

Edenia

LE CYCLE D'ODÉA II



Un scénario
pour Shaan de
Benoît Attinost
Illustré par
Bernard Bittler



Halloween
Concept



Halloween
Concept

présente

Edenia

LE CYCLE D'ODÉA II

Scénario

pour Shaan
de Benoit
Attinost
Illustré par
Bernard
Bittler

© Halloween Concept
24, rue du Pré St Gervais, 93500 Pantin

halloween.lotus@wanadoo.fr

Novembre 1997

ISBN 2-910529-29-0

Sommaire

INTRODUCTION 1

(Pour jouer Edenia indépendamment du cycle)

INTRODUCTION BIS

(Pour continuer le cycle d'Odéa)

ACTE 1

1) LES DOSSIERS DE LEANDRE D'AMAURY.4

Sujet n° 1 : Abel Cadriassian 4

Sujet n° 2 : Larme d'étoile 6

Sujet n° 3 : Isaac Blondstein 6

Sujet n° 4 : Natek 6

2) EDENIA, LE PARADIS CELESTE. 7

a) Le quartier des delhions 7

b) L'astroport et le Purgatoire. 8

c) Le centre. 9

d) Edenia, le paradis céleste. 9

e) Edenia, le repère du Singe. 10

3) PROGRAMME, LEVER DE RIDEAU, APPLAUDISSEMENTS. 11

4) LA CHAPELLE DU CAMELEON. 13

5) LE DEBUT DE LA PARTIE. 14

6) "MES CHERS ET VENERABLES CONFRERES, VOILA LES FAITS..." 15

a) La chapelle du Scorpion. 15

b) Anakor Formoss 16

c) Kath Villnius 16

7) PREVISIONS, VISIONS. 16

8) LE MASQUE DE MORT. 17

3 ACTE 2

1) ENQUETE. 18

a) Le masque. 18

b) Le corps. 18

c) Fillss la delhion. 18

d) Les voix des dryades. 18

e) Sania Oldfield. 18

2) OU LES EVENEMENTS 20

SE PRECIPITENT UN BRIN. 20

3) CHANTS ET CHANTAGES. 21

a) Sania Olfield 21

b) Ultek Sannsek. 21

c) Sécial 21

d) L'attaque 21

4) LA PRESSION MONTE D'UN CRAN. 22

5) GOUTS ET DEGOUTS MORTELS. 22

6) INFILTRATION, DESTRUCTION 23

ET EVASION VIRTUELLE

7) TAPAGE NOCTURNE. 25

8) LE VOTE DE CONFIANCE. 25

9) FINS ?27

LES P.N.J.

18

18

18

18

18

18

18

20

20

21

21

21

21

21

22

22

23

25

25

28

Avertissement

Le shaani va se retrouver dans une bien mauvaise posture. Coincé au milieu d'un conflit humano-humain, il va devoir tenter de s'en sortir avec un minimum de dommage.

Alors qu'Archéos se voulait un chapitre plutôt mouvementé (infiltration, enquête, voyage), Edenia est un huis-clos dans une cage dorée (complots, assassinats et tractations). Le cadre de cette partie de l'histoire est idyllique, du point de vue humain. Pour les Héossiens et ceux qui fouinent un brin, le décor tombe et laisse apparaître des coulisses peu reluisantes. Plus Edenia prendra des allures de paradis, plus les joueurs auront à craindre un malheur... pour eux.

Pour l'ambiance, Le Nom de la Rose (le livre, le film et la musique) nous a beaucoup aidés. Mais c'est la version de Walt Disney, dans Fantasia, de la Pastorale qui peut vous donner l'image la plus précise de ce que pourrait être Edenia (Pégases, Pans, Chérubins et Centaures).

Introduction

(pour jouer Edenia indépendamment du cycle)

L'affaire commence mal pour ces pauvres Héossiens.

Croyant pouvoir voyager incognito pour diverses raisons, voilà que le Nouvel Ordre placarde partout leur portrait sous l'intitulé de terroristes. Comment les hommes des étoiles les connaissent-ils ? Mystère.

Il va falloir trouver un moyen de se faire oublier un moment.

Pour le groupe, cette histoire peut débuter n'importe où (à Käm, par exemple). Peut-être que les personnages se regrouperont tout simplement parce qu'on les a associés sur l'avis de recherche. L'un d'eux est-il véritablement un terroriste ? C'est possible.

Toujours est-il que de nombreux chasseurs de primes sont déjà à leur poursuite. Ils se sentent surveillés, épiés. Partout où ils vont, des énigmatiques Héossiens au crâne rasé les observent sans un mot et disparaissent, toujours insaisissables.

En se renseignant sur ces individus, il est possible d'apprendre qu'ils servent un humain en passe de devenir un Dieu : le Guide. Il prétend être la réincarnation de l'Homme-Dieu qui a attiré les vaisseaux humains sur Héos. De plus, il semble avoir l'appui officieux du sénat des grandes familles. La Lignée des Albaman finance en sous-main cet aventurier. Danna III Albaman, petite-fille de la matriarche Clarisse Albaman, l'accompagne même dans son périple.

Organisés et puissants, les suivants du Guide se montreraient jusque-là plutôt réservés et énigmatiques. Depuis qu'une preuve supplémentaire de la nature divine de leur idole a été déterrée des sables de Kumnaram (dans le Mong), ils se montrent plus expansifs, mais aussi plus agressifs. Il est possible que ces intégristes livrent les personnages pieds et poings liés au Nouvel Ordre.

Ils peuvent aussi se retrouver prisonniers des chasseurs de primes.

Bref, leur situation laisse à désirer.

S'ils font appel à la Résistance, cette dernière semble faire la sourde oreille, comme si les fuyards n'existaient plus pour elle. On ne leur reproche rien, mais on refuse de les aider.

C'est ainsi qu'ils se retrouvent livrés à un archiprêtre du Nouvel Ordre : Léandre d'Amaury de l'Église du Caméléon (voir sa fiche en fin de livret).

Il reste énigmatique sur les raisons de son obstination à vouloir leur tête, mais ne cache pas que c'est lui qui est à l'origine de cette grande chasse qui les concerne.

En fait, selon ses dires, ils sont à même de lui rendre, tout à fait officieusement, un petit service. En échange de ce dernier, il lève l'avis de recherche et fournit de nouvelles identités de semi-inférieurs à ses "invités".

Introduction bis

(pour continuer le cycle d'Odéa)

Le désert de Kumnaram est déjà bien loin.

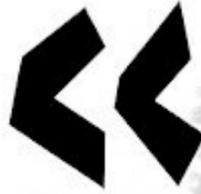
Les gardes du Nouvel Ordre se sont emparés des personnages, mais Léandre a donné sa parole : aucun mal ne leur sera fait.

Cela ne veut pas dire que leurs ennuis s'arrêtent là. En effet, ni Léandre ni Nataniel n'agissent sans raison. Aussi les personnages ont-ils été placés dans une solide mais confortable cage et ramenés à Käm, au quartier général de l'Église du Caméléon. Consigne leur a été donnée de ne parler à personne, surtout pas aux gardes. Tout contrevenant à cette règle sera puni de mort. Si les personnages désobéissent, Nataniel fait couper la langue de l'un d'entre eux pour l'exemple.

Après un transfert dans une cellule plus large et équipée en sanitaires, les prisonniers sont invités à changer de vêtements, à se laver et à se reposer. Ils se doivent d'être présentables lorsque les deux humains les feront convoquer dans leur bureau. La nourriture et l'eau sont saines et les vêtements ressemblent à des uniformes des prêcheurs du Nouvel Ordre, mais adaptés aux Héossiens (y compris les Delhions).

Comme aucune possibilité d'évasion n'est envisageable, le groupe n'a qu'à attendre sagement la fameuse réunion qui a lieu le lendemain de leur arrivée.

Acte 1



- Dis-nous, Guide, qui sont tes frères ?
 - De frères, j'en ai six, ils sont Dieux.
 - Dis-nous, Guide, qui sont tes frères ?
 - De frères, j'ai les meilleurs, ils sont Dieux.
 - Dis-nous, Guide, qui sont tes frères ?
 - De frères, j'ai les Illuminés, ils sont Dieux.
 - Dis-nous, Guide, qui sont tes frères ?
 - De frères, j'ai ceux qui me reconnaissent, ils sont Dieux... »

Litanie du Guide.

1) LES DOSSIERS DE LÉANDRE D'AMAURY

Le prélat du Nouvel Ordre attend les personnages dans son bureau. Ceux qui ont déjà eu affaire à lui par le passé (cf. La rêveuse Illuminée) sont surpris du manque d'ordre qui y règne. Plusieurs dossiers jonchent le sol alors que des téléscribes crachent feuilles après feuilles des pages entières de rapports.

Dans chaque coin de la pièce, quatre tigres de Nataniel Centaurius veillent à la sécurité de Léandre.

Ce dernier ne semble pas avoir beaucoup dormi ces derniers temps et compulse nerveusement ses notes tout en invitant les personnages à s'asseoir.

Tigres biomécaniques

Type : Zoomorphe
Gabarit : grand
Taille : 1,50 m
Poids : 500 kg
Milieu : pas de milieu naturel
Corps : 6 **Ame :** 0 **Esprit :** 3
Rel : 0 **Sens :** 4 **Pers :** 1
Points de vitalité : 6/12
Protection : 12
Engagement : 12
Vigilance : 20
Griffes et morsure : 15 (facteur d'attaque : 10)

Description : Gros félins à la robe nacre, sable ou argent. Nataniel, leur propriétaire, possède six de ces zoomorphes issus des laboratoires du Nouvel Ordre. Leurs yeux sont autant de caméras qui observent et enregistrent pour leur maître. Comme les animaux naturels, les tigres de l'androgynie doivent se nourrir de viande. Ils chassent donc parfois, et le plus souvent en ville. Trois personnes n'ont rien à craindre d'eux : leur créateur (un certain Harakel Sagitarian), Nataniel (voir sa fiche en fin de livret) et Léandre d'Amaury (voir Archéos).

Au bout de quelques minutes, il se souvient de leur présence et assombrit la pièce pour enclencher un projecteur en trois dimensions.

Un document commenté par la voix de Nataniel Centaurius défile alors devant le groupe. Tout du long de l'exposé, des clichés accompagneront le texte. Ils seront indiqués par une astérisque (*).

« **RAPPORT DELTA 7 (SYNTHÈSE).**
SUJET : L'HÉRÉSIE DU GUIDE.
RAPPORTEUR :
NATANIEL CENTAURIUS.

Pour bien comprendre le parcours de l'humain se faisant appeler le Guide, il nous faut tout d'abord faire une courte présentation de ce dernier, et surtout des personnages qui l'entourent. Nous sommes en effet non pas face à un groupe d'illuminés, mais bien face à une équipe de mercenaires organisée et spécialisée dans la manipulation des foules. Nous ne parlerons pas ici de religion et de foi, mais de politique et de complot.

SUJET N° 1 : ABEL CADRISSIAN

Communément appelé le « Guide »

Âge : 39 ans.

Natif d'Harmonie, fils de Laslo Cadrissian, soldat divin décédé à la bataille de Garlik et de Kania O'Finley, courtisane décédée en couche.

Orphelin à l'âge de 5 ans*, Abel entre au séminaire rapidement et sert successivement l'Église du Singe et l'Église du Dragon. Dans les deux cas, ses aptitudes exceptionnelles lui permettent d'atteindre le baptême de type trois ainsi que de participer à deux retraites pourtant réservées à une population plus âgée.

De son éducation, le jeune homme acquiert de solides bases théologiques et un sens aigu du spectacle, ou plutôt du spectaculaire.

Il a été plusieurs fois parmi les organisateurs des pèlerinages de la Foi, sachant les médiatiser au point que les Oracles eux-mêmes les bénissent.

Mais à l'âge de 21 ans, alors qu'il était promis à une carrière brillante sous l'aile du Dragon, Abel s'engage dans la voie du prêche (réservée pourtant aux plus mauvais élèves du séminaire). Par ce biais (confession n° 1455/Ab. Cad.), il avoue pouvoir découvrir et asservir à la cause du Nouvel Ordre des « populations de sauvages ».

Abel Cadrissian ne s'est jamais caché de son profond mépris pour les Héossiens. « S'ils ne peuvent être contrôlés, ils doivent être détruits », déclare-t-il pendant son discours d'ordination type quatre. On sait que, durant ses pérégrinations, il a souvent usé de la violence sur ses serviteurs au point qu'une plainte (classée sans suite) a été déposée contre sa personne.

Et si...
 La Résistance livre les personnages au Nouvel Ordre
 Un darken du nom de Héken contacte les fuyards et leur donne rendez-vous dans le quartier de Mologai.
 Renseignements pris, il appartient à la Résistance.
 Le darken leur promet une nouvelle identité et une planque pour quelques mois si les personnages acceptent une petite mission. Il suffit de se rendre dans la basilique du Caméléon et de fouiller le bureau d'un certain Léandre d'Amaury.
 Ledit prélat les attendra calmement dans son bureau, protégé par des gardes. C'était un piège.



On perd sa trace à l'âge de 30 ans alors qu'il voyage en marge de l'empire nécrosien de Sarla. Des rapports le signalent étudiant au côté du prince nécrosé, puis servant de médiateur* dans les négociations concernant les terres du Flormass. Notons que c'est sûrement à ce moment qu'il tissa des liens étroits avec la famille des Albaman et notamment avec demoiselle Danna III. Qu'a-t-il appris durant son séjour chez les morts-vivants ? Nul ne le sait.

Toujours est-il que le moment officiel de sa « renaissance », comme il se plaît à le répéter, date d'une année révolue.

Avec son retour commence ce qu'on appelle communément l'Hérésie du Guide.

SUJET N° 2 : LARME D'ÉTOILE

Aussi baptisée « La prêcheuse »*.

Femelle feling de type indéterminé.

Prostituée tolérée de la garnison des Grandes Routes. Aucune activité interdite connue.

Le départ de ses protecteurs (liste des clients réguliers en cours d'élaboration) la laisse à la vindicte populaire. Comme la plupart des femelles vénales, la coutume veut qu'elle soit lapidée par sa famille. Elle trouve refuge auprès du Guide mais succombe tout de même au lynchage. Nous sommes alors devant l'un des fameux miracles de Cadrissian. Celui-ci, après un sermon (voir Livre II, Chap. I, Psaume VII), ressuscite la feling à grand renfort d'effets optiques. Elle ne peut avoir simulé la mort car ses frères affirment que son cœur ne battait plus et que son crâne était fracassé. Pourtant, elle réapparaît nue dans la fontaine de la place* (icône religieuse), transfigurée par ce baptême. Elle se dit purifiée de ses fautes par le Guide et se proclame prêcheuse de sa cause. Elle fera ainsi le lien avec les Héossiens et les convaincra du juste combat de son nouveau maître.

Son sens du spectacle et du discours nous laissent à penser qu'il pourrait s'agir d'une actrice professionnelle dont l'identité nous échappe. Cette feling est-elle Larme d'étoile ? Ceci reste un point à élucider.

SUJET N° 3 : ISAAC BLONDSTEIN

(Pas de surnom)*

Bio-mécanicien directement sorti d'une abbaye de l'Église du Poisson, il reste toute sa vie en marge de la science mais acquiert une réputation de généticien à la fois fou et génial. A suivi des cours au sein de l'ordre du Singe.

A plusieurs reprises, il travaille pour le Nouvel Ordre, mais jamais de façon officielle. Le moins que l'on puisse dire c'est que le seul dogme qu'il connaisse est celui de l'argent. En effet, il vend aussi facilement ses dons aux grandes familles qu'à nos Églises.

Son nom apparaît dans ce dossier avec l'implication directe des Albaman qui semblent financer en sous-main l'Hérésie. Il prend contact avec Cadrissian pour une raison que nous ignorons toujours. A compter de ce moment, les deux hommes ne se quittent plus. Le Guide parle et Blondstein pense.

Il ne s'agit pas d'une manipulation, mais plutôt d'une complémentarité des deux hommes. On sait que le docteur organise les spectacles du Guide (sons et lumières) et qu'on lui doit tous les effets spéciaux qui font

la gloire de Cadrissian. La question reste de savoir ce qu'apporte vraiment Blondstein à Cadrissian (pas simplement des trucages, c'est certain). Le Guide cherche-t-il à être modifié génétiquement (immortalité génétique) ? S'est-il fait cloner pour plus de sécurité ?

C'est une investigation à entreprendre d'urgence mais qui semble perpétuellement vouée à l'échec. Tous les espions qui ont approché le savant ont été découverts et exécutés.

SUJET N° 4 : NATEK

Aussi appelé le « Gardien »* (voir fiche à la fin du livret).

Mâle darken de type 6 (hautes herbes).

On sait peu de chose sur lui sinon que c'est Larme d'étoile qui l'a contacté la première. Sur ce cliché*, on la voit dans un bouge du quartier Mologai discutant le prix de ses services. C'est un dangereux mercenaire et sa présence auprès du Guide devait trouver une justification.

Son entrée en scène est donc spectaculaire (film). Prétendument payé par le Nouvel Ordre pour assassiner le Guide, le darken plante une lance dans le cœur de Cadrissian devant plus d'un millier de fidèles. Avec l'aide de quelques effets pyrotechniques, le Guide ressuscite et le sang qui le maculait se transforme en or (ruse classique de prestidigitateur). Natek tombe alors à genoux, convaincu qu'il a, face à lui, un véritable dieu et cherche à payer sa faute en tentant de se donner la mort. Théâtralement, Cadrissian retient sa main et annonce qu'il lui pardonne. Natek jure alors fidélité au Guide et promet qu'il mourra plutôt que de laisser un ennemi s'en prendre à lui. Ainsi Cadrissian a désormais un chef de la sécurité.

Natek est effroyablement efficace, mais notre chance réside dans le fait qu'il ne s'entend pas avec Isaac Blondstein. A deux, ils pourraient déjouer toutes nos ruses et mettre en échec tous nos espions. Séparés, ils restent bons mais pas optimum. Nous tentons d'aiguiser cette rivalité chaque jour un peu plus.

UN BREF RÉSUMÉ DE LA SITUATION.

Cadrissian prétend être l'incarnation humaine d'un dieu au même titre qu'Altaïr ou Achémar. Cette divinité aurait guidé les humains sur Héos par le biais d'un signal, d'où le titre de Guide. Le Dieu cherche à présent à se faire reconnaître de tous pour reprendre sa tâche et mener les humains vers la richesse, le bonheur, etc.

Pour prouver sa nature divine, Cadrissian alterne habilement miracles et prêches. Ses cérémonies sont de vastes spectacles à gros budget capables de faire entrer en transe des milliers de personnes. Mais ces dons de manipulateur charismatique ne sont pas tout. En effet, par trois fois, le Guide a trouvé et exhibé des reliques datant d'une époque antérieure au premier débarquement humain*. Ces objets montrent en général son visage tourné vers les étoiles. De facture mélodienne, ils sont sans l'ombre d'un doute aussi anciens que Cadrissian le prétend ! Nos analyses le prouvent.

Le Nouvel Ordre a tenté de cacher le plus possible l'existence de Cadrissian en le pourchassant lui et ses disciples. L'homme avait prévu notre réaction. Trans-

formant sa fuite en parcours initiatique, il a entraîné une foule de croyants avec lui et a joué les martyres.

C'est la découverte (selon ses indications précises) de la troisième relique dans le désert de Kumnaram par un parti neutre (un groupe de terroristes affiliés à la Résistance) qui nous a obligé à reconnaître que sa demande de déification était fondée. En effet l'événement a été retransmis à notre insu sur tout le réseau de communication d'Harmonie. A présent, Héos connaît l'existence de Cadrissian et ses prétentions. Le Nouvel Ordre préfère donc avoir un Dieu supplémentaire plutôt qu'un Dieu contre lui.

Le Concile d'Edenia va donc être réuni pour décider si Cadrissian peut atteindre le statut d'Homme-Dieu au titre de Guide. La décision finale reviendra aux Hommes-Dieux eux-mêmes.

Le problème majeur (et ce n'est un secret pour personne), c'est que Cadrissian et sa troupe sont financés presque ouvertement par cette vipère de Clarisse Albaman*. Autrement dit, si le Guide est reconnu, il y aura un Homme-Dieu au service d'une grande famille à Harmonie. Cet état de fait n'est ni concevable ni acceptable pour le Nouvel Ordre.

FIN DE RAPPORT. »

Léandre d'Amaury lève alors les yeux sur les personnages.

S'ils ne s'en rendent pas compte, il leur explique la gravité de la situation, de leur situation.

Si Cadrissian passe, il prônera la destruction totale des peuples primitifs. Ce n'est pas tant l'idée qui gêne Léandre, le Nouvel Ordre n'en étant plus à un génocide près. C'est plutôt la perspective qu'il n'y ait plus d'Héossiens pour travailler à la solde des humains. Ce serait proprement invivable !

De plus, Léandre ne cache pas sa haine profonde et totale pour le Guide et son éminence grise, Clarisse Albaman.

C'est elle et sa petite-fille Danna III qui sont à l'origine de cette affaire.

Il explique donc comment les événements vont évoluer.

Dans trois jours, le concile d'Edenia ouvrira ses portes. Chaque Église doit y être présente pour donner son avis sur la question du Guide et appuyer ou rejeter sa demande. Le vote final aura lieu dans six jours.

Léandre a été chargé de représenter l'Église du Caméléon puisqu'il est en charge du dossier. Il offre aux personnages la chance de prendre une petite revanche sur le Guide. Il les invite à suivre officieusement sa suite et à l'accompagner sur Edenia. Ils auront alors trois jours complets pour mettre des bâtons dans les roues de Cadrissian, Larme d'étoile et Blondstein. En cas de succès, ils seront libres et riches. S'ils sont pris ou tués, Léandre niera avoir eu connaissance de leurs agissements. Officiellement, ils ne seront que des terroristes infiltrés dans sa suite.

2) EDENIA, LE PARADIS CÉLESTE

Le voyage jusqu'à Edenia ne peut se faire que par vaisseau. En effet, la cité flotte doucement à plus de deux cents mètres du sol, sur des terres-de-ciel. Elle ne se déplace quasiment pas et domine le pays de Shaaken.

Quatre îlots assez importants, reliés par de larges tubes de béton et de verre, constituent la ville la plus étrange que les hommes des étoiles aient jamais bâtie sur Héos.

A l'origine, les parcelles volantes n'étaient pas reliées les unes aux autres et abritaient des clans de delhions en concurrence.

C'est un archiprêtre de l'Église du Singe qui ordonna la colonisation et l'arrimage des roches. Il voulait recréer une sorte de lieu mythique et paradisiaque des légendes terriennes. Les constructions durèrent de nombreux hexons et coûtèrent de nombreuses vies, mais le résultat n'en fut que plus impressionnant.

Ainsi naquit Edenia : ville idyllique fondée sur les cadavres des Héossiens. En quelque sorte, depuis lors, rien n'a changé.

Les lieux les plus importants seront détaillés au fur et à mesure de l'histoire.

Note : Outre le ghetto, les autres îlots sont couverts par une bulle de plastacier transparente. D'une solidité à toute épreuve, cette matière change de couleur suivant l'heure et la rotation de l'archipel. La nuit, de fausses étoiles apparaissent sous la voûte, ainsi que de faux nuages bleu nuit.

Sortir des dômes est possible si on en connaît les accès. Les kelwins qui les entretiennent peuvent aider les personnages dans ce sens. Mais une fois à l'extérieur, non seulement le vide n'est qu'à quelques pas, mais en plus les vents sont si violents qu'ils peuvent emporter même un woon. Quelle que soit la raison d'une sortie, elle ne doit pas être une partie de plaisir.

A) LE QUARTIER DES DELHIONS

C'est la partie la plus ancienne d'Edenia.

Les clans furent parqués sur un îlot, servant ainsi de main-d'œuvre pour les travaux. C'est la seule partie de la cité qui ne soit pas protégée d'un dôme.

Le ghetto est constitué de grandes tours effilées, crénelées de plates-formes. Les plus élevées culminent à cent mètres, mais les vents trop forts interdisent de monter plus haut.

Il ne reste plus qu'un amalgame du clan delhion baptisé Silv. Aucune organisation, aucun dirigeant ne s'est constitué tant l'oppression humaine est forte. Les Héossiens n'ont aucun statut officiel dans la cité sinon celui d'esclaves ou, au mieux, d'amuseurs.

D'autres races cohabitent dans les strates les plus basses du ghetto. Elles aussi servent les bons plaisirs des hommes des étoiles. Les mélodiens enrôlés de force prennent le plus souvent le rôle de musiciens ou de serviteurs, mais n'en tirent aucune fierté particulière. Les kelwins se tuent à garder l'ensemble des constructions dans le meilleur état possible. La mortalité est très élevée chez ces petites créatures si facilement emportées par le vent. Enfin, les boréals et leur sens de la navigation ont été achetés en masse par l'Église du Singe pour qu'Edenia reste stable.

Tous ces peuples déracinés croupissent dans une misère sordide qui pousse beaucoup d'Héossiens à sauter plutôt qu'à continuer à survivre dans la pauvreté. Personne ne reproche leurs activités à ceux qui travaillent pour l'ennemi. Ici, il faut collaborer ou mourir de faim.

Et si...

Edenia cachait une prisonnière

(Enquête supplémentaire pour l'un des personnages)

Souffle de Lumière (une feling) est une résistante connue et appréciée.

Elle a disparu

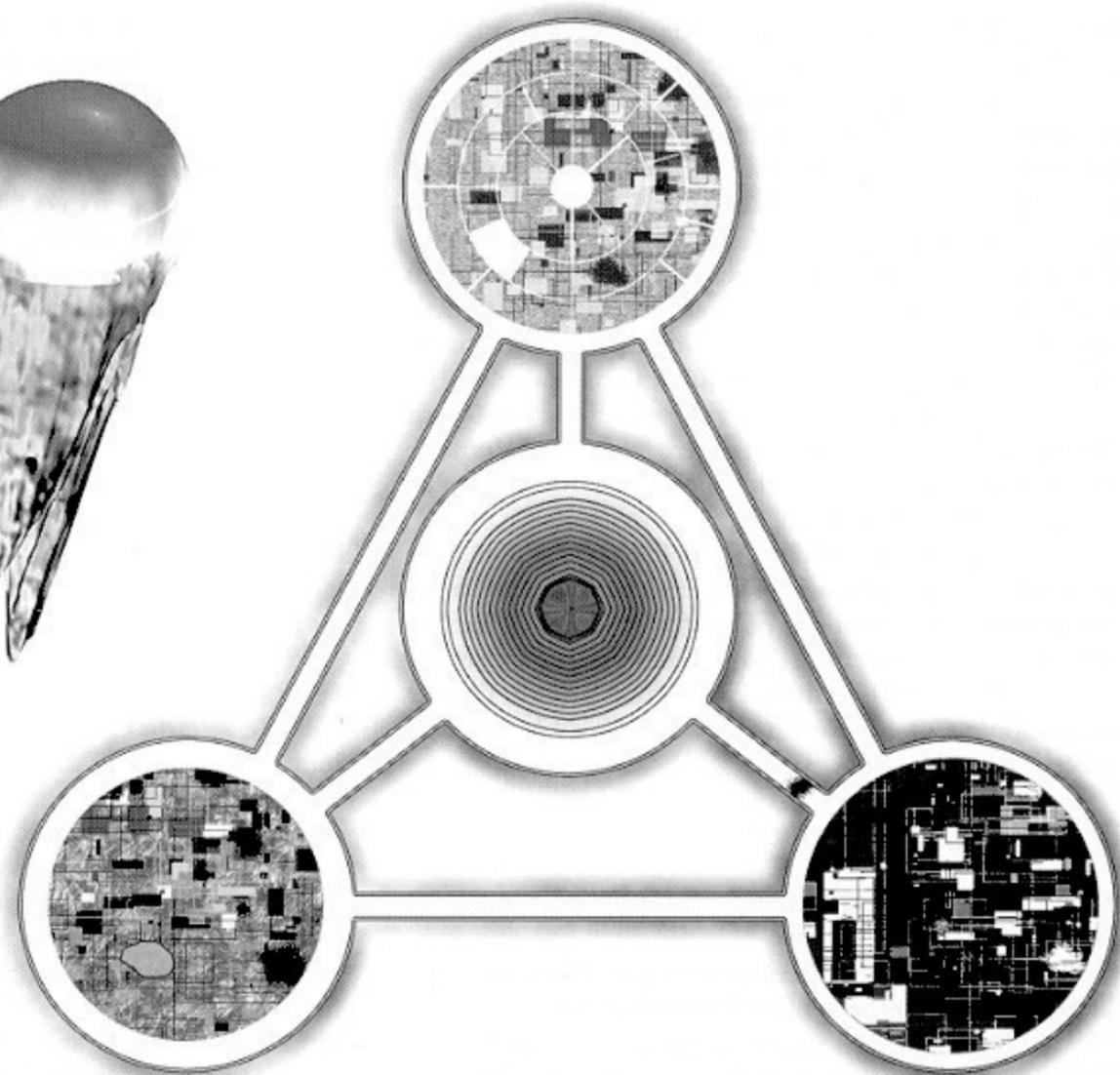
il y a de cela deux semaines, mais on l'a vu embarquer à Käm, prisonnière, dans l'un des vaisseaux des Albaman.

Après enquête, il semble qu'elle ait subi un lavage de cerveau et un conditionnement propre à la maintenir en vie dans les pires conditions.

Pourquoi et pour qui ? Si les personnages

arrivent à la faire sortir de la chapelle du Guide, peut-être

échappera-t-elle au sort qui lui est réservé (Acte 5, Chapitre 5 : Goûts et dégoût mortels).



Les quelques tavernes ou salles communes ne désemploient pas de truands et trafiquants qui vivent sur les restes que leur accordent les humains. La Résistance n'a, semble-t-il, pas de représentant officiel (voir l'encadré plus haut).

Les règles de vie sont relativement lâches. La seule consigne en vigueur est l'interdiction de faire du bruit, de la musique ou de parler fort. En effet, les humains des autres îlots viennent sur Edenia pour oublier qu'ils sont sur Héos, planète habitée par des sauvages.

Un personnage se promenant dans le ghetto a des chances de se faire attaquer. La technique des bandits delhions est simple : attraper la victime et l'emmener le plus haut possible. Il ne reste plus qu'à choisir entre payer ou tomber.

Voleurs delhions (4)

C : 4 **Rel :** 3 **E :** 3
Per : 3 **A :** 2 **Seus :** 2

Arme : aucune

Points de Vie : 8/16

Compétences : Aérologie 17, Éducation Physique 15, Pugilat 17, Dissuasion 15

Ils ne sont pas assez stupides pour lâcher une victime qui n'a apparemment rien à leur donner.

B) L'ASTROPORT ET LE PURGATOIRE

Peu de gros vaisseaux peuvent se permettre d'atterrir sur ce rocher. Par contre, des passerelles se déploient offrant à la fois des amarres et un moyen d'accès aisé.

Actuellement, le quartier est en effervescence car tous les porteurs lourds des différentes Églises débarquent les délégations.

Par la suite, ils descendent sous Edenia où l'annexe de la cité céleste les accueille. Elle se trouve au cœur du Shaaken et, plus précisément, dans le royaume de Filios (une campagne verdoyante).

Comme il n'est pas besoin de piste d'atterrissage pour les volants fabriqués pas les humains, la base terrestre, baptisée ironiquement le Purgatoire, a été construite concentriquement par rapport à une tourelle centrale.

Il y a de quoi y faire patienter agréablement les chauffeurs des ecclésiastiques prenant du bon temps là-haut : complexe sportif, salle d'holovideo et soubrettes locales à la recherche de quelques piécettes pour que leur famille ne meure pas de faim. Le village le plus proche se compose de kelwins et de felings agriculteurs.

Bien entendu, l'atmosphère du Purgatoire doit être bon enfant et stricte : pas d'alcool, de drogue ou de prostitution officielle. En effet, cette base est tout de même contrôlée par une Église. Les quelques vaisseaux autorisés sont ceux de l'Église du Singe, et encore, seulement de petite taille.

Et si...
Les clans delhions n'avaient pas disparu (supplément d'information)
Pour être tranquilles, les autochtones ont tenté de cacher la permanence de leur organisation clanique.
En fait, les Fluvs, les Sass, les Wifs et les Vils (à présent réduits à des familles) se disputent le ghetto. Il semble qu'un clan ait le soutien de la Résistance alors qu'un autre ait des accords avec l'Église du Singe.
Les personnages peuvent avoir intérêt à débrouiller cette affaire s'ils veulent faire appel à des alliés par la suite.

Atterrir à Edenia s'avère assez simple, en repartir est plus compliqué. En effet, les prélats qui dirigent les lieux veillent à ce qu'aucune « créature » (voir plus bas : Les zoomorphes) ne puisse s'échapper de la cité. Du coup, il n'est pas envisageable de penser à fuir par l'astroport, périmètre le mieux gardé de tout Edenia.

C) LE CENTRE

Le rocher central abrite uniquement la salle du concile.

C'est un hémicycle de plusieurs étages (comme une arène) composé d'un ensemble concentrique de salons, dont les balcons donnent sur le centre : la salle de conférence. Il est possible de participer au débat tout en envoyant discrètement des émissaires porteurs de messages, consignes et autres pactes jamais respectés.

Même quand il est vide, cet hémicycle suinte le complot, la politique et la trahison. On ne compte plus les passages dérobés, les caméras cachées et les micros. De tout cela, les prélats sont au courant. Mais ils acceptent ces mouchards comme faisant partie de la règle du jeu.

D'ailleurs, il est rare qu'un homme descende directement au centre de la salle de conférence (poste on ne peut plus exposé). Son image holographique fait largement l'affaire et lui évite de se déplacer.

Les débats sont directement retransmis aux Hommes-Dieux à Harmonie. Il arrive parfois que l'un d'entre eux prenne la parole (ce qu'attendent tous ceux qui vont participer à la réunion).

Pour éviter les problèmes, le passage entre le ghetto et le centre est bouché par un mur infranchissable.

ANNEXE 1 : LES ZOOMORPHES

Les légendes terriennes restent vivaces chez les humains. La pire chose qu'il pourrait leur arriver, c'est d'oublier leurs origines et ainsi de s'assimiler aux Héossiens.

C'est dans cet esprit qu'ont été créés les zoomorphes. Issus des restes de cryptozoologie (???) humaine, ils sont fabriqués dans les laboratoires les plus performants de l'Église du Singe, mais aussi dans ceux de certaines grandes familles.

Ainsi les humains les plus fortunés peuvent se payer une Sirène, un Faune ou une elfette.

Mais cette beauté a un prix.

L'avancée technologique des humains n'est pas telle qu'ils peuvent créer des formes de vie à partir d'une cellule. Il leur faut toujours une base vivante, un modèle à modifier.

C'est ainsi que la plupart des zoomorphes sont soit des descendants d'Héossiens, soit des hybrides de la faune locale (comme les tigres de Nataniel), soit les deux.

Pire, pour être sûr qu'ils seront contrôlables, les cerveaux des zoomorphes humanoïdes sont aussi d'origine héossienne (de souche pixite généralement). Prélevés sur des prisonniers politiques ou de guerre, ils sont conditionnés et placés dans la boîte crânienne de l'être formé. Ils s'avèrent ainsi sensibles, intelligents et capables d'obéir. Quand le conditionnement perd de son efficacité, soit le zoomorphe est abattu, soit il est reconditionné (changement de cerveau). Cette étape peut arriver au bout de 4 hexons ou jamais, suivant la volonté de l'ancien propriétaire du cerveau.

Il existe des zoomorphes de toute sorte. Edenia ne recèle que des modèles mythologiques dont voici quelques exemples (entre parenthèses sont précisés les êtres d'origine utilisés) :

- Licorne (shadrag)
- Pégase (shadrag et grand oiseau)
- Faune (pixite de n'importe quel type)
 - Chérubin (kelwin ou boréal)
- Centaure (mélodien ou feling et shadrag)
- Sirène et Nympe (mélodien et poisson)

D) EDENIA, LE PARADIS CÉLESTE

C'est le rocher le plus important de la cité puisque c'est lui qui porte son nom. Il abrite sous dôme le monastère de l'Église du Singe, une chapelle par Église, mais surtout le jardin des plaisirs oubliés. Seuls les serviteurs, les suivants et les humains sont autorisés à s'y promener. Tout contrevenant est capturé, interrogé et jeté dans le vide (après arrachage des ailes pour les Delhions).

Toutes les bâtisses ont été construites en suivant les modèles mythiques de l'Arcadie : colonnes de marbre, kiosques et palais gréco-romains. Ici l'herbe est toujours douce et fraîche, les arbres bien taillés, le vent agréable et parfumé. Des statues d'athlètes, de Diane chasserresse et de Pan à flûte en bambou parsement les roseraies, les vignes toujours lourdes de grappes et les vergers en fleurs.

A Edenia, il n'y a pas de saison. La végétation est idéale et belle : un pommier blanc de pétales peut côtoyer un poirier chargé de fruits juteux.

Mais ce n'est sans doute pas ce qui fait le charme et l'originalité des lieux. En effet, il n'y a qu'à Edenia que le promeneur, au détour d'un bosquet, peut apercevoir une Licorne, un Pégase ou un Centaure. La faune est constituée du seul cheptel connu de créatures issues de la mythologie humaine !

Pour plus de précision, reportez-vous à l'annexe 1 : Les zoomorphes.

Les chapelles permettent d'accueillir tous les missionnaires des Églises et leur suite. Chambres et hôtellerie sont mises à la disposition des invités. Calme, luxe et sérénité restent les mots qui reviennent le plus souvent aux lèvres des humains qui visitent les chapelles.

Et si...

Les zoomorphes prennent le contrôle du laboratoire

Les créatures profitent du chaos qui va

envahir Edenia pour se révolter. Le jour, elles paraissent " normales "

, amicales et distrayantes. Le soir,

elles cherchent à se venger de tous les "

parfaits ", c'est-à-dire des non-modifiés.

Il n'est pas improbable que certaines de leurs victimes passent sur la table d'opération.



E) EDENIA, LE REPÈRE DU SINGE

La bâtisse la plus imposante est le capitole de l'Église du Singe. D'un blanc d'albâtre, il accueille, tel un hôtel, toutes les personnalités les plus influentes du Nouvel Ordre (quand elles ne couchent pas dans leur chapelle respective). On chuchote qu'il n'est pas impossible que les suites les plus somptueuses soient habitées par quelques Hommes-Dieux ! Thermes, piscines, salles de sport et de gymnastique, restaurants et salles de spectacle sont à la disposition des puissants.

Bien entendu, pour les adeptes de l'Église du Singe, Edenia est aussi un centre de formation. Si cette activité reste secondaire, une kyrielle de novices apprennent ici les règles et la maîtrise des médias et de la propagande.

L'art de la rhétorique mais aussi de l'abrutissement des masses reste l'apanage du Singe.

Les accès au séminaire sont réservés exclusivement aux frères de l'ordre du Singe. Aucun autre humain et, à plus forte raison, aucun Héossien ne peut y pénétrer sans être capturé.

En effet, ce séminaire abrite aussi la demeure de l'archiprêtre Harakel Sagitarian.

Cet homme d'une soixantaine d'années contrôle jusqu'à la moindre des créatures du jardin des plaisirs oubliés. Second gouverneur d'Edenia, il en a parfaitement compris l'esprit et a même enrichi le concept.

Gracile et souriant, sa mine rougeaude, auréolée de quelques boucles brunes, invite toujours à l'apaisement et au bien-être. Vêtu d'une toge aux armes de son Église, Harakel Sagitarian soulève aussi souvent que possible son calice doré, symbole de sa fonction.

Il va de soi que son comportement varie suivant l'origine et l'importance de son interlocuteur. Il affiche le plus grand des mépris pour les Héossiens, sauf peut-être pour les mélodiens dont les musiques harmoniques l'enchantent.

Si sa fonction première reste d'organiser les rencontres des Églises, sa passion demeure la génétique.

Les caves du capitole constituent l'un des laboratoires les plus impressionnants du monde humain. C'est de là que sont issus tous les zoomorphes d'Edenia.

Pour y accéder, il faut soit y être emmené de force, soit sympathiser avec des zoomorphes et passer avec eux par ce qu'ils nomment « l'entrée des artistes ».

Le laboratoire se compose de quatre grandes sections.

- Les caves des zoomorphes

Aussi appelées « cages », ces chambres permettent aux animaux de manger, de boire et de dormir. Des implants envoyant des petites décharges électriques leur signalent, leur rappellent ou les obligent à regagner régulièrement le laboratoire. Sur place, les ingénieurs de Sagitarian soignent ou abattent les prototypes défectueux. Ils sont aussi chargés de veiller à l'apparence des bêtes qui repartent pour la surface. Elles doivent toujours paraître parfaites.

De nombreuses caméras permettent une surveillance constante du cheptel.

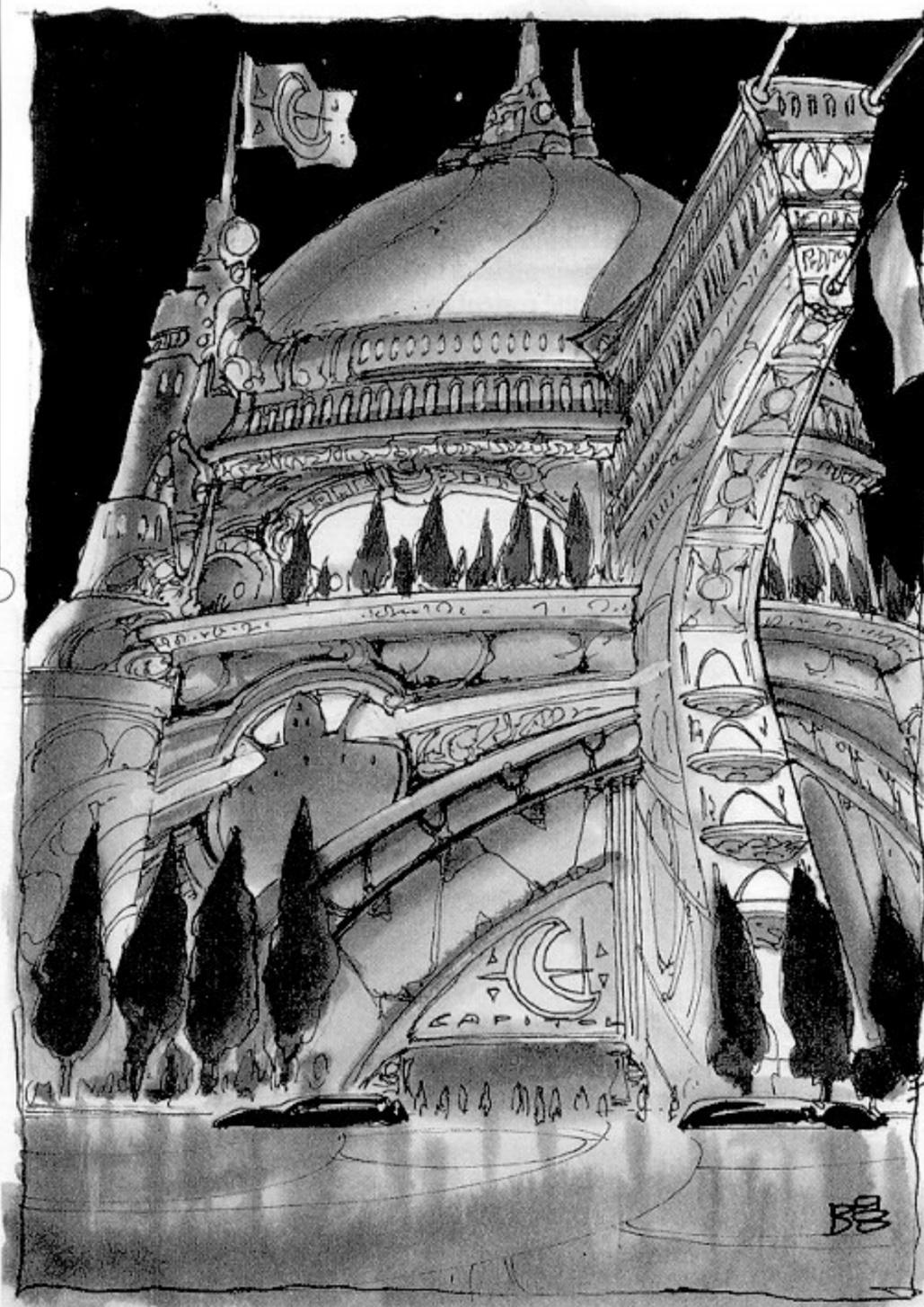
La plupart des zoomorphes humanoïdes ont sombré dans la folie et pensent être ce dont ils ont la forme. Mais les plus désespérés de ces monstres sont ceux dont le conditionnement mental est inopérant et qui, de ce fait, prennent conscience de leur état.

- La convenue

C'est là que les « génitrices » accouchent des zoomorphes qui seront encore modifiés par la chirurgie. De toutes les races (même humaine !), ces femelles endurent un calvaire auquel elles ne survivent pas bien longtemps. La plupart meurent en couche puisque leur enfant n'est pas adapté à leur morphologie. Les autres se laissent dépérir en voyant ce à quoi elles servent. Il en va de même pour les animaux.

Et si...
Le Purgatoire ne répond plus
D'Edenia, on peut observer une grosse fumée noire s'élever de la tour de contrôle et se rendre compte que les communications ont été coupées.
En fait, les nécrosiens trouvent fort inconvenant le fait qu'ils n'aient pas été conviés au concile. Eux aussi aimeraient en savoir plus sur ce fameux Guide.
Ils font connaître leur désapprobation en faisant prisonniers les humains (tuant les autres) et ils attendent la venue d'une équipe de secours pour transmettre leur message. Léandre est chargé de cette affaire par ses pairs, il envoie donc les personnages sur place.

■■■



Il y a actuellement une vingtaine de prisonnières, dont la moitié est enceinte. Ces dernières sont maintenues sous calmants pour éviter les révoltes. Les autres sont en attente d'une insémination. Dans les deux cas, elles ne peuvent s'échapper du laboratoire. Comme on casse les ailes des oiseaux dans les zoos pour qu'ils ne s'envolent pas, Harakel Sagitarian leur a fait couper les pieds pour qu'elles ne s'évadent pas. Les unes comme les autres n'attendent qu'une chose : la mort.

Les modèles les plus demandés par les visiteurs d'Edénia sont les Faunes et les Chérubins, deux types de zoomorphes qui nécessitent à la fois une mutation et une opération.

- L'atelier

C'est là que sont conservés dans des cuves les exemplaires en travaux. Des cerveaux de différentes tailles baignent eux aussi dans des bocal. Les noms de leurs anciens propriétaires sont marqués sur des étiquettes.

Quatre tables d'opération (dont une pour les modèles animaux) sont prêtes à l'usage. Le concile empêche le maître des lieux de travailler sur ses jouets, mais il se fera un plaisir d'œuvrer sur un personnage pris dans les caves.

- Les appartements d'Harakel Sagitarian

Luxueux et dans le plus pur style d'Edénia, ils comportent une piscine, un sauna, plusieurs chambres mais surtout la salle de contrôle de tout Edénia. Dans un accès de mégalomanie, Sagitarian peut montrer à un prisonnier son système de surveillance de l'ensemble du centre, des chapelles et de l'astroport.

De là, il voit et entend tout.

Bien entendu, l'accès de ces pièces est protégé. Trois personnes peuvent y pénétrer sans être désintéressées : le maître des lieux et les deux nymphes qui le servent, Libell et Sibell.

Pourquoi se payer des gardes du corps peu fiables alors qu'on a la possibilité de se les créer. Les deux Nymphes sont d'origine mélodienne. Les mutations les ont transformées en elfettes fines et sexy. Leurs voix flûtées donnent l'impression qu'elles chantent tout le temps. Elles dansent et jouent pour Sagitarian et ses invités.

Mais leur véritable mission est avant tout de protéger leur maître, qu'elles ne quittent d'ailleurs jamais.

Libell & Sibell

C : 3 **Rel** : 2 **E** : 2
Per : 3 **A** : 0 **Sens** : 5
Arme : métagriffes (facteur d'attaque 6)
Points de Vie : 6/12
Compétences : Arts appliqués 17, Chant 17, Jonglerie 15, Lang. du corps 18, Musique 17, Discrétion 15, Vigilance 17, Armes de corps 15, Pugilat 17.

Harakel Sagitarian...

C : 3 **Rel** : 5 **E** : 4
Per : 2 **A** : 1 **Sens** : 3
Arme : dague effilée (facteur d'attaque 4)
Points de Vie : 5/10

Compétences : Arts appliqués 12, Comédie 15, Déguisement 12, Musique 10, Alchimie 10, Botanique 15, Légendes (humaines) 15, Médecine 17, Protocole 17, Zoologie 15 (spécialisation dans la cryptozoologie), Contrefaçon 10, Psychologie 15, Génétique 17, Chirurgie plastique 17.



Tueuses impitoyables et froides, elles possèdent des métagriffes tranchantes comme une lame de rasoir.

Elles ne peuvent attaquer Harakel Sagitarian sans être tuées net. Mais curieusement, elles ne peuvent non plus porter préjudice à un autre zoomorphe ou à Larme d'étoile, la prêchante du Guide. Elles l'appellent d'ailleurs consœur sans vraiment savoir pourquoi.

3) PROGRAMME, LEVER DE RIDEAU, APPLAUDISSEMENTS

Avant de débarquer, Léandre et Nataniel expliquent comment ce concile va se dérouler.

Le premier jour (c'est-à-dire le lendemain de l'arrivée) sera consacré à l'exposé des faits par les différents partis. Le Caméléon et le Dragon seront représentés par Nataniel contre le Guide qui plaidera lui-même sa cause.

Au second jour, la question de la déification d'Abel Cadriassian sera discutée en sa présence. C'est à ce moment que la joute diplomatique sera la plus forte. En effet, il semble que certaines Églises soient acquises à la cause du Guide, alors que les dirigeants des autres sont victimes de chantages divers pour aller aussi dans son sens.

L'apogée du conflit se déroulera le matin du troisième jour où les Églises seront appelées à voter pour ou contre la demande aux Hommes-Dieux d'ajouter Abel dans leur rang au titre de Guide de l'humanité.

Ces derniers devraient se concerter et donner leur réponse le soir même.

Si elle est positive, le Nouvel Ordre aura en charge de préparer, aux portes d'Harmonie, la sacralisation du prétendant en lui faisant passer l'épreuve symbolique de la déification (l'épreuve de la foi).

Mais avant tout cela, les personnages vont devoir assister à l'ouverture du concile d'Edénia. Toutes les Églises seront présentes et devront apporter un cadeau à Harakel Sagitarian, puisque c'est sous son égide que vont se dérouler les débats. C'est ce que l'on nomme la fête de la Concorde.

Léandre précise tout de même que la présence d'Héossiens dans la suite du Caméléon risque fort de choquer les prélats. Mais cette petite provocation per-

■■■
 La situation risque de se compliquer lorsque les villageois des alentours vont intervenir pour chasser les horreurs responsables de la mort des leurs qui travaillaient au Purgatoire. Il va falloir traiter avec les morts-vivants vexés, les villageois vindicatifs et les ecclésiastiques butés qui ne veulent pas de nécrociens sur Edénia. Quoiqu'il arrive, les nécrociens partiront au soir du premier jour de la rencontre, heureux d'avoir joué les trouble-fêtes.

Danna

« la troisième du nom » des Albaman :

Danna III

C : 4

Rel : 3

E : 5

Per : 4

A : 2

Scns : 3

Arme : couteau caché dans le dos (facteur d'attaque : 6), pistolet six coups (facteur d'attaque : 10)
Point de Vie : 8/16

Compétences : Aérologie 10, Protocoles 15, Culture humaine 15, Discrétion 12, Vigilance 17, Toutes les compétences d'arme à 15, Commerce 17, Psychologie 12, Substitution 12.

Description : 24 ans, femme plutôt belle, en tenue militaire, les cheveux courts et noirs avec une mèche qui tombe sur le front. D'une remarquable intelligence, elle connaît tous les noms des personnes présentes, leur fonction et leur rôle dans la négociation. Dure, froide, masculine dans son comportement et ses propos, elle méprise ceux qui ne lui servent à rien (quelle que soit leur race).

Sa grand-mère, Clarisse Albaman, dirige ses actes d'Harmonie où elle travaille ses ulcères en surveillant les Hommes-Dieux.

met de sous-entendre que les Héossiens, malgré les nombreux adeptes du Guide, sont contre l'ajout d'un nouvel Homme-Dieu. Il faut donc que les invités de l'archiprêtre soient plutôt réservés, discrets et toujours conscients qu'au moindre faux pas, ils seront arrêtés.

Nataniel leur fournit des vêtements et des parures de choix, ornées des symboles initiatiques du Caméléon. Du coup, ils se voient aussi gratifiés du statut de semi-inférieurs.

Le port des armes leur est évidemment interdit.

La dernière consigne de Léandre est de bien regarder toutes les personnes présentes. Toutes ont un intérêt dans cette histoire. Le connaître, c'est avoir un moyen de pression sur elles.

Sur ces paroles, la barge d'arrimage ouvre ses portes. Des escaliers permettent de descendre sur un tapis rouge jusqu'à l'astroport. Déjà, six délégations avancent vers Édenia, à grand renfort d'hymnes solennels, d'oriflammes, d'encensoirs et de symboles sacrés.

Chaque suite compte au moins une vingtaine de personnes, et celle de Léandre n'échappe pas à la règle. Serviteurs et petits missionnaires sans importance sont sortis des placards du Caméléon pour ce genre d'occasion. Il est exclu que les espions humains se montrent au grand jour. D'ailleurs, murmure cyniquement Léandre aux personnages, il est fort probable que si on comptait les serviteurs infiltrés de son Église, au sein des autres ordres présents, le Caméléon doublerait ses effectifs.

Comme prévu, la présence des personnages provoque un petit effet et les salutations des hauts responsables se font plus discrètes que jamais.

Sur une large place ovale, les diverses congrégations attendent l'arrivée de la dernière, c'est-à-dire celle de Léandre.

Dominant l'assemblée, Harakel Sagitarian se tient debout, immobile, les yeux au ciel, comme s'il ne voyait pas ses invités. Ses deux nymphes dansent pour lui mais il n'y prête pas attention. Ainsi commence la fête de la Concorde, explique Nataniel.

La musique s'arrête, le maître des lieux baisse les yeux sur la foule et prend un air faussement surpris mais heureux. Il semble découvrir les visages et reconnaître ses amis les plus chers. Mais son regard se perd. Il semble chercher quelqu'un.

Léandre commente alors que c'est pendant la fête de la Concorde qu'officieusement les Églises vont choisir leur camp. Le Singe doit montrer l'exemple puisqu'il cherche la suite du Guide, toujours absente.

Une musique s'élève de derrière un bosquet. Harakel Sagitarian s'y précipite et tombe à genoux, en adoration devant le fameux Abel Cadriassian et ses serviteurs. Ce dernier se met alors à genoux devant le prélat et les deux se relèvent ensemble.

Entre ses dents, Léandre siffle que le Singe est pour le Guide.

Derrière le prétendant au titre d'Homme-Dieu se tiennent respectivement l'arme d'étoile, Isaac Blondstein, Natek mais surtout Danna III, représentant la grande famille des Albaman ! Ainsi le Guide ne cache pas l'origine des fonds utilisés pour sa campagne (sa propagande).

Deux serviteurs sortent de la suite et offrent le cadeau coutumier : un petit être difforme au long nez et aux grandes oreilles : un gnome.

Église	Représentant	Cadeau	Pour ou contre le Guide
Dragon	Mgr Jallien d'Ignis (m)	Une piécette frappée du Singe	Contre
Caméléon	Mgr Léandre d'Amaury (m)	Un coquillage translucide	Contre
Serpent	Mgr Sania Oldfield (f)	Un livre de légendes d'origine terrienne	Pour
Scorpion	Mgr Anakor Formoss (m)	Les plans d'une arme baptisée Sagitarian	Pour
Rat	Mgr Luc Saint-Eure (m)	Un casque d'holovidéo	Contre
Sanglier	Mgr Akira Tokamu (m)	Une maquette d'Édenia	Pour
Poisson	Mgr Kath Villnius (f)	Une gène hybride d'homme-dragon	Pour
Aigle	Mgr Anna Fillian (f)	Un passeport plaqué or	Contre
Cheval	Mgr Julien Savirapan (m)	Un maquette d'un vaisseau baptisé Pégase	Contre
Tigre	Mgr Rébecca Wood (f)	Un minéral changeant de couleur	Contre
Bélier	Mgr Ultek Sannsek (m)	Un lot de dix musiciens mélodiens	Pour

Ainsi Sagitarian pourra enrichir son cheptel de zoomorphes !

Il serait trop long de présenter chaque ecclésiastique. Nous nous contenterons de donner le nom du dirigeant de chaque suite (son sexe également), son présent et le camp qu'il défendra. Les cadeaux indiquent aussi la sympathie que porte un ordre pour l'Église du Singe.

En comptant le Singe, il y a donc une parfaite égalité. La partie va être serrée. Dans cette ambiance bon enfant, la fête de la Concorde peut commencer.

Une horde de Chérubins, petits enfants ailés, sort des fourrés en lançant des pétales de rose sur les invités. Les deux nymphes gazouillent l'hymne du Singe, repris par des mélodiens dont les oreilles sont cachées par des perruques blanches. Dans le ciel, trois immenses singes holographiques se couvrent respectivement les yeux, les oreilles et la bouche.

Un banquet qui durera jusqu'au soir réunira cordialement tous les futurs belligérants de cette histoire.

4) LA CHAPELLE DU CAMELEON

C'est pendant cette fête que les personnages vont pouvoir un peu découvrir Edénia et sa faune mystérieuse. Pour cela, ils vont avoir un guide fort surprenant. Un chérubin se présente à eux pendant le repas. Il se nomme Séciah et a pour mission de servir au mieux tous les désirs des membres de la suite du Caméléon.

Il peut faire visiter l'astroport, le centre et Edénia, mais pas le ghetto.

De bonnes joues, les fesses roses, de petites ailes qui lui permettent au mieux de virevolter, des boucles blondes en pagaille et une tunique blanche immaculée, Séciah est le prototype parfait du Chérubin innocent et jovial. Il explique, commente et interprète tous les signes d'Edénia. Joueur, il semble apprécier la compagnie des humains facétieux.

Tout cela n'est qu'une façade. Séciah n'est plus conditionné. Il ne se souvient pas de sa vie antérieure, mais sait qu'il a été shaaniste. C'est grâce à ce secret qu'il a d'ailleurs échappé à la vigilance des ingénieurs de Sagitarian. Son rêve (de fou) serait de partir loin d'ici. Une personne lui a proposé de l'y aider en échange d'un service. Sur cela, il restera toujours silencieux.

Si on le perce à jour, il admet sans peine sa pro-

Séciah (zoomorphe chérubin)

C : 2 **Rel** : 4 **E** : 4
Per : 3 **A** : 2 **Sens** : 3

Arme : aucune
(un couteau par la suite : facteur d'attaque 6)

Points de Vie : 5/10

Compétences : Acrobatie 12, Arts appliqués 15, Chant 15, Lang. du corps 17, Musique 15, Comédie 15, Aérologie 15, Protocoles 15, Discrétion 12, Vigilance 17, Shaan 10 (au début) et Arme courte 15.



fonde aversion pour sa condition et pour Edénia. Ses commentaires sont alors acerbes, tranchés et le plus souvent très pertinents. Allié précieux car respecté de tous les autres zoomorphes, il doit rapidement acquérir la sympathie des personnages.

Léandre encourage les personnages à s'éloigner un peu. En effet, si quelqu'un veut prendre contact avec eux, ce qui arrivera sûrement plusieurs fois, il ne le fera pas au banquet mais dans un lieu isolé pour ne pas être vu de tous. Ils ont donc carte blanche du moment qu'ils restent dans le domaine de la légalité.

La visite des îlots peut amener à rencontrer les créatures les plus étranges d'Edénia ; Séciah les connaît toutes.

Les différentes chapelles des Églises et le capitole sont intéressants à situer même si l'on ne peut y pénétrer.

Il n'en va évidemment pas de même pour la chapelle du Caméléon, dont l'accès est libre aux personnages. C'est ici qu'ils vont dormir et se restaurer, servis par des mélodiens dont le regard est un mélange de mépris et de crainte. En effet, qui sont ces Héosiens partageant le repas de la pire des Églises ?

Le chef de rang se nomme Deliametulinia.

Les serveurs venus du ghetto se doutent de l'origine des zoomorphes mais n'ont aucune certitude. Leur travail leur permet de nourrir leur famille, alors ils ne posent pas de question. La règle du silence leur interdit de parler, sinon pour répondre à un ordre.

Toujours habillés pour cacher leurs caractères raciaux (oreilles), ils se doivent d'être le plus discrets possible dans leur travail. On dénombre quatre mélodiens par chapelle.

Celle-ci compte deux étages. Le rez-de-chaussée comprend les salles communes de restauration et de relaxation. Le premier est réservé aux hôtes de marque puisqu'on y trouve quatre suites luxueuses. Le second est constitué d'une trentaine de petites cellules étroites mais confortables. Toutes les portes d'Edénia peuvent être fermées de l'intérieur, mais surtout de l'extérieur.

Pendant la fête de la Concorde, un Faune se présente aux personnages de la part de Mgr Kath Villnius, du Poisson.

L'archiprêtrisse aimerait les rencontrer ainsi que Nataniel Centaurius. Il en va de son vote. Elle leur donne rendez-vous à la fontaine des Dryades à minuit, c'est-à-dire une heure avant la fin de la Concorde. Nataniel est déjà prévenu et a donné son assentiment pour la réunion.

Serveurs mélodiens.....

C : 2 **Rel** : 3 **E** : 2
Per : 4 **A** : 2 **Sens** : 3

Arme : aucune
Points de Vie : 6/12

Compétences : Chant 15, Protocoles 15, Discrétion 15, Vigilance 14.

Mgr Kath Villnius

(archiprêtrisse du Poisson)

C : 3 **Rel :** 5 **E :** 4

Per : 4 **A :** 1 **Sens :** 4

Arme : stylet (facteur d'attaque 6)

Points de Vie : 7/14

Compétences : Alchimie 14, Botanique 17, Médecine 15, Protocoles 17, Zoologie 15, Culture humaine 15, Armes courtes 15, Dissuasion 15, Psychologie 12, Vie urbaine 15, Discrétion 15, Vigilance 14.

Femme d'une quarantaine d'années, belle mais stricte, elle porte un voile sombre qui lui élargit le front et la rend presque inhumaine. Ses yeux noirs comme la nuit sondent toujours ses interlocuteurs. Il semble difficile de pouvoir mentir à une personne exerçant une telle domination naturelle.

5) LE DEBUT DE LA PARTIE

La fontaine des Dryades doit son nom aux splendides statues de nymphes aquatiques d'où sortent des bulles et de l'eau colorée. Le lieu est truffé de micros et de caméras, et c'est pour cette raison que Kath Villnius se présente avec un cadeau pour Nataniel. Il s'agit d'une cage d'oiseaux bourdonneurs dressés pour se placer sur tout équipement électronique. Ils provoquent des interférences sonores à l'aide de la vibration de leurs ailes.

La cage en contient dix qui se précipitent soit dans les arbres, soit vers la fontaine. La place semble alors isolée des mouchards.

La prêtrese explique ensuite sa délicate position. Un petit accident a provoqué la mort de plusieurs ingénieurs de son ordre (le Poisson) dans un monastère dont elle ne veut pas révéler l'emplacement. La chose devait rester secrète car le projet était de première importance.

Or, non seulement un allié du Guide a réussi à avoir l'enregistrement sonore de l'incident (une expérience sur le bioarmement), mais en plus les Albaman sont en possession d'un résumé du projet dans son ensemble !

L'allié en question se nomme Anakor Formoss et il est à la tête de la délégation du Scorpion.

Il a avec lui les fameuses preuves compromettantes et menace de les diffuser lors du débat. Elle demande donc l'intervention du Caméléon pour récupérer les documents, c'est-à-dire un disque laser de la taille d'une pièce.

Dans le cas où Anakor a toujours l'objet du chantage au moment du vote, elle sera contrainte d'appuyer la demande du Guide.

Nataniel accepte le marché, sachant que le Caméléon gardera la preuve qui ne sera rendue qu'après le vote. La réunion se termine lorsque Séciah et son collègue faune sont autorisés à revenir.

L'androgyné provoque alors un petit conciliabule avec Léandre. Les personnages sont invités à y participer et même à donner leur avis.

L'archiprêtre admet que la plupart des votes ne sont qu'une affaire de transaction et non pas de croyance. De fait, l'histoire Kath Villnius l'intrigue. En effet, elle a de très bonnes relations avec l'Église du Scorpion, et principalement avec Anakor.

S'il a accepté de la faire chanter, c'est qu'il est lui-même obligé d'obéir à quelqu'un.

Aussi, pour ne pas mettre tous les œufs dans le même panier, Léandre propose aux personnages de chercher dans deux directions : d'une part récupérer le disque, et, d'autre part, savoir qui contrôle Anakor et ce qu'on peut y faire. En résolvant le problème du Scorpion, les personnages peuvent faire basculer deux Églises contre le Guide.

Étant donné qu'il est interdit de se promener dans Edenia pendant le couvre-feu (marqué par un doux carillon), les personnages vont devoir officier durant la

Annexe 2 : La journée sur Edenia

Rythme de vie du concile d'Edenia.

6 h 00	Lever (fin du couvre-feu)
7 h 30	Action de grâce envers un Homme-Dieu (au choix suivant les prélats)
8 h 00	Petit-déjeuner
9 h 00	Communion en place ovale
9 h 30	Réunion dans le Centre (exposé, débat ou vote)
11 h 30	Prêche de l'un des archiprêtres
12 h 00	Déjeuner dans les loges après bénédiction des mets
14 h 00	Reprise du travail (exposé ou débat)
17 h 00	Cérémonie à la gloire des Hommes-Dieux (office)
18 h 00	Temps libre (promenade, prière ou réflexion sur les textes)
20 h 00	Collation commune et silencieuse. Un prélat lit un rapport d'activité intéressant l'assemblée
21 h 00	Reprise du travail (exposé ou débat)
24 h 00	Fête à Edenia (danses, chants, théâtre)
26 h 00	Dîner commun ou individuel après bénédiction des mets
27 h 00	Reprise de la fête
30 h 00	Final (feux d'artifice et faux coucher de soleil)
31 h 00	Action de grâce nocturne
31 h 30	Couvre-feu

première réunion, lors de l'exposé des faits concernant Abel Cadrissian.

Il ne cache pas qu'il semble probable que les autres Églises manœuvreront aussi dans la journée. Les personnages, dans la mesure du possible, doivent donc prévenir Léandre ou Nataniel avant de prendre la moindre initiative. Si ce n'est pas possible, qu'ils agissent : les deux prélats jugeront si les dégâts sont réparables...

6) "MES CHERS ET VÉNÉRABLES CONFRÈRES, VOILÀ LES FAITS..."

Ainsi commence, le lendemain, le discours de Léandre d'Amaury.

Chaque délégation est confortablement installée selon le protocole dans l'hémicycle central. L'orateur parle de son balcon mais son image holographique, agrandie, trône au centre de l'arène. Chaque représentant peut ainsi à loisir regarder l'image ou le véritable prélat.

Sagitarian préside la rencontre et donne la parole si un intervenant veut poser une question, faire une critique constructive ou apporter de nouveaux éléments à l'affaire en cours.

Tout manquement à un rendez-vous (pour un prélat) est noté mais rarement puni. Les Héossiens sont mal vus pendant les cérémonies importantes. Paradoxalement, même s'ils ne sont pas désirés, on leur reprochera leur absence.

Pour les personnages, ce spectacle n'a rien de vraiment captivant. En effet, ils connaissent déjà l'histoire mais surtout ce n'est pas dans le centre qu'ils risquent de trouver le disque.

En revanche, le grand couloir circulaire entourant les loges peut s'avérer plus intéressant. En effet c'est par là que passent tous les messagers des Églises : prélats, serviteurs delhions ou mélodiens et zoomorphes, tout est bon pour faire passer une information, qu'elle soit vraie ou fausse.

Nos héros peuvent intercepter ainsi plusieurs papiers dans le genre : "Je ne vois pas de quoi vous voulez parler mon cher, mais je me plierai à votre désir" ; "Cette vidéo est un plaisir pour les yeux. On vous y reconnaît parfaitement avec cette féling. J'espère qu'elle a été à votre goût, elle m'a coûté très cher" ; "Qu'est-ce qui est prélat, qui passe ses nuits à se saouler et qui jure en utilisant le nom des Hommes-Dieux ?".

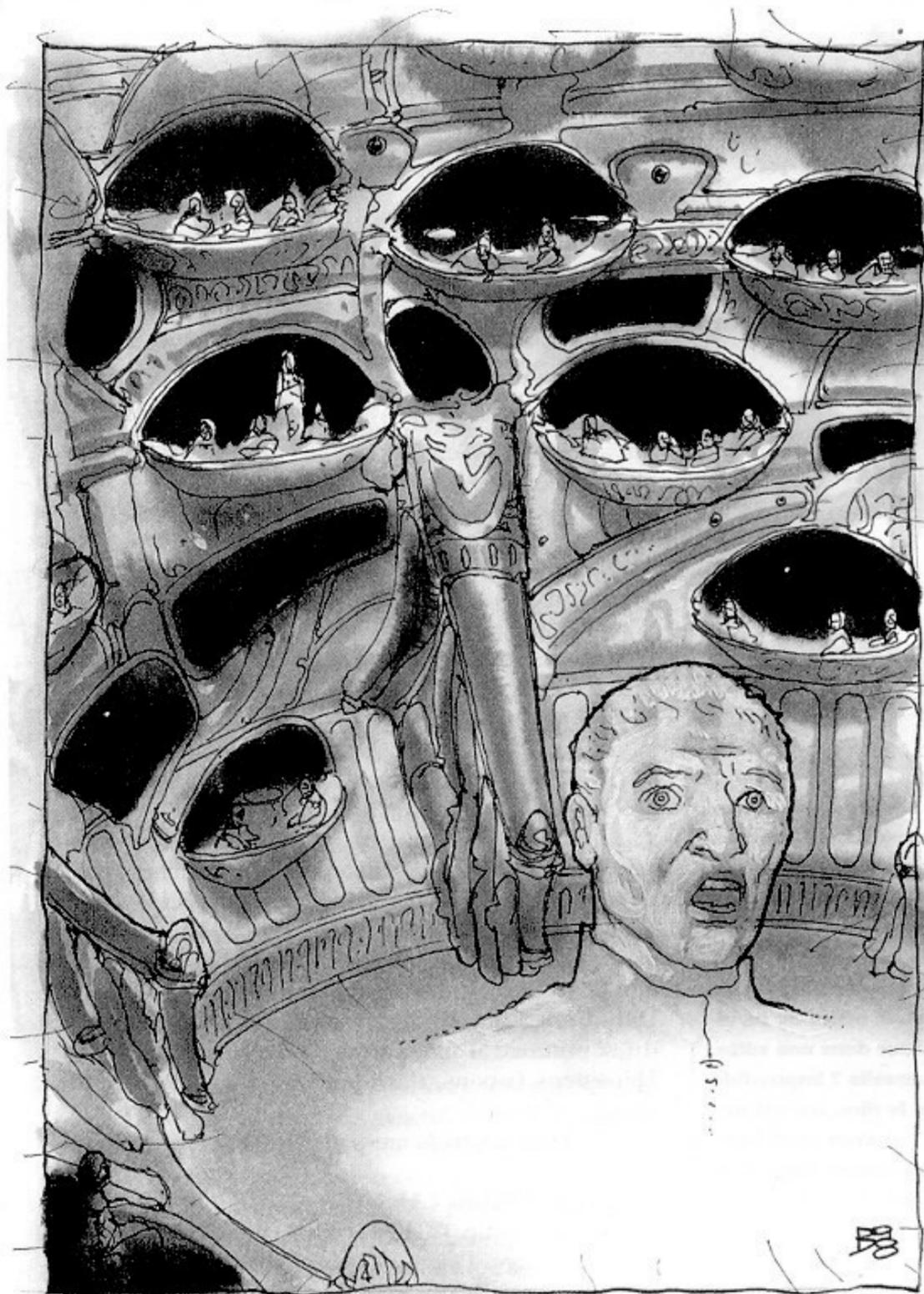
Bref, ce premier jour, on (re)fait connaissance.

Séciah connaît tous les zoomorphes et éventuellement l'Église qu'ils servent. Il peut ainsi dire qui communique avec qui.

A) LA CHAPELLE DU SCORPION

Dans le jardin des plaisirs, les serviteurs nettoient les restes de la fête de la Concorde et préparent le festin du soir, qui aura lieu après l'office.

Il n'est donc pas simple de visiter sans autorisation l'hôtel particulier d'Anakor et sa suite. Les serviteurs donnent l'alerte à la moindre intrusion. Séciah



ne peut aider les personnages car il dit ne pas être conditionné pour organiser un cambriolage.

En revanche, innocemment, il glisse que la porte de derrière est rarement fermée. Le fait-il intentionnellement ? Laissez le doute planer. Quoi qu'il arrive, il accompagne les personnages, son programme l'y oblige, mais il reste le plus discret et le plus silencieux possible (c'est important).

La porte donnant sur les cuisines de la chapelle n'est effectivement pas verrouillée.

En jouant de discrétion, on peut arriver à la suite de l'archiprêtre.

Si un personnage a pensé à récupérer les oiseaux de Kath Villnius, il peut brouiller les systèmes de sécurité. Sinon, toute la visite se fait sous l'œil amusé de Sagitarian qui se contente d'enregistrer, sans plus.

Dans la chambre, rien de bien passionnant si ce n'est le masque en or que Séciah déniché sous le lit. Ornement utilisé pour les cérémonies, il est à la sem-

blance du Scorpion. Les prélats n'usent de ces appareils que pour les grandes occasions. En effet, l'animal lié à un ordre n'est qu'un symbole et pas un art de vivre. Anakor ne se prend pas pour un scorpion, il a bien d'autres préoccupations dans la vie.

Le masque ne doit pas sortir de la pièce, Séciah y tient particulièrement. Il explique à voix basse qu'une sécurité le contraint à dénoncer un voleur avéré ou soupçonné. Si le masque disparaît, il se devra de faire son rapport à Sagitarian lui-même. Il prend donc soin de replacer l'objet là où il l'a trouvé.

Il n'y a pas trace du fameux disque dans la chapelle.

En revanche, les personnages peuvent s'armer en pillant les derniers trésors technologiques mis au point par l'Eglise du Scorpion. L'objet le plus abordable reste une lame plasmétique (arme longue et facteur d'attaque 10) dont l'usage ne nécessite que la compétence Arme courte et plus.

L'autonomie de l'épée est de deux heures en fonctionnement continu.

B) ANAKOR FORMOSS

Intercepter les messages d'Anakor semble l'approche la plus censée.

Il utilise deux moyens de communication officiels : le novice Daliatus et le zoomorphe centaure Nitaël. Le premier porte les vrais messages, le second les leurres.

Les méthodes pour récupérer les papiers sont diverses et à la discrétion des joueurs. Il va sans dire que la violence est hors de question. Mais le novice Daliatus est jeune et impressionnable. A peine sorti du séminaire il n'a rien vu du monde : les grands Héossiens (woons, darkens et ygwans) le terrifient donc.

Voilà les trois messages qu'il doit porter :

- A Anna Fillian (Aigle)

"Ma belle, j'ai bien compris le sens de ton adorable message. Pourtant, ma position est plus inconfortable que celle que tu me laisses entrevoir. Comme d'habitude, quelqu'un a été plus rapide que l'Aigle."

- A Luc de Saint-Eure (Rat)

"Ta petite manœuvre ne fonctionne pas avec Sania. Reste dans ton Arpège et laisse-nous la réalité !"

- A Léandre d'Anaury (Caméléon) si les personnages ont fouillé la chapelle du Scorpion.

"Merci de m'envoyer vos bestiaux pour ranger ma suite. Que cherchez-vous chez moi ? Je n'ai rien à cacher, moi."

Ceux de Nitaël peuvent être obtenus tout simplement en les demandant au Centaure. Comme ils sont faux, nous vous laissons le soin de les inventer pour tromper vos joueurs à ce stade de l'histoire.

Aller parler à Anakor ne donne rien sinon un petit incident diplomatique. En effet, les gens du Caméléon n'ont pas l'autorisation d'entrer dans les loges sans y avoir été invités.

Le prélat ne désire parler à personne et encore moins à des Héossiens.

C) KATH VILLNIUS

Cette dernière n'envoie qu'un message et de façon si voyante qu'il sera intercepté par les Églises du Sanglier et du Cheval. Son destinataire n'est autre qu'Anakor. Le faune qui le transporte n'a pas pour mission de le porter mais de se le faire voler (ou de le perdre si personne ne s'intéresse à lui). Voici la teneur de la déclaration :

"Anakor, veuillez cesser ce petit jeu immédiatement. Je ne cède jamais et Léandre est de mon côté ! Il va s'occuper de votre cas si vous continuez de la sorte. Vous savez qu'il est vindicatif et efficace."

En quelques minutes toute l'assemblée sauf le Scorpion sait qu'Anakor fait pression sur Kath Villnius et que Léandre la défend. Ce dernier ne considère pas ce leurre comme une erreur stratégique du Poisson, Kath est par trop intelligente. Il y a autre chose et il fera part de ses soupçons aux personnages.

C'est à la conclusion du discours du Guide, en fin de troisième période de travail, qu'on vient frapper à la loge du Caméléon. Une Nymphe dépêchée par Larme d'étoile, la prêcheuse d'Abel Cadriassian, donne rendez-vous aux personnages devant la chapelle du Guide, immédiatement. Qu'ils viennent sans arme et discrètement. Larme d'étoile précise qu'elle sera protégée.

7) PRÉVISIONS, VISIONS

Rien n'oblige les personnages à se rendre au rendez-vous.

Mais s'ils optent pour cette solution, Larme d'étoile se trouve effectivement devant les appartements de son maître.

Elle ne craint rien pour sa santé, ni une action des Héossiens. En effet, elle n'est pas vraiment présente car c'est son image holographique qui attend au lieu convenu.

Elle ne laisse pas le temps aux personnages de parler et leur explique qu'elle est probablement surveillée.

Léandre, elle en est certaine, les manipule en vue de tuer le Guide. Ce n'est pas pour protéger Abel qu'elle les prévient, mais pour leur propre sécurité. Elle sait que l'archiprêtre a pris des contacts dans le ghetto pour une action ce soir. Une Delhion nommée Fillss serait dans le coup.

L'image se brouille, Larme d'étoile regarde sur la droite et appuie précipitamment sur un bouton pour disparaître.

Mais l'image est rapidement remplacée par une autre.

Cette fois, il s'agit d'une silhouette qui se forme au cœur d'une lumière verte. Une humaine habillée à la mode mélodienne et plaçant sa main au dessus d'un calice, regarde les personnages. L'image se précise : elle est blonde, plutôt belle (pour une humaine) et manipule les schèmes magiques. Une seconde ombre se forme alors derrière elle et, sans être identifiable, la frappe dans le dos. L'apparition s'arrête là.

Si les personnages ont déjà été témoins de ce genre de phénomène (durant Archéos), ils auront reconnu la magicienne humaine qui tente de les contacter.

Les personnages ont du temps devant eux avant que Léandre ne leur demande des comptes.

De plus, leur petit guide ailé doit répondre au rappel des troupes d'avant l'office.

Et si...
Les personnages se retrouvent avec un moyen de pression d'origine inconnue. Un messenger gît dans un coin sombre. C'est un novice du Singe mais il faisait office de serviteur dans une suite. Laquelle ? impossible de le dire. Il n'est pas mort mais juste assommé. Apparemment, le forfait vient d'être commis car il porte toujours sur lui un gadget humain dont l'utilisation est un mystère pour les joueurs. Il cherchait à le protéger quand il a pris un mauvais coup. Les personnages peuvent profiter de son inconscience pour dérober l'objet qui doit avoir une valeur quelconque. Nataniel et Léandre ignorent ce à quoi peut bien servir ce qui ressemble vaguement à un moteur miniature. A qui appartient-il ? A quoi sert-il ? Autant de questions à résoudre avant qu'il ne serve vraiment à quelque chose dans les négociations.

Il leur est possible d'aller au ghetto pendant la grande parade religieuse du soir, mais ils y seront assez froidement accueillis. En effet leur présence a fait les gorges chaudes de tout le quartier. Ils vont donc devoir déployer des trésors d'imagination et de diplomatie pour enquêter ou rencontrer la delhion en question. Dans le pire des cas, nos héros finissent quelques centaines de mètres plus bas, plus probablement ils se feront chasser du rocher et s'ils sont persuasifs, ils pourront rencontrer Fillss.

A leur grande surprise, cette dernière se prépare pour le final de l'office durant lequel elle doit faire une apparition étrangement accoutrée. Elle devra planer au-dessus des humains maquillée en ange, c'est-à-dire le corps peint et des fausses plumes sur les ailes ! Fillss est le clou du spectacle organisé par Sagitarian qui apprécie les démonstrations de vol de la delhion.

Si elle admet devoir approcher les humains ce soir, elle affirme ne pas avoir rencontré Léandre, qu'elle ne connaît même pas !

Sur ce, elle se doit de partir au plus vite pour ne pas être en retard.

Si les personnages sont restés ou ont fait leur rapport à Léandre, il nie tout en bloc et leur demande un compte rendu de leurs activités de la journée. Le disque de Kath est-il en leur possession ? Que savent-ils d'Anakor ? Bref, il leur remonte un peu les bretelles. Il leur donne l'ordre de continuer à fouiner à la recherche d'un indice ou d'une piste à suivre.

Fillss

C : 4 **Rel :** 2 **E :** 3

Per : 4 **A :** 3 **Sens :** 3

Arme : aucune

Points de Vie : 8/16

Compétences : Acrobatie 15, Déguisement 17, Lang. du corps 17, Aérologie 17, Protocoles 15.

8) LE MASQUE DE MORT

L'office se déroule normalement, les noms des Hommes-Dieux sont loués et les offrandes faites. Après un prêche de Sagitarian sur les méfaits de la division, un chant de grâce est entonné.

Comme le veut le cérémonial, lorsque l'image des Hommes-Dieux apparaît, seuls les dirigeants des délégations pourront la regarder, mais à la condition de chausser leur masque. Ce qu'ils font.

Les autres participants doivent au moins baisser les yeux, sinon la tête, le temps de la prière.

Cette dernière dure pendant cinq bonnes minutes, rythmée par le son de larges conques marquant les différents psaumes à réciter aux Hommes-Dieux.

En fait d'image, pour celui qui, irrévérencieux, regarderait, il s'agit des symboles des Églises, parfois de masques et parfois de silhouettes. Le tout étant en trois dimensions, le spectateur risque juste le mal de crâne et la désapprobation outrée de ses voisins.

Les images disparaissent et les dirigeants enlèvent leur masque, signe que l'assemblée peut reprendre la cérémonie.

Les personnages sont alors rejoints par Séciah.

Le Chérubin semble soucieux, craintif. Il regarde partout autour de lui et refuse de révéler la cause de son inquiétude. En le mettant en confiance, il murmure alors que quelque chose va arriver et que les dryades en diront plus. Et, comme il est venu, il repart pour disparaître par un passage dérobé dont il a le secret.

Mgr Jallien d'Ignis, gardien de la foi et serviteur du Dragon, se lance alors de sa voix de baryton dans un effroyable cantique que l'assistance supporte plus ou moins bien. En effet, Anakor s'effondre et roule aux pieds des croyants. Il hurle, bave, se prend la gorge et meurt dans d'effroyables souffrances.

Sur la place centrale, les hommes des étoiles gardent le silence. Le cadavre encore remué par les spasmes fait l'objet de toute l'attention. A ses pieds, son masque d'or gît.

Léandre aussi est regardé avec suspicion par ses pairs.

Nataniel fait signe aux personnages de le rejoindre et explique à voix basse la situation s'ils ne la comprennent pas.

Léandre est à présent soupçonné d'être le responsable sinon l'instigateur du crime. En effet, non seulement Anakor soutenait le Guide, mais en plus Léandre devait l'empêcher (selon la rumeur) de faire pression sur Kath Villnius.

Nataniel pense que le Guide a sacrifié un pion pour mettre en difficulté son adversaire et récupérer un maximum de suffrage.

Il reste deux jours pour agir.



Acte 2



Vous voyez, monseigneur, il suffit de placer la plaquette au niveau du cœur. L'arme perce la poche et le sang coule. L'intérêt est que le mécanisme arrête le battement du cœur mais que le cerveau reste oxygéné. Vous pouvez alors avoir la semblance d'un mort pendant un temps indéterminé. Bien entendu, à votre âge vous ne pouvez vous permettre de rester trop longtemps en catalepsie. Bien sûr, il y a toujours l'option du clone mais là, monseigneur, ce sera plus coûteux, beaucoup plus coûteux... ?

**Conversation IX Bêta (bis)
Léandre d'Amaury et Julius Borka,
expert en morphie.**

« Sur ce cliché, on peut voir Souffle de lumière face à la marmite. Elle semble implorer la clémence.

Sur le second, on voit que ses suppliques ont été vaines. Ce qui est le plus surprenant c'est cet accoutrement qu'elle porte lorsqu'ils la plongent. Nos spécialistes affirment qu'il s'agit d'un costume de fabrication humaine : un costume d'amazone plus précisément. Cela explique donc l'arc et la flèche. »

**Rapport de Sabine Halstar à Léandre,
prêtresse du Caméléon.**

1) ENQUÊTE

Harakel Sagitarian prend la parole et déclare que la fête prévue ce soir ne pourra avoir lieu. A la place, une veillée funéraire sera organisée et tous les participants au concile se réuniront pour décider de l'attitude à adopter.

Bien entendu, une enquête doit être menée au plus tôt pour connaître les raisons du décès d'Anakor. Edenia se trouvant sous la juridiction du Singe, des prêtres de cet ordre se chargeront de faire toute la lumière sur ce tragique événement.

En attendant d'en savoir plus, certains prélats sont priés de rester à la disposition de ses gardes. Se faisant, il se tourne vers Léandre d'Amaury qui, lui, fixe Abel Cadrissian et sa clique.

Le Guide est radieux et tient par la main Larme d'étoile, tête basse pour éviter le regard des personnages. S'ils sont allés dans le ghetto suivant ses recommandations, la diversion voulue par son maître a fonctionné à plein.

Nataniel ne peut pas en rester là. Après s'être isolé de la foule avec le shaani, l'androgynisme lui donne carte blanche pour démêler cette histoire avant demain soir, la fin des débats.

Plusieurs pistes peuvent être suivies.

A) LE MASQUE

C'est l'arme du crime, les personnages ne devraient pas mettre trop longtemps avant de le comprendre.

Une petite aiguille émerge de la courroie. La toxine utilisée se révélera être du Gult, une sorte de cyanure ultra violent. Anakor n'avait pas une chance de s'en tirer.

Les caméras cachées dans les appartements de l'archiprêtre confirmeront à tous ce dont les personnages ont été témoins : c'est Séciah, le Chérubin, qui a placé discrètement l'aiguillon en manipulant l'objet. Invitant les personnages à participer au cambriolage, il a peut-être tenté de leur faire porter le chapeau.

Cette information est gardée secrète jusqu'au matin par Harakel Sagitarian. Bien entendu, le zoomorphe se trouve dans sa cage.

B) LE CORPS

Difficile d'approcher le cadavre sans être remarqué. En effet, jusqu'au milieu de la nuit il est (sur)veillé par des cohortes de prêtres. Son remplaçant dans la suite n'a pas été désigné et ne le sera que le lendemain.

L'autopsie révélera que c'est bien le poison qui a tué Anakor.

C) FILISS, LA DELHION

Comme on s'en doute, la pauvre n'a rien à voir là-dedans. C'est Larme d'étoile qui a donné un nom qu'elle avait aperçu dans le programme du concile. Pour la trouver, il faut retourner dans le ghetto.

Et pourtant, elle peut avoir des choses à raconter (à sa façon). En effet, elle a vu, alors qu'elle volait haut sous le dôme de verre, une bien curieuse rencontre : Isaac Blondstein, Danna III des Albaman, Sania Oldfield, archiprêtresse du Serpent, et Séciah en grande discussion. Le petit être semblait affolé et virevoltait dans tous les sens. Oldfield aussi paraissait agitée. Danna III, semble-t-il, a calmé l'un et l'autre d'une parole (ou d'un geste).

D) LES VOIX DES DRYADES

En revenant à la fontaine, il est possible de remarquer que l'une des statues a été légèrement déplacée sur un axe. En la poussant, on découvre une petite cavité contenant une bouteille presque vide et une boîte d'aiguillons. C'est un indice important car il est couvert d'empreintes prouvant qu'il est passé entre les mains de suspects en puissance : les personnages !

Les caméras les filment, le poison en main. Séciah, une fois de plus, a peut-être piégé ses compagnons.

E) SANIA OLDFIELD

Impossible d'approcher cette dernière car sa suite la protège et, à sa demande, empêche tout contact. Mais on peut l'observer de loin.

C'est probablement la plus jeune des prélats des Églises puisqu'elle compte à peine trente années. Sa fonction lui impose une tenue stricte, même si on sent l'attrait que porte cette rouquine au soin de sa per-



Mgr Sania Oldfield**(Archiprêtre du Serpent)****C : 3** **Rel : 4** **E : 3****Per : 5** **A : 3** **Sens : 4****Arme :** rapière (facteur d'attaque 8)**Points de Vie :** 8/16**Compétences :** Comédie 15, Déguisement 15, Protocoles 15, Culture humaine 16, Armes moyennes 15, Commerce 16, Contrefaçon 15, Corruption 17, Substitution 15, Psychologie 13, Vie urbaine 15, Discrétion 15, Vigilance 14, Mécanismes 15.

sonne. Fuyant les regards, se cachant derrière ses serviteurs, elle perd tous ses moyens face à Danna III Alban, ou pire, Kath Villnius.

C'est à cette dernière qu'elle doit un poste si important dans la complexe organisation du Serpent. Si Villnius n'avait eu besoin de cette charmante marionnette, Sania serait sans doute encore une obscure nonne-comptable dans une non moins obscure chapelle administrative.

Elle est le point faible de la stratégie du Guide et de ses partisans. Aux personnages de savoir l'utiliser avant qu'il ne lui arrive un malheur.

2) OÙ LES ÉVÉNEMENTS SE PRÉCIPITENT UN BRIN

La veillée se terminant, Léandre convoque les personnages pour confirmer qu'il est à présent hors jeu pour ce qui est des tractations. L'homme semble fatigué, soucieux mais surtout très las. Il s'en remet donc à Nataniel, en qui il met toute sa confiance, pour venir à bout de cette histoire.

Mais avant de se retirer du jeu des alliances pour ne se consacrer qu'au débat (autant ne rien faire), il donne un dernier renseignement utile.

Mgr Ultek Sannsek de l'Église du Bélier est prêt à changer de camp. En effet, Léandre détient la preuve qu'il a détourné des fonds pour le compte d'une petite guerre personnelle contre un prélat du Tigre. Ce document se trouve dans la chevalière que donne Léandre à l'un des personnages. Elle contient une puce électronique (magie humaine).

Ultek est peureux, explique Léandre. Le jeu consiste à lui faire plus peur que ne le font déjà le Guide et ses amis.

Sur ces paroles, le vieil homme part dans ses appartements pour prier et trouver un moyen de revenir en course.

Les personnages peuvent en faire de même.

Seulement, pour eux, la nuit risque d'être soit courte, soit fatale.

En effet, vers trois heures du matin Nataniel les fait réveiller en urgence : des hommes du Singe ont encerclé la chapelle et s'apprêtent à donner l'assaut.

Les tigres de l'androgynie vont provoquer une diversion pendant que les personnages pourront fuir vers le ghetto et s'y cacher. Bien entendu, les ordres de Léandre restent les mêmes : il faut trouver qui est

responsable de la mort d'Anakor. Seules les conditions de travail changent un peu, ce sont les risques du métier.

Pour échapper aux soldats du Singe et aux divers barrages mis en place, les personnages vont devoir jouer de discrétion et utiliser toutes les armes qu'ils ont en main (la puce ou le témoignage de la Delhion, par exemple).

Arriver au ghetto ne doit pas être aisé. La meilleure solution reste de passer par l'astroport et de se mêler aux travailleurs. De plus, si les personnages ont de bons contacts avec les delhions locaux, ils peuvent trouver là une aide providentielle. Jamais l'Église du Singe n'ira les chercher dans les ruines du ghetto.

S'ils sont capturés, Sagitarian les fait mettre dans des cages isolées avant de les passer à la question (sur les tables d'opération). L'avantage, c'est que les prisonniers vont découvrir les caves d'Edenia et leur secret. L'inconvénient, c'est que les femelles seront placées avec les reproductrices et qu'elles auront bientôt les pieds sectionnés (parlez en terme d'heure pour augmenter le suspens). Les mâles seront remis en cage et libérés au moment voulu (en même temps que Séciah, comme on le verra plus bas).

Au matin du second jour, un avis de recherche concernant les personnages sera lancé sur les quatre îlots. Si nos aventuriers ont de mauvaises relations avec les Delhions, ils sont rapidement faits prisonniers et rendus pieds et poings liés à l'Église du Singe.

En revanche, s'ils s'entendent plutôt bien avec ces miséreux, ils vont devoir penser à réagir. S'ils ne l'ont pas rencontrée, c'est là qu'ils peuvent faire la connaissance de Fillss et écouter son témoignage. Détestant les humains, elle est prête à aider quiconque peut leur porter préjudice. Si un personnage est mort à ce stade, le joueur peut reprendre Fillss jusqu'à la fin de la partie.

À présent, plusieurs pistes peuvent être suivies pour se sortir de ce pétrin.

3) CHANTS ET CHANTAGES

La journée des prélats commence par une cérémonie en mémoire du très regretté Anakor. Léandre, plus marqué que jamais, y participe à contrecœur. Nataniel, lui, pleure deux de ses tigres et se prépare sa revanche. Quant à Sagitarian, il enrage d'avoir perdu douze soldats d'élite sous les griffes des félins de l'androgynie.

Les autres ecclésiastiques et la suite du Guide se contentent d'observer et d'attendre les débats de la journée, qui risquent d'être fort houleux.

Deux personnes sont relativement nerveuses ce matin : Sania Oldfield et Ultek Sannsek. L'un comme l'autre ne semblent pas avoir beaucoup dormi.

Les débats commencent en milieu de matinée et portent sur la pertinence d'ajouter un dieu aussi contestable que Cadrissian dans le panthéon du Nouvel Ordre. Anakor est remplacé par Jésabault Solsia, la seconde du défunt prélat. Elle ne cache pas dès le début sa sympathie pour le Guide, et dissipe ainsi tous les doutes que pourraient avoir ses confrères.

Et si...
Les personnages voient double (piste supplémentaire à suivre)
Alors qu'ils vadrouillent dans Edenia, nos héros croisent un Léandre pressé de rentrer à la chapelle. Il ne répond pas aux appels et disparaît aussi sec.
Petit détail, et plusieurs témoins le confirmeront, Léandre n'a jamais quitté l'hémicycle.
Un hologramme, un sosie, un clone ? Qui est cet homme ?

A) SANIA OLFIELD^{MS}

Il est possible de la rencontrer pendant les débats qui vont animer la journée. Par exemple, en se faisant passer pour un messager ou en lui donnant rendez-vous dans un coin discret. Son absence dans l'hémicycle ne troublera personne. En effet, la jeune femme ne comptait pas intervenir dans la discussion et personne ne lui a demandé son avis.

Pour lui faire cracher ce qu'elle sait de la mort d'Anakor, il faut trouver un accord. Cette femme a peur pour sa vie, elle cherche donc à se protéger. Elle entrevoit deux moyens de se libérer de Kath Villnius et de Danna III Albaman. Soit elle les fait assassiner, soit elle trouve un moyen de pression. La fuite lui est interdite puisqu'elle est humaine et archiprêtrisse de surcroît. Jamais elle ne serait acceptée par les Héossiens, les grandes familles la feraient éliminer et le Nouvel Ordre n'aurait de cesse de la traquer. Elle connaît un moyen de confondre Danna III dans cette histoire de meurtre.

En échange de l'élimination pure et simple de Kath Villnius, elle est prête à témoigner. Sinon, non seulement elle se tait, mais en plus elle votera pour le Guide.

Bien entendu, c'est un piège de plus.

Sania, quelle que soit sa situation, reste la marionnette docile de Villnius. Si les personnages acceptent le pacte, ils vont devoir organiser un attentat contre l'archiprêtrisse du Poisson. Or, cette dernière est secrètement protégée par une cohorte de soldats divins. Elle s'arrangera à un moment ou l'autre pour laisser croire qu'elle est vulnérable, mais ce sera pour mieux faire prisonniers les personnages et accuser Léandre de les avoir envoyés.

B) ULTEK SANNSEK

La puce électronique dans la chevalière provoque chez le prélat une véritable peur panique. Dès qu'il sait que les personnages l'ont en leur possession (Nataniel lui dira assez rapidement pour qu'ils traitent directement), il a deux réactions contradictoires. La première, c'est d'envoyer ses propres soldats divins rapporter la puce. Pour cela, ils usent de la force brute. La seconde, c'est d'empêcher que les personnages ne se fassent capturer par Sagitarian. Il sait que si la puce tombe entre les mains de l'Église du Singe, il n'a plus qu'à se tirer une balle dans la tête.

Aussi, ses serviteurs peuvent-ils faire office de sauveurs providentiels (et, dans la mesure du possible, anonymes).

Si le chantage fonctionne, non seulement Mgr Ultek Sannsek votera contre le Guide, mais en plus il donnera un renseignement bien utile pour la suite des opérations.

Mgr Luc de Saint-Eure aurait peut-être le moyen de porter préjudice au Guide, mais surtout à sa suite. L'archiprêtre fut un étroit collaborateur de Léandre dans le temps. Il partage sa haine des membres de la grande famille des Albaman, ceux qui financent en sous-main le Guide. Il s'est vanté au cours d'une négociation passée de ne rien avoir à craindre de ces "bouffons englués dans leur pétrole". En effet, les Albaman possèdent de nombreuses raffineries sur tout le continent.

NATEK, LE GARDIEN

C : 5 **Rel** : 2 **E** : 2

Per : 4 **A** : 1 **Sens** : 4

Arme : Épée darken (facteur d'attaque 8), arbalète à répétitions (6 coups ; facteur d'attaque 5)

Points de Vie : 9/18

Compétences : toutes les compétences de combat à 15, Vigilance 10.



Malheureusement, la loge du Rat se trouve coincée entre celle du Guide et celle du Poisson. L'approcher est malaisé, le faire sortir du centre discrètement, impossible.

C) SÉCIAH

Le Chérubin reste introuvable pendant toute la journée. En passant par un autre zoomorphe (ou en espionnant ses déplacements) les personnages peuvent visiter les caves d'Edenia et retrouver l'angelot.

S'il y a des prisonniers, les probables efforts qu'ils entreprendront pour se libérer seront, à force, couronnés de succès. Dans le pire des cas, les hommes d'Ultek Sannsek viennent les chercher et les libèrent en échange de la chevalière à la puce.

Le zoomorphe s'explique aussi bien qu'il le peut.

Le Guide, par l'intermédiaire de Danna III Albaman, lui a promis la liberté s'il plaçait l'aiguillon dans le masque d'Anakor. Après, il ne restait plus qu'à dire aux personnages où se trouvait le poison.

Apparemment, cette histoire de disque laser n'était qu'un leurre destiné à attirer les gens de Léandre dans un piège, mais aussi à éliminer l'archiprêtre qui, finalement, aurait voté contre Abel Cadrissian.

Séciah est lui-même tombé dans le piège de son propre maître. Sagitarian, au courant de toute l'histoire, va lui implanter des faux souvenirs, dont l'ordre donné par Léandre de commettre le crime.

Ainsi, quand son cerveau sera analysé, il en sortira la scène du cambriolage et le placement de l'aiguillon.

Si les personnages ne l'y aident pas, Séciah s'évade de sa cage et disparaît dans l'une des nombreuses cachettes d'Edenia.

S'il est libéré, il s'enfuit tout de même sans demander son reste ni remercier ses sauveurs. Il a encore une mission à accomplir avant de jouir de cette liberté qu'on lui a promise.

D) L'ATTAQUE

Il serait faux de penser que le Guide va laisser les personnages lui mettre des bâtons dans les roues.

Aussi charge-t-il Natek, son tueur professionnel, d'aller les éliminer.

C'est un monstre de guerre. Il élimine sans plaisir, froidement, avec un maximum d'efficacité. Il peut, par exemple, tuer net un allié des personnages pour donner l'exemple.

Sa mission est simple : chercher et détruire.

S'il est capturé, il change tout de suite de camp, du moment qu'on y met le prix. Il peut même donner deux précieux renseignements : il y a des troupes basées sous Édenia (mais très peu), et un système de brouillage isole l'archipel. Il n'émet pas du Purgatoire mais de la chapelle même du Guide !

Il était techniquement impossible d'affecter les émissions d'un rocher si haut perché, il a fallu monter le matériel ici même.

Dès qu'il le pourra, le Gardien retournera au Guide et lui fera un topo de la situation, sans avouer ce qu'il a révélé. Ce dernier cherchera alors un autre moyen d'atteindre ses adversaires.

S'il est tué, Abel Cadrissian hurlera à l'attentat. Cette mort redonnera de l'espoir aux alliés de Léandre : cet homme n'est pas si intouchable qu'il en a l'air, on peut l'affecter.

4) LA PRESSION MONTE D'UN CRAN

Pour les personnages qui auraient assisté au débat, il en reste un sentiment mitigé pour tous les participants. Léandre a perdu toute crédibilité. L'archiprêtre touche le fond alors qu'il conclut son plaidoyer.

Harakel Sagitarian l'interrompt brusquement pour faire une annonce officielle : celle de l'aboutissement de son enquête. Effectivement, il déclare que l'un de ses zoomorphes a été perverti pour commettre ce qui n'est qu'un terrible crime. Mais le plus odieux, c'est que sa créature a été libérée par les serviteurs de Léandre, complices du meurtre. De nombreuses preuves accablent ces Héossiens primitifs !

Nul doute que le Chérubin, très choqué par ce qu'on lui a fait faire, sera facile à reprendre : ce pauvre être est responsable certes, mais pas coupable ! Sa mort sera rapide et sans violence. Son cerveau aura beaucoup à dire.

Mais comment qualifier l'acte de Léandre d'Amaury ? Amener avec lui de dangereux terroristes déjà connus de tous les services du Nouvel Ordre fut une grave erreur. Si erreur il y a...

Puis, avec un large sourire, il redonne la parole à l'archiprêtre, effondré. Il ne termine même pas son discours et repart s'asseoir.

Encore un point pour le Guide qui ne peut s'empêcher d'éclater d'un rire clair et sonore : il a gagné.

Son rire est interrompu un instant par une titanique explosion qui secoue l'archipel volant. Là encore Abel ne peut s'empêcher de pouffer mais prend la parole pour calmer l'hémicycle.

Dans un silence tendu, il explique la situation.

Il semble que les terroristes au service de Léandre se soient joués du vieillard. En effet, des troupes renégates comptaient prendre le contrôle de la base terrestre dite du Purgatoire pour attaquer Édenia pendant la nuit. Les Hommes-Dieux soient loués, Danna III, représentante officieuse des nobles Albaman, a été plus efficace et plus prévoyante que les services du Caméléon. Avant que les rebelles ne puissent tenter leur action, la glorieuse milice de cette grande famille les a repoussés et a pris le contrôle de la situation. Mal-

heureusement, les bougres ont réussi à placer un système de brouillage des communications. Peut-être scra-t-il détruit quand les prélats auront à donner le résultat de leurs doctes réflexions aux Hommes-Dieux.

Danna III assure donc la sécurité des vaisseaux, qui, pour des raisons évidentes, ne peuvent décoller pour le moment. On n'est pas à l'abri d'une nouvelle attaque.

Ce coup de semonce était le signal que la place est donc actuellement entre de bonnes mains, les siennes (précise-t-il, toujours souriant).

En d'autres termes, le Guide vient de placer suffisamment de troupes au sol pour tenir le siège d'Édenia. Implicitement il signifie que seuls ceux qui voteront en sa faveur pourront repartir sains et saufs.

Il conclut en saluant que c'est dans la plus grande sérénité que les sages des Églises pourront faire leur choix.

Personne n'est dupe de la manœuvre de Cadrissian, les uns admirant ce splendide coup, d'autres réfléchissant à un moyen de contrer le bonhomme avant le vote. Nataniel est de ceux-là.

5) GOÛTS ET DÉGOÛTS MORTELS

Les débats étant clos, c'est un Sagitarian un peu inquiet de la tournure des choses qui invite tous les ecclésiastiques et leur suite à assister au spectacle d'Édenia.

Comme le veut la coutume, et malgré la tragédie qui endeuille l'ensemble de la communauté, une fête a été organisée en l'honneur des douze Églises et du Guide.

Un banquet, des danses et des chants seront offerts aux esthètes que sont les humains.

La place ovale a été aménagée pour que les convives puissent profiter à la fois du spectacle et du banquet. La nourriture y est riche et en quantité suffisante pour alimenter un régiment.

Outre les nombreux chérubins, tous les zoomorphes volant pirouettent dans le ciel alors que les terrestres tentent d'amuser les invités (en vain, il faut bien l'avouer).

Sur une scène, les nymphes de Sagitarian dansent sur une musique mélodienne. Rien de très existant puisqu'il s'agit tout de même d'un concile sérieux traitant d'un problème grave. Aucun excès non plus du côté des serviteurs silencieux et dociles.

Léandre est absent ; il semble même étrangement amorphe.

C'est Danna III qui provoque la surprise en faisant porter au milieu des convives un très large plat couvert d'une cloche d'argent. Son sourire narquois laisse à présager quelque chose de mauvais et la jeune femme ne déçoit pas.

La cloche est soulevée par deux serviteurs blêmes qui s'écartent au plus vite. En effet, les mets servis en sauce et savamment agencés ne sont autres qu'un des tigres de Nataniel et une jeune feling encore fumants. Ils ont des positions provoquantes, ce qui ne fait qu'accentuer l'abomination d'un tel spectacle !

Le tigre rugit silencieusement et la feling le montant lassivement comme un shadrag tient un arc bandé (flèche d'argent encochée) telle une amazone figée. Si

un personnage fait partie de la Résistance depuis un certain temps, il reconnaît la feling : Souffle de lumière.

Elle était à la tête d'un mouvement de lutte contre les hommes des étoiles et les hauts responsables la reconnaissant ne s'y trompent pas. Les Albaman l'ont capturée alors que toutes les Églises la recherchaient activement, mais en vain.

Plusieurs prélats s'isolent pour vomir alors que Sagitarian béguait quelques mots, le cœur au bord des lèvres.

Danna III s'explique d'une telle infamie.

Au sein des grandes familles, l'anthropophagie est chose courante. Si cette pratique a été interdite par le Nouvel Ordre, elle n'en est pas moins coutumière et normale (à ses yeux). Le sens que prend alors l'acte est hautement symbolique : on mange sa proie pour lui prendre sa force. Mais le rituel n'est pas seulement symbolique chez ces humains dépravés, il est on ne peut plus concret.

Aussi Danna III s'approche-t-elle du plat avec un large couteau et ouvre-t-elle la fourrure du félin pour laisser apparaître des morceaux de viande déjà découpés. Servant exactement treize parts, elle invite le Guide à distribuer à chacun son assiette.

Elle précise qu'un refus serait, pour elle, pire qu'une insulte. Comme le veut la tradition, l'un des convives doit donner l'exemple et commencer avant tout le monde. Ce faisant, elle se tourne narquoise vers Léandre, droit comme un piquet.

Tous les regards convergent une fois de plus vers lui. Le silence est pesant. Par deux fois Danna III somme froidement l'archiprêtre de partager ce repas avec elle et le Guide. Par deux fois, la réponse de Léandre est mécanique, absente : "Jamais".

Personne ne fait alors attention à Blondstein qui appuie sur une petite télécommande.

Le hurlement de douleur suraigu qui suit assourdit alors toute la foule. La feling sur le tigre reprend vie et surtout retrouve ses sens. Elle a été ébouillantée vive par la cuisson ! Ses yeux dépigmentés par le bouillon n'ont pourtant pas besoin de fonctionner. Programmée par Blondstein, elle connaît sa cible. La flèche siffle droit vers Léandre et se fiche dans son cœur.

L'homme tombe à genoux puis sur le côté : ainsi meurt officiellement Léandre d'Amaury, dont la seule consolation aura été d'avoir une fin pour le moins originale.

Souffle de lumière bascule en arrière en proie à d'immondes souffrances mais heureusement pour elle, son cœur lâche en même temps que celui de sa victime.

Dans le silence de mort qui règne, Danna III commente, acerbe : " Pauvre Léandre, quel incompetent il a été. Mourir assassiné par une sauvage prête à se cacher sur un plat pour l'approcher. Il aura été en dessous de tout dans cette affaire... "

6) INFILTRATION, DESTRUCTION ET ÉVASION VIRTUELLE

C'en est trop pour les ecclésiastiques qui regagnent au plus vite leur chapelle.

Nataniel pleure son tigre et part à la recherche des personnages.

Le Guide et sa suite restent seuls avec le maître d'Edenia. Ce dernier est choqué par ce qu'il vient de voir.

Mais la petite société part vers le capitole, Abel Cadrissian tenant par la main la triomphante Danna III.

Seule Larme d'étoile reste un moment près du corps de Souffle de Lumière. La Prêcheuse est alors prise d'une crise de folie assez étrange. Elle se blottit contre un arbre et supplie en hurlant. Ses bras semblent la protéger de coups à la tête. Il n'y a pas d'attaquant mais ses bras à nu sont marqués comme si c'était le cas.

C'est Blondstein qui revient et d'une magistrale claque lui remet les idées en place. Si les personnages sont témoins de cette scène, ils peuvent entendre le savant menacer la feling de la recycler en chair à woon et de la remplacer par une autre jolie poupée un peu plus coopérative.

Ces mots la calment tout net et Larme d'étoile retrouve sa prestance même si ses yeux sont cernés du noir de son maquillage qui a coulé.



La place ovale se vide sur cette scène.

En fait, comme personne ne semble vouloir s'occuper du corps de Léandre, deux tigres biomécaniques se couchent à son côté et lui offrent la seule veillée funèbre auquel il aura droit. Les personnages peuvent approcher le corps.

Léandre est bien mort. En le fouillant, ils trouvent (caché dans une poche secrète) ce que Natek leur a peut-être déjà dit : l'emplacement du système de brouillage dans la chapelle du Guide. Ainsi, il savait.

A son cou est attaché un médaillon dans lequel vieillit le portrait d'une jeune femme coiffée en brosse mais à la chevelure couleur prune. Nataniel ne sait pas qui a pu être cette femme.

Bizarrement on peut remarquer que le vieillard ne portait pas de sous-vêtement au moment de sa mort. Nataniel se trouble en apprenant ce singulier détail.

Enfin, le mort tient à la main une carte magnétique donnant accès à son ordinateur (dans sa chambre).

En l'utilisant (avec l'aide d'un humain qualifié), il est possible d'apprendre que Léandre venait de recevoir une mise à jour de l'emplacement des forces rebelles sur tous les points stratégiques. Il semble qu'une bonne part se soit massée bien loin de là, dans les marécages de Kelipl, non loin des empires de la nécrose (et plus particulièrement à côté du royaume de Sarla). Ce fait a été surligné dans le rapport. Un petit groupement se cache aussi à proximité mais sans précision aucune sur sa force et sa nature. Pourquoi Léandre s'intéressait-il à ces mouvements ? Même Nataniel l'ignore. Le seul rapport qu'il voit entre le Guide et l'armée rebelle, c'est qu'Abel Cadrissian a passé plusieurs années chez les nécrosiens, non loin du théâtre des opérations.

A présent, les personnages ont de quoi chercher à riposter.

En effet, Léandre leur a donné les derniers éléments dont ils avaient besoin.

Luc de Saint-Eure peut être le premier à débloquent la situation.

C'est sans aucune animosité que cet homme d'une cinquantaine d'années accepte de recevoir les Héossiens. Il ne cache pas que ces sauvages (les personnages) ne lui inspirent que la plus grande des pitiés. Il porte ce sentiment à tous ceux qui ne maîtrisent pas l'informatique et notamment les voyages dans Arpège, le réseau des humains. Un disciple de l'objet peut gagner sa sympathie par une petite démonstration.

Quoi qu'il en soit, grâce à Arpège, Luc de Saint-Eure peut quasiment tout (selon ses dires). Le problème, c'est que comme les communications ont été coupées, il faut d'abord arrêter le brouillage des ondes.

Cela signifie qu'il attend des personnages qu'ils investissent la chapelle du Guide et qu'ils mettent hors d'état de nuire le système de parasitage. L'infiltration et la destruction permettent de visiter ce que fut la prison de Souffle de lumière et la marmite qui servit à sa cuisson, les appartements des quelques fanatiques qui accompagnent Cadrissian, mais surtout l'une des annexes de Blondstein. Le reste des pièces n'est pas accessible mais l'agencement général est commun à toutes les chapelles.

Le système de brouillage radar sert aussi de chambre à Larme d'étoile. La féling n'a pas besoin de lit puisqu'une bassine remplie de liquide amniotique lui permet de ne pas subir la dégénérescence que connaissent tous les morphes de son type. Il se peut, si l'intrusion se fait tard dans la nuit, qu'elle y dorme, reliée par des tubes. Quand elle s'y trouve, un couvercle empêche toute interférence avec l'extérieur : impossible de lui porter atteinte donc. Elle demeure consciente de ce qui l'entoure et, voyant les personnages, elle peut donner l'alerte. Elle ne le fera pourtant pas.

Détruire le système de brouillage n'est pas compliqué, il suffit de taper dedans. Blondstein mettra entre deux et cinq heures pour le réparer, ce qui sera largement suffisant pour les personnages.

Une fois ce point de détail réglé, ils peuvent se présenter à l'archiprêtre du Rat. Ce dernier, n'ayant pas le temps de leur expliquer comment utiliser Arpège, va y travailler seul.



Il peut déjà aller y chercher toutes les données sur le Guide. Cela prendra du temps (jusqu'au matin), mais les renseignements seront alors complets.

Il peut aussi découvrir que les forces de Danna III ne sont pas si nombreuses qu'elle veut bien le laisser croire. Le Purgatoire est tenu par une vingtaine d'hommes au plus.

Il peut enfin, si les personnages y pensent, prendre contact avec Kām, et par ce biais, avec la Résistance.

Bien entendu, il faut que les personnages aient des relations avec cette dernière. Pour ceux qui auraient rencontré Héken, le darken des mers, il reste la personne la mieux placée pour les aider à distance.

De même, lui seul peut donner l'ordre aux résistants basés à proximité de prendre le Purgatoire d'assaut. S'il est prévenu assez tôt (avant le milieu de la nuit), l'attaque aura lieu avant ou pendant le vote du matin.

Si les personnages n'ont personne à joindre, Nataniel leur donne le nom de l'un de ses agents infiltré dans un mouvement terroriste. Celui-ci prendra les mesures qui s'imposent.

Enfin, peut-être qu'Arpège pourra renseigner nos apprentis diplomates sur l'humaine au calice. En effet, avec un portrait robot, il est sûrement possible de consulter les fichiers du Nouvel Ordre.

La pêche s'avère aisée et fructueuse : Flora Mc Finley.

Renégate recherchée pour activités subversives. En cavale depuis de nombreuses années car elle a refusé de se soumettre à la loi de neutralisation des dons magiques chez les irresponsables. Repérée pour la dernière fois accompagnant une caravane de marchands non loin des marais géants de Kelipl. Son père, le général Mc Finley des légions Antarès, s'est fait un devoir de mettre la main dessus et de l'abattre. Pour l'honneur de sa famille, il a mis lui-même la tête de sa fille à prix.

Rien de plus sur la fameuse femme au calice.

Bien entendu, si nos héros bougent pendant la nuit, le Guide et ses complices vont en faire de même.

7) TAPAGE NOCTURNE

Kath Villnius n'aime pas laisser les choses au hasard.

Séciah, le chérubin, a obtenu la promesse qu'il pourrait enfin quitter Édenia s'il commettait d'autres crimes. Aussi le gentil zoomorphe shaaniste et compagnon des personnages va-t-il se transformer en poupée tueuse. Après son premier méfait, il avait quelques remords. Ce n'est plus le cas. L'archiprêtesse du Poisson l'a convaincu qu'à présent, c'est lui ou ses amis héossiens.

Sa première victime est la trop fragile Sania Oldfield.

Le shaani peut trouver pertinent de la faire parler un peu plus. En effet, elle discutait ferme avec Danna III et Séciah. En fait, il est assez simple d'enregistrer son témoignage et d'innocenter ainsi les personnages en ce qui concerne la mort d'Anakor.

Encore faut-il avoir le temps. Il serait fâcheux qu'au moment où les personnages arrivent à infiltrer sa suite, ils ne trouvent qu'un cadavre égorgé. Séciah joue très bien du couteau.

Sania Oldfield, si elle est sauvée tout de même, se retourne contre Kath Villnius et votera contre le Guide à la condition qu'on la protège (Luc de Saint-Eure s'en fera un plaisir).

Ensuite, s'il le peut, Séciah va tendre un ultime piège aux personnages.

Il va tout d'abord attirer Mgr Jallien d'Ignis, archiprêtre du Dragon, près de la fontaine aux dryades et le tuer.

Il demande ensuite à ses amis héossiens de le rejoindre à la fontaine le plus vite possible. Il dit avoir de quoi faire tomber le Guide : Jallien d'Ignis veut leur donner la preuve dont ils avaient besoin.

Il a bien pris soin de donner rendez-vous (quelques minutes après son forfait) à un témoin de choix, Mgr Anna Fillian de l'Église de l'Aigle.

Ainsi, au moment où les personnages découvrent le corps du prélat, Anna Fillian débarque et peut croire qu'ils ont commis le crime. Si le plan de Séciah fonctionne, elle votera pour le Guide.

Le Chérubin se doit de finir tragiquement. Soit les personnages sont contraints de le tuer, soit Kath Villnius l'abat froidement devant eux, éliminant un témoin à charge contre elle. Après tout, ce zoomorphe avait déjà tué, il aurait pu l'attaquer...

Enfin, Nataniel ne va pas rester sans venger Léandre et ses tigres.

Sa méthode est simple : selon le droit des grandes familles, Danna III ne peut refuser un duel. L'androgynisme va donc forcer toutes les sécurités de sa suite (ou du capitole) juste pour la souffleter au visage. Elle a le choix des armes et opte pour l'épée plasmétique : une arme mortelle et propre puisqu'elle coupe et cautérise (presque) tout à la fois.

Il lui donne rendez-vous de façon telle que les personnages puissent profiter de la diversion pour mettre à mal le système de brouillage de Blondstein.

L'issue du duel doit rester inconnue jusqu'au retour du vainqueur, les combattants ne souffrant aucun témoin.

Si avec tout cela les personnages arrivent à dormir cette nuit, c'est que les joueurs sont soit incroyablement bons, soit incroyablement mauvais.

8) LE VOTE DE CONFIANCE

Le vote arrive avec le matin.

Les renseignements de Luc de Saint-Eure aussi.

Ils ne sont pas encourageants. Le seul fait imputable au Guide est qu'il aurait fait partie d'une école de magie non déclarée basée dans le pays de Fange, non loin du Kelipl, c'est-à-dire à côté du royaume de Sarla. Rien de plus.

Mais il a aussi appris qu'on aurait retrouvé un cadavre ressemblant (au niveau du pelage) à la Prêcheuse, Larme d'étoile. Il n'y a aucune preuve qu'il s'agisse d'elle, car son visage a été passé au vitriol.

Enfin, il sait pourquoi Sagitarian est si proche du Guide : lui et Blondstein ont été ensemble à l'académie de Morphie.

Il propose aux personnages d'observer, depuis sa loge, les résultats des courses.

S'il y a eu des morts pendant la nuit, ils ont été remplacés. Ni Nataniel, ni Danna III ne sont présents pour la scène finale. C'est donc un prélat fantoche qui votera pour le Caméléon ou l'un des personnages, puisque son titre de suivant le lui permet.

Bien sûr, il faut avoir été déclaré innocent du crime d'Anakor pour oser un tel coup de force.

Les douze Églises sont donc présentes et c'est Sagitarian qui pose la question : est-il pertinent de déranger les Hommes-Dieux pour leur demander s'ils veulent d'Abel Cadrissian parmi eux ?

Les joueurs ont-ils bien suivi la comptabilité des pour et des contre ? C'est à cet instant qu'il convient de les titiller un peu en faisant monter le suspens.

C'est aussi avant ce vote qu'une intervention peut avoir lieu. Si elle a la moindre faille, c'est la mort assurée.

Si elle est brillante, certains indécis sentant le vent tourner voteront contre le Guide.

A vous de faire le compte au moment où chaque prélat prend la parole.

L'un après l'autre, chaque représentant reprend la (longue) formule consacrée.

" Moi (titre et nom) après mûre et juste réflexion, aidé par la sagesse illimitée et rayonnante des Hommes-Dieux, sous leur regard, à leurs oreilles, en leur âme, devant vous tous je me déclare (pour ou contre) l'idée de faire appel à leur décision en ce qui concerne Abel Cadrissian. " La répétition de la phrase devrait jouer sur les nerfs des joueurs.

Arrangez-vous (trichez) alors pour arriver à la stricte égalité de départ.

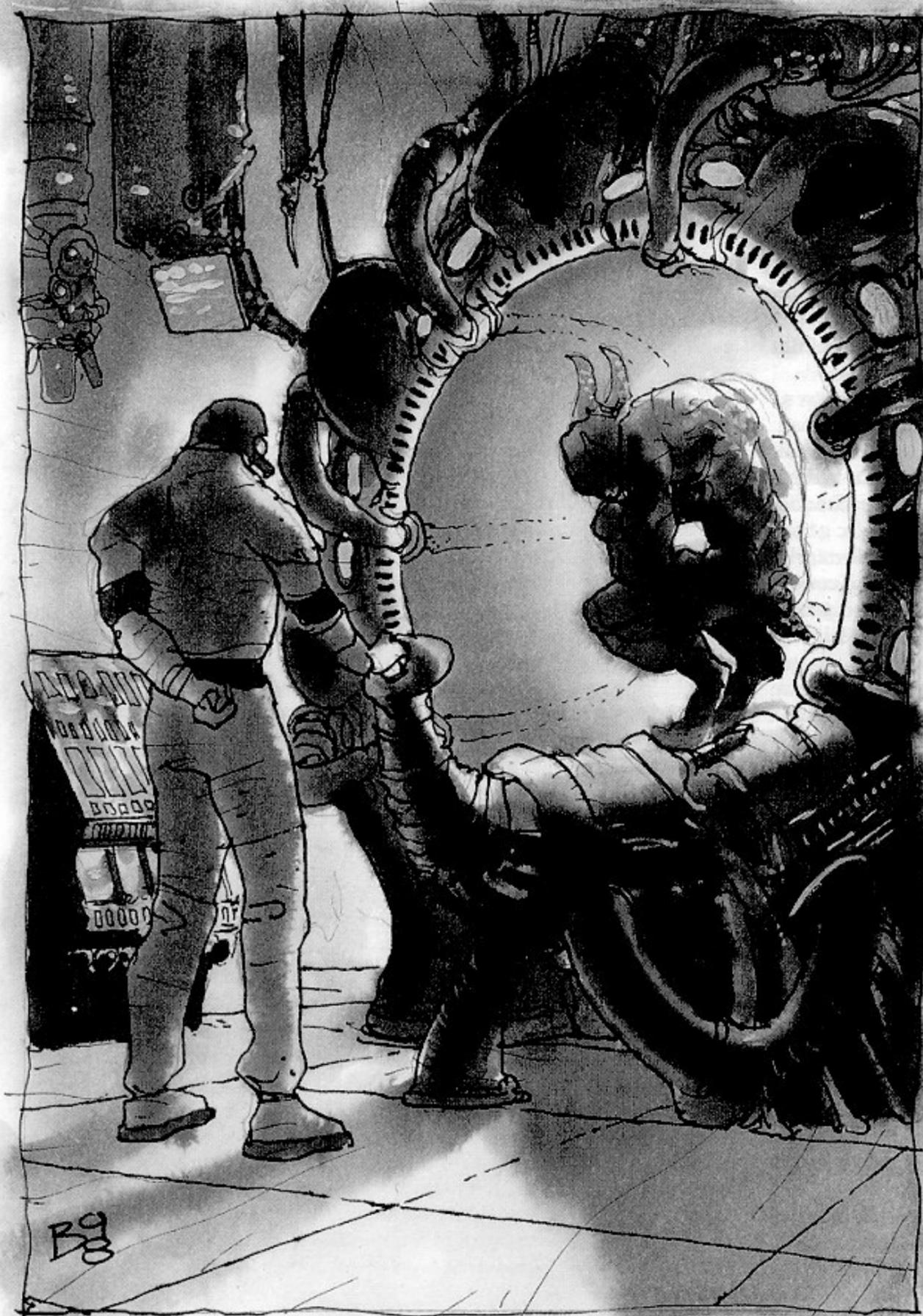
Un silence de plomb devrait peser alors sur l'assemblée présente. Chacun a montré son jeu et il y a égalité.

Le Guide se tourne dans tous les sens, cherchant des yeux Danna III mais en vain. Blondstein serre les poings alors que Larme d'étoile baisse la tête pour masquer son sourire.

C'est alors qu'une voix s'élève dans l'hémicycle : celle d'Antarès lui-même.

Une image holographique se forme et son visage, baigné dans une lumière verte (comme celle des phénomènes étranges qui poursuivent les personnages), contemple durement les prêtres réunis.

" Mes enfants. Depuis trois jours vous vous entre-déchirez pour savoir si Abel Cadrissian doit nous être présenté. Comment pouvez-vous croire que nous igno-



rons tout de ses prétentions ?

Sommes-nous sourds et aveugles pour vous ?

Non. Nous ne le sommes pas.

Alors voici la réponse que nous formulons quant à la demande du Guide.

Oui, il est digne d'être des nôtres. Oui, sa demande est acceptée.

Mais.

Comme nous, avant de compter parmi les Hommes-Dieux, il devra passer l'épreuve de la foi. Ainsi, nous jugerons tous ensemble pour savoir si Abel Cadrisian est bel et bien un Homme-Dieu qui nous aurait guidé ici ou un simple imposteur, comme ce cher Léandre le pense toujours. "

Sur ces paroles, l'image se brouille et Nataniel, en sang, se précipite vers les personnages. Le corps de Léandre a disparu (où qu'il ait été placé). De même, ses affaires à la chapelle ont été volées.

Danna III aussi déboule en trombe dans la loge du Guide. Elle est gravement blessée à la tête. Une large plaie défigure son beau visage de garçonne. Elle s'écroule aux pieds de Blondstein, qui la fait transporter dans un coin. Le Guide va parler.

" Mes enfants (il s'exprime comme un Homme-Dieu), mon frère Antarès est plein de sagesse. Je ne vous en veux pas de m'avoir contraint à me justifier. Je ne vous cache pas non plus qu'après mon succès dans l'épreuve de la foi, les choses vont évoluer : doucement mais aussi fermement. Je saurai reconnaître le bon grain de l'ivraie.

Mieux (pause et coup d'œil à Blondstein), je vous promets que les Hommes-Dieux qui m'ont juste oublié, avant même l'épreuve, me reconnaîtront comme l'un des leurs. S'ils ne le font pas, je ne serai pas un dieu. "

Danna III et Blondstein échangent un regard inquiet puis furieux. Larme d'étoile regarde son maître fixement, réfléchit, puis un sourire illumine son visage.

Sur ces paroles se termine le concile d'Edenia. Sagitarian n'a qu'une envie : finir cette réunion au plus vite avant qu'elle ne dégénère.

C'est à présent qu'il faut tenir compte des différentes actions entreprises par les personnages.

9) FINS ?

La Résistance est-elle aux commandes du Purgatoire ? Si c'est le cas, Luc de Saint-Eure laisse assez de temps aux personnages pour partir avec leurs sauveurs avant qu'il ne prévienne une légion Antarès.

Même s'ils ne sont pas dans le même camp, les personnages auront par la suite un allié en la personne de l'archiprêtre.

Ont-ils des preuves contre le Guide ? Danna III ou Blondstein ? En ce cas, ils peuvent arranger leur départ avec les différents partis. Personne ne cherchera vraiment à les en empêcher. Les prélats désirent surtout évacuer Edenia dans les meilleures conditions possibles.

Nataniel aidera le shaani si ses membres en ont été dignes. Sinon, il se contentera de les ignorer.

Enfin, et c'est peut-être le plus difficile à réa-

liser, pourquoi ne pas profiter du chaos politique et des rats quittant le navire pour réduire à néant cette horreur volante ? La visite des laboratoires devrait motiver les joueurs à vouloir libérer les prisonniers, détruire les installations, tout faire sauter. Edenia est une insulte à tout ce que le Shaan représente.

Les Dehlions, les serviteurs mélodieux et les esclaves kelwins seront prêts à mourir pour voir la fin de leur enfer. Si les rebelles l'emportent, les zoomorphes s'occuperont personnellement de Mgr Sagitarian et de ses ingénieurs.

Cette option peut servir de fin si vous jouez le scénario indépendamment du cycle d'Odéa.

Si, en revanche, Edenia s'inscrit dans la campagne, les personnages seront peut-être plus enclins à fuir. Rien n'est joué pour eux et le Guide. Les visions de la femme au calice (Flora Mc Finley) les poursuivent toujours. De même, ils peuvent s'interroger sur la raison des mouvements de troupes dans les marais lointains. Où est Léandre ? Que s'est-il passé entre Danna III et Nataniel ?

Bref...



A suivre...

PNJ

Larme d'étoile

C:2 Rel:2 E:2 Per:2 A:1 Sens:4

Arme: aucune

Point de Vie: 4/8

Description: le pelage clair, les cheveux blancs et longs qui descendent en queue de cheval dans le dos mais rasés sur les côtés du crâne. Ses yeux sont d'un profond vert de jade. Sa voix douce et grave hypnotise ceux qui l'entendent.

Cette feling n'en est pas une. Morphe créée par Blondstein, la véritable Larme d'étoile est morte suite à un lynchage organisé par le Guide lui-même. Remplacée à grand coup d'effets spéciaux, les assassins de la feling crurent vraiment à un miracle, à une résurrection. Ainsi, le Guide se payait une prêchuse miraculée pour parler aux inférieurs. A l'entier service de l'humain, elle cachera son statut de grande prêtresse.

Il ne faut pas croire que la situation plaise à la réplique de Larme d'étoile. Son maître a encore moins de respect pour elle que pour un Héossien ! Mais elle n'a pas le choix, elle doit le servir au mieux.

De plus son corps a des malfunctions. Étrangement il semble que le morphe se rappelle de la mort de l'original. Parfois Larme d'étoile a donc des crises hallucinatoires très perturbantes et très douloureuse.

Sa position ambiguë doit poser un problème aux joueurs par la suite : la feling est-elle une ennemie forcée ou une fausse amie ?

Compétences : quasiment aucune qu'elle connaisse. Quand elle tente une action il y a 8 chances sur 20 pour que la compétence soit implantée dans son cerveau. Auquel cas, elle la maîtrise à 10.



Léandre d'Amaury.

Haut Missionnaire du Nouvel Ordre
Prêtre du Caméléon, Ombre dorée d'Antarès
Service Recherche et Exploitation de Situation

C:3 Rel:1 E:4 Per:3 A:2 Sens:3

Arme: aucune

Point de Vie: 6/12

Description: grand, 50 ans, l'œil vif et bleu. Sa calvitie totale met en évidence un crâne hydrocéphale. Il doit cette difformité à une blessure par balle à la tête. Ses mains osseuses ainsi que ses joues creusées lui donnent des airs de nécrosé. Sa voix coule doucement, accompagnant à la perfection son sourire quasi boréal. C'est un calculateur mais, à sa façon, il se montre droit. S'il fait une promesse, et que la tenir ne lui pose pas de problème, il la respectera. Mais il ne perçoit son entourage (et les personnages) que comme des pions éventuellement sacrificiables.

Joueur, il ne cherche qu'à nuire le plus possible aux Albaman.

Compétence : Bon en tout (minimum 10) sauf en combat, en magie et en shaan.



Isaac Blondstein

C : 2 Rel : 3 E : 5 Per : 3 A : 3 Sens : 4

Arme : une canne épée (facteur d'attaque : 6)

Point de Vie : 5/10

Description : petit, déchevelu toujours appuyé sur sa canne, ce calculateur froid et machiavélique est aussi un génie de la génétique. Créateur de Larme d'étoile N°2, il est le seul à avoir compris la réaction des tigres de Nataniel. Les bêtes ont sentis que la feling était l'une des leurs.

Actuellement il vend ses services aux Albaman. Il peut très bien passer sous le contrôle du Nouvel Ordre si on lui donne plus et plus vite.

Il méprise les inférieurs et n'hésite pas à sacrifier quelques adeptes du Guide sur sa table d'expérience.



Le Guide : Abel Cadrissian.

C : 4 Rel : 5 E : 4 Per : 4 A : 2 Sens : 3

Arme : Un stylet (facteur d'attaque : 6).

Point de Vie : 10/20

Description : un homme tout habillé de blanc, les cheveux poivre et sel coupés en brosse, et portant le bouc. Ses yeux bleus, sa voix ferme mais douce et sa prestance constituent un arsenal dont il use à merveille. Pendant les débats, il reste toujours calme et posé.

Une seule chose peut lui faire perdre patience, l'échec ou l'obstacle. Contrarié, il devient amer, méchant mais toujours réfléchi.

Toutes ses compétences sont au minimum à 10. C'est un homme accompli et un magicien très doué. Il ne le montrera pas pendant le concile.



Nataniel Centaurius

Archidiaque

Prêtre du Caméléon, ange des croisés

Service des renseignements généraux

C : 4 Rel : 3 E : 4 Per : 4 A : 1 Sens : 4

Arme : épée à tête plate (facteur d'attaque : 7)

Point de Vie : 8/16

Description : grand, svelte, jeune (26 ans au plus), Nataniel attache sa longue chevelure dorée en une natte complexe. Un visage fin, un corps bien fait, l'androgynisme ne sait pas lui-même s'il est un homme ou une femme. Léandre aime à lui rappeler sans cruauté qu'il n'est ni l'un, ni l'autre. Il doit son état à un programme de l'Eglise du Poisson qui voulait constituer un corps d'élite baptisé "les anges". Des soldats de charme, idéalisés et mortels.

Mais le concepteur du projet ayant été tué, on laissa les enfants modifiés aux orphelins du Nouvel Ordre. La plupart sont morts car trop faibles. Nataniel, lui, a résisté et cherche à présent dans son travail une vengeance sur ce monde qui l'a créé.

Léandre est son seul véritable ami. Sinon, ses tigres lui apportent suffisamment d'affection pour qu'il se passe de la compagnie des autres.





Halloween

Concept

Présente



Edenia

LE CYCLE D'ODÉA III

Ami(e)s shaanistes, rebonjour.

Voici le second chapitre du cycle d'Odéa.

Nous espérons que vous avez goûté au charme exotique du premier.

Vous pourrez jouer cette partie soit dans le cadre de la campagne,
soit comme un scénario indépendant.

Si vous désirez opter pour la seconde solution, une introduction particulière
vous indiquera comment impliquer les personnages de vos joueurs dans cette histoire.

Pour ceux qui préfèrent jouer la campagne en son entier,
sachez qu'Edenia sera peut-être le moyen pour les joueurs d'arbitrer
un duel entre le Nouvel Ordre et les grandes familles.

De fait, ils auront l'opportunité de prendre une petite revanche sur le Guide,
Larme d'étoile sa complice et Léandre d'Amaury, archiprêtre du Caméléon.
Comme pour le chapitre précédent, vous aurez droit à quelques annexes en encadrés
propres à vous renseigner sur tel ou tel point de l'univers. A ce propos, si dans
les scénarios à venir vous souhaitez que nous abordions un sujet sur lequel plane un
doute, n'hésitez pas à nous le faire savoir. Vous trouverez réponse dans ces annexes.

Un supplément de ce genre n'est intéressant que s'il vous donne de quoi travailler.
A cet effet, nous avons parsemé le texte de propositions de scénarios à intégrer dans
votre propre histoire, sous la forme de petits encadrés intitulés : Et si...

Enfin, dans les dernières pages du livret, indices et personnages non joueurs importants
vous aideront peut-être dans la conduite de votre campagne.

Les protagonistes de cette histoire sont au moins aussi importants que les personnages
joueurs. Ils ont une origine, des buts, des moyens d'action et une personnalité.

A vous de les faire vivre, combattre et mourir.

Bon travail, bonne lecture et bon jeu...

Benoît Attinost.

Prix conseillé : 59 FF
ISBN 2-910529-32-0