

Chapitre V

Conspirations

Préambule

A la veille de l'hiver 1054, un mois de la Guerre sur Tanæphis.

Pour mieux comprendre les événements de la campagne Etoile Rouge (ER), qui se sont enchaînés depuis l'arrivée des Fusionnés de Tanæphis, en voici le résumé.

Previously on Étoile Rouge

Rivages lointains (ER1)

Après avoir empêché l'extermination de la rébellion sur Sulustan, les fusionnés embarquent clandestinement sur un destroyer en partance pour Væriel. Ils sont découverts peu avant l'arrivée sur le nouveau continent. Ils prennent alors le contrôle du navire, mais sont « obligés » de l'échouer dans une mangrove pour ne pas être coulé par un cuirassé en patrouille le long des côtes. Les fusionnés doivent fuir à travers la mangrove dite "de feu", dont le nom est tout sauf usurpé, avant de traverser une chaîne de montagnes pour atteindre une jungle luxuriante.

Le regard d'un fils (ER2)

Là, les fusionnés font la connaissance des indigènes, les Murokaïs. Dans cette partie de la forêt, ces derniers sont sur le pied de guerre. Les fusionnés décident de les seconder dans la libération de prisonniers. Ils découvrent que les élus de la garde d'élite impériale seraient à l'origine du conflit. Les fusionnés se lancent à leur poursuite. Ils les rejoignent alors que les élus de la Division Noire s'apprêtent à détruire une structure ante diluvienne. Les élus se sacrifient en faisant tout exploser. Le seul survivant est un Elu « tanaæphisien » : Sombialum (dit Sombie), le fils d'Hugues de Croissy-Bois-Vert ! (ex PJ)

Après les explications de circonstance sur la présence des uns et des autres si loin de Tanæphis, ils se donnent tous rendez-vous à Palok, une des sept grandes villes væreliennes.

Déclaration de guerre (ER3)

Quelques mois plus tard, en arrivant à Palok, les fusionnés découvrent que leur contact dans la rébellion, Maxime, vient d'être exécuté. A la faveur d'un quiproquo, ils parviennent à rencontrer d'autres rebelles. Ils s'associent à eux pour mener un attentat contre les plus hauts dirigeants de l'empire, à l'occasion d'une sortie en public historique de l'empereur værelien.

Les événements ne se déroulent pas comme prévu, lorsqu'un Sombie, enchaîné, est conduit devant l'empereur. Le rebelle, chargé de faire exploser la bombe artisanale placée sous la tribune officielle la nuit précédente, avec l'aide des fusionnés, abat finalement l'empereur de deux balles dans la tête.

A la faveur du chaos qui s'ensuit, les fusionnés parviennent à quitter précipitamment Palok et rejoignent le quartier général de la rébellion værelienne. Après une importante entrevue avec les leaders de la rébellion, les fusionnés décident de se rendre à la prison de Nexus pour libérer Sombie. Juste avant de partir, ils apprennent des rebelles que l'empereur a survécu à l'attentat et que la rébellion comporterait un traître...

Nexus (ER4)

Grâce à un habile subterfuge, les PJ se font incarcérer dans la prison. Là, l'univers carcéral des plus malsain les mets à rude épreuve, mais ils retrouvent la trace de Sombie. Ce dernier est en très mauvaise posture et risque de mourir rapidement, si rien n'est fait pour le libérer. Lorsque finalement, les fusionnés décident de s'évader, les événements se précipitent. Alors qu'un représentant officiel værelien vient d'arriver, un gaz mortel est répandu dans toutes les cellules, transformant Nexus en nécropole. Très rapidement, les prisonniers se relèvent sous la forme de morts-vivants et donnent la chasse aux rares survivants (gardiens de la prison, prisonniers chanceux et la délégation "officielle").

Lors de leur exfiltration, les fusionnés découvrent que le chef de la prison est un stilfari extrêmement influent, puissant et accessoirement conseiller de feu (?) l'empereur de Væriel. Ce stilfari, Karl Veris, abritait et soignait Khaine (PJ capturé sur Sulustan) dans un laboratoire dissimulé dans les sous-sols de sa tour. Avec l'aide du stilfari, les fusionnés quittent finalement Nexus, accompagnés de Sombie et Khaine.

A l'extérieur, une très longue négociation a lieu avec le Gouverneur Veris et débouche sur un partenariat avec les fusionnés. Karl Veris s'engage à créer une piste permettant aux PJ – s'ils la suivent – d'approcher les personnes occupant les plus hautes sphères du pouvoir værelien. La piste commencera à Firkel auprès d'un certain Hrærek Orm !

Veris, quant à lui, va préparer son retour...

Faux-semblants

Une partie des événements des épisodes précédents vont prendre tout leur sens au cours de ce scénario très complexe. Bien que la première partie soit très linéaire, la seconde va plonger les PJ au cœur des intrigues Stilfari'n, qu'ils pourront - s'ils font preuve d'initiative - utiliser à leur avantage, ou bien en être les pions s'ils sont trop passifs. C'est au cours de cette aventure qu'ils découvriront les règles du jeu du pouvoir Stilfari.

Ce chapitre est à très haut risque pour les PJ. Ils vont constamment devoir jouer un double jeu en essayant de ne pas dévoiler trop tôt leur véritable identité, à savoir des fusionnés tanæphisiens... Du moins, pas avant que cette révélation leur soit utile, ou alors tout l'empire se lancera à leur poursuite !

(NdM : dans ce cas, après avoir capturé les fusionnés, passez directement au chapitre VII « Origines ». Donc à vous meneur de bien leur faire prendre conscience de ce risque. Et n'attendez pas ce chapitre pour leur mettre la pression.)

La conspiration en quelques mots

Il est maintenant plus que temps de détailler les origines du complot qui se met en place autour des Fusionnés depuis quelques scénarii.

Contrairement à ce que pensent les gouverneurs des grandes cités væreliennes qui forment le Conseil stilfari, et conformément à ce qu'ils ont annoncé au peuple, l'Empereur, Troyl Dorkan, n'est pas mort... Toute l'histoire trouve son origine il y a quelques mois : Il y avait déjà bien longtemps que l'Empereur estimait les conflits d'intérêts sévissant au sein du Conseil être un frein à la bonne marche de la conquête de Tanæphis. Les gouverneurs passaient plus de temps à comploter entre eux qu'à essayer de résoudre la crise démographique qui frappait l'empire Værelien. Pire, Troyl se sentait directement menacé par certains gouverneurs ambitieux... Il était temps de réagir.

Troyl décida de se faire passer pour mort et d'observer ou irait la loyauté de chaque gouverneur. En les laissant se déchirer pour le pouvoir pendant quelques semaines, il espérait que ce laps de temps lui donnerait toute latitude pour se faire une idée des motivations de chacun. Il lui resterait ensuite à

faire un retour légitime, reprendre possession de son trône, par la force si nécessaire grâce à l'appui des Divisions Noires, et à éliminer au passage les brebis galeuses.

« Diviser pour mieux régner » selon les Stilfari'n, en quelque sorte...

Cette stratégie reposait, et repose toujours, sur les épaules de deux individus en qui Troyl a toute confiance : le commandant de la Division Noire, Helkus Voor, et Kayl Naas, son plus fidèle ami et gouverneur d'Akirba.

Kayl Naas possède un secret (en fait deux, comme nous le verrons plus loin), connu de lui seul et de l'Empereur : il a depuis longtemps infiltré la rébellion. Ainsi, grâce à un de ses hommes du nom de Othon Korach, il a rapidement pu faire circuler auprès des rebelles le bruit que l'Empereur allait faire une apparition publique, chose qui ne s'était pas produite depuis quelques siècles...

Bien entendu, et comme l'avait espéré l'Empereur, la Rébellion organisa dans l'urgence une tentative d'assassinat.

Helkus Voor joua également un rôle majeur. En prévision de la seconde phase du plan, il fit infiltrer chaque grande cité, trois mois avant l'opération, par quelques Elus de la Division Noire, noyant chaque garnison, chaque administration sensible. Il fournit ensuite à l'Empereur un homme de la Division, une doublure fanatique, prête à se sacrifier pour la cause, qui se substitua à lui lors de son apparition publique. La Division Noire, bien sûr chargée de la sécurité du colysée, reçut pour consigne de se montrer particulièrement laxiste afin de faciliter l'attentat. Le dernier détail critique de l'opération consistait en ce que la Division Noire récupère rapidement le corps de « l'Empereur » après l'assassinat, afin que personne ne se rende compte de la supercherie, et élimine, pour la crédibilité de l'opération, les rebelles responsables de l'attentat...

Enfin, Troyl avait, quelques mois avant ces événements, créé le suspect de l'attentat idéal. Il avait donné l'ordre à sa Division Noire de détruire tous les sujets d'expérimentation de Veris, sous le prétexte fallacieux du "danger viral", se mettant ainsi directement en opposition avec lui. Par défi, Veris n'assista pas à l'apparition publique de l'Empereur, et se cantonna dans ses appartements de Nexus. Cela devait mettre le feu aux poudres.

Et « l'Empereur » se fit « assassiner » par la rébellion, suivant en cela les plans établis à la perfection. Troyl se réfugia à Akirba pour mener sa guerre de l'ombre, et fit entrer l'opération dans sa seconde phase.

Pour sa plus grande joie, les membres du conseil décidèrent de déclarer l'Empereur survivant, afin de couvrir leurs magouilles... Une situation qui facilitera d'autant son retour...

Veris, fut, comme l'avait prévu Troyl, le bouc émissaire parfait : il avait le mobile pour organiser l'attentat (les camps d'expérience), l'ambition nécessaire, et n'était pas présent lors de la tentative d'assassinat. Tout le désignait coupable, et les autres gouverneurs n'hésitèrent pas à se servir de ces arguments pour éliminer un candidat à la course au titre d'Empereur, même s'ils savaient pertinemment que seuls les rebelles étaient responsables de l'opération... Reconnaître l'attentat terroriste, c'était reconnaître la rébellion, et il n'en était pas question. Du moins pas devant le peuple.

C'est Lenar Oth, son opposant le plus direct, qui se chargea d'aller l'arrêter, avec les conséquences que l'on sait.

Aujourd'hui, Lenar est le principal candidat au titre d'Empereur. En effet, ce dernier mort, et Veris hors concours, il ne reste plus que 5 gouverneurs en lice. Il lui suffit donc d'obtenir deux voix de plus pour être élu.

Or, Lenar, est déjà allié au gouverneur de Gandar. Il ne lui reste plus qu'à faire tomber Kayl Naas sous sa coupe, grâce à un lourd secret.

Kayl va devoir choisir entre l'Empereur et Lenar Oth.

Et les Fusionnés vont débarquer au milieu de ce nid de serpents.

Première partie

En route pour Ossar

Introduction

La Nature semble dans l'expectative, alors que les détenus ramenés à la vie investissent les moindres recoins de la prison. Les gardes, qui n'ont pu fuir en même temps que Lenar et les Elus de la Division Rouge, sont restés prisonniers du dôme de métal. Ils sont désormais à la merci des morts-vivants qui ont pris le contrôle total de la prison, avides de l'âme de leurs anciens geôliers.

En provenance de Nexus, à intervalles irréguliers, les fusionnés croient percevoir des hurlements, à peine audibles, dans le silence de la nuit. A moins qu'il ne s'agisse de leur imagination.

Karl Veris vient de partir, après un long échange avec les fusionnés, pour murir sa vengeance...

Les fusionnés se mettent en route pour Ossar, la principale base de la rébellion vœrelienne.

En chemin

Le trajet est l'occasion des retrouvailles. Après avoir laissé la prison de Nexus aux mains des morts-vivants, Sombialum Podruna dit « Sombie », le fils d'Hugues de Croissy-Bois-Vert (un PJ), peut enfin révéler aux fusionnés ce qu'il a découvert avant son arrestation.

(NdM : si vous n'avez pas pu mettre en place les pistes nécessaires au démarrage de ce scénario lors d'un échange avec Karl Veris (cf. ER4 - Nexus), profitez-en pour le faire grâce aux révélations de Sombie. Mais pour la suite nous considérerons que la clé du début de ce chapitre a donc été donnée par le stlfari.)

Il pourra compléter les informations qu'il leur a déjà donné sur la vie vœrelienne (cf. CdTF ER2 – *Le regard d'un fils*), l'organisation du pouvoir au plus haut sommet de l'état, l'organisation des cités, notamment Irkann, etc.

(NdM : préparez-vous à des questions surprenantes de vos joueurs, comme par exemple les différentes formes d'art dans la société vœrelienne, pourquoi les vœreliens veulent quitter leur continent, pourquoi ne parviennent-ils pas à écraser les indigènes,... ?)

Sombie peut donc être une bonne source d'informations pour les PJ. Il faut simplement garder à l'esprit qu'il ne pourra pas fournir d'informations trop précises. Il n'est pas sur Væriel depuis longtemps. Et ce temps a essentiellement été consacré à sa formation d'Elu de la Division Noire. Si vos PJ l'interrogent sur sa formation, donnez leur un minimum de détails, notamment sur les 6 mois qu'il a passé dans les Désolations (passage obligatoire pour appartenir à une Division Spéciale). Les joueurs découvriront les désolations en détail justement dans un prochain chapitre. Et il faut leur ménager quelques surprises...

Sombie commencera par sa mise aux arrêts. Les explications qu'il a fournies sur l'extermination des Elus de son escouade n'ont pas convaincu ses supérieurs. Et sans qu'il en ait conscience, il a été mis sous surveillance. Par la suite, toutes ses questions ont éveillé les soupçons. Lorsqu'il a été "questionné", il a avoué avoir été approché par la rébellion. Ne pas avoir dénoncé les rebelles a suffi à le faire condamner. Étonnement, ses tortionnaires n'ont pas "insisté" pour en savoir plus sur les intentions des rebelles.

Concernant les événements des derniers mois, Sombie pourra également révéler que près de la moitié des Elus de la Division Noire devaient être déployés avant le déplacement de l'Empereur à Palok. Il n'a pas eu le temps d'apprendre dans quels secteurs, ni pour quelle mission. Il a été démasqué avant...

Des messagers devaient également être envoyés dans les quelques cantonnements de la Division Noire pour faire revenir les Elus à Irkann... Sombie suppose qu'ils ont difficilement pu passer inaperçus. Et ce d'autant plus que le déploiement de la Division Noire est souvent l'occasion de rappeler la puissance de l'empereur.

Comme lui avait demandé Oswald (un PJ) à la fin du chapitre 2, Sombie a pu avoir confirmation que les victimes du transfert total (au moins aujourd'hui) sont surtout des indigènes, des opposants au pouvoir en place, des hors-la-loi, parfois des esclaves. Les cristaux sont ensuite stockés. Il n'a pas pu apprendre où, mais ces cristaux sont sous le contrôle du pouvoir værelien. Enfin, lors d'une garde avec les Elus d'un stiltfari venu voir l'empereur, ces derniers auraient évoqué un homme, « l'Explorateur », qui serait une bonne source d'informations sur les désolations. L'un des élus laissent entendre qu'il faudrait un jour le mettre sous surveillance, afin de s'assurer que l'homme ne serve que les intérêts de l'empire.

Quant à Khaine (un autre PJ), le fusionné capturé sur Sulustan, il n'est plus que l'ombre de lui-même. Physiquement, il commence à récupérer des sévices subits (Karl Veris lui prodiguait des soins depuis son arrivée à Nexus), mais psychologiquement, il a énormément souffert.

Durant le trajet de retour à Ossar, ne vous privez pas d'une rencontre mettant en scène quelques lézards. Cela donnera l'occasion aux fusionnés qui ont pris le temps d'apprendre le Täärum, de le pratiquer un peu...

A leur arrivée à Ossar, les PJ constatent que le village est en effervescence. Kris a donné l'ordre de préparer en urgence le déménagement de la base rebelle. Pourquoi et pour où ? Mystère !

Déménagement

C'est lorsqu'ils sont conduits devant Kris Owkaan, le chef de la rébellion, que les fusionnés découvrent pour la première fois que les sous-sols de la demeure de Kris sont construits dans une structure aux murs métalliques. Une structure antédiluvienne qui fait complètement décalée dans la jungle. Elle évoque néanmoins vaguement l'architecture Værelienne. (NdM : *Rappelez-vous que le centre névralgique est construit au dessus des restes d'une capsule de sauvetage. Bien sûr les joueurs ne pourront pas le découvrir.*)

Avant de leur faire un point sur la situation à Ossar, Kris Owkaan leur demandera de lui raconter ce qu'il s'est passé à Nexus.

Kris leur expliquera ensuite qu'il a décidé d'abandonner Ossar suite à l'activation d'une alarme. Une planque témoin de Palok a été visitée par des soldats. Elle n'est quasiment pas utilisée et sert à détourner l'attention des autorités en cas d'arrestations. Cela veut dire qu'une personne connaissant Ossar est emprisonnée et a été contrainte de laisser suffisamment d'éléments aux forces væreliennes pour qu'elles y fassent une descente.

Aby et Hulm, le responsable du renseignement pour la rébellion, vont se rendre à Palok pour découvrir ce qu'il s'y passe.

Campagne "Etoile Rouge"

Les PJ ne peuvent pas vraiment les aider dans cette mission, ni à la préparation du déménagement et toutes les ressources de Kris sont affectées à la préparation du départ. De fait, aucune mission n'est planifiée pour l'instant. La survie prime...

Pourquoi les rebelles ne sont pas plus actifs sur Væriel ?

Face à la puissance du pouvoir en place et au manque d'enthousiasme des væreliens pour un soulèvement massif, le rôle de Kris est surtout de fournir des informations et une aide indirecte à Sulustan (cf. p54 des VdD). Cette stratégie était encore valable il y a quelques mois. Depuis, la rébellion sulustanienne a pratiquement été détruite et Kris n'a aucune idée des objectifs de l'empereur. Il reste que la rébellion værelienne bénéficie encore d'une certaine popularité – bien qu'elle ne s'exprime pas ouvertement –, de sympathisants et de relais dans toute la population, même si c'est insuffisant.

Les fusionnés sont donc libre d'agir comme ils l'entendent pour les semaines, voire les mois à venir et se consacrer à la raison de leur présence sur Væriel.

(NdM : en toute logique, après toutes ces explications, les PJ ne devraient pas vouloir rester là à ne rien faire, mais plutôt se concentrer sur les pistes de Veris (les plus directes) ou de Sombie.)

Hulm connaît Hrærek Orm, l'individu que leur a désigné Veris (ou Sombie). Il s'agit d'un ancien explorateur qui a fait fortune il y a de nombreuses années (20 à 25 ans) en vendant des objets anciens, récupérés dans les ruines des cités extérieures. C'était à une époque où le pouvoir payait très cher ces objets (rares à l'époque). Depuis, Hrærek Orm ne participe plus aux expéditions, mais dirige son entreprise en entretenant des relations avec divers acteurs des grandes cités væreliennes. Hrærek Orm est aussi un sympathisant de la rébellion.

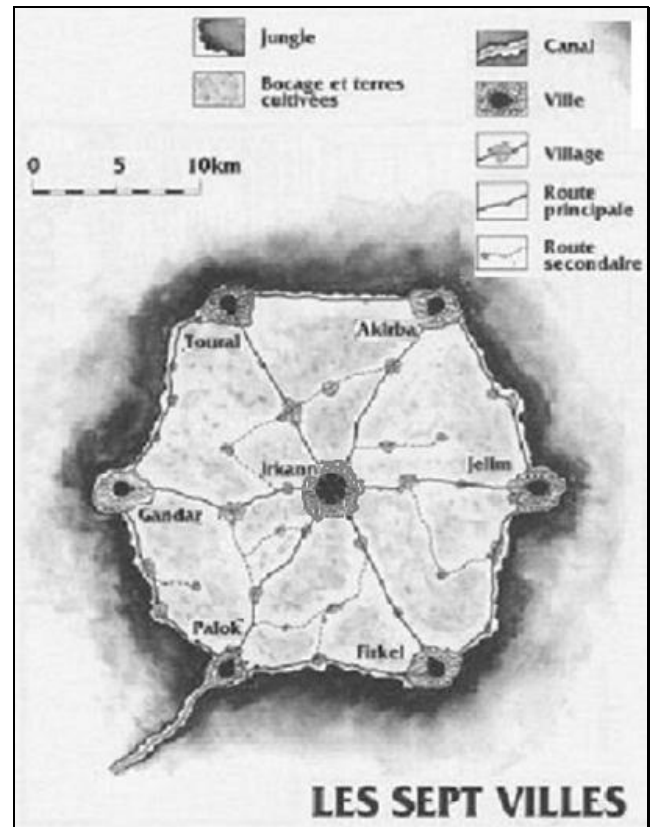
Et Hulm doit justement se rendre à Palok avec Aby. Il peut faire un détour pour introduire les PJ auprès de Hrærek Orm...

Hulm suggérera aux PJ, au vu de leur physique, que le métier d'explorateur fera une bonne couverture.

Si les PJ s'inquiètent de leur crédibilité Hulm leurs avouera qu'ils doivent un peu connaître les désolations... Il pourra leur faire quelques révélations complémentaires (quelques animaux, les ruines extérieures et surtout les Morts-Vents). Hulm insistera surtout sur leur passé et leurs origines : d'où viennent-ils ? Où sont-ils nés ? Où ont-ils acquis leur expérience ? Etc. Bref, tout ce qui pourra assoir la crédibilité de leur couverture.

Quant à Sombialum, il n'est pas encore en état de les accompagner. Il leur sera utile plus tard. Sombie peut leurs conseiller d'évoquer une rencontre, dans les Désolations, avec une escouade d'élus de la Division Noire en mauvais état, après une confrontation avec un monstre. Ou évoquer la météo capricieuse des Désolations, les lézards et les plantes carnivores dans les jungles, etc.

Au cœur de l'Empire



Firkel

Hrærek Orm

Le voyage jusqu'à la cité de Firkel devrait se faire sans trop de soucis. Une fois sur place, il est aisé de retrouver la trace de Hrærek Orm, il a pignon sur rue.

L'homme semble âgé, mais il a l'œil vif et un rien inquisiteur. D'abord méfiant, il se détendra une fois que Hulm les aura présentés comme des hommes (et des femmes ?) de confiance.

Après quelques questions pour cerner les PJ (qui sont-ils, d'où viennent-ils, etc.), Hrærek avouera qu'il attendait la visite d'individus "charismatiques" cherchant à entrer en contact avec des personnes ouvertes à tous les types de ... "commerce". Hrærek ne fréquente pas ce genre de personnes directement, mais il leurs donnera un nom, Hymling Torv. L'homme vit à Akirba.

Si les PJ parviennent (diplomatiquement) à faire parler Hrærek, il pourra révéler qu'une vieille connaissance (Ulf Vissen), à laquelle il devait un service, l'a averti de leur venue. C'est Ulf qui lui a donné ce nom. Bien sûr, Hrærek ne sait pas où vit Ulf, qu'il n'avait pas revu depuis plus de dix ans. Toute forme de menace entraînera une dénonciation aux autorités.

Hulm quittera les tanæphisiens pour rejoindre Aby à Palok, non sans leur suggérer d'éviter la capitale et Palok pour l'instant et de se méfier des « petits-gris », les informateurs à la solde du pouvoir værelien.

Si les fusionnés ont des dîmes, Firkel est le meilleur endroit pour acheter un peu de matériel sans attirer l'attention.

Akirba

La ville de la culture et des arts, version værelienne. La ville pourrait presque être agréable à vivre si l'on y retrouvait pas autant de stalfari'n. Ils y sont souvent en villégiature mais leur présence en nombre dans les rues devrait stresser les fusionnés. (NdM, ce paragraphe est extrait de l'extension en cours de rédaction :

« Dans les villes, les manifestations culturelles et artistiques sont souvent comparables aux courants modernistes sur Terre aujourd'hui. Mis à part les statues et autres grandes fresques ou bas-reliefs dédiés à la gloire de l'Empire et de ses pairs fondateurs. Quant aux loisirs ils sont relativement glauques, même pour des Tanæphisiens rompus à toutes les formes de violence, et particulièrement raffinées. La vie dans un espace aussi confiné que le territoire contrôlé par l'empire au sein de Nurhem, où les habitants vivent littéralement les uns au-dessus des autres est à l'origine de tensions. Donc, comme dans toutes les grandes villes de l'empire et plus encore à Akirba, les loisirs servent d'exutoire au stress lié à la promiscuité. Pour les âmes sensibles il reste les soirées dansantes où la

musique très rythmée permet, là encore, de se décharger des ondes négatives accumulées au fil des semaines »).

A Akirba, les tendances et les modes sont, un peu, plus subversives qu'ailleurs. Il arrive donc fréquemment que, ceux qui en ont les moyens, viennent s'amuser et se défouler à Akirba, quand ils ont un ou deux jours de repos. De fait, auberges et tavernes pratiquent des tarifs un peu plus élevés, en moyenne, que dans les autres grandes villes, à l'exception d'Irkann.

Pour garantir la stabilité et éviter toute dérive ou débordement, le gouverneur Kayl Naas, administre sa ville avec poigne. Une main de fer dans un gant de velours...

Hymling Torv

Sans avoir pignon sur rue, l'homme est facile à trouver. Hymling Torv est connu pour les combats ultraviolents qu'il organise dans ses arènes souterraines. Les spectacles qu'ils donnent sont très souvent accompagnés d'un environnement de sons et lumières un peu psychédélique. Il y a des combats plus beaux, ou plus grandioses ailleurs, mais Hymling a un indéniable sens artistique, dans l'organisation de massacres collectifs (sic).

Le trouver est donc facile, mais le rencontrer demandera un peu de patience, il est très occupé. Hymling Torv doit avoir 65 ans (rappelez-vous que l'espérance de vie moyenne d'un værelien est d'une centaine d'année). Grisonnant, plutôt petit pour un værelien (1,70m), il n'a guère été servi par la nature et porte une vilaine cicatrice sur le visage, ce qui ne l'avantage pas. Bien qu'il paraisse rompu au combat (au moins dans sa jeunesse), il s'habille avec une certaine élégance et de matières nobles. En voyant débarquer les fusionnés, Hymling Torv sera d'abord très intéressé par leur stature, surtout si l'un d'eux est puissamment bâti. Il prendra le temps de les observer avant de conclure qu'ils doivent "marcher aux cotés de la mort depuis longtemps". Il y a des regards qui ne trompent pas et Hymling sait reconnaître un combattant quand il en voit un. Tout comme Hærek à Firkel, Hymling leur posera les questions habituelles : qui les envoie, d'où viennent-ils que veulent-ils et, bien sûr, pourquoi ?

Si les PJ pataugent, hésitent ou cherchent à esquiver la question, Hymling leur rappellera qu'il ne fréquente pas les milieux huppés d'Akirba et qu'ils ont intérêt à ne pas lui faire perdre trop de temps. A vous de juger quand Hymling finira de jouer avec eux. Il leur indiquera un lieu dans les bas fonds où les fusionnés pourront trouver le genre de personnes qu'ils cherchent. Par contre, les PJ devront rendre un petit service à Hymling

quand ils auront obtenu ce qu'ils cherchent, ils devront tuer leur contact, Vikar Sjolf ! Hymling restera évasif sur ses motivations, évoquant un vieux contentieux.

Vikar Sjolf

Vikar Sjolf, est également facile à repérer. Le jeune homme (moins de trente ans) est en train de se donner en spectacle debout sur une table devant une salle hilare, mimant une nuit d'adultère et la course poursuite qui suit l'arrivée impromptue du mari cocu. Les PJ pourront aborder Vikar après qu'il ait accepté quelques tournées. Plutôt affable, Vikar, qui par ailleurs est plutôt séduisant, semblera très inquiet en apprenant que les PJ viennent de la part d'Hymling Torv. Vikar deviendra alors très serviable, pour ne pas dire servile. Il répondra volontiers aux questions. Vikar a reçu une très grosse somme d'argent pour servir de guide aux inconnus qui se présenteraient à lui. Et il préfère se débarrasser rapidement de sa mission maintenant qu'il sait qu'Hymling les envoie. La femme qui lui a remis la somme est quelconque (châtain clair, taille moyenne, yeux bleus), mais très souriante. Et il ne connaît pas son nom.

Donc, sauf paranoïa des fusionnés, Vikar les conduit jusqu'à l'adresse qu'elle lui a laissé.

Les nécromanticiens

Après avoir longuement baladé les fusionnés dans les bas fonds (pour semer d'éventuels poursuivants), Vikar les arrêtera devant une porte anodine. Ils sont accueillis par une femme mûre plutôt séduisante, Magda. Après les avoir dévisagés rapidement elle les fera entrer comme inquiète que l'on puisse les remarquer. Sans autre préambule, elle les guide vers une porte dérobée derrière laquelle se trouve un escalier conduisant au sous-sol de la petite maison. Si les PJ la questionnent, Magda explique qu'ils vont être présentés au Patriarche, rien de plus !

Après une longue descente les PJ atteignent une cave dont ils empruntent le couloir principal jusqu'à un cul-de-sac. Là, leur guide actionnera un mécanisme qui révèle un passage secret. Suis un dédale de couloirs peu éclairés donnant sur différentes pièces dont la plupart des portes sont ouvertes (réfectoire, cellules, alcôves, dépendances, laboratoires (?) etc.). L'ensemble évoque un petit monastère froid et austère capable d'abriter plus d'une cinquantaine d'individus. Mais Magda ne s'arrête pas en chemin pour faire le tour du propriétaire ! Ils croiseront plusieurs personnes qui semblent toutes afférées à organiser un déménagement (encore un).

Les PJ atteindront, enfin, une porte en bois sculpté de reliefs représentant des humains et des morts-vivants, bras tendus en signe de dévotion, vers un

individu flottant dans l'air. L'individu ne possède aucun membre, comme s'ils avaient tous été arrachés...

Derrière la porte, les fusionnés découvrent une grande salle, toute en longueur, évoquant une nef d'église. Une dizaine d'individus y sont disséminés, assis sur les bancs qui occupent la majeure partie de la salle. Au deux tiers de la salle - au niveau de ce qui serait le transept - se trouve une grande table sacrificielle en pierre sur laquelle repose cinq corps, dont celui d'un enfant. Ils ont été dépecés !

Au-delà, sur une estrade, un autel derrière lequel se trouve un homme âgé, portant une longue robe couverte de symboles ésotériques. Devant les bas-reliefs qui tapissent les murs entre le transept et l'autel, une douzaine de statues blanches sont alignées en enfilade. Elles représentent des êtres humains aux corps émaciés plus vrais que nature.

L'atmosphère que dégage le lieu mettra les fusionnés mal à l'aise.

Magda s'inclinera respectueusement en pénétrant dans la salle, avant d'annoncer les PJ (« *Patriarche, voici les personnes que vous attendiez !* »). Elle ne se relèvera que lorsque le patriarche, d'une voix caverneuse, leur indiquera d'approcher. Les occupants de la nef se contenteront d'observer les nouveaux venus.

Le Patriarche s'adressera alors à un crâne posé sur l'autel (en fait un crâne savant), le remerciant pour l'exactitude de sa prévision. Tout en lui rappelant que par ce geste il remplit son engagement, l'homme frappe le crâne d'un grand coup de masse. Le crâne explose dans un grand éclat de rire sinistre...

Le patriarche se présentera alors comme le responsable de cette loge de nécromanticiens. "*Une des loges de Grim, Seigneur de la Torture, de la Mutilation et de la Douleur !*"

Le Patriarche fera parler les PJ, avant de leur faire comprendre qu'ils sont tombés dans leur propre piège. Les tanæphisiens essaieront peut-être de le convaincre qu'ils sont dans le même camp, mais il est trop tard. Des bruits sourds résonnent dans le lointain, suivis de bruits de combats et de cris.

Difficile de prévoir comment vont agir les fusionnés. A vous de gérer. Voici ce que font les PNJ.

Le patriarche déclare alors sur un ton énigmatique : "*A vous de prouver que vous valez tous ces sacrifices !*", avant de donner l'ordre d'abattre les fusionnés.

Les corps sur la table de sacrifice vont s'animer, de même que les statues. Ces dernières sont des morts-vivants recouverts de chaux. Et tous se jetteront sur les fusionnés, ainsi que les fidèles présents dans la salle.

Aucun nécromancien ne se rendra, luttant jusqu'à la mort (cf. en annexe comment gérer leurs capacités). En plus de ceux présents dans la nef, le « monastère » est encore occupé par une vingtaine de nécromanciens. Les autres habitants ont déjà quitté les lieux...

Ce qu'il faut savoir

Karl Veris, le gouverneur de Tournal, est une fois de plus à la manœuvre. Son objectif est de pousser Kayl Naas, qu'il connaît très bien, à engager les fusionnés. Veris espère se servir d'eux lors de son come-back. Il a donc rapidement créé une piste pour que les tanæphisiens parviennent jusqu'aux nécromanciens.

En parallèle, il a indirectement alerté Kayl de l'existence de ces derniers dans sa ville, laissant croire à un attentat imminent. Karl Veris a prévu, à juste titre, que Kayl ferait tout pour empêcher les terroristes d'agir.

La dernière partie du plan de Karl (la plus délicate) a consisté à s'assurer de la présence des fusionnés au moment de l'assaut contre les nécromanciens et de pousser ces derniers à attaquer les fusionnés. Karl Veris a donc fait prévenir le patriarche que sa communauté avait été repérée et que des Elus du gouverneur d'Akirba (les fusionnés) allaient l'infiltrer (*Comment cela ? Karl Veris est aussi en relation avec des nécromanciens ? Patience, vous saurez tout le moment venu*). Le fanatisme des nécromanciens devant faire le reste... Et les Fusionnés devaient apparaître aux yeux de Naas comme des hommes providentiels ayant participé à la neutralisation d'une Loge de terroristes nécromanciens !

Bref, des hommes de confiance, compétents, que Kayl Naas peut engager. Et hop, Karl place ses pions auprès de Naas ...

Quant au groupe d'intervention envoyé par les autorités d'Akirba, il est composé de 10 Elus en armure de combat, leurs shakrans (deux chacun), soutenus par une cinquantaine de soldats d'élite lourdement armés (fusils à dispersion, cotte de mailles complète, bouclier et diverses armes lourdes pour le combat au corps à corps). Dès qu'ils

apercevront les fusionnés luttant contre les nécromanciens et les morts-vivants, ils se joindront à eux. Les Elus prennent les PJ pour des alliés...

Attention : si les fusionnés utilisent des pouvoirs trop voyants devant le groupe d'intervention, cela se retournera contre eux ! Je sais, c'est pénible, mais ils devraient avoir compris qu'ils sont des agents tanæphisiens en territoire ennemi. Et pour l'instant personne ne soupçonne leur présence sur Væriel.

Voir annexe pour les règles associées à l'utilisation des pouvoirs des nécromanciens.

Cheval de Troie

Le Gouverneur d'Akirba

Après la destruction de la loge des nécromanciens, le groupe d'intervention retournera, accompagné des PJ (Ingigul, le chef du groupe d'intervention, insistera), chez le Gouverneur d'Akirba, traversant la ville vers les hauts quartiers (les fameuses flèches d'argent) accompagné des héros du jour. Une fois pansés, rendus présentables et sensibilisés au le protocole (saluer le Gouverneur bien bas en attendant qu'il autorise à relever la tête, répondre honnêtement à ces questions, ne pas prendre la parole sans autorisation, s'exprimer respectueusement, etc.), les fusionnés prendront un ludion (sorte d'ascenseur) pour être conduits devant le gouverneur.

Le Gouverneur Kayl Naas

Kayl Naas est un stilfari d'une quarantaine d'années, grand, impressionnant, et charismatique (comme beaucoup de stilfari'n de son envergure). Calme et posé, il accueillera les PJ avec chaleur, dans un salon avec vue sur la ville et la jungle (grandiose). Kayl laissera le temps aux fusionnés d'être impressionné par le spectacle, à près de 100 mètres de hauteur, donnant ainsi une idée de la puissance (ou du pouvoir) du stilfari qu'ils rencontrent.

Suivra un discours un peu convenu sur leurs actions qui sont toutes à leur honneur et sont la

Campagne "Etoile Rouge"

preuve de leur implication dans la sauvegarde de l'empire, face aux terroristes nécromanticiens. Il poursuivra par quelques minutes de compliments sur leur engagement et leur courage, avant de les questionner sur l'origine de leur expérience, d'où viennent-ils, comment ont-ils découvert les terroristes, et pourquoi n'ont-ils pas prévenu les autorités ? Comment est la vie dans les Désolations ? La rébellion y est-elle présente ? Que pensent-ils des rebelles ? Etc.

Attention, cette phase sera très tendue pour les PJ car ils n'ont pas droit à l'erreur. Si les fusionnés éveillent les soupçons de Kayl Naas sur leur origine tanæphisienne à ce stade, alors qu'il n'a pas encore besoin d'eux, ils ne quitteront pas la tour ! (NdM : rendez-vous au chapitre VII). Plus tard, au cours de la seconde partie du chapitre, révéler leurs origines sera peut être une carte à jouer.

Infiltrés

Après un temps de réflexion - si le stilfari semble satisfait des réponses - pour les remercier, il se propose de les engager à son service pour deux semaines (trois maximum), à l'occasion de son prochain déplacement à Irkann, la capitale de l'empire varelilien. Une proposition qui ne se refuse pas, a priori.

En effet, malgré leur nouvelle célébrité, Kayl expliquera aux les PJ qu'ils seront moins reconnaissables que ses élus et contribueraient à limiter son exposition à d'éventuelles représailles des nécromanticiens.

NdM : Kayl ne croit pas un seul instant à la possibilité de représailles, mais les fusionnés devraient sauter sur l'occasion de se retrouver aux côtés de l'un des hommes les plus puissants de l'empire. Par contre, Kayl pense qu'avoir des inconnus à ses côtés pourrait mettre ses adversaires sur la défensive et les contraindre ainsi à révéler leurs propres projets, voire pousser l'un d'entre eux à mener une action qui le discréditerait aux yeux des autres Stilfari'n ...

Kayl complétera son discours sur le ton de la confiance en leur rappelant, que ne faisant pas partis de sa garde rapprochée, ils devraient donc moins attirer l'attention de ses autres ennemis...

En effet, une fois à Irkann, le Gouverneur Naas pourrait être amené à leur confier quelques « petites » tâches.

(NdM : Kayl Naas pense secrètement que ses Elus pourraient être facilement identifiés comme ses agents s'il les envoyait en mission « spéciale ». Il ne

veut pas les exposer ni prendre le risque qu'ils découvrent le fonctionnement du conseil impérial. Par contre, les PJ eux sont « jetables »...)

Si les PJ s'étonnent qu'il ne fasse pas appel à ses propres Elus, le Gouverneur leur répondra que c'est une façon pour lui de permettre à des citoyens de servir directement le peuple varelilien et indirectement l'Empereur. Un moyen rapide pour eux de faire preuve de leur engagement, de leur fidélité et donc, l'opportunité de s'élever dans la société varelilienne

NdM : c'est un discours démagogique mais qui est sensé accrocher n'importe quel citoyen varelilien. Sans doute moins des fusionnés, mais Kayl n'en sait rien. A eux de bien jouer la couverture qu'ils ont choisie.

Si au cours des échanges, les PJ ont montré une forme de sympathie pour la rébellion, ou ont critiqué le gouvernement d'une façon ou d'une autre, le stilfari pourra déduire leur proximité avec les rebelles, a minima une attirance. Dans ce cas, Kayl Naas les testera avant de leur proposer, en échange de leurs services, d'être un appui à la rébellion au sein de l'empire (en gros un agent double ou a minima une oreille attentive).

Par ailleurs, Kayl sera très intéressé par les origines de Yaël (*NdM : dans ma partie, c'est un PJ monstrueux mais peu marqué*). Il évoquera la possibilité qu'un de ses ancêtres ait pu être stilfari. Ce qui pourrait faire de lui un candidat idéal pour devenir un Elu (ce qui est une autre forme de reconnaissance).

Cette proposition s'adresse aussi aux autres PJ (s'ils ont les bons gènes), sous réserve que Yaël et ses amis remplissent leur mission avec zèle, bien sur...

NdM : les PJ ne sont pas vraiment en mesure de refuser une telle offre, mais à vous, meneur, de leur donner l'impression qu'ils contrôlent la situation pour en tirer avantage.

Le gouverneur Kayl Naas prévoit de se rendre à Irkann dès le lendemain matin à l'aube.

Deuxième partie

Les grandes manœuvres

En route pour Irkann

Vue du ciel

Juste avant l'aube, les PJ seront conduits à une plateforme au bout de laquelle flotte un petit ballon dirigeable. Le voyage d'Akirba à Irkann se fera par la voie des airs...

Ce n'est pas une première pour les fusionnés qui ont étreigné ce mode de transport sur Sulustan (lors du chapitre 8 - « Ascension », dans la campagne des Voiles du Destin).

Par contre, Kayl s'attend à ce qu'ils soient au moins impressionnés, voire effrayés par ce qui devrait être leur baptême de l'air...

(NdM : toute autre attitude des PJ, du genre aventurier blasé, pourrait mettre à mal leur couverture.)

Le voyage s'effectuera donc à quelques centaines de mètres d'altitude, offrant un panorama unique sur le cœur de l'empire værelien. Les terres cultivées à perte de vue, parsemées d'innombrables petits « immeubles ». Il s'agit des fermes væreliennes typiques. Ces structures verticales (quatre étages au maximum) permettent de limiter l'occupation des terres arables. La partie visible de ces habitations – dans laquelle vivent plusieurs familles – est souvent moins importante que la partie souterraine, dans laquelle se trouvent notamment les entrepôts.

Par endroit, juste à côté de la route principale qui conduit à Irkann, les PJ seront être intrigués par le relief (jet de repérage très difficile). Vu du ciel, cela ressemble à une « cicatrice ». Il s'agit des restes d'un ancien réseau de canalisations qui parcouraient les terres entre les villes les plus anciennes et qui s'étendaient vers le nord d'Akirba et vers l'est, au-delà de Firkel. Il est possible de distinguer (difficilement) une ou deux autres « cicatrices ». Kayl leur expliquera que cette structure a permis au peuple værelien de survivre au grand hiver... Il ne s'étendra pas plus sur le sujet.

L'attentat

En plus des PJ, du pilote et du copilote qui sont également mécaniciens, le ballon emporte un serviteur, deux soldats et Imsigull Vicksen, l'Elu en charge de la sécurité de Kayl.

Au dessus de Væriel, quelques minutes avant l'atterrissage, alors que le pilote vient d'informer le gouverneur de leur prochaine arrivée à destination (après moins d'une heure de voyage), le serviteur s'approchera de Kayl Naas pour lui offrir des rafraîchissements.

Bien qu'il ne fasse pas exceptionnellement chaud, l'homme transpire à grosses gouttes en se tenant l'abdomen d'une main (il dissimule un objet dans l'autre) et sera interpellé par un garde qui s'enquiert de son état. Le serviteur (Erik Sven) poignarde alors le soldat, avec une lame empoisonnée, avant de se jeter sur Kayl pour l'empoigner en sanglotant des excuses (*NdM : du genre "Pardon, ils ne m'ont pas laissé le choix, mon fils..."*). L'abdomen de l'agresseur rougeoie par intermittence à travers sa chemise. Son abdomen est traversé par une vilaine cicatrice encore fraîche, de laquelle sortent des fils reliés à trois boîtiers métalliques fixés à une ceinture qu'il porte à la taille.

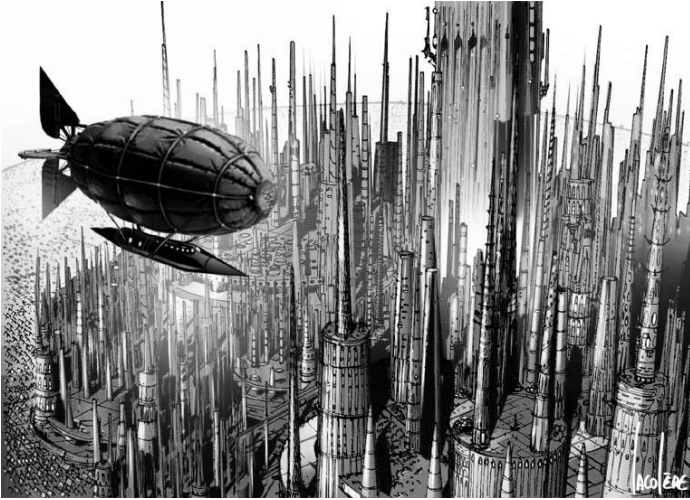
Il se passera 5 tours (après qu'Erik ait frappé le soldat) avant que la bombe, dont le détonateur a été placé dans ses intestins, n'explose !

Tuer l'assassin ne mettra pas fin au processus. Si l'explosion a lieu à l'intérieur, elle ravagera la cabine et endommagera le ballon qui s'écrasera dans les hauts quartiers. Les PJ ont intérêt à se « débarrasser » du corps avant...

(NdM : A vous d'estimer l'étendue des dommages en fonction de l'intensité que vous souhaitez donner à la scène et des actions des PJ. Le but n'est pas de les éliminer ni de tuer Kayl Naas. Ce dernier doit survivre, d'une façon ou d'une autre. Si un PJ utilise le pouvoir lecture de la pensée sur le serviteur avant l'explosion, il découvrira que l'assassin éprouve une peine immense, pense à sa femme, ses enfants et à sa mort imminente.)

Irkann

Irkann, la capitale de l'empire værelien peut être aperçue de toutes les grandes villes du centre. Ses flèches sont les plus hautes de tout l'empire et culminent à plus de 300 mètres d'altitude.



Les flèches d'acier et de verre sises dans le quartier des cimes (au cœur des hauts quartiers)¹ sont très différentes des immenses immeubles qui composent l'essentiel de la capitale. Bien que les cimes des six autres grandes villes vœreliennes ressemblent à celles d'Irkann, ici elles sont presque exclusivement composées de métal. Pour les nouveaux venus, elles paraîtront aussi étranges que peuvent l'être le Palais impérial à Pôle aux yeux des tanéphisiens.

Le ballon les déposera sur une plateforme permettant d'accéder à l'une des flèches, s'il ne s'est pas crashé suite l'explosion de la bombe...

Les passagers seront accueillis par quatre élus de la Division Rouge.

L'un d'entre eux déclinera l'identité du nouveau venu devant un disque de verre noir (l'un des « yeux de l'empereur »), afin d'accéder à l'intérieur du bâtiment et d'accompagner Kayl jusqu'à ses appartements.

Kayl fera convoquer le Conseil en session extraordinaire avant de confier, officieusement, aux PJ l'enquête sur la tentative d'assassinat dont il a été victime.

L'enquête ne sera pas facile puisque le corps du serviteur a été « éparpillé ». Mais s'ils ont été attentifs ou réactifs, certains éléments pourraient les mettre sur une piste.

Ce que les PJ auront pu noter à bord du ballon :

- Le serviteur s'est longuement tenu devant une des fenêtres de la cabine avant de passer à l'acte.
- Il ressemblait plus à un homme désespéré qu'à un fanatique ou un forcené.

¹ La description des villes et des différents quartiers est dans l'extension « Væriel ». Cette extension est une refonte de « Vengeance ! »

- Si les PJ ont eu le temps de l'interroger avant l'explosion, Erik Sven (le serviteur) aura simplement le temps de déclarer que sa femme et sa fille ont été enlevées et « qu'IL » ne lui a pas laissé d'autre choix après l'exécution de son fils.

- IL est un stilfari !

Mais sauf à ce qu'un fusionné utilise un pouvoir comme "déplacement temporel" par exemple, les PJ ne devraient pas avoir le temps de le découvrir.

Les yeux de l'Empereur

Sous ce terme impropre sont rassemblés tous les yeux mécaniques fixés en des lieux stratégiques et dans les zones sensibles des tours centrales de la cité. Des Elus (et parfois des stilfari'n) sont « branchés » sur des machines pensantes de type Amina et chargés à la surveillance des flèches d'Irkann.

Il ne s'agit pas à proprement parlé d'une technologie, mais simplement de l'utilisation optimisée des pouvoirs innés des stilfari'n et des élus. A l'aide de leur capacité de lien total et partiel (selon la sensibilité des zones surveillées) ils contrôlent visuellement en permanence les zones qui leurs sont affectées. Dans la pratique, ils se rendent sur l'emplacement des « yeux » dont ils ont la charge avant de se rendre dans une salle dédiée d'où ils peuvent lancer les alertes en toute sécurité (*NdM : aujourd'hui sur Terre, nous avons des caméras de surveillance...*)

Ce que les PJ découvrent en enquêtant (cela peut prendre du temps) :

- L'appartement du serviteur, dans les faubourgs¹, est inhabité. Ils pourront y retrouver une "fiolle" ouverte en métal et vide, contenant des restes de poison (à l'odeur, sur un jet de connaissance batranoban normal ou de médecine difficile, ou après un test sur un animal, un insecte ... ou eux-mêmes s'il y en a un pour goûter...). Le récipient (une capsule en métal) ne se trouve pas dans le commerce. C'est plutôt du matériel accessible aux militaires, généralement des élus.
- Les traces d'une flaque de sang dans une chambre (d'enfant ?) (le sol a été en partie nettoyé).
- Du sang sur la table à manger (table d'opération ?).
- Auprès des autorités, ils n'apprendront rien. Aucun enlèvement n'a été signalé dans le quartier.

- Les corps d'une femme et d'une jeune fille ont été retrouvés égorgés le matin même dans les bas-fonds¹. Ce double meurtre aurait pu passer inaperçu si les victimes n'appartenaient pas aussi clairement à une population différente de celle des bas-fonds. Les autorités pensent à un rite macabre de nécromanticiens. C'est faux, mais laissé les PJ croire à cette théorie.
- Une enquête de voisinage près de la résidence d'Erik ou du lieu où ont été découverts les corps ne donnera pas grand chose. Trois types "baraqués" ont été vus avec les victimes avant leur mort, mais personne ne les avait jamais vus, ni ne sait où ils sont maintenant.

A ce stade, il est maintenant évident que le commanditaire est motivé, prudent et dispose de gros moyens...

Les PJ n'ayant pas le pouvoir de faire parler les morts, les pistes devraient s'arrêter là !

(NdM : Le pouvoir invocation de mort-vivant ne suffit pas, sachant que rien ne garantit que les morts relevés seraient la femme et la fille du serviteur de Kayl Naas.)

Ce que les PJ ne « devraient » pas pouvoir découvrir (mais ce sont chaque fusionnés, alors...) :

- C'est un médecin, Kiriél Rosyk qui a implanté les explosifs lors d'une rapide opération chirurgicale.
- Après son forfait, Kiriél est reparti discrètement à son appartement dans les hauts quartiers d'Irkann. Mais quel citoyen irait soupçonner ou accuser un médecin ?
- Suivre la trace des gros bras ? La piste est très difficile et surtout longue à suivre. Via les bas-fonds, ils se sont rendus vers les quartiers administratifs, puis les hauts quartiers (ou les Cimes ?) afin de se faire payer. Ce sont d'anciens explorateurs, engagés à Firkel par Kiriél Rosyk. Avant de repartir chez eux, ils se prennent du bon temps dans la capitale

Si les PJ se rapprochent du commanditaire – Lucar Leth –, ce dernier obligera les agents intervenus (les gros bras et Kiriél Rosyk) à quitter Irkann pour une garnison éloignée.

Lucar Leth est un stilfari. Kiriél avait causé la mort accidentelle de l'enfant d'un riche marchand de la ville de Firkel, lors d'une intervention bénigne. Lucar Leth avait usé de son influence pour éviter à Kiriél d'être condamné au bannissement dans une lointaine colonie. Kiriél lui devait donc un service...

NdM : à vous meneur de voir si vous souhaitez donner plus de corps à cette piste. Lucar Leth, le commanditaire, n'est en fait qu'un intermédiaire très ambitieux et prêt à tout pour grimper l'échelle

du pouvoir vœrelien. Si les PJ parviennent à remonter jusqu'à lui, il préférera la mort (suicide) au déshonneur ou pire, aux représailles que lui-même, ou sa famille, ne manquerait pas de subir du vrai commanditaire.

Conspirations

Premières rencontres

Après la session du Conseil exceptionnel, Kayl fera convoquer les PJ pour qu'ils lui fassent part de leurs premières découvertes (cf. plus haut). Ces dernières inquiéteront le stilfari. Pour lui, seul un très haut dignitaire a pu organiser l'attentat (sans doute un gouverneur).

Désormais, le but de Kayl est simple : en apprendre le plus possible sur les intentions des autres Gouverneurs. En tout cas plus qu'il n'en sait déjà... A cet effet, il confiera plusieurs missions aux PJ, la prochaine session du Conseil n'ayant lieu que dans 48 heures.

(NdM : attention à ne pas tomber dans des solos interminables et contre productifs pour la fragilité dynamique de ce chapitre.)

Diplomatie

Très tôt, le lendemain, Kayl Naas demandera aux PJ de porter des invitations à chaque autre Gouverneur afin de les convier individuellement dans la journée à un petit déjeuner, un déjeuner ou dîner, la présentation d'une nouvelle œuvre d'art, le besoin d'échanger sur un sujet propre à tel ou tel ville, etc. Bref un entretien privé – auquel les PJ n'assisteront pas – mais qui permet à Kayl de justifier une rencontre sans trop éveiller les soupçons.

Kayl recevra dans l'ordre : Volund, Vætild, Aud et enfin Lenar.

Ce sera l'occasion pour les PJ de découvrir les acteurs du plus haut sommet du pouvoir vœrelien (cf. « *Le Conseil stilfari* » plus loin).

Seul Volund rencontrera les PJ en direct, pour évoquer rapidement les désolations leur dira-t-il.

L'attitude ou le comportement d'un Gouverneur à l'issue de l'entrevue apportera des éléments aux PJ, s'ils sont présents (échange chaleureux à l'issue de la rencontre, hausses de ton, menaces sous entendues, sourires complices, à vous meneur de rendre ses rencontres intrigantes pour les PJ, même si les joueurs sont principalement spectateurs.) Il faut leur faire comprendre que,

plus ou moins discrètement, des tractations, des tentatives de manipulations, voire d'intimidation, ont lieu entre les différents Gouverneurs.

(NdM : *Rappelez-vous que les PJ n'ont pas encore eu la confirmation de la mort de l'Empereur et de la nécessité d'en élire un nouveau*)

L'histoire en quelques mots

Lenar et Kayl ont été autrefois très proches, si tant est qu'une telle notion puisse exister entre Stilfari'n... Toujours est-il que Lenar possède un moyen de pression sur Kayl : il connaît l'existence de sa fille. Kayl fut père d'une fille illégitime il y a vingt-trois ans. En tant que Stilfari, il lui était impossible d'avoir une faiblesse, surtout qu'à cette époque il était proche de briguer le poste de gouverneur d'Akirba. Par chance, Kayl venait juste de parvenir à infiltrer un de ses hommes au sein de la rébellion, un jeune Elu du nom d'Othon. Il lui confia le nouveau-né et lui demanda d'en prendre soin, là où jamais un Stilfari ne pourrait se servir d'elle contre lui.

Aby venait d'entrer dans la rébellion.

Malgré son éloignement, Kayl avait des nouvelles régulières de sa fille par l'intermédiaire d'Othon, qui devint au fil des ans un père de substitution pour Aby. Et Kayl se prit d'une affection sans limite pour la fille qu'il avait lui-même exclue de sa vie.

Othon, quant à lui, se dévoua corps et âme à son rôle de précepteur et d'espion tout en renseignant à la fois Kayl sur les opérations rebelles en cours. Grâce à sa discrétion, Kris Owkaan lui-même en vint à lui vouer une confiance sans borne. Aujourd'hui, Othon est un vieil homme, un pilier dans la rébellion, et personne n'ira imaginer que c'est un traître.

Et pourtant...

Suite à l'attentat sur l'Empereur, Lenar Oth, pour faire bonne figure, fit d'immenses purges à Palok, traquant sans relâche les rebelles. Sa stratégie fut payante, et ses troupes finirent par tomber sur une réunion secrète. La descente fut un massacre, mais Othon, qui se trouvait sur place, négocia sa vie contre ses informations en révélant son statut d'espion. Othon fut amené au palais de Lenar et torturé jusqu'à ce qu'il avoue son rôle au service de Kayl : élever Aby.

Lenar fit rapidement le lien entre Aby et la fille secrète du gouverneur. Son objectif devint alors de

la retrouver coûte que coûte pour pouvoir faire chanter Kayl.

Aby est la clef qui lui ouvrira les portes de l'Empire.

Depuis, Lenar a condamné sa ville, car Othon lui a assuré que tôt ou tard elle reviendrait : les entrées sont surveillées, des Elus se consacrent à la recherche d'Aby, la milice a pour ordre d'arrêter toute personne répondant à sa description.

Et justement Aby vient de se rendre à Palok...

Pendant que Kayl recevra ses pairs au cours de la journée, il confie aux PJ le soin de découvrir les interactions, échanges ou les alliances entre gouverneurs.

C'est très compliqué, sans doute dangereux (pour les PJ, car un accident est si vite arrivé), mais pas impossible si on trouve le bon interlocuteur.

Le but est d'observer les comportements des uns vis-à-vis des autres avant, pendant et après chaque entrevue pour savoir qui rencontre qui.

Reportez-vous à la description des membres du Conseil (Cf. « Les Protagonistes » à la fin du chapitre) et inspirez-vous des personnalités, alliances connues, etc.

Cette mission devrait bien occuper les PJ sans toutefois leur apporter grand-chose. En effet, leur statut officiel dans la société varelienne ne leur confère aucune autorité pour suivre ou interroger l'entourage des gouverneurs, a fortiori les gouverneurs eux-mêmes. Leur charisme et leurs différents talents dans le "relations sociales" pourraient leur permettre de franchir ces obstacles (marchandage, commandement et séduction avec plus ou moins de malus).

Kayl n'hésitera pas à demander aux PJ ce qu'ils pensent de l'un ou l'autre Gouverneur, leurs impressions, etc. Kayl compte sur le sens de l'observation (et l'instinct de survie) qu'ils ont du développer en tant qu'explorateur.

A l'issue de cette journée de difficiles négociations, Kayl proposera du vin aux PJ. Il explique que c'est une boisson importée de la future colonie tanæphisienne. Il évoque le fait que la guilde des marchands de Tanæphis est prête à vendre le continent pour accroître ses profits...

Sans s'étendre sur le sujet, Kayl abordera leur nouvelle mission.

Espionnage

Kayl Naas souhaite en savoir plus sur les intentions de Lenar Oth. En effet, ce dernier a semblé extrêmement confiant, voire particulièrement arrogant (plus que d'habitude) lors de leur entrevue. Kayl craint que Lenar Oth ne le menace physiquement avant ou durant le Conseil et a donc besoin d'une force de frappe comme les fusionnés. (NdM : c'est complètement faux, les stilfari'n n'usant normalement pas de ce genre de méthode entre eux, pour ne pas alerter la population sur leurs manipulations et complots permanents. Mais suite à l'attentat dans le ballon, la conviction de Kayl commence à être ébranlée).

Kayl espère que cela devrait faire douter Lenar et le placer sur la défensive, voire, le contraindre à mener une action qui le démasquerait et le discréditerait aux yeux des autres Stilfari'n...

Lenar Oth a par ailleurs comme fidèle alliée une personne particulièrement étrange et mystérieuse. Kayl ne sait même pas s'il s'agit d'un homme ou d'une femme. A tel point qu'il se demande si le Gouverneur Oth ne dispose pas de deux agents, qui se relaieraient pour être toujours à ses côtés et ou agir dans l'ombre. Ce comportement est suffisamment atypique pour que cela inquiète le stilfari Kayl Naas.

Il aimerait donc en savoir plus, mais sans attirer l'attention !

L'alliée de Lenar n'est autre que la fusionnée rencontrée par les PJ dans Nexus (cf. CdTF – ER4) : Paula Hapgood. Juste après que les PJ aient porté l'invitation à Lenar, ce dernier enverra Paula en mission.



A cause du pouvoir « biomécanique : organes sexuels » de son arme-dieu, suite à la fusion, Paula est devenue une androgyne. Depuis Nexus, elle est tombée follement amoureuse d'un PJ (NdM à vous de déterminer lequel). Si le PJ manœuvre bien voire s'il tombe à son tour amoureux d'elle, Paula pourrait devenir une source d'informations importante sur les activités de Lenar Oth... (ou, le PJ, une taupe au service de ce dernier). Mais la fusionnée n'est pas encore stable émotionnellement. Gérer sa

bisexualité est difficile et Paula craint beaucoup le regard d'un(e) partenaire éventuel(le). Elle ne supportera pas d'être prise pour un « monstre » et pourrait rejeter le (la) partenaire pour lequel (ou laquelle) elle éprouve de l'attraction, voire devenir très agressive à son encontre si elle était trahie.

Espionner Lenar Oth apportera peu d'informations

Le Sharktar

Quand vous le souhaiterez, les PJ assisteront involontairement à un vif échange entre le Sharktar Hakish Traggard et Kayl Naas. Le sujet du désaccord porte sur les dissimulations du Conseil et l'un des secrets les mieux gardés de l'empire.

Les PJ profitent du manque de discrétion du Sharktar pour en apprendre plus sur le fonctionnement du haut sommet de l'empire. Hakish reprochant la mascarade à laquelle se livre le Conseil depuis des semaines (en fait depuis la mort de l'Empereur) et l'ignorance, voire le mensonge permanent, dans laquelle est maintenu le peuple depuis des siècles.

Les PJ devraient avoir confirmation que l'empereur omnipotent ou chef suprême de l'empire n'est qu'un leurre et que l'homme de paille jouant le rôle est bien mort et que l'élection d'un nouvel empereur doit avoir lieu.

Aux PJ d'en profiter... en suggérant au Sharktar d'être candidat à un poste de gouverneur vacant, afin de postuler ou d'influencer les votes, par exemple.

aux PJ, si ce n'est un probable lien (partenariat en fait) avec la Gouverneure Aud Nakunn.

Othon Korach

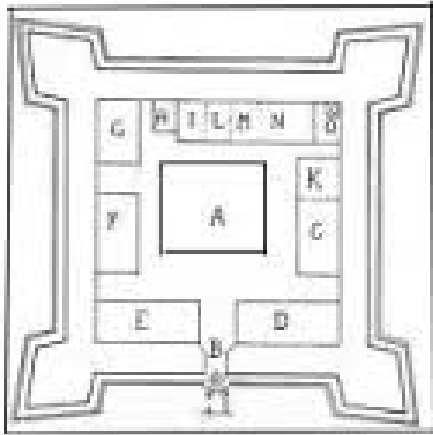
Othon est présenté rapidement dans l'encart « la conspiration en quelques mots ».

Bien que ne faisant pas partie des « lieutenants » de Kris Owkaan, il jouit d'une aura et d'une certaine autorité au sein des rebelles. C'est lui qui a « éduqué » et formé Aby comme sa fille. Son engagement au cours des vingt dernières années n'a jamais été pris en défaut. De fait, il a fini par éprouver une certaine sympathie pour la rébellion. Mais sa fidélité vis-à-vis de Kayl Naas est restée la même malgré les années. A la demande de ce dernier, Othon n'a pas participé à l'opération visant à assassiner l'empereur. Mais c'est par lui que l'information est arrivée aux oreilles de Hulm (NdM : le chef du renseignement). Officiellement,

Campagne "Etoile Rouge"

Othon était engagé dans une opération de « recrutement » d'un sympathisant de Palok, un très riche marchand d'import-export de marchandises avec les colonies.

Après avoir avoué ses liens avec Kayl et son rôle au sein de la rébellion (cacher Aby), Lenar a été transféré dans une prison en prévision de son exécution. C'est dans ce fortin que toutes les femmes ressemblant à Aby sont conduites afin de confirmer son identité.



Bâtiment A : donjon avec les prisons en sous-sol.

Libre à vous de détailler les autres parties du fortin (casernement, entrepôt de nourriture, d'armes lourdes (canons ?), de munitions, etc.), sans oublier les rondes et au moins une mitrailleuse à manivelle à chaque coin du fortin.

Après les effroyables tortures qu'il a subit, Othon est maintenu en vie en attendant l'arrestation d'Aby. Il est peu probable qu'il puisse survivre à son exfiltration par des PJ. Les rebelles n'envisagent pas de le libérer. Mais les PJ étant des Dieux ...

Si les PJ parviennent jusqu'à Othon, il avouera sa véritable identité et son vrai rôle en échange de la libération d'Aby...

Aby

Aby est une pièce maîtresse dans le déroulement des négociations entre Lenar et Kayl, et donc sur la désignation du nouvel empereur.

Comme cela a été dit, les agents de Lenar ont retrouvé la piste d'Aby dès son arrivée à Palok. Bien qu'elle ait pu esquiver les soldats de la ville dans un premier temps, le filet se resserre et Aby est sur le point d'être appréhendée. C'est la raison du départ un peu précipité de Paula d'Irkann pour Palok, secondée par quatre élus. Si les PJ sont suspicieux et suivent Paula après leur entrevue avec Lenar, ils pourront, peut être, sauver Aby avant sa capture...

Sinon, en suivant Paula (après son retour de Palok notamment ou en la faisant parler), les fusionnés

découvriront qu'une personne vit « cachée » dans un appartement des hauts quartiers, très récemment loué par Lenar Oth. En général les habitants sont propriétaires de leur appartement de ce quartier.

La personne dissimulée dans cet appartement est sous la surveillance de Paula et de quatre élus de Lenar, puissamment armés. Il s'agit d'Aby, qui a été arrêtée dès son arrivée à Palok, grâce aux aveux d'Othon.

Les PJ peuvent le découvrir en faisant parler le serviteur de Lenar qui est chargé de s'occuper de l'appartement et de nourrir ceux qui y vivent. Il pourra décrire la personne qu'il aurait aperçue, description correspondant à Aby.

Si vos joueurs, ou s'ils n'ont pas pris part au Jeu de Pouvoir entre Gouverneurs et sont en mal « d'action », une option peut être de sauver Aby avant qu'elle ne soit interpellée. Par exemple en reprenant contact avec Hulm qui est retourné sur Palok après avoir mis les PJ en relation avec Hrærek Orm. Hulm étant arrivé après Aby à Palok, les autorités ne l'ont pas identifié ni arrêté. Avec son aide, les PJ peuvent partir à la recherche d'Aby pour prendre de vitesse les agents de Lenar Oth ou la milice locale.

NdM : dans ma partie, le groupe s'étant séparé, un des PJ a suivi Paula et les élus de Lenar jusqu'à Palok et a assisté impuissant au transfert en dirigeable d'Aby de Palok à Irkann. Avec l'aide d'Hulm, le PJ a libéré un Othon plus mort que vif qui lui a avoué son rôle. De retour dans la capitale, après avoir retrouvé la trace de Paula, les PJ ont lancé un assaut sur l'appartement pour exfiltrer Aby et la remettre à son père)

Si les PJ lui en parlent à Kayl avant d'agir, ce dernier - qui ne veut pas prendre de risque pour Aby - tentera de convaincre les PJ que Lenar n'aurait pas osé enlever sa fille (*NdM : dont Kayl aura d'ailleurs du mal à avouer l'existence*). Cela afin que ces derniers ne tentent pas une action que Lenar ferait payer à Aby (sans la tuer bien sûr, mais comment réagirait Kayl s'il recevait le doigt de sa fille, après une tentative de libération avortée ?).

Les PJ peuvent tenter différentes approches en fonction de leurs capacités (infiltration/exfiltration discrète, attaque directe, possession, etc.). Rappelez-leur qu'ils sont à Irkann, dans les hauts quartiers, dans un immeuble contenant de nombreux appartements et que la capitale est très policée. Sans parler du nombre de stílfari'n qui s'y trouvent...

Campagne "Etoile Rouge"

Dans le plan ci-dessous, chaque carreau fait 50cm. Aby est dans la chambre 2 en haut à droite. Paula, l'âme damnée de Lenar Oth, est avec elle dans la pièce. Si elle ne se sent pas de taille à protéger Aby, elle s'enfuira, après avoir éventuellement négocié une alliance avec le PJ dont elle est tombée amoureuse (cf. le coup de foudre du chapitre précédent dans Nexus). L'appartement (situé au douzième étage) abrite également cinq élus d'élite.



Comme il est difficile de prévoir toutes les actions et idées « farfelues » des joueurs, voici quelques informations générales sur le pouvoir vœrelien.

- Si les PJ parlent à Aby, ils apprendront la capture et l'emprisonnement d'Othon à Palok (libération ?)
- Paula pourrait révéler l'origine d'Aby (la fille cachée de Kayl Naas). Ce qui va permettre aux PJ d'imaginer qu'ils ont en Aby un allié puissant, les pouvoirs ne sont-ils pas transmissibles de père en fils/fille ? Au cours des scénarii suivants, ce détail leur permettra de se rendre compte que l'hérédité stilfari est qu'une vaste supercherie).

L'élection du nouvel empereur

Le conseil devant désigner le nouvel empereur doit avoir lieu 5 jours après l'arrivée des PJ à Irkann. Une session extraordinaire se tiendra dès l'arrivée de Kayl (suite à l'attentat), une autre deux jours après et une dernière la veille de l'élection, pour clore les débats et valider les candidatures des prétendants au titre.

Les PJ devront comprendre les règles du jeu en cours et auront donc de nombreuses cartes à jouer pour favoriser l'un ou l'autre des gouverneurs. Soit en cachant des informations à Kayl pour les marchander auprès d'un autre prétendant au titre, soit en soutenant pleinement Kayl, soit en jouant leur propre jeu.

D'abord gros bras, les PJ subtiles pourraient se retrouver à pouvoir tirer quelques fils...

Par contre, si les PJ se font balader, ne parviennent pas à saisir les opportunités, abrégés leurs souffrances et passer rapidement au jour du conseil de réélection de l'empereur.

- Si les PJ n'ont pas libéré Aby, Lenar s'en servira pour faire pression sur Kayl.
- Les PJ peuvent utiliser Paula pour contraindre Lenar à se retirer de la course au dernier moment. Après tout, il collabore avec l'ennemi, qui plus est un fusionné, alors que les Stilfari'n développent des armes pour les neutraliser sur Tanæphis en prévision de l'invasion. Ne pas remettre un possédé aux autorités n'est-il pas de la haute trahison ?
- A l'inverse, si les PJ se révèlent trop tôt, un autre gouverneur pourrait faire chanter Kayl pour les mêmes raisons afin que ce dernier appuie sa candidature (Aud Nakunn n'hésiterait pas à user de ce moyen de pression). En cas de refus, ce prétendant pourrait révéler la présence d'ennemis de l'empire au côté de Kayl...
- Si les fusionnés révèlent leur origine tanæphisienne au Conseil (et se présentent comme des émissaires), un objet de négociations avec les PJ pourra être l'exploration des désolations pour y débusquer Borak, en contrepartie d'un délai avant l'invasion !
- Les PJ pourraient ne se révéler qu'auprès d'un seul gouverneur et négocier un délai à l'invasion s'ils facilitent son accession au pouvoir.
- La conseillère Vætild Svarang, si elle bénéficie de l'appui des Tanæphisiens, pourrait envisager de retarder la date de l'invasion, voire de l'annuler en échange... de l'extermination des indigènes ! Son but est de libérer de l'espace vital dans les jungles pour qu'une partie de la population vœrelienne s'y installe.
- Les PJ vont-ils pousser le Sharktar Hakish Tragnart à obtenir des informations sur l'assassinat et l'attitude ambiguë du commandant de la Division Noire (cf. « les

protagonistes ci-dessous pour la réaction du commandant) ?

- Etc., etc.

Sans oublier qu'une fois les fusionnés au fait du secret le mieux gardé de l'empire (pour l'instant), tous les gouverneurs seront d'accord pour les neutraliser après l'élection. Mais ceci est un autre chapitre...

Nouvel acteur

Le matin du jour de la session du Conseil qui doit désigner le nouvel empereur, alors que les gouverneurs vont de s'enfermer, Karl Veris arrive à l'improviste...

Inutile de dire que toutes les négociations et tous les compromis et autres alliances conclus les jours précédents pourraient être remis en cause si Karl Veris devait participer à l'élection.

De fait, les Conseillers vont tout faire pour essayer de rapidement l'évincer. La session va donc être reportée au surlendemain.

Suite au prochain chapitre...

Les protagonistes

S'il prenait l'idée à vos PJ de s'attaquer directement à un Gouverneur au cours de ce chapitre, utilisez tous les moyens à votre disposition pour les neutraliser. Il n'y a donc pas lieu de décrire ici les caractéristiques de chacun des Gouverneurs. Choisissez la façon de contrer les capacités martiales de votre groupe (cf. le chapitre « Magie Science et Technologie Stilfari » dans la Boucle de Möebius).

Par ailleurs, chaque Gouverneur dispose d'un ou deux élus non loin de ses appartements ; La division rouge assure la sécurité dans les bâtiments officiels ; et les yeux de l'empereur veillent, même s'il n'y en a pas partout. Mais leur présence opportune peut s'avérer dissuasive.

Le Conseil Stilfari

Le Conseil est la véritable instance dirigeante de l'empire varelilien. Chaque membre du Conseil contrôle l'une des sept grandes villes de l'empire. L'empereur, qui gouverne la capitale Irkann, est certes le plus influent d'entre eux/elles, mais les prérogatives des autres Gouverneurs ne lui permettent pas de diriger l'empire seul.

L'empereur doit donc s'appuyer sur le Conseil et les sphères d'influence des Gouverneurs pour asseoir sa légitimité et son pouvoir. Chacun contribue à la bonne marche de Væriel, sans toutefois négliger ses propres intérêts...

Comme il est difficile de décrire toutes les relations et interactions possibles au sein du Conseil, une présentation de ses membres, de leurs motivations et de leur personnalité est le plus simple. Cela vous permettra de piocher et construire les intrigues plus ou moins complexes, dont les PJ pourront ou pas tirer avantage.

Les membres du Conseil :

- **Karl Veris** : gouverneur de Toural (la ville administrative), il dirige également la cité-prison de Nexus. Karl est le gouverneur le plus puissant du conseil après Troyl. Il est sans doute le plus vieux avec ses 376 ans (il en paraît à peine plus d'une soixantaine). Il a la charge de gouverner la vie administrative de Væriel. Il est donc le plus grand légiste de l'empire en plus d'être un chercheur reconnu.

Il a récemment mis au point un virus particulièrement dévastateur qu'il a soumis au Conseil dans le cadre des moyens déployés pour la conquête de Tanæphis. La gouverneure Vætild Svarang a été enthousiasmée par la découverte, mais le reste du Conseil, l'empereur en tête, a accueilli la nouvelle fraîchement. L'opposition portait sur le risque de transmission au peuple varelilien. Tous les membres du Conseil ont bien noté la « déception » de Veris (cf. les conséquences dans l'encadré du début du scénario : « la conspiration en quelques mots »)

C'est un stilfari d'une intelligence hors du commun dont personne ne parvient jamais à déterminer les réelles intentions. Les moins attentifs sont persuadés que seules ses recherches le passionnent. C'est vrai. Mais uniquement parce qu'elles servent ses ambitions. Karl est probablement le gouverneur le plus retors, le plus calculateur et le plus complexe du conseil. Probablement plus que l'empereur lui-même. Si l'occasion se présente, il n'hésitera pas à le remplacer. Mais pas sans la certitude d'avoir ou de pouvoir neutraliser politiquement ses adversaires. Pour l'instant sa priorité est de retrouver sa crédibilité perdue du fait des manœuvres de Lenar Oth.

- **Lenar Oth** : gouverneur de Palok (le port) et plus jeune membre du Conseil (de quelques mois). Le crâne rasé, Lenar est immense (2 mètres), doté d'une carrure d'athlète (c'est un passionné

d'escrime), d'un charisme irrésistible dont il use et abuse. L'homme est beau, indépendamment de son âge (il a l'apparence d'un jeune trentenaire bien qu'il ait près de 153 ans), et est certainement le stilfari le plus séduisant parmi les gouverneurs et nombre de stilfari'n qui gravitent autour des cercles du pouvoir. Le stéréotype du personnage imbu de lui-même et, qui plus est, à toutes les raisons et les moyens de l'être.

Lenar n'est toutefois pas insensible aux charmes d'Aud Nakunn, mais préfère rester dans son rôle de séducteur dépourvu d'émotion.

Lenar est connu, au sein de la communauté Stilfari, pour être un opposant acharné de Veris. C'est un des Stilfari'n les plus ambitieux et il se verrait bien Empereur du peuple de Væriel. Accessoirement, il a en charge la majorité de la marine værelienne. Marine sans laquelle aucune invasion ne sera possible. Et il compte bien en tirer profit et influence.

La conquête de Tanæphis n'est pas une priorité absolue pour lui. Il considère que les ressources de l'empire devraient être consacrées à la soumission des peuples sulustaniens, afin de transformer Sulustan en une province forte et stable.

Son seul secret est le fusionné qui est à son service. Nul doute que le Conseil apprécierait moyennement de savoir qu'un candidat au titre d'Empereur collabore avec un agent tanæphisien. Surtout quand on connaît le danger que représentent ses individus. Il serait très difficile à Lenar de prouver la fidélité de « son » possédé qui, par ailleurs, pourrait très bien être un agent double...

Pour l'instant, il a retrouvé la trace de la fille cachée de Kayl Naas et compte bien gagner le vote du stilfari grâce à ce moyen de pression.

- **Kayl Naas** : gouverneur d'Akirba (la ville culturelle). Lenar lui vole le titre de Gouverneur le plus jeune d'un peu plus de 5 mois. Bien qu'il paraisse à peine moins d'une quarantaine d'années, Kayl a tout de même 153 ans !

Kayl est très proche de l'empereur. Ce Stilfari secret possède une influence hors du commun, et insoupçonnée, et peu de ces pairs ont une prise sur lui. Beaucoup le craignent et, si un conflit devait survenir au sein du conseil, l'avoir à ses côtés serait un soulagement pour bon nombre de gouverneurs.

Son principal objectif est de déterminer quels sont les Conseillers fidèles à Troyl et au projet d'invasion. Kayl soutiendrait tout conseiller qui se porterait candidat avec l'ambition de poursuivre les préparatifs. Ce soutien reste de façade puisque Kayl connaît le plan de Troyl. Sauf si un conseiller trouve le moyen de le faire chanter...

Dans l'attente du retour de l'empereur, il feindra une certaine réserve quant à l'urgence de l'invasion.

- **Vætild Svarang** : gouverneure de Jelim (ville de la science et de la recherche), grande (1,83 m), blonde, les yeux bleus et ... fortement charpentée (120 kg). Malgré ses formes généreuses, Vætild a un goût vestimentaire sûr et une assurance peu commune. De fait, elle fait partie des belles femmes væreliennes. Elle porte les coiffures les plus complexes et originales de tout l'empire – coiffures qui sont le signe distinctif pour les femmes stilfari'n, à l'instar du bouc chez les hommes –. Son plus grand plaisir est d'éclipser la beauté plastique d'Aud, par un charme renforcé par la confiance que lui confère son âge. Vætild a 252 ans, même si elle ne semble avoir qu'une quarantaine d'années.

Bien que les jeux de pouvoir l'amuse, Vætild Svarang est avant tout une scientifique (stilfari) reconnue pour ses nombreuses découvertes. Elle est à l'origine de la découverte de la technologie de transmission de l'information via des signaux transmis par le fluide (cf. « Magie, science et technologie Stilfari »).

Elle a, malheureusement pour elle, commis une petite erreur d'appréciation lors du test d'une nouvelle arme. Vætild a bien évidemment fait disparaître toutes les preuves de sa responsabilité, mais elle n'a jamais pu avoir la certitude qu'il n'y ait pas eu de fuite...

Encore plus que ses pairs, Vætild Svarang est très cartésienne et précise. Son franc parlé, parfois volontairement cassant, voire blessant, contraignent souvent les autres gouverneurs à mesurer leurs propos en sa présence. A l'exception de Volund Mogthrasir qu'elle semble apprécier. Elle adhère même à sa théorie du danger que représentent les désolations, mais sans preuves scientifiques, elle reste sceptique.

Toutefois, si les votes pour la désignation du nouvel empereur semblent partagés, elle pourrait se porter candidate. Ne serait-ce que pour s'opposer à l'alliance Lenar/Aud.

Enfin, en tant qu'ancien chercheur, Vætild n'a jamais vraiment accepté l'idée de s'interdire certaines recherches. Aussi poursuit-elle – discrètement et indirectement – des recherches sur les arts interdits.

- **Volund Mogthrasir** : gouverneur de Firkel (ville des conquêtes), grand (1,92 m), blond vénitien, les yeux verts. Volund a l'apparence d'un homme d'une bonne cinquantaine d'années. Il a en fait 319 ans. Il est le plus effacé des gouverneurs. Plus à l'aise dans son armure de stilfari, à voyager d'une ville à l'autre ou à écouter les rapports des explorateurs en tout genre. Il est le seul gouverneur à avoir exploré les Désolations. Son

plus long voyage l'a conduit jusqu'au gouffre de Helm. Il y a échappé de peu à la mort et s'éloigne désormais beaucoup moins de Nuhem, bien qu'il se rende encore parfois dans les villes frontalières.

Volund Mogthrasir est un stilfari relativement effacé. De part son passé d'explorateur, il est néanmoins le plus accessible et est toujours heureux de pouvoir faire part de ses expériences dans les Désolations. Mais il ne faut pas s'y tromper, Volund n'a pas décroché son titre de gouverneur uniquement en se montrant affable.

Néanmoins, Volund Mogthrasir est sans doute le moins bien armé dans les joutes politiciennes auxquelles se livrent les gouverneurs. Il n'en demeure pas moins doté d'un sens de l'observation sans égal. Encore plus que les autres, son instinct (de survie) confine parfois à la prescience. Certains gouverneurs se demandent même s'il ne posséderait pas un sort lui permettant de prédire l'avenir. En sa présence, tous mesurent leurs propos et leurs postures.

De fait, Volund est probablement le gouverneur le plus à même de percer la couverture des fusionnés.

A propos des Désolations, pour Volund Mogthrasir il existe des signes troublants, même si peu de gouverneurs croient au retour de Borak. Des patrouilles (toujours plus nombreuses) disparaissent sans laisser de trace. Parallèlement, les attaques de morts-vivants, encore régulières il y a quelques années, se font plus sporadiques. Quand elles se produisent et qu'il y a des survivants, ces derniers rapportent que les attaques sont l'œuvre de créatures différentes et plus puissantes que les « simples » cadavres animés rencontrés habituellement.

L'empereur, avant sa mort, et le Sharktar étaient très sensibles aux alertes de Volund. Lui-même soutenait l'empereur dans la mise en œuvre « rapide » du plan d'invasion, dont il a une bonne connaissance.

Aujourd'hui, Volund n'entretient pas de relations particulières avec les autres gouverneurs, mais n'apprécie guère l'arrivisme de Lenar Oth. Par contre, il apprécie la rationalité de Vætild et la précision de ses piques ; il reconnaît l'honnêteté et l'influence de Kayl ; et, enfin, Volund n'est pas insensible au(x) charme(s) d'Aud Nakunn.

Dans le jeu de pouvoir qui se joue depuis quelques semaines, Volund Mogthrasir est probablement le seul à ne pas souhaiter devenir empereur. Son vote n'ira qu'au candidat qui comprendra qu'il n'y a pas d'alternative au départ de Væriel.

- **Aud Nakunn** : gouverneure de Gandar (la ville des garnisons), Grande (1,88m), rousse, les yeux verts. Sous ses airs malicieux et charmeurs se cache une femme redoutable et manipulatrice. Elle ne recule devant aucune bassesse pour obtenir une information compromettante ou un moyen de pression sur l'un ou l'autre de ses adversaires. Aud rêve secrètement de devenir la première impératrice.

Aud est accessoirement à la tête des escouades grises. Cela lui permet, à défaut d'un pouvoir comparable à celui des autres stilfari'n, de disposer d'une importante source d'informations. Et l'information est une marchandise comme les autres... C'est donc elle qui connaît le mieux l'état d'esprit de la population. Et nombre d'individus sont prêts à lui rendre de petits services plutôt que de prendre le risque de voir dévoiler un secret gênant.

La complicité qu'elle entretient avec Lenar n'est pas sans faire jaser. Il ne s'agit, pour elle, que d'un jeu de séduction. Et bien qu'elle ait envisagé une relation plus intime avec lui, elle s'interdit le premier pas. Son alliance avec Lenar n'a pour but que de lui offrir l'opportunité de profiter d'un faux-pas de l'ambitieux conseiller.

Enfin, – grâce à un agent de l'escouade grise qui a chèrement payé sa découverte – Aud a découvert le secret de Vætild : le test d'une nouvelle arme, réalisé sur les habitants de Jelim, qui a mal tourné et a causé la mort de plusieurs dizaines de væreliens. Officiellement c'était un attentat des nécromanticiens, auquel, bien sûr, les autorités ont riposté avec la plus extrême vigueur.

Aud a par ailleurs très bien compris l'obsession de Volund concernant la menace venant des Désolations. Aud sait pouvoir obtenir le soutien de Volund en faisant preuve d'empathie, si Lenar Oth ne pouvait plus être élu.



C'est elle qui est à l'origine de la tentative d'assassinat de Kayl Naas, après qu'elle ait découvert que Lenar Oth avait peut être trouvé un moyen de faire pression sur Kayl. Elle ne pouvait pas faire tuer Aby (sur laquelle elle n'a aucune information, pas même le nom). Mais en éliminant Kayl, Lenar perdait sa troisième voix. A deux contre deux (Lenar/Aud vs Vætild/Volund), le statu quo lui offrait une opportunité. Il lui suffisait de convaincre Volund et de mettre Lenar devant le fait qu'il n'obtiendrait jamais la majorité. De fait, elle pouvait hériter de trois voix (la sienne, celles de Lenar et de Volund) et remporter le titre d'impératrice !

C'est donc elle qui a décidé de mettre un terme à la non-violence entre Gouverneurs en commanditant l'assassinat de Kayl Naas (cf. « L'attentat » au début de la seconde partie de ce chapitre). Elle ne doute pas que la fin temporaire de ce tabou lui ouvrira l'accès au pouvoir. Toutefois, Naas ayant survécu et étant entouré des PJ, elle ne tentera plus rien contre lui.

De fait, la principale faiblesse d'Aud est sa trop grande confiance en elle. Il est vrai que résister à son charme et ses talents de manipulatrice est très difficile.

Hakish Tragnart

A ces six gouverneurs, il faut ajouter le gouverneur délégué d'Irkann. Il est en effet rare que l'empereur

puisse consacrer tout son temps à l'administration de la capitale. Il a aussi, officiellement, un empire à gérer ! L'empereur délègue donc généralement les affaires courantes d'Irkann à un Sharktar (titre officiel du gouverneur délégué d'Irkann). Le Sharktar, sans avoir l'autorité d'un gouverneur, exerce les principales fonctions. A ce titre, il siège au Conseil lorsque l'Empereur est retenu ailleurs ou que la session ou les sujets à l'ordre du jour ne l'intéressent pas. Il arrive néanmoins que le Sharktar soit également présent en même temps que l'Empereur, mais c'est assez rare...

Le Sharktar est donc considéré par les autres Gouverneurs comme un adversaire à corrompre ou à influencer pour réduire, voire affaiblir, le pouvoir de l'empereur et/ou accroître le leur.

Troyl Dorkan a nommé le stilfari Hakish Tragnart à ce poste, il y a déjà plus de deux siècles. Hakish est un vieil idéaliste incorruptible et engagé, qui prend ses responsabilités très au sérieux. Il a 467 ans et l'honneur chevillé au corps. Il n'apprécie guère les manœuvres permanentes de ses pairs pour l'obtention du pouvoir. C'est d'ailleurs cette posture qui a inspiré l'Empereur Troyl Dorkan et l'a conduit à agir pour assainir le Conseil. Pour Hakish, seul compte la survie de l'Empire. Et cela passe par l'implantation d'une majeure partie de la population sur Tanæphis.

Le Sharkar Hakish Tragnart est donc opposé aux mensonges actuels du Conseil visant à faire croire que l'Empereur est vivant. Hakish trouve également anormal que la division noire ait réquisitionné le corps de Troyl suite à l'attentat. Mais la réponse des Conseillers a été sans appel : même si l'Empereur avait survécu aux événements de Palok, la désignation d'un nouvel Empereur aurait été obligatoire. Pour la quasi-totalité des membres du Conseil (à l'exception de Kayl Naas qui est au fait des plans de Troyl), l'Empereur avait fait preuve de faiblesse, d'un manque criant de volonté, épuisait l'empire dans les préparatifs d'une invasion non impérative, insuffisamment préparée et de trop de retenue, notamment dans le contrôle de Sulustan. Même si la quasi destruction de la rébellion sulustanienne est une bonne chose, pour les Conseillers elle intervient trop tard. Avis que ne partage pas Hakish Tragnart.

Hakish n'a pas vraiment de point faible si ce n'est son engagement. Mais n'ayant pas le titre de Gouverneur, il ne participera pas à l'élection du nouvel Empereur. Pour l'instant...

Le Sharktar n'a d'ailleurs pas connaissance de la duplicité qui entoure le rôle d'homme de paille associé au titre d'Empereur, ni le processus de désignation d'un nouvel Empereur..., pour l'instant, une fois de plus. Mais cela fait deux semaines que les conseillers l'évitent et ne

Campagne "Etoile Rouge"

l'associent plus systématiquement aux sessions du Conseil. Il ne parvient pas à convaincre les conseillers d'organiser des funérailles descendentes pour l'empereur et Helkus Voor reste insensible à toutes ses requêtes. Il vient de prendre conscience que l'Empereur n'était peut être pas le personnage le plus important de l'empire, notamment après la tentative d'assassinat de Kayl Naas. Hakish a donc la ferme intention d'en parler avec ce dernier et, le cas échéant, obtenir auprès des Gouverneurs le titre officiel de membre du Conseil stiltari.

Nouvelles tractations en perspectives entre les Gouverneurs en fonction de qui bénéficieraient de cette nouvelle voix.

Helkus Voor

Le commandant de la Division Noire est un fidèle de l'empereur, Troyl Dorkan. Il est totalement incorruptible. Sa présence dans l'entourage des Gouverneurs a pour seul but de les surveiller et s'assurer que le plan de Troyl fonctionnera.

Si un prétendant au titre suprême semble émerger, Helkus fera prévenir Troyl et retardera autant que possible la date du conseil d'élection du nouvel empereur.

Pour l'instant, Helkus est un électron libre qui refusera de répondre aux ordres d'un quelconque membre du Conseil. Il rappellera à loisir que seul l'empereur peut commander à la Division Noire et que celui-ci est officiellement vivant. Toutefois tant qu'un nouvel empereur ne sera pas désigné, sa Division d'élus et lui n'interviendront pas.

Il sera tout aussi évasif si (sous l'impulsion de Hakish Tragnart par exemple) le déroulement des événements de Palok est évoqué. Notamment l'apparent manque de réactivité des élus lors de l'assassinat, puis la soustraction du corps de l'empereur que personne n'a pu voir...

C'est d'ailleurs la seule faiblesse d'Helkus. Fort heureusement, seul le gouverneur délégué d'Irkann se posent vraiment des questions... pour l'instant. Mais si ce dernier insiste trop (sous l'impulsion des PJ par exemple), Helkus pourrait bien faire enlever le Sharktar, afin de l'isoler, dans l'attente du putsch de Troyl.

Les autres personnages non joueurs

Mort-vivant type

Fo : 26 ; En : 25 ; Ag : 8 ; Ra : 9 ; Pe : 10 ; Vo : 17

Option	
--------	--

Toucher :	AN : 50 %
Toucher :	AB : 55%
Immobiliser :	AN : 50% (saisie)
Esquive :	10%
Initiative :	4
Dommages (y.c. +2 colonnes dues à la force) :	D (main)
Protection :	2
Point de vie	50

Comme pour n'importe quelle autre créature, un mort-vivant est mis hors de combat à zéro point de vie ou moins. Par contre, hors de Tanæphis, il subit les effets secondaires à chaque coup reçu et peut donc perdre des membres. Toutefois, les effets secondaires causant la mort sont ignorés tant qu'il reste des points de vie au mort-vivant. C'est-à-dire que même décapité, la tête et le corps continueront d'agir ! Sur Tanæphis, réduire les points de vie d'un mort-vivant à zéro ne suffit pas à le mettre hors de combat. Il faut un coup provoquant la mort pour l'arrêter. C'est du à la différence c'est niveau de fluide, un peu comme pour les fusionnés.

Attaque spéciale : immobiliser

Il s'agit de saisir puis immobiliser son adversaire.

Le tour suivant la saisie, test FO versus¹ FO, si l'assaillant est vainqueur, il immobilise son adversaire. Sinon la cible est libre.

¹ Pour les tests "versus", on additionne la valeur de la caractéristique au RU et on compare les scores. Si échec du test soustraire 10 au total.

Exemple : Caract. 12 ; test = 53%, donc réussit, le test vs donnera 3RU + 12carac. = 15. Si le test = 78%, donc échec, le test vs = 8RU + 12carac. - 10échec = 10

Soldat d'élite

Fo : 15 ; En : 15 ; Ag : 10 ; Ra : 10 ; Pe : 10 ; Vo : 12

Option	
Toucher : AN	55 %
Tir :	40%
Parade :	40%
Initiative de base	10
Dommages	H (bâtarde)+1 (Fo)
Protection :	10 (Mailles+casque)
Point de vie	30

Bâtarde, IN -2. Cotte de mailles, IN -X

Gardien nécromanticien

Fo : 12 ; En : 13 ; Ag : 13 ; Ra : 12 ; Pe : 15 ; Vo : 18

Option	
Toucher (feinte)	65 %

Tir	15%
Parade	15%
Initiative de base	12
Dommages	Selon arme
Protection :	3 (cuir)
Point de vie	26
Nécromantique	100%

Pouvoir des nécromanticiens

Voici des règles simplifiées pour utiliser les pouvoirs des gardiens et du patriarche. vieillissement, peur, douleur, contamination, possession, absorption, etc.

Pour lancer un sort durant la scène, les PNJ ont « simplement » besoin de réussir un test de nécromantique (avec le malus associé au pouvoir) tel que décrit dans les règles sur la Nécromantique. Les préparatifs associés aux différents pouvoirs (matériaux ou compétences secondaires) ont été effectués dans les heures précédant l'arrivée des PJ. Seuls les échecs critiques entraînent les effets subits. Un échec normal fait perdre les composants. Les nécromanticiens ont été prévenus de leur mort violente par le crâne savant détruit par le patriarche.

Récompenses

- ✓ 5 points d'harmonie si Sombie a survécu (uniquement pour les PJ concerné par son sort)
- ✓ 5 points d'harmonie pour le chapitre si les PJ n'ont pas été démasqué et/ou arrêté. Ou plus s'ils ont été particulièrement actifs.
- ✓ 1 point d'harmonie par zombie tué.
- ✓ 5 points de prestige et 4 points de réputation pour avoir participé à la destruction d'une Loge de nécromanticiens.
- ✓ 2 points de réputation par mort-vivant tué individuellement (collectivement 1pt tous les deux morts-vivants).
- ✓ 5 points de prestige pour être entré « officiellement » au service de Kayl.
- ✓ 10 points de prestige pour avoir monté les gouverneurs les uns contre les autres
- ✓ 1 xp en Marchandage

Déroulement du chapitre

1. Retour à Ossar
2. Départ pour Firkel
3. Affrontement vs les nécromanticiens à Akirba
4. Rencontre de Kayl Naas
5. Attentat en arrivant sur Irkann
6. Les rencontres avec les Gouverneurs
7. Enquête sur l'attentat
8. Enquête sur les activités de Lenar et découverte de la capture d'Aby.
9. Confirmation de la mort de Troyl et du fonctionnement du pouvoir stilfari
10. Les PJ saisissent l'occasion de la situation confuse pour négocier, en tant qu'émissaires tanæphisiens, avec les Stilfari'n ???
11. Le retour de Karl Veris dans le jeu bouleverse les équilibres (?)
12. Fin du chapitre

PNJ :

Erik Sven : serviteur « bombe humaine » de Kayl
Kiriël Rosyk : médecin, qui a implanté les explosifs
Lucar Leth : stilfari commanditaire de l'attentat
Paula Hapgood : fusionnée au service de Lenar

Karl Veris : gouverneur de Toural
Lenar Oth : gouverneur de Palok
Kayl Naas : gouverneur d'Akirba (Imsigull Vicksen Elu responsable de sa sécurité)
Vætild Svarang : gouverneure de Jelim
Volund Mogthrasir : gouverneur de Firkel
Aud Nakunn : gouverneure de Gandar
Hakish Traggart : gouverneur délégué d'Irkann
Helkus Voor : commandant de la Division Noire
Troyl Dorkan : Empereur