendaire où le premier Prince de L'Auréole installa son trésor. Pour qu'il soit hors d'atteinte, il instaura sur Fjork une communauté médiévale vouée à la guerre permanente, puis ferma la planète à toute incursion étrangère hors de son contrôle.

Pourtant, nul n'a encore découvert de trésor sur Fjork – malgré toutes les cartes authentiques existantes ! Si ce n'est Simon XXXI quand il décida de diffuser, sur sa propre chaîne d'hypertélé, les combats de la Porte Noire.

Une visite sur Fjork n'apportera aux aventuriers que les dangers inhérents à l'humeur batailleuse des Fjorkings.

LES PARFUSEURS

Certains marchands de parfumeurs ambulants proposent, à un prix prohibitif, le nouveau parfum « Coup de Foudre » qui fait fureur dans la Noblesse. Il rend complètement amoureux pendant 24 heures : ça pimente délicieusement le sexe et participe de la stupide mode rétro qui sévit en ce moment sur L'Auréole. Ce parfum va bientôt être commercialisé par les Omni-Shakya. Sans doute élaboré par les Odorateurs de Sec-Hum, il a provoqué la fureur des Technos qui bannissent ce sentiment immoral. Ils ont tenté de le faire interdire par le Sénat. Ils accusent aussi les Odorateurs d'avoir des agents infiltrés dans le quartier Non-Humain pour exciter la colère des travailleurs de l'ombre.

HER-ONE

Indéboulonnable pilier du bar « le Slecth d'or » dans la Vieille Cité, le capitaine Her-one est un

ami d'enfance de Robak. Il lui est arrivé de servir comme pilote en extra pour la Famille Archi-co-Princièr. Froid et efficace à jeun, ce géant blond devient chaleureux et nostalgique après une bouteille de ouisky. « Nous autres Fjorkings... » est le maître mot de ce membre actif de la Kaghoula, fraternité clandestine qui souhaite libérer Fjork. C'est un personnage très idéaliste, écartelé entre sa loyauté envers Simon XXXI, inconditionnelle car liée à un féroce conditionnement, et son rêve de liberté pour son peuple.

Her-one est un excellent pilote de vaisseau mixte, mais un peu trop casse-cou quand il est saoul. Il arrondit sa paye en gagnant des courses d'astrojets contre les jeunes de la Noblesse locale. Sa loyauté envers ses amis est légendaire et il laissera tout tomber pour les aider. Son statut militaire lui ouvre beaucoup de portes, presque toutes les portes sous contrôle l'auréolesque en fait : les Palais, Aggrikola, GigaCasino... sauf la planète Fjorking où il ne peut revenir sans exploser.

LES PLANÈTES ALENTOUR

LILLOPUT

Lilloput est une planète-paradis où les îles se ressemblent toutes à force de perfection. L'architecture locale est plutôt du genre néotropicalienne. Une ambiance de vacances exotiques perpétuelles...

Il n'existe aucun astoport sur toute la planète et aucun transport collectif ne couvre cette destination. Elle n'est pourtant pas interdite aux touristes. Seuls ceux qui ont les moyens de s'offrir le voyage en vaisseau privé sont les bienvenus pour enrichir le patrimoine génétique des habitants.

Le Palais d'été de l'Archi-co-Prince est situé sur Taiauto, un îlot de taille moyenne situé sur l'équateur au centre d'un archipel important. De nombreux courtisans font la navette entre Lilloput et L'Auréole avec leurs vaisseaux mixtes privés.

Simon XXXI et les membres de la famille royale perpétuent la planète Lilloput comme leur trésor inépuisable de jolies filles. Leurs séjours sur la planète sont une suite de plaisirs dans de gigantesques villas dotées de tout le confort moderne que chaque branche de la Famille Archi-co-Princièr entretient sur des atolls privilégiés. Ce sont des demeures de rêve, entièrement faites



Capitaine Her-one

Agilité 3D+2,
Armes à feu 4D, Corps à
corps 4D+2, Esquive 4D,
Savoir 2D+2, Mécanismes
juridiques 4D,
Perception 3D,
Commandement 4D,
Vigueur 3D, Mécanique
4D, Pilotage 5D,
Technique 2D+1,
Mécanique 4D

Équipement : équipement
d'auréogarde et
45 Kublars.

Points de personnage : 2

Les Déplacements

Destinations	Tps.	Conditions générales	Valeur
Centre galactique	1 j	Retour	100 K
GigaCasino	30 m	Maximum 12 / cabine (bloque si rempli)	10 K
Lilloput	4 h	Pas de billets. Accès libre aux touristes assez riches	0 K
Aggrikola	2 h	Survol en vaisseau de fret (quelques vols)	25 K
Fjork	2 h	Vaisseaux bus réguliers	50 K
		+ équipement militaire à louer	10 à 500 K

en bois précieux entretenu par une large domesticité. Le peuple des Îles a oublié l'usage de l'argent, il travaille gratuitement pour ceux qui lui paraissent plus dotés de « vertu », notamment la Noblesse du système.

Hommes et femmes s'habillent de manière sobre. Une vague pièce d'étoffe suffit. Elle peut être avantageusement remplacée par une fleur ou un coquillage. Ou rien du tout, si on est sur la plage et qu'il n'y a aucune raison de faire des mondanités.

Les relations sociales sont également des plus simples en apparence. Les gens se considèrent tous comme égaux et, comme l'argent importe peu, il est difficile également de les différencier par la fortune. Pourtant les différences sociales existent et les quelques produits manufacturés s'échangent selon un processus complexe et difficile à comprendre pour un étranger.

LA VERTU

Chaque individu est plus ou moins porteur de « vertu », une qualité globale différente pour les hommes et les femmes dans ses manifestations mais semblable pour le fond. C'est une sorte de noblesse naturelle, de conscience plus ou moins aigüe de sa propre valeur. Si un objet fabriqué par un artisan plaît à un autre Lilloputien, il pourra l'obtenir très facilement s'il montre une « vertu » plus grande que celle de l'artisan. Ce dernier sera même honoré d'avoir œuvré à cette fin. Inutile, à l'inverse, d'essayer de l'acquérir, si le fabriquant ne vous considère pas comme suffisamment « vertueux ». C'est quelque chose qui se passe entre deux personnes, qui se juge à l'allure, au discours, à des microphénomènes subtils qui marquent à tout instant la relation de la rencontre.

Il existe dans le code de bienséance lilloputien de nombreux cas et formules à employer selon qu'on s'adresse à un interlocuteur considéré comme supérieur ou inférieur en vertu. C'est très délicat car selon le contexte un inférieur peut devenir supérieur et réciproquement. Ainsi, un Noble qui veut utiliser la pirogue d'un pêcheur est considéré par ce dernier comme supérieur à lui par la naissance et la richesse. Mais si la

conversation vient à tourner autour de l'art de la pêche ou la fabrication des pirogues, c'est l'indigène qui devient alors supérieur au Noble. Et si l'échange a lieu à ce moment précis, le Noble devra sans doute offrir un très beau cadeau pour obtenir la pirogue. Un peu plus tôt ou plus tard, c'est le pêcheur qui serait honoré de donner son bien et ajouterait même volontiers de lui-même un petit cadeau. Attention ! le Lilloputien est plutôt généreux avec l'étranger et lui confère automatiquement un statut plutôt flatteur. Mais un impair de vertu peut déclencher un incident grave. Surtout si le visiteur s'entête... Et l'on a vu des badinages mondains se transformer soudain en boucheries sanglantes.

Pour simplifier, il existe parfois des situations bien tranchées, supérieur contre inférieur, souvent identifiables même pour un étranger. Mais aussi, le plus souvent, d'autres situations qui le sont moins, où l'infériorité supposée peut ne tenir qu'à un point de détail dans un contexte particulier. Comme les situations sont évolutives en permanence, il est impossible de s'y retrouver à coup sûr si l'on ne possède parfaitement la culture de cette civilisation. C'est pourquoi, pour une négociation strictement commerciale, il est préférable de passer par un interprète ou un tiers qui connaît bien la civilisation et l'étiquette lilloputienne...

Les indigènes de Lilloput sont très accueillants. Ils ont un caractère ouvert, l'air enjoué, ils sont bavards, confiants et très honnêtes. Ils sont très calmes et souriants et ne perdent leur sang-froid que si leur vertu a été mise en cause. Mais ils peuvent alors faire montre d'une violence démesurée.

LES CONCOURS DE BEAUTÉ

Les mâles de la famille se piquent d'une connaissance particulière de la beauté féminine. Ils se voient en experts d'un art délicat et cruel : la découverte et l'accaparement des plus belles femmes de l'univers. Les concours de beauté rythment les soirées des vacances d'été sur le paradis très privé des Archi-co-Princes. Au cours d'une fête, les plus belles filles du moment



défilent en costumes divers (ou sans rien du tout) et font, sur un podium central une démonstration libre de leur talent, un sketch ou un exposé scientifique, un chef-d'œuvre artisanal ou une démonstration d'archéo-Kama-Soutra, cher à nos amis ômnishakya.

Ces concours détruisent bien naturellement toute solidarité entre les heureuses élues, et les encouragent à devenir des machines à gagner, stratégies de beauté et expertes du désir masculin. De la graine de Star galactique en somme.

ÉCOLES

Les élues d'un soir, après quelques nuits mouvementées en compagnie des jeunes cousins de la Famille Archi-co-Princière, sont envoyées dans un gynécée privé sur L'Auréole pour y être soumises à une éducation sévère, très complète, portant aussi bien sur l'histoire et l'économie que sur les blasons ou le maintien.

Seuls les meilleurs éléments ont l'espoir de mériter le harem d'un grand dignitaire lauréolesque. L'espoir de devenir la favorite en donnant au maître un enfant pour qui elle peut espérer un destin archi-co-princier.

La plupart, dès que leur âge ne laisse plus suffisamment d'espoir, rejoignent les cohortes des professionnelles de l'apparence et du corps, escortes et masseuses, call-girls et pensionnaires, hôtesse d'accueil ou partenaires d'un magicien... Des bruits, sans fondement d'après la presse, ont parfois couru sur l'implication de l'Archi-co-Prince dans un réseau de traite des blanches, mais on n'en possède aucune preuve.

LES PRINCESSES JUMELLES

C'est sur Lilloput que l'on peut apprendre que Tiffany a une sœur jumelle Carlotta. Elles sont toutes deux en vacances sur Lilloput mais leurs chemins se croisent rarement. Ce sont de vraies jumelles parfaitement semblables au physique, de très jolies brunes minces et sportives. Mais tout dans leur caractère les oppose. Tiffany adore les paléo-sit-coms quand Carlotta préfère les caresses du vent et les sciences naturelles. Carlotta est intelligente et discrète et Tiffany est superficielle et se veut sophistiquée.

Tiffany va être très difficile à rencontrer seule. Elle est de toutes les fêtes et se déplace sans cesse d'une île à l'autre, mais n'est jamais seule. Toujours entourée d'une nuée de courtisans et de reporters 3D qui immortalisent ses activités mondaines et balnéaires.

Carlotta fuit les fêtes. Elle possède une petite villa sans ostentation dans une anse au nord de Talauto. Elle fait souvent du bateau à voile avec des pêcheurs locaux. Plus secrète et réservée que sa sœur, elle a beaucoup d'humour et fait hurler de rire son oncle Hercule quand elle imite Tiffany.

FJORK

Pour se rendre sur Fjork, la méthode normale consiste à prendre un billet touristique. Un vaisseau extra-atmosphérique Techno-Techno emmène les amateurs de sensations fortes au-dessus de la planète. Les touristes sont endormis par surprise, entassés dans de petites bennes hermétiques et catapultés vers la planète.

Tiffany

Agilité 3D,

Expression corporelle 4D,

Savoir 3D+2, Erudition

(sitcomTV) 5D, Etiquette

5D, Perception 4D, Jeu 5D,

Escroquerie 5D, Vigueur

3D, Natation 4D,

Mécanique 2D+1,

Conduite 4D, Technique 2D

Équipement : un vidéo-

com de luxe et une garde-

robe très fournie.

Points de personnage : 2



Réceptionnés dans le bâtiment de la Porte Noire, ils se réveillent juste avant de plonger dans le combat. Les survivants, moins nombreux, sont également endormis et ramenés au vaisseau atmosphérique dans des petits vaisseaux ambulance.

En astrotjet, il faut passer habilement quelques balises de défense automatiques, plonger sur la planète, et faire du rase-mottes jusqu'à un village fjorking.

VILLAGE FJORKING

Le village fjorking typique consiste en une cinquantaine d'igloos retranchés derrière une barrière de glace ne laissant qu'un étroit et sinueux passage vers l'extérieur. Il compte en moyenne 500 habitants, dont une centaine de guerriers.

Au centre du village, sur un monticule de terre, une sorte de château de glace enserré le pied et une grande partie du tronc d'un arbre énorme, noueux, ramifié de partout de branches épineuses, presque plus large que haut et, à dire vrai, assez monstrueux. Il paraît que c'est magnifique à la saison d'été quand les roses s'épanouissent...

Les Fjorkings ne sont pas forcément hostiles aux étrangers, hors du périmètre autour de la Porte Noire. Mais si un herméto-chaman, avec son masque en tête de loukhr, est présent, il faudra éviter de parler des auréogardes et de l'Archi-co-Prince. Les herméto-chamans sont tous des Mentreks en liaison secrète avec L'Auréole.

LA PORTE NOIRE

La plupart des touristes qui arrivent par la Porte Noire sont des citoyens galactiques parfaitement inoffensifs dans leur vie de tous les jours. Certains pourtant sont de très rudes adversaires. Employé endimanché sortant de son séminaire ou mercenaire en goguette, le combat ne sera pas le même pour celui des Fjorkings qui va se trouver dans sa ligne de mire.

La plupart du temps, le combat tourne vite à l'avantage du Fjorking, rompu à des combats mortels dans la lumière bleutée des crevasses de glace qui rejoignent les tribus entre elles. Un univers impitoyable où les flèches et les lances rebondissent avant d'aller frapper par ricochet un guerrier qui se croyait à l'abri. Un univers où les longues stalagmites viennent empaler le combattant qui recule maladroitement. Un univers où les combats se passent en silence pour éviter la chute brutale, et le plus souvent mortelle, d'une pluie de stalactites effilées. Un univers où quand le soleil se met aussi de la partie, un jeu de miroirs peut multiplier à l'infini un seul ennemi, ou l'image de soi-même.

Face à lui, un habitant d'une endo-city, un brave TV-Add issu des classes moyennes ne fait pas le poids. Même s'il était équipé d'un multicogan de l'Endogarde (ce qui est formellement interdit par le règlement du CEG), le combattant non entraîné se fera rapidement tourner par un ou plusieurs Fjorkings, passés maîtres dans l'art d'esquiver, de rouler en sauts carpés, les tirs hystériques des débutants dirigés le plus souvent en l'air ou à leurs propres pieds.

Même un mercenaire aguerri peut se réjouir de disposer d'une arme moderne. Et encore ! S'il se trouve isolé et encerclé par plus de trois Fjorkings, il parviendra sans doute à en entraîner quelques uns avec lui, mais son compte est définitivement soldé.

De plus les Fjorkings, devant les dangers qui les attendent, se serrent toujours les coudes. Ils oublient toute querelle tribale – la zone des combats autour de la Porte Noire est appelée "Havre de paix" par les Fjorkings – et s'unissent en commandos rusés qui assaillent de flèches les malheureux touristes, font rouler des blocs de glace tranchants comme des rasoirs sur les soldats en goguette, profitent d'une vague de blizzard pour trancher les jarrets des chasseurs de torques.

AGGRIKOLA

C'est sur Aggrikola, la planète agricole qui fournit l'Univers en Blé d'Or[™], que se trouve le trésor auquel Simon faisait allusion.

Pour éviter toute tentative de vol de graines, la planète est interdite au public par un casernement d'auréogardes nonchalants. Heureusement les araignées rouges Techno-Technos veillent. Avant d'être signalés à l'Auréogarde et escortés à la caserne de Gulch pour vérification d'identité, on peut facilement cueillir quelques épis de blé d'or qu'on revendra pour mille fois leur poids aux concurrents de la famille L'Auréole, Winds'Or en tête. Mais gare à la fouille qui s'applique à tous, sauf aux Nobles. S'ils n'ont pas d'autorisation écrite, ces derniers devront attendre, parfois quelques jours, la venue d'un Noble mieux titré qui pourra les fouiller.

GULCH

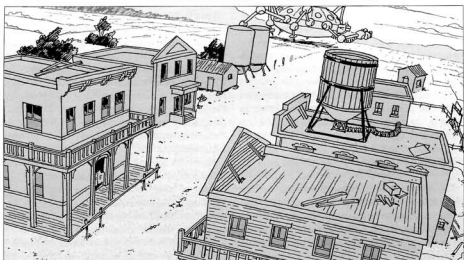
Gulch, l'unique cité d'Aggrikola, se compose d'une caserne de l'Auréogarde, d'un unique bar, d'un unique hôtel miteux où l'on ne sait si les punaises locales, grosses comme un doigt, sont davantage à redouter pendant la nuit ou bien servies chaudes dans les plats de l'unique restaurant. Il n'y a pas de touristes sur Aggrikola, seulement quelques travailleurs encadrés par des Technos et un groupe d'une

Carlotta

Agilité 3D, Course 4D,
Equitation 4D, Savoir 4D,
Cultures 5D,
Volonté 4D+2,
Perception 4D,
Escroquerie 5D,
Persuasion 5D,
Vigueur 3D, Natation 5D,
Mécanique 2D,
Technique 2D,
Premiers soins 4D

Équipement : un paléo-livre d'histoire, une tenue d'Eve...

Points de personnage : 4



deux douzaines d'experts Ômnishakya qui séjournent à l'hôtel.

LA CASERNE

La caserne est un bâtiment carré, très fonctionnel autour d'une cour centrale, destinée aux exercices. Un planton à la porte filtre les entrées. Une trentaine d'hommes en tout occupent la caserne. Tous les soldats sont de l'Aurégarde et s'ennuient prodigieusement dans cet univers paisible et désertique.

Toutes les semaines, un astronef chargé de Lilloputiennes débarque pour deux jours de fêtes. Il arrive alors que la garde se relâche complètement. Après tout, les Technos veillent et tous les engins volants sont munis d'une clé personnelle inviolable.

LES SILOS À GRAINS

Dix gigantesques silos à grains contiennent les réserves de Blé d'Or™. De gros vaisseaux font la navette deux fois par jour. Depuis quelques semaines, comme une énorme abeille, un vaisseau aux armoiries Ômnishakya vient butiner régulièrement les silos. Il déverse un produit sensé « améliorer » le blé. Les silos sont entourés d'un grillage métallique de 3 m de haut. Des patrouilles d'aurégardes en scooter à effet de sol surveillent les opérations autour du site.

Un échantillon du produit déversé pourrait dévoiler le pot aux roses : il s'agit d'une drogue génétique provoquant une dépendance immédiate. Ajouté à tout autre

produit alimentaire, par exemple le Blé d'Or™, il fidélise ainsi rapidement la clientèle. Cet AKKRO, fourni par la Famille Ômnishakya en cadeau de mariage, est en phase de test.

LES FACTIONS

Si la poigne de l'autorité semble un peu absente du Maganat, si la tolérance semble immense, c'est par horreur du scandale. Mais depuis le premier rendez-vous avec Carlotta/Tiffany, la police secrète du Maganat a entamé une surveillance de routine. Les personnages sont désormais suivis de loin par un couple de barbouzes locales, Jim, un grand escogriffe avec une coiffure d'Iroquois et Paulo, un petit gros rouquin et moustachu. Ces deux policiers sont plutôt gaffeurs et peu efficaces et ils n'ont pas d'instructions pour intervenir. Mais s'ils étaient éliminés brutalement, leurs successeurs seraient d'anciens aurégardes plutôt coriaces et plus discrets.

Et ces agents secrets ne sont pas seuls. D'autres factions ont des agents sur place pour défendre leurs intérêts légitimes dans le Maganat : les Ômnishakya, les Rétro-Winds'Or. Et bien sûr les Techno-Technos, très présents dans le système, surveillent attentivement tout le monde.



Paulo & Jim

Agilité 3D,
Armes à feu 4D, Corps à
corps 4D, Esquive 5D,
Passe-passe 5D, Savoir 3D,
Intimidation 4D,
Perception 4D,
Discrétion 4D+2,
Escroquerie 5D,
Investigation 5D,
Recherche 4D+2,
Vigueur 3D,
Mécanique 2D,
Conduite 4D+2,
Technique 3D,
Ordinateur 4D,
Sécurité 4D+2

Équipement : vidéo-com,
5 Œil de loup (voir « Le
matériel » p. 81), un Viper-
pistol (4D de dommages)
chacun.

Points de personnage : 3

Comme la recherche de Robak touche à tant de secrets sensibles, elle va mettre les personnages au centre de tirs croisés entre les différentes forces en présence. Il est impossible de prévoir toutes les combinaisons des actions des agents secrets. Le meneur de jeu doit se sentir libre de les faire intervenir au moment qu'il juge opportun dans la logique et selon les méthodes propres à chaque faction. Une intervention à un moment où les joueurs tournent en rond peut faire remonter la

Carlotta lui fait peur et le Prince Gaubert, un parfait idiot, est définitivement hors course pour le trône. Le mariage de Tiffany lui ouvre les portes d'un destin dans l'Ultra-Noblesse ! Et Carlotta ne le supporte pas.

Pour enterrer sa vie de jeune fille, Tiffany essaye avec Robak, son garde du corps, la nouvelle drogue « Coup de Foudre ». Après 24 heures d'extase amoureuse, la belle retourne à ses préparatifs de mariage. Sautant sur l'occasion,

Le capitaine Robak

Le capitaine Robak, 25 ans, 1.90 m, 82 kg, coule ici des jours paisibles, assigné aux arrêts de rigueur pour une durée indéfinie – mais qui pourrait se terminer au mariage de Tiffany. Le plus souvent, il noie son chagrin au fameux bar de l'hôtel-restaurant. Du coucher jusqu'au lever du soleil, il regagne sa cellule rarement fermée. Le reste du temps il se promène à sa guise, mais jamais très loin car on lui interdit tout moyen de transport. C'est un jeune homme fougueux, passionné mais fidèle au devoir. Sa loyauté fjorking a été habilement renforcée par son conditionnement. Mais un sentiment pur l'anime, il est prêt à tout pour épouser Tiffany. Oscillant entre déprime et exaltation, il attend désespérément une occasion de s'évader. Comme un fou, il espère s'enfuir avec sa Princesse pour se perdre dans les mondes de la Frange. Robak s'entend bien avec tous les hommes de la caserne. C'est un bon collègue, amoureux d'une fille de la haute et « qui n'a rien fait de mal à part ça, pas vrai, garde Benjamin ? ». La surveillance n'est donc pas très rigoureuse et les mailles du filet sont larges.



pression. L'heure du mariage approche inexorablement et les apparitions des Auréofliks, des thugs ou des technos doivent intervenir de plus en plus souvent pour accentuer le suspense.

L'ARNAQUE AUX JUMELLES

Les personnages sont embarqués sans le savoir dans une arnaque dangereuse. Ce n'est pas Tiffany qui les a engagés, mais Carlotta. Car, malgré ses qualités évidentes pour succéder à son père, c'est Tiffany que Simon XXXI préfère. C'est elle qui héritera du pouvoir.

Carlotta a l'idée d'utiliser Robak pour évincer Tiffany. Elle se fait passer pour Tiffany et joue la comédie de l'amour véritable à ce Fjorking au cœur pur. Au point que le garde du corps a l'audace de demander la main de Tiffany à l'Archi-co-Prince ! Scandale dans la Famille. Seule l'intervention de Tiffany et Carlotta sauve la vie de Robak exilé on ne sait où.

Carlotta engage alors un groupe d'aventuriers extérieurs à toutes les intrigues locales pour retrouver Robak. Si les personnages arrivent à démontrer que Carlotta se cache sous le masque de Tiffany, elle tentera de leur jouer la comédie

E trangleur Thug type

Agilité 4D, Bagarre 5D, Corps à corps 5D+2, Esquive 6D, Savoir 3D, Race alien 4D, Perception 3D, Discrétion 5D+2, Recherche 4D+2, Vigueur 3D+2, Endurance 5D, Escalade/saut 5D, Mécanique 2D, Technique 3D, Explosifs 4D, Premiers soins 4D, Sécurité 5D+2

Équipement : bracelet étrangleur (Vig +2D de dommages d'étranglement), griffes d'escalade (+2D), 2 mini-grenades hyper-fumigène (-3D en recherche), un pack d'explosif C4+ (6D de dommages à moins de 3 mètres)

Points de personnage : 6



de « l'Héroïne de l'Amour », une idéaliste qui souhaite favoriser secrètement les "amoureux" contre les intérêts matériels du Maganat. En dernier recours, elle leur propose une somme qui sera d'autant plus forte que le temps presse.

Dès l'annonce de l'évasion de Robak, Simon XXXI va rapatrier Tiffany dans le Palais-Roc où elle restera sous haute surveillance jusqu'au Mariage. L' Archi-co-Prince veut son mariage coûte que coûte et si la situation l'exige, il acceptera de marier Carlotta plutôt que Tiffany.

Si tout marche comme prévu et que les joueurs ne se doutent de rien, Carlotta, toujours sous le masque de Tiffany, arrive peu de temps après que les personnages se sont signalés au Bas-Casino.

Une fois Robak remis entre ses mains, son objectif est de convaincre les personnages

d'emmener le capitaine au Mariage. Connaissant son tempérament, elle est certaine qu'il provoquera, en direct sur Hypertélé, un scandale galactique majeur qui fera capoter le mariage. Avec les enregistrements holo de la brève histoire d'amour avec la fausse Tiffany, elle convaincra son père de lui donner tous les pouvoirs qu'elle mérite.

Carlotta propose évidemment une prime supplémentaire et fournit aux personnages de vraies invitations, qui, avec des costumes de nobles appropriés, permettront de franchir les barrages au départ de l'ascenseur pour GigaCasino.

MARIAGE SUR GIGACASINO

Munis de leurs invitations, les Nobles présents, ainsi que le Techno-Pape et sa suite passent à travers un scanner surveillé par une dizaine d'auréogardes. Ils peuvent ensuite emprunter l'ascenseur pour GigaCasino.

GigaCasino, conçu pour accueillir plusieurs milliers de personnes, est plein à craquer. On se bouscule pour tenter d'apercevoir les officiels. Tout le gratin de la Galaxie est présent et joue des coudes quand une holocaméra pointe son objectif. Simon XXXI trône au-dessus des têtes, glissant à quelques privilégiés un sourire, un signe de la main ou une remarque drôle.

L'assemblée ressemble à un défilé de mode de luxe. Encadrés par l'Auréogarde qui stationne aux points stratégiques, les invités vont et viennent dans tous les sens en agitant des éventails et en poussant des gloussements raffinés. On murmure qu'un bal en apesanteur sera donné après le mariage, que la Princesse Tiffany boude derrière l'estrade, que Simon XXXI a fait redescendre en catastrophe des dealers de SPV, que le Bis-Marquis est super nerveux...

LES FINS POSSIBLES

Les personnages vont-ils convaincre Simon XXXI d'arranger l'affaire discrètement et de les dédommager ? Ou vont-ils revendre au fur et à mesure les informations qu'ils détiennent à toutes les factions ? Vont-ils devenir les héros libérateurs des Lilloptiens ou des Fjorkings ? Ou le seul survivant du groupe verra-t-il à l'HoloTV le Scandale au Mariage de Tiffany – 31 morts dont le terroriste Robak ?

Tout est possible et dépend des choix des joueurs. Et surtout de l'habileté du meneur de jeu pour mener cette aventure tortueuse et diplomatique.



SIMON XXXI

Objectif	Sceller l'alliance avec les Ômni-Shakya en mariant une de ses filles avec le Bis-Marquis Gandavah. Cela permet à la fois de contrebalancer l'influence Techno-Techno et de neutraliser un puissant ennemi.
Équipe	Police secrète : d'abord Jim et Paulo, puis d'anciens auréogardes mobiles reconvertis.
Combat	Pistolet hypodermique.
Méthodes	Surveillance discrète, éventuellement arrestation et interrogatoire des personnages puis élimination si des secrets de L'Auréole sont découverts.
Alliance	Ômni-Shakya, Techno-Techno.
Hostilité	Rétro-Winds'Or.

ÔMNI-SHAKYA

Objectif	Concrétiser l'alliance avec L'Auréole pour absorber un concurrent gênant. Ce mariage drogue / glamour va faire des étincelles médiatiques, ils en sont certains. Ajouter de l'AKKRO au Blé d'Or est une politique commerciale un peu douteuse, qu'ils ne veulent pas encore rendre publique.
Équipe	Étrangleurs thugs, de petite taille, ils se faufilent discrètement partout. Ils ont la langue coupée et communiquent par gestes. Leur commando peut compter jusqu'à un nombre de thugs égal aux personnages.
Combat	Ils aiment à opérer la nuit. Leurs corps nus, huilés et bruns, se glissent d'une ombre à l'autre. Ils se meuvent silencieusement, escaladent les façades, étranglent leurs victimes avec un fil invisible et incassable qu'un bracelet au poignet secrète à volonté.
Méthodes	Les Ômni-Shakya ne s'embarrassent pas de scrupules. Ils éliminent systématiquement les gêneurs.
Alliance	Simon XXXI.
Hostilité	Techno-Techno, Rétro-Winds'Or.

RÉTRO-WINDS'OR

Objectif	Discréditer, par tous les moyens Simon XXXI, qui leur fait une concurrence déloyale sur le marché des mariages dans l'Archi-Noblesse.
Équipe	Sont-ce des espions ou des espionnes ? Leur sexe est ambigu, androgyne. Un visage de femme et une fine moustache. Ce sont en fait deux femmes de la Famille Rétro-Winds'Or. Elles sont de toutes les fêtes et se déguisent admirablement en éphèbes ou en courtisanes. Elles préfèrent agir par leurs charmes.
Combat	Les Rétro-Minettes portent une grosse casquette, une batterie de 12 micro-canon laser en auto-visée. Prêtes à pulvériser tout ce qui les entoure ! Leur arme préférée : la séduction et un poison foudroyant au bout des ongles.
Méthodes	Les Rétro-Winds'Or surveillent toute la famille royale et particulièrement Carlotta. Comme son complot sert leurs desseins, les Rétro-minettes protègent donc les personnages au maximum. Elles leur donnent des informations ou des conseils et sont avides des secrets de L'Auréole.
Alliance	Objective mais pas explicite avec les Technos, Carlotta et les personnages.
Hostilité	Simon XXXI, Ômni-Shakya.

TECHNO-TECHNOS

Objectif	Renforcer leur mainmise sur L'Auréole. Contrarier discrètement l'alliance Simon XXXI / Ômni-Shakya. Après les usines et les casinos, leur prochain objectif est le remplacement total de la faune et la flore naturelles par des substituts Technoïdes.
Équipe	Pas d'équipe particulière. Ils peuvent envoyer un œil-fluk pour surveiller les personnages.
Combat	Donnent des petits coups de ponce au destin. Les balises de Fjork ou les araignées d'Aggrikola n'ont pas leur efficacité habituelle contre les personnages, par exemple.
Méthodes	Aident les personnages, s'ils pensent que personne ne le saura.
Alliance	Vieux alliés de Simon XXXI, ils veulent rester ses seuls « amis ».
Hostilité	Tous finalement sur le long terme.

Simon XXXI

Agilité 2D+1,
Armes à feu 4D, Paléo-
armes 3D, Savoir 4D,
Erudition (Maganats)
6D, Gastronomie 7D,
Etiquette 7D,
Intimidation 6D,
Volonté 5D,
Perception 4D,
Commandement 6D,
Escroquerie 6D, Jeu 8D,
Vigueur 3D, Natation 4D,
Mécanique 3D,
Conduite 4D,
Pilote 4D+2,
Technique 3D,
Ordinateur 6D

Équipement : Comme tous les monarques, Simon XXXI joui d'un équipement illimité et se pare d'un sceptre et autre couronne pour les cérémonies officielles.

Points de personnage : 5



LA GESTE DE TÉNÈBRE L'ELU DES ARCANES

« Plus sombre est le chemin, plus lumineux son terme. »

— Les versets de Renouahl, I.2.

L'Aventure...

De la simple rencontre urbaine au plus périlleux des voyages intergalactiques, l'aventure est partout, latente, nébuleuse, prête à laisser s'entreouvrir les portes du mystère, de la peur, du danger... Un rien suffit à la nourrir : un corps retrouvé dans les ruelles de l'Anneau rouge, un vaisseau extra-terrestre entrant sans préavis dans le périmètre de sécurité d'une planète coloniale, l'annonce d'une disparition, la prédiction d'un mystique...

Il est dit que les destinées se forgent au brasier de cet élan héroïque qui, à la façon d'une boule de feu, explose sans signe avant-coureur et illumine de ses lucurs légendaires les visages, les cœurs et les vies. Au terme de certains périples, l'homme ne trouve que la mort et l'oubli – mais il en est d'autres, uniques, inoubliables, qui offrent en récompense la certitude d'avoir pris part à un tournant de l'univers et de son histoire.

Cette aventure est de celles-ci...

A PROPOS DE LA CAMPAGNE

Le scénario qui suit n'a rien de comparable avec la plupart des aventures que pourront vivre les personnages. Certes, il offre dépassement, suspense, rencontres et découvertes, mais là où il est d'ordinaire question de meurtre, d'enlèvement, de filature ou d'escorte, les héros de cette aventure vont être happés dans le jeu de l'univers et de ses entités les plus fondamentales. Premier volet d'une saga aux enjeux

d'envergure cosmique, le présent scénario a pour but de placer les personnages sur l'échiquier des forces élémentaires de l'univers et de leur permettre de découvrir progressivement la situation générale, de prendre part à des épisodes majeurs de l'histoire et d'approcher les véritables acteurs de l'événement retentissant qui se prépare en secret. Chacun des volets de cette campagne de longue haleine mettra en scène un événement, un tournant de la fresque galactique ; ils devront donc être joués dans l'ordre de leur parution, mais au rythme que vous jugerez approprié – rien n'empêchant les personnages de vivre d'autres aventures entre chacun des épisodes.

Pour éviter que des initiatives ne viennent empiéter sur l'évolution de l'intrigue, brisant ainsi la continuité de la campagne, tous les tenants et aboutissants ne seront pas dévoilés dès ce premier volet. Chaque épisode contiendra les révélations nécessaires à sa mise en scène et proposera des pistes d'ouverture, des créneaux d'improvisation pour le meneur de jeu et un récapitulatif des événements précédents, en vue d'assurer l'unité de la saga.

POUR LE MENEUR DE JEU

Avant de lancer les personnages dans la tourmente, un travail de préparation s'avérera certainement indispensable pour adapter l'intrigue au groupe des aventuriers – à moins que vous ne choisissiez de créer une équipe appropriée, au regard des spécificités de ce scénario. La campagne est conçue pour offrir un mélange d'action, d'investigation, de découvertes mystiques et de cas de conscience susceptibles de satisfaire un large panel de joueurs et de personnages. Alors que certains scénarios conviendront mieux à des combattants, des enquêteurs ou des métaphysiciens, les événements de ce premier volet de campagne impliqueront communément tous les profils de compétence – la différence se fera plus sûrement au niveau des Codes d'honneur et des motivations personnelles de chacun des acteurs.

L'intrigue en elle-même est de nature à déconcerter des personnages et des joueurs expérimentés, car elle fait appel à des particularités de l'univers et à des mécanismes de jeu très particuliers. La structure, la narration et la présentation sont quant à elles prévues pour soulager autant que possible le travail du meneur de jeu et lui fournir tous les éléments indispensables à une gestion souple de l'intrigue et de ses rebondissements.

L'introduction des personnages peut faire l'objet de modifications, en vue de correspondre aux spécificités techniques et historiques des membres du groupe. En toute logique, ces



derniers devraient entrer dans l'aventure par la grande porte – celle du palais somptueux et des secrets de famille des Crypto-Médicis, où les attend l'Elu des Arcanes...

AUX SOURCES DE LA PROPHÉTIE

Alors que les personnages fileront dans le silence de l'espace, prêts à gagner cette petite sphère bleutée qu'est Corada, ils seront loin de se douter que les eaux troubles dans lesquelles ils s'apprennent à nager ont pris source, plusieurs siècles plus tôt, sur une planète des Confins tropicaux. La prétendue réalité qu'ils vont découvrir, faite de palais princiers, de faste ostentatoire et de confidences d'alcôves, n'est que la façade théâtrale d'une vérité teintée de mysticisme et de conscience fondamentale.

Loin de Corada, loin des Crypto-Médicis et de la famille Bolini, loin de Lynn Orphéo, le jeune Elu, Renovahl vient de s'éveiller à nouveau...

UNE VIE, MILLE VIES

Dans l'obscurité de sa retraite méditative, abrité des regards par des années-lumière de vide spatial et la roche de son antre séculaire, le néo-Tarologue Renovahl pose sur le monde un regard nouveau. Au terme de son cou rugueux, semblable au tronc d'un arbre millénaire, un visage neuf a remplacé l'ancien. Au même instant, dans l'univers, deux yeux se ferment, un homme meurt, une conscience s'éteint... Et la vie de Lynn bascule à jamais.

De tous les néo-Tarologues, Renovahl le Prophète reste le plus méconnu, le plus énigmatique. Réputé pour ses prédictions et les fameux Versets, qui consignent par écrit des semaines entières de révélations faites à un disciple aujourd'hui oublié, Renovahl possède avec l'humanité un lien dont ses semblables – Goyo-Vah, Raymonde et Occipital-Cogito – sont dépourvus. A chacun de ses éveils, une nouvelle tête lui pousse, tel un fruit naissant de la branche, et remplace l'ancien visage qui dépérit pour renforcer l'écorce de son cou. Ces mues s'accompagnent toujours d'une altération de la conscience du Prophète, qui découvre par ce changement une réalité nouvelle et un regard différent.

Chaque fois que Renovahl s'éveille, l'être dont il portait le visage s'éteint et meurt, et l'homme dont il partage les traits sent au plus profond de lui la naissance d'une flamme nouvelle. Aujourd'hui, cette conscience, ce regard, ces traits, sont ceux de Lynn Orphéo Bolini.

Voilà des siècles que Renovahl entretient ce lien fondamental avec l'univers et ses enfants. A

chacune de ses mues, il découvre le visage et la destinée de l'homme vers lequel le guident les forces cosmiques – l'homme qui lui permettra d'apprendre, de comprendre, d'éprouver et d'agir. Après plus d'une centaine d'éveils, le Prophète a d'ores et déjà connu ce qu'il appelle « l'Osmose-Harmonique » avec toutes sortes de Rois, de guerriers, de mendiants, d'hommes, de femmes, d'enfants et de vieillards aux vies et aux passés chaque fois différents. L'être qui partage l'Osmose est considéré par Renovahl comme l'Elu – l'Elu des Arcanes, la conscience choisie par les entités que le néo-Tarologue sonde depuis toujours.

Avant sa récente transformation, Renovahl portait les traits d'un simple tenancier de maison de plaisir. Près de dix années durant, il a partagé le quotidien de cet homme, fait de vice, de débauche, de pulsions charnelles et de solitude sociale. En découvrant le visage de son nouvel Elu, descendant de la noble lignée des Bolini, il comprit que l'heure était venue pour lui d'agir et de provoquer les bouleversements que chacune de ses expériences passées semblait lui réclamer.

Un Archi-noble, frère de la Supra-Princesse héritière, investi du savoir de Renovahl, guidé par la conscience séculaire d'une entité de changement...

L'HÉRITIER DE LA ROUE

Lynn Orphéo Bolini n'a plus rien de l'Archi-noble qu'il apprit à être depuis sa naissance. Frère de Katarine Bolini, né d'une seconde union, il vécut dans le luxe des palais de Corada et connut l'enfance dorée d'un futur guide familial des Crypto-Médicis. Alors que sa demi-sœur était appelée à succéder à leur père, Lynn aspirait à voyager et à prendre possession des mondes lointains de la Maison des Médicis. Second enfant et unique fils du Roi Rui Federico, Lynn a toujours bénéficié des largesses de son père qui, soucieux de respecter les traditions, promit le trône à sa fille et offrit l'espace à son fils.

Élevé dans le luxe, destiné à régner sur des mondes entiers, Lynn Orphéo Bolini reçut en héritage la conscience du Prophète et la mémoire de plusieurs siècles d'existence.

L'éveil provoqua en lui un bouleversement sans précédent. Incapable de contenir le flot des révélations qui se déversa dans son esprit, le jeune Supra-Prince quitta précipitamment le palais et erra plusieurs jours durant sur les terres de Corada. Par chance, sa famille crut à une nouvelle facétie de ce voyageur épris d'indépendance et ne s'inquiéta pas outre-mesure de son départ. Seul Necktor Rossinio, le majordome des Bolini, comprit l'importance du changement qui venait de s'opérer chez Lynn, qu'il connaît depuis sa plus tendre enfance pour lui avoir servi de précepteur.

Lynn Orphéo Bolini

Agilité 3D,
Esquive 4D,
Equitation 4D,
Savoir 4D,
Cultures 5D,
Érudition (Arts) 6D,
Perception 3D,
Négoce 4D,
Vigueur 2D, Mécanique 2D, Conduite 4D,
Technique 2D,
Psioniques 0D

Équipement : Lynn sera vêtu selon les circonstances et n'aura jamais l'occasion de porter le moindre « matériel ».

Spécial : le lien empathique que Lynn partage avec Renovahl peut l'exposer à toutes sortes de visions et de prises de conscience qui lui permettront de sentir, deviner et comprendre le futur proche.

Points de Personnage : 5
Points d'Amarax : 1



Raymonde et le Rubis

Comme vous le savez, déjà certainement, Raymonde n'est pas le véritable néo-Tarologue qu'elle prétend être – seul le Rubis, entité extra-terrestre aux pouvoirs psychiques exceptionnels, peut justifier ce titre. Depuis

la nomination de Raymonde au rang de néo-Tarologue, c'est le Rubis, et lui seul, qui perçoit l'avenir et les forces cosmiques. Raymond, elle, n'est qu'un pantin robotique manipulé par l'extra-terrestre à la mentalité d'insecte qu'est véritablement le Rubis.

Pour plus de précisions sur ce couple hors du commun, reportez-vous à la description faite page 89 du Livre de L'Univers des Métabarons.

Soucieux de préserver l'intimité du prince, Necktor fit envoyer deux hommes de confiance à la suite de Lynn, en vue de le protéger et de veiller à sa solitude.

Une semaine durant, l'Elu marcha seul dans les plaines et les bois de Corada, la tête emplit de visions, de réponses, d'envies et d'élans à la force aveuglante. Lorsqu'il cessa de lutter, la conscience de Renovahl devint complète en lui – et il comprit. Lui qui avait toujours vécu dans le luxe et la satisfaction, lui qui rêvait de pouvoir et de possession, allait prendre le parti de l'homme et user de sa position pour briser l'ordre établi. La lutte contre la condition injuste des mutants, l'emprise des plaisirs et de la corruption sur les hommes, l'ancêtrement de la volonté, était devenue sa seule raison de vivre.

Au matin de son huitième jour d'exil, c'est un Supra-Prince au regard brillant de détermination qui réapparut au palais, le pas rapide, les mains tremblantes d'excitation, et qui gagna l'astroport privé des Bolini pour ordonner son départ à un pilote médusé.

SUR LA TOILE DES CONSCIENCES

Necktor Rossinio de Hobero, majordome et tuteur des enfants du Roi, n'est pas le seul à avoir ressenti le changement qui s'opérait chez le jeune prince. Depuis les ombres rougeoyantes de sa roulotte, la néo-Tarologue Raymonde comprit, bien avant l'entourage supra-princier, la rupture d'un équilibre et l'établissement d'un lien entre l'esprit de Lynn et celui de Renovahl.

Voyante attirée des Bolini et des nobles de la maison des Crypto-Médicis, Raymonde et le Rubis entretient avec l'écheveau des forces cosmiques une relation privilégiée, au même titre que ses semblables néo-Tarologues. Les mues de Renovahl ne constituent plus un véritable secret depuis longtemps, mais le lien empathique qui unit le néo-Tarologue à une conscience symbiotique n'est connu que par quelques rares mystiques éveillés. Ce que Goyo-Vah a toujours su, le Rubis ne l'a compris qu'il y a peu. En découvrant la présence de Renovahl dans l'esprit du jeune Lynn, le Rubis mesura rapidement l'étendue des implications de ce nouvel évènement. Fort du corps et du statut du Supra-Prince, Renovahl devenait à même d'agir plus concrètement que jamais sur le monde des hommes – une perspective que le Rubis, conscience extra-terrestre aux aspirations manipulatrices, ne pouvait tolérer passivement.

Alors que Lynn méditait sur les récents changements, Raymonde entreprit de suivre secrètement le Supra-Prince et sonda les Arcanes, en quête de réponses et d'une lecture de l'avenir. Le Rubis ne tarda pas à déceler l'orientation de

Renovahl, connu pour ses rapports privilégiés avec les mutants et l'Eglise neuroémotionnelle. Il comprit, en se penchant sur la destinée de Lynn et l'aura du Prophète, que cette symbiose était à même de devenir source de bouleversement et d'illumination. Sa réaction fut immédiate.

Conscience symbiotique

Chaque fois qu'il mue et revêt un nouveau visage, Renovahl établit un lien empathique si profond avec la conscience de l'Elu qu'il en partage toutes les émotions, perceptions et sensations... Au moment de l'éveil de Lynn, la conscience du néo-Tarologue apparut à l'esprit du jeune Supra-Prince comme une explosion de lumière qui, à force de paroles réconfortantes, parvint à établir une relation de confiance et à chasser les peurs irraisonnées découlant de cette soudaine révolution. Au terme de la retraite de l'héritier, Renovahl réduisit progressivement sa présence et laissa Lynn rassembler sa volonté, appréhender seul sa nouvelle condition et reprendre le contrôle de ses pensées, fort de cette conscience nouvelle.

Depuis, Lynn et Renovahl partagent un lien étroit qui permet à chacune de leurs consciences de communiquer et de savoir instinctivement ce que l'autre vit, fait, ressent ou suggère. Tout au long du scénario, et aussi longtemps que les deux êtres seront en vie, chacun saura donc tout de ce que l'autre fait, dit, pense et ressent.

LE JEU DES DESTINÉES

La prise de conscience de Lynn Orphéo Bolini eut lieu près d'un mois avant l'ouverture du scénario. Entre le départ de l'Elu et l'arrivée du groupe sur Corada, il se sera donc écoulé trois semaines durant lesquelles Lynn aura tout d'abord fait la connaissance de Lógohn, prêtre de l'Eglise neuroémotionnelle et guide spirituel d'une communauté de mutants suivis par Renovahl depuis de nombreuses années.

Après son départ de Corada, l'Elu fit naviguer son pilote vers une planète dont l'image résonnait en son esprit comme un véritable phare. Respectueux de l'autorité du Supra-Prince, le pilote gagna Terra 122 sans poser la moindre question et attendit quatre jours durant le retour de Lynn, qui s'engagea seul dans les Anneaux inférieurs. Guidé par la conscience de Renovahl, il découvrit bientôt le repaire d'une communauté de mutants, reclus dans un complexe industriel transformé en église, et fut accueilli comme le messie par Lógohn. Le chef spirituel des Frères de l'Aube partage avec Renovahl la relation d'un prophète à sa divinité. C'est lui, plusieurs années auparavant, qui fit migrer les siens sur Terra 122, pour y attendre avec ferveur la venue du 122ème Elu de Renovahl. Lorsque Lynn franchit les portes du complexe, Lógohn l'attendait.

L'INTRODUCTION DES PERSONNAGES

Au vu de ces dernières révélations, on comprend sans mal que les personnages vont être directement et concrètement impliqués dans l'intrigue, puisqu'ils détiennent de l'entité Lynn/Renovahl elle-même la connaissance du grand secret du scénario. Choisis par le Supra-Prince, ils vont être appelés à œuvrer à ses côtés et lui serviront d'agents, d'hommes de confiance, au même titre que les Frères de l'Aube que guide le prêtre Lógohn. Cependant, pour ne pas priver les joueurs du plaisir de la découverte, une petite astuce scénaristique – et un tour de main de Raymonde et le Rubis – vous permettra d'effacer de l'esprit des personnages tout souvenir de leur discussion avec Lynn sur Terra 122. Ainsi, quelques jours après l'une des rencontres les plus importantes de leur existence, les aventuriers en

Durant les jours qui suivirent, le prêtre aida le jeune homme à accepter véritablement sa destinée et à user de cette force nouvelle pour ressentir pleinement sa condition d'homme. Quelques jours après avoir connu l'éveil, Lynn découvrait l'illumination et sentait renaître en lui la flamme de l'Amarax – cette force qui, plus encore que le lien symbiotique, le guide aujourd'hui dans sa quête de changements.

Le Rubis ne tarda pas à comprendre à son tour l'évolution de l'Elu de Renovahl et profita d'une séance de prédiction organisée par lui pour amener le Roi Ruis Fédérico à faire rapatrier son fils au palais. Raymonde œuvra de façon à ce que le Roi s'inquiète pour Lynn et prenne de lui-même la décision de lancer à sa recherche une équipe d'hommes de confiance. Guidés par la position de la navette, les gardes ne tardèrent pas à retrouver le pilote, puis le Supra-Prince, qui accepta de regagner Corada sans opposer la moindre résistance. A la grande surprise des envoyés du Roi, Lynn leur annonça le départ à ses côtés de Lógohn, qu'il présenta bientôt à sa famille comme son « conseiller spirituel et ami ».

LES ÉVÉNEMENTS RÉCENTS

Entre le départ des hommes du Roi pour Terra 122 et l'entrée en scène des aventuriers, plusieurs événements d'importance auront eu lieu, à commencer par la rencontre entre le jeune Supra-Prince et... les personnages. Sur les conseils de Lógohn, Lynn profita en effet de l'endocyté pour aller à la rencontre d'hommes qui, tout comme lui, étaient parvenus à surmonter l'emprise des vices pour marcher sur la voie de l'Amarax et de l'accomplissement.

Fort des pouvoirs empathiques de Renovahl, Lynn marcha sans but dans les niveaux bondés de l'endocyté et finit par rencontrer, le plus naturellement du monde, un petit groupe d'aventuriers en transit sur la planète. Sans rien leur cacher de sa véritable nature, de son lien avec Renovahl et de ses ambitions « humanitaires », le Supra-Prince Bolini leur parla longuement de ses aspirations et s'attira sans tarder la sympathie des aventuriers – ou tout du moins, leur intérêt pour un Archi-noble investi d'un élan intérieur semblable au leur. Au terme des discussions, Lynn obtint des personnages qu'ils acceptent de l'aider, lui servant d'escorte, de soutien logistique et tout simplement de compagnons.

S'ils avaient été présents aux côtés du prince à l'arrivée des gardes royaux, ou si le Roi n'avait pas envoyé ses hommes, Lynn aurait sonné l'heure du départ et le petit groupe serait déjà en route et à l'œuvre...





Le complot du Rubis

Au moment où les aventuriers posèrent le pied sur Corada, seules trois personnes au palais seront au courant des véritables raisons de leur présence : Lynn, Lógahn et Raymonde. Le Supra-Prince s'apprêtait à faire mander les personnages dès son retour sur Corada, mais un événement imprévu lui intima la prudence. Prétextant une marque de bienvenue, Raymonde demanda à rencontrer le nouveau compagnon du prince, Lógahn, et lui offrit une séance de lecture de l'avenir dont le seul but était de percer à jour ses motivations et d'effacer de sa mémoire le souvenir du visage de Lynn – pour être le seul à connaître la véritable identité de l'Elu. Mais le Rubis ne parvint pas à altérer la mémoire du prêtre, qui procéda alors à un rituel et endormit les souvenirs de Lynn, empêchant ainsi le Rubis d'opérer la même tentative sur l'esprit de l'Elu. C'est donc Lógahn qui organisa la convocation des personnages sur Corada.

aurait déjà tout oublié et devront rassembler une à une les différentes pièces du puzzle, pour finalement retrouver le souvenir de ce jour où tout prit forme.

L'événement qui va effacer le souvenir de la rencontre de l'esprit des personnages ne devant avoir lieu qu'à leur arrivée sur Corada, soit quelques jours après leur entrée en scène et l'ouverture du scénario, l'astuce consiste à laisser les joueurs dans l'ignorance et à jamais ne rien leur révéler. Ainsi, lorsqu'ils sortiront de la roulotte de Raymonde, où le Rubis profitera d'une séance de lecture de l'avenir pour leur voler ce souvenir, les personnages auront tout oublié – les joueurs n'en ayant jamais rien su, ils pourront simuler à merveille l'amnésie de leurs personnages et enquêter réellement pour découvrir la vérité. Veillez donc à ne faire aucune allusion à leurs rapports avec Lynn, ainsi qu'avec Renovahl, Lógahn, les Frères de l'Aube, l'Eglise neuroémotionnelle et tous les éléments relatifs à l'Elu et à son entourage.

DU ROUGE AU BLANC

Les personnages ont débuté l'aventure sur Terra 122, deux semaines environ après leur rencontre avec Lynn. Les événements qui suivent constituent donc leurs souvenirs, mais les joueurs auront la certitude que leurs personnages agissent et vivent au présent...

Au petit matin, alors que certains s'éveillent et que d'autres errent encore dans les rues de l'Anneau rouge, au terme d'une longue nuit de débauche, les personnages vont tous recevoir simultanément la visite de deux unités robliks qui leur demanderont de confirmer leur identité, puis de les suivre à bord d'une navette officielle qui fera la tournée des différents niveaux pour rassembler les unités et les « individus recherchés ». A aucun moment les robliks ne fourniront de précision sur les motifs de cette convocation – ils ne signifieront cependant pas aux personnages que ceux-ci sont « arrêtés » ou « condamnés », ce qui devrait les rassurer.

Une fois tous les personnages présents, la navette en stationnement dans le puits gagnera les hauteurs et s'engouffrera dans l'Anneau blanc – cœur administratif des organes officiels de l'endocyté – et libérera ses passagers dans les hangars de la police. Là, pendant près de deux heures, les personnages verront leur identité vérifiée avec zèle et, toujours sans la moindre explication, seront invités à gagner une nouvelle navette officielle, guidés par un roblik manifestement gradé – ce sera sûrement la première fois que les personnages verront ce type de robot, au profil et au module de langage ultrasophistiqués. Après le silence protocolaire des

Gérer l'amnésie

La principale difficulté du scénario réside dans la gestion de ce vol de souvenir. La situation est simple : à partir du moment où les personnages se feront altérer la mémoire par le Rubis, tous les éléments relatifs à Lynn auront disparu. En vérité, ils auront donc rencontré le prince sur Terra 122, appris sa véritable identité et son lien avec Renovahl, puis accepté de l'aider et d'attendre qu'il sonne l'heure du départ. Une fois le souvenir de Lynn effacé de leur mémoire, au moment où les personnages sortiront de la roulotte, ils pourront se rappeler l'irruption des robliks, leur passage au poste de contrôle d'identité, leur décollage pour Corada en Limousine-salon et leur arrivée au palais des Bolini – mais ne comprendront à aucun moment les raisons de ces événements. Ainsi, le déroulement de l'introduction des personnages, que vont vivre sous peu les joueurs, ne sera que le souvenir que les personnages en auront conservé. Leur mémoire achèvera sa boucle au moment où ils quitteront la roulotte, mais il est évident que les joueurs – et les personnages, tout aussi logiquement – se poseront de nombreuses questions sur les raisons de leur présence. Vous serez donc amené à gérer les efforts des personnages pour rassembler les informations qui leur font défaut et qu'ils ne pourront comprendre que progressivement.

unités robliks, la politesse et la diligence de Dyn-4B les surprendront certainement, surtout lorsque le robot leur apprendra qu'ils se rendent sur l'aire prioritaire de l'astroport, où ils prendront place à bord d'une Limousine-salon en partance pour Corada.

Aucun document ne sera remis aux personnages, qui ne conserveront aucune trace écrite, informatique ou enregistrée de ce départ. Tout ce que Dyn-4B pourra leur répondre, c'est que « les invités des Bolini ne doivent souffrir d'aucun désagrément » et que « le vol ne devrait guère durer plus de quelques heures ».

A ce stade, les personnages devraient logiquement comprendre qu'ils viennent de recevoir l'invitation promise par Lynn au moment de son départ précipité, mais puisqu'ils vont bientôt oublier ce détail, et donc être surpris de leur présence sur Corada, veillez à ce qu'ils soient surpris dès ce moment et ne leur dites rien.

Il faudra quelques heures à la Limousine-salon pour rallier le Techno-Tunnel le plus proche de Terra 122, obtenir l'autorisation de vol express et bondir jusqu'au système de Corada. Le trajet sera aussi luxueux que paisible ; les personnages pourront même éventuellement remarquer, au moment de leur brève attente devant le Techno-Tunnel, qu'ils bénéficient d'une escorte.

En quelques heures, d'un matin crasseux et bruyant dans les Anneaux inférieurs d'une endocyté, les personnages vont filer vers une fin d'après-midi ensoleillée, fastueuse et princière...

LE BAL DES MASQUES

La Limousine-salon se posera sur l'astroport privé des Bolini, dans les hauteurs de Néo-Venice. Dès leur arrivée, les personnages seront traités avec tous les égards. Accueillis comme des dignitaires, guidés vers leurs chambres individuelles situées dans l'aile est du palais royal, choyés par des serviteurs diligents et attentionnés, ils n'obtiendront cependant en guise de réponses que des rafraîchissements et des excuses polies. Au mieux, ils pourront apprendre qu'ils « seront prévenus à l'heure du repas » et que « son Altesse sera certainement en mesure de s'entretenir avec eux lors du banquet ». Bien sûr, ils ne jugeront pas nécessaire de préciser que « son Altesse » ne désigne pas le Roi Ruis Federico, mais le Supra-Prince Lynn Orphéo de Bolini.

En attendant le banquet, les personnages seront on ne peut plus libres de circuler dans les jardins somptueux, de visiter les collections d'objets d'art exposées dans les ailes publiques du palais et de faire connaissance avec certains des invités.

Ils comprendront vite en effet que plusieurs centaines de convives ont été réunis pour ce que tous ici appellent « le grand bal » – une soirée costumée qui semble réputée pour l'extrême difficulté de s'y faire inviter, ainsi que pour le « goût exquis » et les « délicieuses surprises » que réserve chaque année les Bolini à leurs hôtes.

Les personnages pourront donc croire à une invitation pour ce bal masqué – comme le

souhaitait Lóghon en retardant leur arrivée sur Corada pour la faire coïncider avec l'événement. N'hésitez pas à insister sur le bal costumé en proposant aux personnages des rencontres et des conversations hautes en couleur – les invités des Bolini n'ont rien des mercenaires et des endocitoyens auxquels les aventuriers peuvent être habitués. L'important est qu'ils ne puissent approcher ni Lynn, ni Lóghon, ni aucun des membres éminents de la famille Bolini. Tous, au palais, seront persuadés que les personnages sont des invités comme les autres – étrangement vêtus, certes, mais après tout, tous les convives seront étrangement vêtus, le grand soir venu...

Dans le flot des nobles et des dignitaires venus pour l'occasion et logés dans les différentes ailes d'accueil du palais, les personnages pourront rapidement remarquer une vingtaine... de clowns.

Installés dans les jardins bordant la résidence de la famille Bolini, une troupe de jongleurs, cracheurs de feu, funambules et acrobates de haut vol

ne cesseront de sillonner les allées, distrayant les convives, improvisant spectacles et animations en tous genres. Parmi eux, Monsieur Loyal, un clown au visage cynique et grimaçant, vêtu d'un complet et d'un haut de forme noirs, sera sûrement le plus présent et le plus aisément reconnaissable. C'est lui, tant que durera le séjour des personnages, qui dirigera les opérations et servira de bras droit à Raymond et au Rubis – voir l'encadré « La compagnie de Raymond ». Veillez à le rendre aussi acerbe et angoissant que possible, mélange de croque-mitaine et de bouffon royal qui, par ses réflexions pleines d'ironie, saura rapidement se rendre désagréable aux yeux des personnages.

UNE SOIRÉE INOUBLIABLE...

Le soir venu, après quelques rencontres et un rapide survol des lieux, les personnages seront prévenus de l'ouverture des festivités de bienvenue et de l'heure de se mettre à table. Des tenues de soirée à leurs mesures pourront leur être fournies sans le moindre problème par des serviteurs d'autant plus attentionnés que Necktor, le majordome des Bolini, aura toujours gardé un œil sur le groupe des aventuriers – en raison de leur



Lóghon

Agilité 2D, Esquive 3D, Savoir 5D, Connaissance de la rue 6D, Erudition (Mysticisme) 6D, Perception 4D, Persuasion 5D, Vigueur 3D, Mécanique 2D, Premiers soins 5D, Médecine (Spé.) 2D, Technique 2D, Psioniques 3D, Maîtrise 4D

Équipement : une longue robe blanche et des sandales de cuir.

Spécial : les pouvoirs mentaux que Lóghon utilise sont basés sur les perceptions, les émotions et l'empathie. Utilisez de ses compétences pour simuler les effets des pouvoirs que vous jugerez appropriés, en gardant à l'esprit que Lóghon est prêt du culte neuroémotionnel et qu'il ne nuira pas à la vie d'autrui.

Points de Personnage : 3
Points d'Amarax : 2



différence manifeste avec le reste des convives, mais aussi parce qu'il devine depuis leur arrivée un lien entre les personnages et la récente fugue de Lynn, « son jeune Archi-Prince ».

Le banquet de bienvenue sera aussi somptueux qu'on le devine – mets aux saveurs subtiles, vins fins et liqueurs, interludes spectaculaires, danseuses lascives, etc. A la tête de la gigantesque table flottante siégeront le Roi Ruis Frédéric, sa fille Katarine et le prince Lynn, accompagnés de leurs proches – faites figurer des Archi-nobles influents, membres des familles que vous jugerez bon de mettre en scène pour ouvrir éventuellement sur des discussions avec les personnages. La néo-Tarologue Raymonde sera également présente, non loin de la famille royale – les clowns veilleront sur le Rubis tout au long du repas...

Improvisez les détails de ce banquet fastueux en prenant soin de laisser les personnages groupés et de leur adjoindre un voisin de table assez particulier : Keet Camber. Cet homme au visage carré, vêtu d'un complet dans lequel il se sent manifestement aussi à l'aise que les personnages, dans leurs vêtements de prêt, se présentera comme le garde du corps occasionnel des membres de la

famille Bolini. Cette franchise, des plus surprenantes pour un garde du corps censé protéger avec discrétion et dans un relatif anonymat, sera attribuée par Camber lui-même à une « période de repos » accordée par le Roi Bolini et une invitation « en guise de récompense pour ses services » au banquet de ce soir. Keet sera sûrement le compagnon rêvé des serveurs, puisqu'il semble le seul invité à appartenir à leur univers social et qu'il pourra partager avec eux ses souvenirs de mission.

Au terme du repas, alors que les tables disparaîtront par la magie d'un ballet de serveurs robotisés, les invités se prépareront à danser, un verre à la main, et les personnages seront approchés par un clown en tenue de serveur qui leur demandera de le suivre – « La grande liseuse d'avenir vous fait l'honneur d'un entretien, messieurs mesdames ! » – et les guidera jusqu'à la roulotte de Raymonde. Une objection constituerait évidemment un affront, surtout en présence des quelques membres de la famille Bolini que vous aurez pris soin de placer non loin des personnages, au moment de l'invitation...

SOUS LES FEUX DU RUBIS

C'est guidés par un clown en monocycle que les personnages vont traverser les installations du grand cirque, sous les regards brillants des jongleurs et funambules, et gagner la roulotte où les attend Raymonde. Là, ensemble, assis autour de la petite table jonchée de bougies où flotte le plus gigantesque joyau qu'ils auront jamais vu, les personnages vont être simultanément sondés par les yeux de jais de la néo-Tarologue et la volonté du Rubis. L'entretien durera près de trois heures, mais les personnages auront l'impression de n'être restés qu'une dizaine de minutes en compagnie de la femme au regard et à la voix hypnotiques.

De leur avenir, ils ne retiendront que la certitude d'être « appelés à vivre une expérience fabuleuse, acteurs de premier plan d'un tournant de l'histoire de l'univers lui-même ». Aux questions qu'ils ne manqueront pas de poser, Raymonde prendra soin de répondre en inventant une destinée sans aucun rapport avec Lynn, les Bolini et Renovahl – dont elle ne prononcera le nom à aucun moment. Improvisez les détails de cette fausse prédiction qui, dans un souci de réalisme, comportera quelques faits véridiques, tels qu'une grande destinée, un voyage lointain en perspective et la rencontre d'un homme au caractère rude, « si ce n'est pas déjà fait », ajoutera-t-elle avec un sourire. Cet homme, c'est Keet Camber, et Raymonde le connaît d'autant mieux que c'est elle qui l'a envoyé au devant des personnages.

Au terme de la séance, les personnages auront perdu tout souvenir de leur rencontre avec Lynn

La compagnie de Raymonde

La vingtaine de clowns qui assure l'animation dans les jardins du palais n'a rien d'une vulgaire troupe de cirque. Tout comme Raymonde, dont ils sont les hommes de main et les exécuteurs des basses œuvres, ces clowns ne sont rien de plus que des robots de très haute technologie, dotés d'une apparence physique, de chair, de sang et d'un module de communication vocalisée ultra-perfectionnée. Chacun d'eux possède une voix, des réactions et un caractère on ne peut plus humains – leur nature robotique est insoupçonnable tant qu'ils n'ont pas été gravement blessés et que leur armature biomécanique n'est pas exposée au regard. Durant tout le séjour des personnages sur Corada, les clowns peuvent être utilisés pour suivre les aventuriers, espionner leurs conversations et servir de bras à Raymonde. En plus de Monsieur Loyal, leurs caractéristiques techniques sont fournies plus loin. Vous êtes libres d'imaginer tous les profils de clowns que vous jugerez bon – le lanceur de couteaux, le couple de trapézistes acrobates, le cracheur de feu et l'homme le plus fort semblent de bonnes pistes...





et Lôghon sur Terra 122. En sillonnant leur mémoire, le Rubis aura localisé et effacé avec soin le visage et le nom de Lynn, l'intégralité de leur discussion avec le Supra-Prince, ainsi que le nom de Renovahl. Les personnages sont donc amputés de leur lien avec l'Elu – et les joueurs peuvent désormais feindre parfaitement l'amnésie.

Malgré toute sa puissance, le Rubis ne sera parvenu qu'à enfouir ces souvenirs en les recouvrant d'images artificielles, comblant ainsi le vide provoqué par son intrusion. De fait, les personnages ont la possibilité de recouvrer la mémoire si ce vernis s'écaille et si un élément vient raviver la flamme des souvenirs masqués. Cet élément est simple : le nom de Renovahl, prononcé en présence des personnages.

Chaque fois qu'un personnage entendra ce nom, faites effectuer au joueur un jet de Perception pure contre une difficulté de 30. Si au moins trois personnages sont présents, chacun effectue un jet contre une difficulté de 25, qui passera à 20 si tous les personnages sont réunis et entendent le nom simultanément. Vous noterez qu'ils ont logiquement aussi peu de chance d'entendre prononcer le nom du Prophète que de réussir leur jet.

UN SUPRA-PRINCE EN EXIL

Après le passage des personnages dans la roulotte de Raymonde, l'histoire est désormais en marche et l'Elu des Arcanes va pouvoir accomplir une partie de sa destinée en quittant le palais royal pour rencontrer son guide : Renovahl le Prophète. La partie qui suit est donc relativement ouverte, laissant aux personnages la liberté de mener quelques recherches au palais, avant et pendant le bal costumé, jusqu'aux explications de Lynn et de Lôghon qui précipiteront le départ du groupe pour la planète de Novahl-Rê. Rappelons que Lôghon a momentanément endormi la mémoire de l'Elu, et qu'il est donc le seul qui puisse recontacter les personnages.

Les descriptions qui suivent fournissent tous les éléments dont vous aurez besoin pour gérer le séjour des personnages et les différents événements qui se dérouleront avant leur départ – leur rencontre avec Keet Camber, le bal masqué et les révélations. Vous y trouverez la description des lieux et la présentation des principaux intervenants – de Lynn à Raymonde, en passant par la Supra-Princesse Katarine, Necktor le majordome, Keet Camber le garde du corps et quelques invités.

A titre indicatif, le séjour des personnages sur Corada peut durer entre deux et trois séances de jeu, en fonction des initiatives qu'ils prendront. Les événements qui suivent, à savoir le départ du groupe pour l'antré tropical du néo-Tarologue

Prophète et les révélations finales, devraient faire l'objet d'autant d'épisodes.

N'oubliez pas d'éviter de prononcer le nom de Renovahl tant que vous ne souhaiterez pas offrir aux personnages une chance de recouvrer la mémoire.

LA PLANÈTE CORADA

En contrebas du palais et de l'immense propriété des Crypto-Médicis, la cité de Néo-Venice s'étend sur le lac Venessin, riche de plus d'une centaine de millions d'habitants. Conformément à la volonté de liesse générale des Bolini, la ville est en fête, parcourue de chars, de troupes de baladins, de spectacles holographiques et de passants vêtus de la façon la plus excentrique qui soit. Si les personnages souhaitent profiter de leur journée avant de se rendre au bal masqué, ils seront libres de quitter l'enceinte du palais après un rapide passage à l'atelier de tatouage holographique installé à l'entrée – deux créatures plantureuses leur poseront un symbole holographique sur le poignet, l'épaule, le cou, de façon à ce qu'ils puissent rentrer sans problème et « se faire remarquer par les habitants de la cité », comme le préciseront les tatoueuses.

La cité de Néo-Venice offre tous les dépassements possibles, pour qui n'a jamais contemplé d'œuvre d'art, de jardins décorés et de rues bondées d'une foule joyeuse et multicolore. Dans ce climat de carnaval, les personnages pourront faire toutes sortes de rencontres – humaines et extra-terrestres – et engager la conversation pour en apprendre un peu plus sur les Bolini, l'organisation et la réputation de la famille, Raymonde et ses clowns, etc. La seule chose que les personnages seront incapables de faire, c'est quitter la planète. Leurs identités ont été données à tous les postes de contrôle astroport et ils n'auront aucun moyen légal d'embarquer. S'ils essaient, ils auront la confirmation que quelqu'un a manifestement prévu leur éventuel départ et s'y oppose...

Pour plus d'informations sur la planète Corada, reportez-vous à la page 44 de ce livre.

LE PALAIS DES BOLINI

Dans l'enceinte du palais, les personnages seront libres de leurs allées et venues, du moment qu'ils respectent l'aile centrale, réservée aux membres de la famille Archi-royale, et qu'ils suivent les rares consignes des serviteurs – les cuisines, les réserves et les aires d'atelier et de hangar sont interdites aux invités.

Au lendemain de la soirée de bienvenue, ils auront la possibilité de rencontrer Necktor de Hobero et de demander à voir Lynn, toujours

accompagné de Lóghon, ou n'importe quel autre membre de la famille Bolini. Katarine, le Roi Ruis Fédérico et Lynn devraient passer la majeure partie de la journée à marcher dans les jardins ou à s'entretenir avec quelque invité proche ou important – les festivités sont également l'occasion idéale pour conclure des ventes d'objets d'art ou entériner des accords diplomatiques.

LE CIRQUE

Le seul endroit où les personnages ne seront vraisemblablement pas les bienvenus, c'est bien le cirque des clowns de Raymonde... Accueillis avec méfiance, mais sans agressivité manifeste, ils seront rapidement entourés et se verront proposer de participer à des répétitions de numéros à haut risque – lancer de couteaux, jonglage avec des bâtons enflammés ou électrifiés, trapèze, etc. Rien de fâcheux ne devrait leur arriver s'ils acceptent, mais les clowns ne manqueront pas de chercher à les impressionner. Les couteaux se ficheront donc bien près de leurs cous et de leurs mains...

Les hommes de main de Raymonde possèdent une impressionnante paléo-ménagerie, composée de fauves, d'ours et de créatures volantes entièrement robotisés, tout comme eux. N'hésitez pas à jouer sur l'ambiance si particulière du cirque, en imaginant toutes sortes de course-poursuites, de rencontres avec un fauve en liberté

au détour d'une haie, etc. Les jardins en labyrinthe où les nobles adorent se perdre constituent un excellent terrain de jeu pour les personnages et les lions du cirque...

LES INTERVENANTS

De leur arrivée à Néo-Venice à leur départ précipité, au lendemain du bal costumé, les personnages seront en permanence entourés de nobles par centaines, de serviteurs humains et robotisés, de clowns et de personnalités avec lesquelles ils pourront établir toutes sortes de rapports – de la simple discussion à la suspicion, en passant par la filature, le conflit physique, etc. Afin de laisser libre champ à leurs initiatives, voici la description des principaux intervenants de cet épisode sur Corada. La plupart de leurs motivations resteront inchangées une fois les personnages et Lynn en route pour la planète Novahl-Ré. Il ne vous restera qu'à improviser ou à préparer avant le scénario les différents invités nobles que vous souhaitez mettre en scène, tant pour offrir du répondant aux personnages que pour créer des fausses pistes.

KEET CAMBER

Sous ses allures massives et sa franchise exacerbée, Keet Camber cache à la fois un redoutable combattant et... un traître. Employé depuis de longues années par les Bolini, qui lui confient régulièrement des missions d'escorte, de protection rapprochée, de gestion de patrouilles de surveillance et de quelques rares basses œuvres d'exécution, Camber est toujours resté fidèle aux membres de la famille du Roi. Cependant, deux jours avant l'arrivée des personnages, il a lui aussi subi la sonde mentale du Rubis et s'est vu manipuler la mémoire. Désormais, pour une période déterminée par la seule volonté du Rubis, il sert les intérêts de l'insecte extra-terrestre avant ceux des Bolini et fera office, tout au long du scénario, d'agent double capable d'éliminer de sang froid n'importe quelle cible désignée par le Rubis.

La manipulation est à ce point subtile que Keet Camber reste chargé de la protection rapprochée de Lynn, qu'il accompagnera donc logiquement au moment du départ du groupe pour Novahl-Ré – mais il n'hésitera pas à s'en prendre aux personnages, sur l'ordre du Rubis. Incoscient lui-même de l'emprise qu'il subit, il sera impossible à « démasquer » tant que le Rubis n'aura pas commandé d'action expresse.

Keet Camber

Agilité 4D+2,
Armes à feu 6D,
Corps à corps 6D,
Esquive 5D,
Savoir 3D, Survie 4D,
Perception 3D,
Discrétion 4D,
Recherche 4D,
Vigueur 4D,
Mécanique 3D,
Pilote 4D,
Technique 3D,
Explosifs 4D,
Sécurité 5D,
Psioniques 0D

Armure : veste blindée (+1D).

Équipement : un fusil Cogan, un viper-pistol, une matraque paralysante et un kit de sécurité, ainsi que tout le matériel de mission que vous jugerez nécessaire.
Spécial : à partir du moment où il aura subi la sonde du Rubis, Camber sera soumis à la volonté de l'extra-terrestre qui pourra lui transmettre des ordres et des informations.

Points de Personnage : 6



Avant le départ, Camber sera un compagnon rêvé, riche de nombreuses expériences et toujours prêt à partager un commentaire sur l'excentricité des nobles.

LYNN ORPHÉO BOLINI

Tant qu'il sera sous l'emprise du rituel de Lôghon, le Supra-prince Lynn se comportera en jeune Archi-noble, mais dénué d'arrogance et des plus ouverts à la discussion. Si les personnages viennent à lui, il ne les reconnaîtra pas plus qu'eux ne se souviendront de lui – le rituel du prêtre ayant effacé de sa mémoire les souvenirs susceptibles d'éveiller la curiosité de Raymonde. Il se montrera cependant intrigué, presque gêné, et semblera en permanence chercher à se rappeler leurs noms. Lôghon, toujours à ses côtés, sonnera alors l'heure d'un repli prudent en proposant au Supra-Prince de marcher un peu ou de regagner ses appartements.

S'ils n'ont logiquement aucun moyen de percevoir la nature éveillée de Lynn, les personnages ne manqueront pas de sentir la force intérieure qui irradie de cet homme, tel un phare au milieu d'une foule de nobles décadents. Son appartenance à une voie de l'honneur et sa connaissance de l'Amarax pourront être décelées dès la première discussion. Les personnages pencheront vraisemblablement pour un adepte de l'Amôrh ou du Paleo-Nobilis, dans une version sensiblement moins combattante que ceux que les personnages auront éventuellement pu rencontrer.

LÔGHON

Toujours aux côtés du Supra-Prince Lynn lorsque celui-ci se promènera dans les jardins, le prêtre du culte neuroémotionnel sera visible seul à quelques occasions. D'un abord délicat, en raison de sa condition de mutant, il se montrera bienveillant et ouvert à toutes les discussions. Il prendra soin d'orienter les discussions de façon à détourner l'attention des personnages et à éviter que le sujet de la fugue de Lynn, de son éveil, de Renovahl et des

raisons de sa propre présence ne soient évoqués – c'est cependant auprès de lui que les personnages ont le plus de chance d'entendre le nom de Renovahl.

Le mutant sera traité avec un mélange de suspicion et de respect, étant l'invité personnel du Supra-Prince, et considéré comme une lubie d'Archi-noble – puisque les représentants du culte neuroémotionnel sont d'ordinaire tout simplement éradiqués ! Veillez donc à accentuer le côté profondément mystique de Lôghon, en engageant les conversations sur les sujets de l'Amarax et de l'accomplissement personnel. Le mutant utilisera la différence flagrante des personnages avec l'environnement noble pour leur poser des questions, les faire réfléchir à leur condition et à sonder leur conception du Code d'honneur. Lôghon pourra répondre à de nombreuses questions concernant les domaines de la spiritualité et conforter les personnages dans leur choix de l'accomplissement. Si les discussions s'avèrent profondes, il leur sera possible d'effectuer un jet pour gagner 1 Point d'Amarax, si vous jugez qu'une prise de conscience s'opère en eux. Gérez cette éventualité comme une Action d'éclat, conformément aux règles fournies dans le Guide du meneur de jeu. Le gain de ce point permettra d'atténuer les effets du Nécorêve, car il est évident que ces quelques jours passés dans le luxe et le faste d'une grande famille Archi-noble auront exposé les personnages à quelques Points de Nécorêve...

Pour plus de précisions sur le culte de l'Amou-rine et l'Église neuroémotionnelle, reportez-vous aux explications fournies en page 205 du Livre de L'Univers.

RAYMONDE ET LES CLOWNS

Une fois les personnages privés de leurs souvenirs, Raymonde et le Rubis feront confiance à leurs pouvoirs mentaux et ne garderont qu'un œil prudent sur les personnages, grâce aux clowns et à Keet. Pour mieux détourner et contrecarrer les éventuelles investigations des personnages, Raymonde se montrera débordée par les nombreuses demandes d'entretiens qu'elle devra satisfaire – ce qui est d'ailleurs on ne peut plus vrai.



Les clowns

Agilité 4D, Armes à feu 5D, Corps à corps 5D, Esquive 6D, Lancer 5D, Savoir 3D, Perception 4D, Discretion 6D, Recherche 5D, Vigueur 4D, Escalade/saut 4D+2, Mécanique 2D, Technique 2D, Psioniques 0D

Armure : armature interne blindée (+2D).
Équipement : électro-poignards, grenades fumigènes, lacrymogènes, lames de poing, etc.
Spécial : la nature robotique des clowns pourra être découverte suite à deux résultats Blessé. Tous les robots sont liés par la conscience du Rubis, qui leur transmet ses ordres, et sont insensibles aux effets des pouvoirs mentaux.

Monsieur Loyal possède une canne-lame électrifiée (VIG+1D) capable de déclencher une attaque électrique étourdissante.

Points de Personnage : 4



En conversant avec certains membres de la famille Bolini, ainsi qu'avec Necktor le majordome, les personnages apprendront cependant que Raymonde jouit d'un respect maternel de méfiance. Ses pouvoirs manifestes et sa condition de néo-Tarologue l'auréolent de soupçons et d'une crainte de représailles. Certains invités, parmi les plus pragmatiques, iront même jusqu'à l'accuser de charlatanisme – ils seront vite musclés par leurs semblables mais, si vous le souhaitez, quelques nobles par trop virulents ou dubitatifs envers les pouvoirs de Raymonde peuvent fort bien disparaître, enlevés et éliminés par les clowns. Une enquête dans l'ambiance d'un huis-clos peut alors s'ouvrir...

LA FAMILLE BOLINI

Différents membres des Crypto-Médicis pourront être approchés pendant le séjour des personnages, pour peu que ceux-ci se donnent la peine de demander audience ou de s'arranger pour croiser le chemin des promenades et des entretiens privés. Le Roi Ruis Fédérico sera assez peu disponible, mais saluera poliment ses invités, sans aucune distinction de tenue ou de luxe.

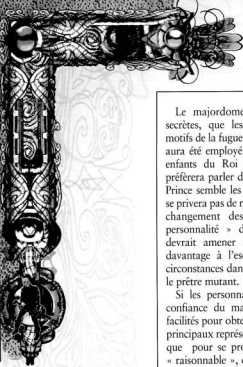
La Supra-Princesse Katarine risque fort d'éblouir autant les personnages par sa beauté que par la finesse de ses jugements. De tous les membres de la famille Archi-royale, elle sera la plus perspicace, la plus énigmatique et la plus à même de confirmer – voire d'éveiller – certains soupçons des personnages. Ainsi, la fugue de son demi-frère et son retour au palais, accompagné de « cet étrange prêtre mutant » pourront être évoqués. Katarine surprendra certainement les personnages en se fendant de remarques acerbes

sur Raymonde et ses clowns, dont elle n'apprécie visiblement ni la présence, ni les manières. Attention cependant : la Supra-Princesse n'a rien d'une roturière et toutes ses remarques seront données sous un vernis de politesse et avec une remarquable maîtrise de la rhétorique. Elle sera difficilement prise en défaut et mènera les conversations où elle l'entend, avant de prendre brutalement congé si la tournure des discussions lui déplaît.

Vous êtes libre de créer d'autres membres de la famille Bolini, ainsi que tous les représentants de l'entité Crypto-Médicis que vous jugerez bon de mettre en scène – la description de la Maison Mécénik devrait vous permettre d'imaginer toutes sortes de nobles, courtiers en œuvres d'art, diplomates et explorateurs hauts en couleurs.

NECKTOR ROSSINIO DE HOBERO

De tous les invités et nobles présents au palais lors des festivités, c'est certainement le majordome Necktor qui en apprendra le plus aux personnages. Tuteur de Lynn depuis sa plus tendre enfance, confident de la Supra-Princesse Katarine et conseiller personnel du Roi, le majordome sait, sent et comprend tout ce qui se trame au palais. A mots couverts, respectueux et toujours bienveillants, il pourra leur parler de l'escapade du jeune Supra-Prince, de son intérêt croissant pour la spiritualité, de sa relation avec le prêtre mutant et de l'inquiétude du Roi Ruis Fédérico à son sujet. Interrogé au sujet de Keet Camber, Necktor pourra confirmer les états de service du garde du corps, qu'il qualifiera de « professionnel et digne de confiance ».



Le majordome ne gardera évasives, sinon secrètes, que les informations concernant les motifs de la fugue de Lynn – le terme de « fugue » aura été employé par de nombreux proches des enfants du Roi Ruis Fédérico, mais Necktor préférera parler de « voyage », comme le Supra-Prince semble les affectionner. Le majordome ne se privera pas de révéler qu'il ressent un « profond changement des centres d'intérêt et de la personnalité » du Supra-prince Lynn, ce qui devrait amener les personnages à s'intéresser davantage à l'escapade de l'Elu, ainsi qu'aux circonstances dans lesquelles ce dernier rencontra le prêtre mutant.

Si les personnages parviennent à s'attirer la confiance du majordome, ils auront de larges facilités pour obtenir des entretiens privés avec les principaux représentants de la famille Bolini, ainsi que pour se procurer renseignements, matériel « raisonnable », cartes et révélations sur le passé et l'identité de nombreux invités. Précisons que Necktor est lui même un espion de haut vol et qu'il ne donne jamais un renseignement sans en obtenir au moins deux ! Il pratique son art avec une maîtrise incroyable et dans le plus grand secret. Il se peut même qu'il s'intéresse de plus près à l'histoire des personnages...

LES ÉVÉNEMENTS

A partir du matin suivant la soirée de bienvenue, le séjour des personnages au palais des Bolini sera animé de rencontres et d'une série d'événements – certains sont impératifs, tels que le bal costumé et le départ final du groupe pour

Novahl-Rê, mais d'autres restent libres et soumis à votre seule appréciation. La liste qui suit n'est en rien limitative, et vous pouvez improviser tous les incidents et rebondissements que vous estimerez intéressants, qu'ils soient ou non liés à l'intrigue principale.

QUELQUES PÉRIPÉTIES

En attendant le bal costumé, les personnages risquent fort de prendre quelques initiatives susceptibles d'ouvrir la porte à des scènes imprévues. N'hésitez pas à jouer sur le temps pour leur permettre de mener à bien leurs recherches, quitte à reporter le bal masqué d'une soirée.

Voici quelques suggestions de ce qui peut se produire :

- Suite à une discussion avec les personnages, Lynn est pris d'une soudaine crise de conscience et s'enfuit à toutes jambes vers la cité en contrebas. Lôghon se hâtera de venir demander main forte aux aventuriers et les guidera de son mieux à la suite du Supra-Prince en fuite. Les personnages devront avoir à cœur d'éviter les remous, sous peine de s'attirer les attentions toutes particulières de Raymonde, qui ne laissera pas la vérité éclater si facilement. Les personnages peuvent être suivis par quelques clowns, ainsi que par Keet Camber, un serviteur discrètement envoyé par Necktor, etc. Au terme d'une course poursuite, Lôghon parviendra à calmer le Supra-Prince, mais les personnages risquent de poser quelques questions et, peut-être, d'obtenir des éléments de réponse avoués par le prêtre mutant.





LE BAL COSTUMÉ

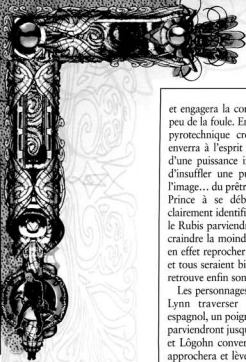
• Si les personnages s'entretenaient avec le Supra-Prince, le prêtre ou la Supra-Princesse Katarine, Raymonde peut prendre peur et décider de vérifier ses soupçons. Elle enverra alors des clowns s'infiltrer dans les chambres des personnages pour fouiller leurs affaires, à la recherche de tout indice potentiel. Les aventuriers peuvent bien évidemment s'en rendre compte, sur le moment ou une fois les clowns repartis. Il sera très difficile – sinon impossible – de confondre Raymonde. Si les clowns sont pris en flagrant délit, ils montreront leurs mains pleines de cotillons et diront « organiser la soirée » en truffant les affaires des invités de surprises... Un combat peut fort bien éclater, mais les personnages devront se montrer convaincants, s'ils veulent éviter le scandale. Lynn, sur les conseils de Lôghon, s'assurera cependant qu'il ne leur arrive rien de fâcheux.

• Les serveurs du palais et les animations organisées pour les invités ne manqueront pas de tenter les personnages, peu habitués à pouvoir assouvir si facilement leurs envies et leurs fantasmes. Gardez bien à l'esprit que les festivités proposent aux convives tout ce qu'il est humainement possible de souhaiter – des filles nues bronzant dans les jardins aux plateaux flottants, emplies d'alcools et de drogues... Le Nécrorevê guette les personnages à chaque allée, chaque envie. N'hésitez pas à rythmer leur séjour d'attributions régulières de Points de Nécrorevê, en veillant à bien doser les gains, de façon à laisser aux personnages une chance de se racheter en accomplissant des actions conformes à leur Code d'honneur.

Logiquement, le bal doit avoir lieu au lendemain de la soirée de bienvenue, mais de nombreux événements et initiatives des personnages peuvent retarder la soirée d'une nuit, voire deux. Le plus simple, pour gérer cet éventuel décalage, est de ne jamais annoncer la date et l'heure précise du bal – les invités en parleront chaque jour, en insistant sans jamais la dévoiler sur l'incroyable tenue qu'ils ont préparée. Laissez aux personnages le temps de réaliser qu'il leur faut absolument trouver un déguisement... Les serveurs pourront les aider en cela, puisqu'ils seront à même de proposer tous les styles et toutes les idées de tenue.

Au soir venu, le vide sera fait dans les jardins et de violents jeux de lumière sonneront l'heure des festivités tant attendues. Bientôt, tous les invités déferleront sur le parvis du palais, au rythme d'une musique électronique endiablée, et les jardins se transformeront en une gigantesque piste pour danseurs excentriques et provocants. L'ambiance sera électrique, sexuelle, et les personnages risquent fort de se sentir mal à l'aise dans cette débauche orgiaque de corps et de mouvements. De nombreux clowns se joindront à la danse, mêlés aux invités qui auront opté pour un déguisement similaire, et certains des hommes de main robotisés de Raymonde seront eux-mêmes grîmés en nobles, en pirates, en Endogardes...

Au cours de la soirée, quand vous jugerez que les personnages se sont suffisamment divertis, Raymonde et le Rubis passeront à l'offensive. Tout d'abord, Monsieur Loyal va manœuvrer de façon à approcher Lôghon, une fois le prêtre seul,



et engagera la conversation en s'éloignant peu à peu de la foule. Ensuite, profitant d'une diversion pyrotechnique créée par les clowns, le Rubis enverra à l'esprit de Lynn un signal empathique d'une puissance incroyable, qui aura pour effet d'insuffler une pulsion meurtrière focalisée sur l'image... du prête mutant. En amenant le Supra-Prince à se débarrasser de Lõghohn, qu'il a clairement identifié comme son principal ennemi, le Rubis parviendrait à éliminer cet obstacle sans craindre la moindre représaille – personne n'irait en effet reprocher à Lynn d'avoir tué un mutant, et tous seraient bien soulagés que le jeune prince retrouve enfin son bon sens...

Les personnages pourraient intervenir en voyant Lynn traverser la foule, déguisé en pirate espagnol, un poignard à la main. En le suivant, ils parviendront jusqu'aux bancs où Monsieur Loyal et Lõghohn conversent, malgré le vacarme. Lynn approchera et lèvera son poignard vers le prête, qui n'esquivera pas le moindre geste. Si les personnages interviennent, ils ont une chance d'empêcher le coup, mais ils s'attireront les foudres des clowns, qui surgiront de l'ombre pour les tuer. Le combat sera couvert par la musique assourdissante et son issue risque de précipiter le départ des personnages. S'ils n'interviennent pas, Lynn frappera le mutant en pleine poitrine et une explosion de lumière blanche, produite par l'Amourine, jaillira alors de la blessure. Le mutant s'écroulera, blessé mais hors de danger, et les clowns fondront sur les personnages en hurlant au meurtre, selon les consignes du Rubis.

Une option vous permet également de faire surgir Camber, qui aura suivi les personnages et pourra entrer dans le combat, en prenant parti pour les aventuriers. Il est possible qu'il commence par les mettre en joue de son arme, au moment où ceux-ci tenteront de s'interposer entre Lynn et Lõghohn, mais le garde du corps se retournera contre les clowns sitôt le combat engagé. Au terme de l'affrontement, Lynn s'effondrera, brisé par la tension nerveuse. Camber proposera aux personnages de garder le secret et de porter le Supra-prince dans ses appartements. Necktor fera son possible pour étouffer les rumeurs et s'assurer que rien ne vienne les déranger.

LE RÉVEIL DE L'ÉLU

Alors que les personnages sortiront des appartements de Lynn, Katarine viendra à eux et demandera d'une voix grave à leur parler et à apprendre tout ce que les personnages savent des troubles de son frère. La conversation risque d'être complexe et pleine d'incertitudes, jusqu'à l'arrivée de Lõghohn, qui poussera lentement la porte de la salle et entrera, pour « apporter quelques lumières sur les récents événements ».

Lõghohn ne révélera rien du rapport entre Lynn et Renovahl, mais il fera comprendre avec ses mots de mystique que le demi-frère de Katarine est au cœur d'un changement cosmique de la plus haute importance, que des forces néfastes tentent de lui nuire et de l'empêcher d'accomplir son destin et qu'il lui faut à tout prix quitter la planète au plus tôt. Katarine accusera le coup puis se dira prête à aider le groupe à partir sur le champ. Elle insistera pour que Camber les accompagne – faisant ainsi le jeu du Rubis, malgré elle.

Aux questions de la Supra-Princesse sur leur destination, Lõghohn répondra simplement que seul « Lynn sait où il doit se rendre ». Le prête demandera ensuite à être conduit, puis laissé seul dans la chambre du prince, où il procédera à un rituel d'administration de l'Amourine et réveillera la mémoire endormie de l'Élu. Ensuite, Camber sonnera l'heure du départ et Katarine chargera Necktor de faciliter la sortie discrète du groupe. Aussi discrets soient-ils, les personnages seront inmanquablement suivis par une dizaine de clowns qui prendront place à bord d'un vaisseau et décolleront à leur suite. La présence de Camber servira de témoin lumineux au Rubis, qui n'aura pas plus de mal à suivre la trace de l'Élu qu'il n'en aura eu à suivre toutes les discussions par les yeux et les oreilles du garde du corps...

SUR LES PAS DU PROPHÈTE

Le départ du groupe sonne l'ouverture du dernier chapitre de ce premier volet de campagne, celui dans lequel Lynn va pleinement recouvrer la mémoire et marcher au devant de son destin, en allant à la rencontre de Renovahl. Tout s'accélère au moment où les personnages prennent place à bord du vaisseau, aux côtés d'un Lynn à demi inconscient, d'un Lõghohn méditatif et d'un Camber étrangement silencieux...

L'AUBE NOUVELLE

Le vaisseau dans lequel les personnages vont s'installer est un transporteur rapide des Maganats, doté de soutes spacieuses et capable de contenir une vingtaine de passagers. Plus discret qu'une Limousine-salon ou qu'un chasseur armé, il quittera l'astroport privé, guidé par Camber ou l'un des personnages, et disparaîtra dans le vide – suivi par le vaisseau des clowns. Sitôt le décollage effectué, Lõghohn annoncera au pilote la destination de sortie d'hyperspace : Terra 122, où les attendent « ses enfants », membres de la communauté de l'Aube. Le prête expliquera aux personnages et à Camber – qui ne souleva aucune objection – qu'ils auront besoin de leur présence pour effectuer le voyage.



Les Frères de l'Aube

Agilité 3D+2,
 Bagarre 4D, Esquive 5D,
 Savoir 3D, Connaissance
 de la rue 4D,
 Perception 4D,
 Discrétion 5D,
 Recherche 4D,
 Vigueur 4D,
 Mécanique 3D,
 Technique 2D,
 Psioniques 1D,
 Energie 2D

Équipement : une robe blanche, un pantalon de toile et des sandales.
Spécial : les mutants usent de leurs facultés psioniques pour ressentir les émotions et générer entre leurs esprits une relation d'harmonie permanente qui leur permet de partager les émotions et les visions de leurs frères.

Points de Personnage : 2
 Points d'Amarax : 1



La première étape est donc l'endocity où tout débute. Le voyage se déroulera sans incident et le vaisseau franchira aisément les contrôles à l'entrée des Techno-Tunnels. Une fois arrivés sur Terra 122, le prêtre demandera aux personnages de veiller sur Lynn en restant à bord du vaisseau. Il acceptera d'être accompagné par une poignée d'entre eux, du moment qu'il sait le Supra-Prince en sécurité – il n'a encore aucun véritable soupçon sur le double jeu de Camber, mais ne laissera pas l'Elu seul avec le garde du corps, pour des raisons élémentaires de sécurité.

Que les personnages accompagnent ou non le prêtre dans l'Anneau rouge, vous pourrez mettre en scène une rencontre conflictuelle avec les autorités, une course-poursuite dans les rues bondées, ou tout simplement gérer la descente et le retour du groupe – enrichi désormais d'une dizaine de mutants qui observeront un silence respectueux. Si les personnages ou des incidents retardent le décollage de plus d'une demie journée, les clowns auront le temps de rejoindre le groupe et ne se priveront pas d'un assaut dans les rues de l'Anneau rouge. Une fois l'équipage réuni, après ces quelques contretemps éventuels, le vaisseau quittera de nouveau l'endocity. Quoi qu'il advienne, les personnages doivent réussir à quitter la planète, suivis par les clowns.

PORTÉS PAR L'UNIVERS

Après cette étape sur Terra 122, Lôghon et les Frères de l'Aube se hâteront d'entourer l'Elu et plongeront dans une méditation qui aura pour effet manifeste de réveiller Lynn. Moins d'une heure après le départ, il s'éveillera de nouveau, le regard brillant, investi d'une force intérieure que les personnages ne manqueront pas de ressentir – même s'ils la mettront sûrement sur le compte de l'Amarax. C'est Lynn, de nouveau en phase avec sa condition d'Elu, qui guidera le vaisseau en annonçant le départ pour les Confins. Aux questions sur le plan de vol, il répondra simplement qu'il leur suffira de se laisser porter. Il ne faudra que quelques minutes au pilote pour comprendre qu'un phénomène unique est en train de se produire – dès sa sortie de l'atmosphère, le vaisseau prendra une courbe et une vitesse défiant toutes les lois sidérales. Sans la moindre instruction au calculateur de navigation, le vaisseau s'engagera dans l'espace, atteindra une vitesse ahurissante et filera vers les Confins, tel un poisson porté par les courants.

Le vaisseau des personnages va être porté par un flux cosmique dérivant de la Porte Chonch et de l'univers parallèle gardé par Ruante – le monde de la matière, des reliefs et de l'altération physique. À la façon d'un Techno-Tunnel, ce flux cosmique va porter le vaisseau, transformant sur

son passage les lois de la physique spatiale et l'englobant dans une folle vague d'énergie. Il est peu probable que les personnages comprennent ce qui se passe, mais vous pouvez utiliser Camber et Lôghon pour leur apporter quelques éléments de réponse. D'un point de vue technique, le voyage se déroulera comme si les personnages filaient en hyperspace – mais à plus grande vitesse encore. Les clowns devront donc attendre qu'ils sortent de la vague pour les localiser et utiliser les Tunnels pour les rejoindre. Ce détour donnera aux personnages trois jours d'avance avant d'être finalement rejoints par le vaisseau des robots.

Après quelques heures d'un voyage unique, les personnages découvriront le terme de leur échappée : Novahl-Rê, planète tropicale perdue dans les Confins tropicaux...

DANS LA JUNGLE

Les personnages auront quelques difficultés à se poser sur le sol accidenté de Novahl-Rê. La planète est recouverte d'une jungle épaisse, lacs, rivières sinueuses et rochers masqués par la végétation. Le vaisseau échouera plus ou moins violemment dans la jungle, à deux jours de marche de l'ancre du Prophète. Le groupe devra poursuivre à pied, en utilisant les transporteurs à chenilles et le matériel de déchargement présents dans les soutes pour acheminer leur équipement.

Lynn guidera le groupe à la façon d'une boussole mystique. Accentuez l'ambiance lourde et inquiétante en faisant apparaître des créatures reptiliennes dans les eaux noires des rivières. N'hésitez pas à forcer les personnages à construire un radeau et à installer leurs campements en pleine nature, ainsi qu'à leur opposer quelques créatures locales. Renovahl est déjà conscient de leur présence, mais il ne pourra influencer que le comportement des mutants qui vivent près de son repaire, sans pouvoir empêcher les reptiles carnivores de s'en prendre aux personnages. Le choix des créatures et de leur nombre est laissé à votre entière discrétion.

Au terme de deux éprouvantes journées de marche, le groupe parviendra en vue d'une clairière encaissée dans les collines, où la végétation cède progressivement la place à des roches dressées à la verticale. Au centre de la clairière s'élève une gigantesque termitière, entourée de symboles gravés sur des roches plates et de sculptures de bois ornées de motifs. Autour de la ruche, des silex hauts de deux mètres flottent lentement, comme des astéroïdes en orbite autour d'une planète. Des chants naîtront, psalmodiés par une centaine de voix, et les personnages finiront par distinguer les silhouettes de plusieurs dizaines d'humanoïdes à la peau minérale.

La communauté de mutants qui réside aux

abords de la termitière voue un culte divin à Renovahl, qu'ils protègent et louent de leurs chants et prières. Ils ne manifesteront aucune hostilité directe à l'égard des personnages et ne réagiront même pas en cas d'attaque ou d'utilisation d'arme technologique. A la demande

du Prophète, ils resteront passifs et mourront plutôt que de s'en prendre aux invités de leur dieu.

Les yeux flamboyants, Lynn annoncera d'une voix plus grave que jamais le terme de leur voyage. Suivis par Lógohn, il s'enfoncera dans la termitière, laissant les personnages et les Frères de



Les indigènes

Agilité 4D,
Corps à corps 5D,
Esquive 6D, Lancer 6D,
Paléo-armes 5D,
Savoir 2D,
Perception 4D,
Discrétion 6D,
Recherche 6D,
Vigueur 5D,
Mécanique 2D,
Technique 2D,
Psioniques 1D

Armure : protections
d'os et de cuir (+1D+2)

Équipement : paléolances (VIG+1D+2),
lames crantées
(VIG+1D).

Spécial : les indigènes ne se montreront pas hostiles aux personnages tant que ceux-ci seront considérés par Renovahl et son Elu comme des « amis ». Les clowns seront attaqués à vue.

Points de Personnage : 3



l'Aube à l'orée de la caverne. Plusieurs heures s'écouleront avant que le prêtre mutant ne ressorte, visiblement transcédé, et invite les personnages à le suivre. Durant ce laps de temps, les aventuriers pourront explorer les alentours, sans réussir à établir un véritable dialogue avec les indigènes, et effectuer des recherches qui les assureront qu'aucun vaisseau n'est entré en atmosphère proche. Les clowns ne se manifesteront pas avant quelques heures...

LE VISAGE DU PROPHÈTE

L'heure des révélations finales approche donc à grands pas... Guidés par Lôghohn, les personnages découvriront une grotte cyclopéenne, haute de plus d'une centaine de mètres, baignée d'innombrables trouées de lumière et nimbée d'une aura mystique presque palpable. Au centre de la caverne, assis en tailleur dans une colonne de lumière blanche, le corps du néo-Tarologue trônait tel un paléo-bouddha – devant lui, masquant son visage, Lynn se tiendra assis en lévitation. La découverte du visage de Renovahl doit constituer une surprise, même si les personnages avaient fini par avoir des doutes quant à un rapport éventuel.

Une fois en présence du Prophète, les personnages apprendront tout de la nature d'Elu de Lynn, du cycle des éveils de Renovahl, de l'influence de Rubis sur leur mémoire et des moindres détails de leur première rencontre avec le Supra-prince sur Terra 122. Au terme de son récit, où il remerciera en souriant les personnages d'avoir aidé le destin à s'accomplir, Renovahl pourra répondre à quelques-unes de leurs questions, de façon imagée et teintée de mysticisme – le Prophète a pour habitude de ne s'exprimer qu'en vers.

Au terme d'une discussion qui durera plusieurs heures, sans que les personnages s'en rendent compte, Camber fera irruption, l'arme au poing, prêt à ouvrir le feu sur Lynn et le néo-Tarologue – les personnages auront bien du mal à définir sa cible. En proie à un violent conflit intérieur entre sa propre volonté et l'ordre du Rubis, Camber restera hésitant quelques secondes, le temps pour les personnages de se décider à agir. Lynn et Renovahl pousseront simultanément un cri sourd, qui sera suivi par ceux des mutants au dehors – les clowns attaquent. Dans la même seconde, des salves d'armes automatiques retentiront dans la caverne et Camber passera à l'offensive.

Gérez le combat avec rythme, en utilisant la situation pour soumettre les personnages à des choix stratégiques – protéger le Prophète et l'Elu, sortir constater la menace et repousser les clowns... Au final, les personnages ont la possibilité de triompher de leurs adversaires et de

sauver les vies du Prophète et de Lynn. Ils pourront être blessés, mais quoi qu'il advienne, ils seront soignés et sauvés par le sacrifice de mutants qui leur offriront leur énergie vitale.

Le combat achevé, Renovahl confiera aux personnages une partie de ce qu'il appelle « la grande œuvre de l'ombre ». A mots couverts, il leur laissera entendre que les événements auxquels ils ont pris part s'incluent dans une vague de changements cosmiques, comme le prouve le phénomène qui leur a permis de traverser l'espace. Ce phénomène sera développé au fil des épisodes de la campagne, mais sachez d'ores et déjà qu'il met en œuvre les énergies élémentaires et les gardiens des six Portes, dont la Ténacité...

L'ACCOMPLISSEMENT EN RÉCOMPENSE

L'aventure s'achève sur le départ du groupe, qui laissera derrière lui le néo-Tarologue, Lynn, Lôghohn et les Frères de l'Aube, désireux de rester auprès du Prophète. Suite à d'éventuelles réparations de leur vaisseau, les personnages pourront regagner leur endocytos ou filer dans le vide stellaire, en quête de repos et de recul sur les récents événements. Par leur action, ils auront acquis la confiance de Lynn et le soutien discret de Katarine, ainsi que la certitude de savoir leurs visages gravés dans la mémoire des Frères de l'Aube et de Renovahl. La haine de Raymonde et le Rubis leur sera tout aussi sûrement acquise...

Attribuez les récompenses en Points de Personnage au terme de chaque acte, à hauteur de 5 à 10 Points par personnage, en fonction des initiatives de chacun et de l'implication du groupe dans les événements. Pour ce qui est de l'Amarax et de l'évolution des personnages sur la voie de leur Code d'honneur, veillez à bien analyser leurs actes au regard des particularités de chaque Code, ainsi que des Priorités choisies par les aventuriers. Les personnages ont une chance de gagner 1 Point d'Accomplissement s'ils ont œuvré pour la cause de Renovahl et des mutants. En plus de cette ultime récompense, certainement contrebalancée par les gains de Nécorève qui auront émaillé le scénario et le séjour sur Corada, les personnages se seront sûrement créés des occasions de gagner des Points découlant d'Actions d'éclat.

Au cas où l'un des personnages aurait trop gravement succombé à l'influence du Nécorève, rappelez-vous que Lôghohn est prêtre du culte de l'Amourine et que, en plus de pouvoir aider les aventuriers à ouvrir les yeux et à lutter contre ce fléau, il se peut qu'il possède une fleur d'Amourine...

QUELQUES ARCHÉTYPES UTILES

LES SERVITEURS MAJORDOMES

Ils dirigent les domestiques d'une maison, font la liaison entre les maîtres et les serviteurs, et endossent la responsabilité d'un fonctionnement sans taches. De plus, ils se doivent d'être constamment aux aguets pour satisfaire, avant même qu'ils les aient exprimés, les moindres caprices de leur maître. Cela demande une formation draconienne – formation qu'ils suivent dès leur plus jeune âge dans le nec plus ultra des écoles spécialisées. Certains menteks sont « formatés » pour devenir d'excellents majordomes. Ils se voient souvent attribuer des noms simples comme, Hector, Jasper, Alfred ou bien Edgar...

Agilité 3D, Savoir 3D, Etiquette 5D, Culture 4D, Erudition (Maganats) 4D, Perception 3D, Discrétion 4D, Recherche 4D, Vigueur 3D, Levage 4D, Mécanique 3D, Communication 4D, Technique 3D, Mécanique 4D, Rép. électrocyber 4D, Robot 4D

Soubrettes, Valets, Laquais

Les hordes de valets qui s'affairent dans tous les sens, dans leur livrée chatoyante, ou tout simplement ridicule, sont un spectacle courant dans toutes les maisons dignes de ce nom... Certains nobles ont remplacé leurs valets bio par des rob-valets à la mode.

Agilité 4D, Course 4D, Savoir 3D, Etiquette 4D, Perception 3D, Diligence 4D, Dissimulation 4D, Vigueur 3D, Escalade/saut 4D, Mécanique 2D+1, Conduite 3D, Technique 2D+2, Mécanique 3D

CHAUFFEURS

Avec ses livrées toujours irréprochables et son sens inné du service, la caste des Chauffeurs sait se faire apprécier par toute la noblesse. Ce sont généralement des pilotes émérites et des mécaniciens hors pairs.

Agilité 3D, Corps à corps 4D, Esquive 4D, Savoir 3D, Astrogaphie 4D, Perception 2D+2, Vigueur 2D+1, Méca-nique 4D, Astro-nav 5D, Conduite 6D, Pilotage 6D, Technique 3D, Mécanique 4D, Rép. instruments de vol 4D

CAMÉRISTES

Femmes de chambre privées de nos Supra-Princesses, les caméristes ont certain privilèges. Confidentes discrètes, elles savent rendre de petits services et porter certains messages compromettants.

Agilité 4D+1, Savoir 3D, Etiquette 4D, Bruits de salon 5D, Perception 4D, Discrétion 4D+2, Escroquerie 5D, Vigueur 2D, Mécanique 2D+2, Tech-nique 2D, Premiers soins 4D, Sécurité 3D

GARDES DES MAGANATS

Vêtus d'uniformes aussi variés qu'étranges, ils sont la force de frappe des Maganats. Suivant l'importance du Maganat qu'ils protègent, et le rôle réel qu'on leurs assigne, ils ressemblent soit à des proto-clowns endimanchés, soit à des guerriers redoutables à la discipline d'acier.



Agilité 3D+2, Armes à feu 4D+2, Corps à corps 4D, Savoir 2D+1, Volonté 3D, Perception 3D, Recherche 4D, Vigueur 4D, Endurance 4D+2, Mécanique 2D, Conduite 3D, Technique 3D, Explosifs 3D+2, Rép. armes à feu 4D

GARDES-CHASSES ET INTENDANTS

Ils entretiennent le domaine et veillent à ce qu'aucun paléo-braconnier ne se visse sur les terres du Maître. Ils fournissent également le gibier pour les chasses et autre distractions des nobles, du gibier parfois bien... humain !

Agilité 4D, Chasse 5D, Course 4D+2, Savoir 3D, Etiquette 4D, Héraldique 4D, Perception 3D, Discrétion 4D, Pister 4D+1, Vigueur 3D, Endurance 4D, Mécanique 2D, Conduite 3D, Technique 3D, Premiers soins 4D+1



LES NOBLES

ARISTO-POLITICIENS

Ils font partie de l'élite des Aristos et participent à toutes les sauteries du Prez. Au cours de ces soirées, les dernières propositions de loi sont « mises en jeu » par le biais de divertissements tels que les paléo-chaises musicales...

*Agilité 3D, Lancer 4D, Savoir 4D,
Bureaucratie 5D, Etiquette 5D, Perception
3D, Jeu 5D, Vigueur 3D, Festivités 4D,
Mécanique 3D, Conduite 4D, Technique 2D*

INFRA-NOBLES RENÉGATS

Révoltés par la perte de certains privilèges, ces Infra-nobles sont entrés en résistance active, et passés dans la clandestinité pour un temps donné. Passé ce moment d'égarement, la plupart regagnent leurs Infra-châteaux douilliers, tandis que d'autres s'organisent et luttent pour « l'honneur » !

*Agilité 3D, Armes à feu 4D, Esquive 4D,
Savoir 3D+2, Erudition (complots) 4D,
Volonté 4D, Perception 3D, Persuasion 4D,
Vigueur 3D, Mécanique 3D+1, Pilotage 4D,
Technique 2D, Sécurité 4D*

JEUNES NOBLIAUX AVENTURIERS

Ah qu'ils sont fringants nos fiers jeunes ! Dynamiques, exaltés et tellement destructeurs. Certes, ils sont un peu dépensiers, mais il faut bien que jeunesse se passe, à grand renfort de voyages et de conquêtes – spatiales et féminines...

*Agilité 4D, Armes à feu 5D, Paléo-armes 4D,
Savoir 2D, Perception 3D, Commandement
4D, Jeu 4D, Vigueur 3D, Escalade/saut 4D,
Mécanique 3D, Astro-nav 4D, Pilotage 4D+2,
Technique 3D, Ordinateur 5D, Robot 4D*

GRANDS AMIRAUX

De l'Archi-Amiral à l'Amiral-Suprême, ces hauts dignitaires de l'armée commandent les flottes de navires de guerres. Bien que leurs titres soient souvent purement honorifiques, certains savent néanmoins mener leur barque de main de maître.

*Agilité 3D, Armes à feu 5D, Savoir 4D,
Astrographie 5D, Etiquette 6D, Tactique 6D,
Perception 4D, Commandement 6D, Vigueur
3D, Endurance 4D, Mécanique 4D,
Astro-nav 5D, Pilotage 5D, Technique 2D*

GOUVERNEURS ET SEIGNEURS DE FIEF

Titre donné à certains nobles qui gouvernent au nom de leur famille, une région, une planète ou un conglomérat de stations orbitales. A l'occasion, ils font d'excellents boucs émissaires en cas de « méta-pépin »...

*Agilité 2D, Paléo-armes 4D, Savoir 3D,
Bureaucratie 5D, Etiquette 4D, Mécanismes
juridiques 5D, Perception 4D, Comman-
dement 5D, Vigueur 3D, Mécanique 3D,
Conduite 4D, Technique 2D*

COURTISANES

Elle savent user de leurs charmes naturels – ou savamment travaillés – pour obtenir des faveurs, des renseignements ou tout simplement, dans le meilleur des cas, pour faire un Archi-mariage prestigieux.

*Agilité 3D, Passe-passe 4D, Savoir 4D,
Etiquette 5D, Perception 4D, Discretion 5D,
Séduction (compétence spécialisée) 2D,
Vigueur 3D, Natation 4D, Mécanique 2D,
Technique 2D, Sécurité 4D*

DIPLOMATES DE CLASSE A

Rien ni personne ne peut rivaliser face à ces aficionados des bonnes manières, de l'élégance, et du savoir vivre ! Affables et charmeurs, ils sont intarissables sur absolument tous les sujets, et ils savent toujours en tirer partie.

*Agilité 3D, Savoir 4D, Bureaucratie 6D,
Erudition (au choix) 6D, Etiquette 5D,
Perception 5D, Escroquerie 6D, Persuasion
7D, Vigueur 3D, Mécanique 3D+2, Pilotage
4D+2, Technique 2D*

ULTRA-PATRICIENS

Nobles et fiers de l'être, ils font partie de la Noblesse « dure ». Ultra-conservateurs, Ultra-dédaigneux avec les petites gens, Ultra-riches, Ultra-paranoïaques et Ultra-serviles avec les puissants, ils revendiquent l'Ultra-privilège ! Ils représentent bien 30 % de la Noblesse dans son ensemble...

*Agilité 3D, Paléo-armes 4D+2, Savoir 4D,
Etiquette 5D, Héraldique 5D, Perception
3D+1, Jeu 4D, Vigueur 3D, Mécanique
2D+2, Technique 2D*

*« Les hommes ne sont que des chiens serviles
et geignards. Donnez-leur à manger, ils vous lècheront
la main de leur langue avide et répugnante de pauvre.
Des animaux, tout juste bons à ramper à vos pieds
et à aboyer sous vos coups de talons... »*

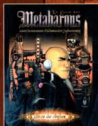
*— Fiodorovna Mikaela Horlog,
Supra-Princesse Tsar-Evna de Poly-Romanoff*

**Luxe, décadence, beautés fatales,
complots intergalactiques...**
**Plongez dans l'univers impitoyable
de la noblesse et des Maganats.**

Vous trouverez dans les pages de ce livre :

- ◆ Toute l'histoire des Maganats, du réveil de Rosemonde I^{re} le Rebis à la fondation des sept grandes Familles.
- ◆ L'organisation détaillée des Grandes Maisons, présentées avec leurs personnalités les plus influentes et les familles qui leur sont affiliées, ainsi que les secrets de la mystérieuse Néo-fronde.
- ◆ Une description des mondes et des planètes contrôlées par les Maganats, un véritable arsenal de vaisseaux et véhicules de luxe, ainsi qu'un catalogue de matériel, d'armes et d'équipement personnel inédit.
- ◆ Les règles et les conseils permettant la création de personnages nobles, riches de compétences exclusives, d'avantages et de désavantages spécifiques.
- ◆ La description complète du système L'Aurèle : un décor de campagne sur fond de casinos, de mariages mondains et de complots intergalactiques.
- ◆ Les caractéristiques des nobles et de leurs serviteurs, des gardes des palais aux espions des salons privés, en passant par les chauffeurs et les courtisanes.
- ◆ Plus de 30 pages de scénarios, dont le premier volet de la grande campagne *La Geste de Ténacité*, qui propulsera les personnages dans un tourbillon d'événements cosmiques retentissants.

Illustration de couverture :
Marc Rina & Mark Vigouroux



Yeti
ENTERTAINMENT

