

Eclipse 4

POLARIS

Le Hurlleur

« Toute légende possède sa part de vérité. »

Véramis, Historien

Contexte

Ce scénario se situe plusieurs mois après les événements décrits dans les quatre derniers romans de Philippe TESSIER (Projet Domination). Il serait bon d'insister, pour cette aventure, sur les cicatrices laissées par la guerre civile qu'a connue la Nation des Patriarches. Vous pouvez donc utiliser plusieurs éléments de ces ouvrages afin, entre autre, d'alimenter les discussions de bar.

Bon jeu !

A propos de Féora

Je me suis permis quelque liberté par rapport à la description de Féora du supplément Hégémonie. Premièrement, j'ai décidé que cette ville avait plutôt échappé à la guerre civile et qu'elle n'avait pris aucun partie pendant celle-ci (ni pour Viramis, ni pour Valastor). Deuxièmement, j'ai également modifié l'historique de Sandréa, chef de la sécurité civile. En effet, elle n'est arrivée à Féora qu'après la guerre. Enfin, la rumeur du Hurlleur n'a refait surface que depuis peu et les victimes ne sont pas retrouvées égorgées (contrairement à ce qui avait été décrit dans le supplément).

Les autres informations fournies dans Hégémonie restent inchangées, c'est pourquoi je ne m'attarderai pas plus que cela sur les descriptions. Je vous invite donc à consulter le supplément aux pages 62 et 63.

Le commencement

Depuis deux mois, la paisible cité de Féora, est le théâtre de meurtres particulièrement sanglants. En effet, plusieurs cadavres ont été retrouvés à moitié dévorés. Sandréa KER 40 989, responsable de la sécurité civile depuis à peine quatre mois, enquête sans rien pouvoir expliquer quant à ces étranges carnages. Il n'a donc fallu que très peu de temps à la population pour faire resurgir une vieille histoire remontant à l'origine de la cité, la légende du Hurlleur.

Ce qui se passe réellement

Le responsable de ces horribles meurtres est un Supérieur du Temple ou plutôt une Bête du Flux. En effet, l'Eglise hégémonienne a été informée, par un Silencieux infiltré au sein du Prisme, que plusieurs rebelles à la nation des Patriarches, membres du Réseau TILTANE, avaient trouvé refuge dans les quartiers de la cité de Féora et prévoyaient de faire exploser le Temple, symbole du pouvoir des Patriarches. Le Haut Maître, Cyani THORN, informé de ce problème, a donc autorisé les Prêtres de la cité à agir, avec l'accord des douze Sages. Les Prêtres de Féora ont alors décidé d'un commun accord de se servir d'une ancienne légende et de la force Polaris pour abattre les traîtres. Ils espèrent qu'à terme, ces meurtres sèmeront une véritable terreur chez toutes les personnes souhaitant porter un coup à la grande nation hégémonienne, en pleine reconstruction.

Si les Patriarches ont autorisé, les Prêtres du Temple à utiliser un Supérieur c'est parce que l'édifice religieux cache bons nombres de secrets.

Introduction

Mardi 02 Juin 569, 07 h 47, Cité hégémonienne de Féora

Alors que les Personnages, tous membres d'une petite société de mercenariat réputée, arrivent sur les lieux de leur travail (un petit bureau près d'un hangar), ils aperçoivent, se pressant autour de leurs locaux, une importante population. La foule semble apeurée, effrayée. Elle susurre, elle murmure des histoires de malédiction (« Cette cité est maudite, depuis le jour de sa fondation. » ou « Le Hurlleur a encore frappé. » ...). Parmi cette population, il est très facile de repérer plusieurs agents des Forces Action-Sécurité-Surveillance (F.A.S.S.).

En s'approchant, ils découvrent un véritable carnage. Une jeune femme, à moitié dévorée, gît devant leur bureau. Son sang recouvre les murs métalliques et austères de la rue. Les Personnages reconnaissent, sans aucune difficulté, leur charmante collègue Hestia FEO 43 251.

Touchés par la mort de leur amie, une belle jeune femme d'une trentaine d'années se dirige vers eux d'un pas assuré. Après avoir vérifié l'identité des Personnages, elle demande à les rencontrer, au calme, immédiatement, afin de leur expliquer la situation.

Après s'être présenté comme Sandréa KER 40 989, chef de la sécurité civile, elle explique que leur amie est la treizième victime d'un tueur psychopathe et non pas d'une "foutue" légende. Cet assassin utilise très vraisemblablement une créature pour mettre à mort ces victimes. Jusqu'à présent les forces de sécurité qu'elle commande se sont révélées incapables de détruire ce mal ou de repérer le moindre animal capable de dévorer un être humain. C'est pourquoi, elle a besoin d'eux. Elle espère qu'ils se montreront plus efficace que les forces de sécurité qui semblent effrayées par "ce" Hurlleur mais qui sont également court-circuitées par les autres services d'ordres (le Prisme, l'armée, ...). Sandréa est prête à tout pour mettre la main sur l'individu qui est à l'origine de ces atrocités. Elle leur propose, une paie de 1 000 sols par jour avec une éventuelle prime de risque (il est tout à fait possible de négocier). S'ils acceptent, elle leur confie le maigre dossier de l'affaire (contenant le nom des rares victimes identifiées) et un moyen de la contacter. Ils pourront également bénéficier des moyens scientifiques dont elle dispose, s'ils en ont besoin. Avant de se retirer, elle s'excuse de ses manières un peu brutales mais elle veut absolument mettre ce psychopathe sous les verrous. Elle précise également que leur enquête commence dès maintenant.

Quelques minutes plus tard un agent leur remet les effets personnels d'Hestia (son arme personnelle, son ID et quelques sols). Son cadavre sera emmené à la morgue.

Hestia FEO 43 251

Hestia était une très jolie brune au visage angélique. Mais sous ses allures de petite fille se cachait une véritable furie, une femme fatale, prête à tout pour obtenir ce qu'elle souhaitait. Spécialisée dans la contrebande, c'est elle qui a fourni l'essentiel du matériel de la compagnie. Elle travaillait pour le célèbre Limouss KIT.

Elle était également très secrète et ne parlait que très peu de ses occupations personnelles.

Hestia ne supportait pas la nation qui l'avait vu naître et n'hésitait absolument pas quand on la payait pour mettre à mal la puissante nation hégémonienne.

Ce que l'on peut apprendre d'elle

Hestia avait, il y a trois semaines de cela, obtenu un contrat particulièrement juteux (selon ses propres termes). Mais personne n'était au courant du contenu de son contrat ni de sa cargaison. Rentrée, il y a seulement dix jours, elle s'était faite particulièrement discrète, plus qu'à son habitude.

En fouillant dans ces affaires et plus particulièrement dans son ordinateur, les Personnages peuvent découvrir (en effectuant une petite manipulation informatique pour retrouver les fichiers qu'elle avait effacés) le contenu de son ordre de mission et quelques rapports envoyés à la redoutable Impératrice Noire, Ashaana de Salomon (Hestia travaillait également comme agent pour la Fraternité du Tigre).

Dans ce document informatique, on lui demandait de faire venir de la cité un chargement particulièrement important. La nature de ce celui-ci n'est pas indiquée. Son contact sur place était un certain Mevrick ADAMS. Aucun autre nom n'apparaît sur le document.

Les rapports, quant à eux contiennent plusieurs éléments concernant les troubles de Janvier 568 et les rivalités entre les militaires et les forces de sécurité, ainsi que la disparition du Grand Amiral Valastor et de l'Artémis.

Sur son bureau, les Personnages peuvent trouver un bloc de papier sur lequel apparaît par excès de pression « Carmilla – Vendredi – 20 h 30 – La Fosse ».

Note : Se renseigner sur Mevrick ADAMS ne sert à rien. En effet, il n'est pas particulièrement connu à Féora.

La légende

Les personnages peuvent se renseigner sur cette fameuse légende qui selon certains semblent être à la source des maux que connaît cette cité.

La légende du hurleur remonte à la fondation de la cité. Lors de sa construction, une équipe d'ouvrier découvre une étroite faille, dans laquelle repose un squelette humanoïde serrant contre lui une énorme griffe. Après plusieurs analyses, ni le squelette, ni la griffe ne furent clairement identifiés. Mais les scientifiques étaient sûrs d'une chose, l'animal à qui appartenait cette griffe était suffisamment gros pour dévorer un être humain.

L'histoire aurait bien pu prendre fin ainsi, mais plusieurs cadavres d'ouvriers, à moitié dévorés, furent découverts. Même si, d'après les médecins de l'époque, il s'agissait plutôt d'attaques de requins, ces morts firent naître la légende. Au fil du temps, plusieurs autres cadavres entretenirent cette légende. Plusieurs "témoins" racontaient qu'avant de retrouver les corps des victimes on pouvait entendre les hurlements étranges d'un monstre, des hurlements à vous glacer le sang. Certaines personnes allaient même jusqu'à décrire le monstre. Des descriptions aussi différentes les unes que les autres. Mais l'élément qui revenait le plus souvent était que le monstre ressemblait à un énorme chien, à la mâchoire démesurée et aussi blanc qu'un linceul.

Les récentes morts ont permis à la légende de resurgir du passé (même si elle n'avait jamais réellement disparu). Au jour d'aujourd'hui, la population de Féora est terrifiée par le retour de la créature.

Le Dossier

Le dossier se présente sous la forme d'un fichier informatique. En l'étudiant, les personnages pourront se rendre compte par eux-mêmes qu'il ne contient pas grand-chose. Néanmoins, on peut y lire le descriptif des victimes (pour celles qui n'ont pas été atrocement mutilées), leurs lieux de découvertes, leurs possessions (parfois) ainsi que les identités des cadavres qui ont été identifiés.

Sandrée précise, dans une note, que plusieurs corps sont entre les mains du Prisme qui semble, selon elle, détenir plusieurs informations.

Autre fait intéressant, Hestia est le troisième corps retrouvé en l'espace d'une dizaine de jours. Les autres corps sont ceux de deux femmes dont une est asiatique.

- Vendredi 3 Avril 569 : Le cadavre de **Cybèle OCTAVE** est le premier à être découvert. Le corps a été retrouvé dans une petite coursive du secteur civil. Cette jeune femme, de 28 ans, aux cheveux blonds et courts, était d'origine méditerranéenne. D'après son permis de séjour, elle était à Féora pour affaire. Le corps est à la morgue.
- Samedi 4 Avril 569 : Le cadavre d'une femme blonde aux cheveux courts, d'environ trente ans, a été découvert dans une ruelle du secteur d'exploitation. Le corps, en grande partie dévoré, n'est pas identifiable. Le corps est à la morgue.
- Dimanche 5 Avril 569 : Le corps de **Scania FEO 38 627** a été découvert, à moitié dévoré, dans une benne à ordures, près de l'incinérateur à déchets. Son corps est à la morgue. Il semblerait que le corps ait été déplacé.

Cf. Hégémonie p. 63

- Mardi 7 Avril 569 : Le corps de **Soevam FEO 41 637** a été découvert à son domicile, en grande partie dévoré. Son corps est entre les mains du Prisme.

Cf. Hégémonie p. 63

- Jeudi 16 Avril 569 : Un homme chauve d'une quarantaine d'année a été découvert dans un entrepôt désaffecté. Il devait mesurer 1,90 m pour une masse d'environ 80 kg. Il manque au cadavre une grande partie de l'abdomen et de la poitrine. Le corps ayant été découvert 14 jours après le drame, dans un état de décomposition avancé, l'identification est impossible. Le corps est à la morgue.
- Mercredi 22 Avril 569 : Un homme du nom de **Konstantinov IVANOVICH** a été découvert mort près de l'hôtel où il logeait. Son cadavre a, lui aussi, été dévoré par un animal. Le corps est à la morgue.
- Vendredi 1 Mai 569 : Le corps d'un jeune homme d'une vingtaine d'année a été découvert, par le Prisme, dans un quartier du secteur civil. Son identité reste encore aujourd'hui inconnu. On ne connaît pas l'état du cadavre.
- Vendredi 1 Mai 569 : Un autre cadavre découvert par le Prisme. Il s'agit d'une homme d'environ 20-30 ans. Son identité est inconnue. Le Prisme n'a communiqué aucune information.

- Jeudi 7 Mai 569 : Le corps du sergent **Tim FEO 36 142** a été retrouvé près de son quartier d'habitation. Le corps est pratiquement intact. C'est un homme au cheveux poivre et sel de 43 ans. Il mesurait 1,83 m et pesait 76 kg. Le cadavre est à la morgue.
- Mardi 12 Mai 569 : Le corps d'un jeune homme a été découvert par le Prisme. Aucune information n'a été fournie par l'organisation.
- Samedi 23 Mai 569 : Le corps d'une femme a été retrouvé près du port. Il manque au corps toute la partie basse et le bras gauche. Aucune trace n'a été découverte sur les lieux du crimes. Le corps n'a pas été autopsié. La jeune femme, environ 20 ans, avait des cheveux longs et bouclés bruns, des yeux bruns et la peau mate. Elle devait mesurer entre 1,75 et 1,80 m et peser environ 60 kg. Son identité est inconnue. Le cadavre est à la morgue.
- Jeudi 28 Mai 569 : Le corps d'une femme a été retrouvé dans un des quartier du secteur civil, près de la banque des corps. Seul quelques infimes parties du corps ont été retrouvées. Cette femme avait à peine 20 ans et était de type asiatique. Son identité est inconnu. Son corps est à la morgue.
- Mardi 2 Juin 569 : Mort d'**Hestia FEO 43 251**.

Les autorités pensent que l'assassin utilise un animal de type canidé. La créature, d'après les spécialistes, mesurerait 1,70 m au garrot et pèserait près de 130 kg.

Pour commencer leur enquête, les Personnages ont pris connaissance d'un rendez-vous entre Hestia et une certaine Carmilla. De plus, il connaissent les identités de cinq victimes (Cybèle OCTAVE, Scania FEO 38 627, Soevam FEO 41 637, Konstantinov IVANOVICH et Tim FEO 36 142). Les autres victimes n'ont pas encore été identifiées par le F.A.S.S.

Les personnages peuvent également se rendre aux domiciles des victimes. Mais, il n'y trouveront pas grand chose. En effet, ils ont déjà été fouillé par le F.A.S.S. (qui n'a rien trouvé de particulier) ou par le Prisme. Les appartements non visités par les autorités ne révéleront rien de particulier en dehors de celui d'Ashley (cf. Ashley FEO 50 452).

De mauvaises directions

Konstantinov IVANOVICH

Konstantinov était un polarien d'une quarantaine d'année au cheveux grisonnants, arrivé à Féora depuis environ trois mois. D'après le tenancier de l'établissement dans lequel il avait élu domicile, il était plutôt discret et jamais personne ne se plaignait de lui.

Si les personnages souhaitent visiter sa chambre (qui a déjà été fouillée par le F.A.S.S.) il pourront découvrir, s'ils se montrent particulièrement méthodique et efficace, sous un tiroir d'une commode, plusieurs bloc ID et une arme de poing légère non métallique. Ils trouveront également, dissimulé à différents endroits (dans le pied du lit, au niveau des canalisations d'eau, près des aérations, ...) plusieurs pièces d'un fusil de précision.

En faisant des vérifications auprès des autorités ou à l'aide de leurs contacts (grâce au bloc ID), les Personnages apprendront finalement que Konstantinov était un agent de l'Alliance Polaire.

Ruud VON LEERD

Toutes les victimes n'ont pas été tuées par le même assassins. Ruud VON LEERD a profité des premiers meurtres pour mettre à mort deux de ses rivaux, Scania FEO 38 627 et Soevam FEO 41 637. VON LEERD a réussi, avec l'aide de certain noble peu scrupuleux (Lanéis HERZATEL), à monter une société qui officiellement fait de l'import / export. Mais officieusement, VON LEERD fait venir de la marchandise illégal (drogues, armes, animaux dangereux). Grâce à cette activité, VON LEERD a réussi à se faire une place parmi les grands de cette ville et ils sont nombreux à venir chercher son conseil toujours avisé.

Si VON LEERD a éliminer Scania s'est parce qu'en plus de lui faire concurrence, il renseignait les autorités sur les agissements des autres criminels. De plus il avait osé le menacer. Quant à Soevam, pour VON LEERD, il s'agissait simplement d'un concurrent particulièrement gênant. Les deux victimes ont donc été abattus par balles et livrés à un couple de Hyaennas qu'il avait fait venir pour l'un de ses clients (Lanéis HERZATEL). Les cadavres ont, ensuite, été déplacées.

Pour remonter la piste, les Personnages devront se renseigner auprès des proches des deux victimes. Pour les proches de Soévam (plus particulièrement sa maîtresse, Anna FEO 49 489), il semblait soucieux et passait son temps à contacter ses clients. Il a aussi rencontré Scania qui l'a mis en relation avec un de ses contact et ami du service des douanes, Kristophe FEO 27 548. En se renseignant parmi les proches de Scania, les Personnages

peuvent apprendre qu'il avait ferrer un gros poisson. Mais personne n'en sait plus car il était particulièrement discret sur ses activités. Selon Kristophe, l'agent des douanes, il s'était associé avec Soévam pour repérer un autre trafiquant. Il leur a donc indiqué la localisation d'un hangar où transitaient des containers louches.

Si les personnages s'intéressent de plus près à cet entrepôt, le 4824 H, ils pourront observer les allés et venus d'étranges dockers armés comme des soldats. Entrer pour fouiller l'entrepôt ne sera pas une mince affaire mais pourra révéler aux Personnages l'existence de nombreux trafics (y compris celui d'animaux originaire de la surface). Mais, il n'y a aucune trace, dans les fichiers informatiques, des différentes transactions liées aux trafics. Les Personnages peuvent également suivre VON LEERD jusqu'à son luxueux domicile. L'homme vit avec sa fille adoptive (6 ans). Cette fois-ci, si les Personnages arrivent à mettre la main sur ses données personnelles, ils découvriront que le trafiquants a vendu, il y a environ deux mois, un couple de Hyaennas à Lanéis HERZATEL. Il a également vendu de nombreux produits illicites à des personnages influents de la ville. Malheureusement, il n'y a rien sur la mort de Scania et de Soévam. Les Personnages doivent comprendre que même s'ils découvraient quelque chose qui pourrait discréditer VON LEERD, il serait protégé par ses importants clients (ou abattu si les Personnages s'obstinent) afin qu'il ne révèle rien d'important.

La Fosse

Carmilla OZA 52 234

La Fosse est un établissement réputé à Féora et les Personnages n'auront pas beaucoup de difficultés pour le trouver. C'est à la fois un bar, un hôtel et une salle de jeux et de loisirs. Talio, FEO 28 678, le propriétaire, propose également des spectacles pornographiques (qui sont à l'origine de la bonne réputation de l'endroit).

Si les Personnages demandent à rencontrer Carmilla, Talio refuse tout simplement, prétextant le risque que courent ses danseuses avec tous ces pervers qui traînent dans les rues de la ville. S'ils veulent voir des filles, ils n'ont qu'à payer leur entrée pour le spectacle. Si les Personnages annoncent qu'ils travaillent pour le F.A.S.S., Talio se montre, tout de suite plus coopératif. Il explique que Carmilla était danseuse dans cet établissement. Etait car cette petite garce n'a pas montrer le bout de son nez depuis presque une semaine et n'a donc pas assuré son numéro. Si on lui demande une description de la jeune femme, les Personnages pourront se rendre compte qu'elle correspond à celle d'une des victimes du Hurlleur dont le corps a été retrouvé Dimanche 24 Mai près du port. En évoquant, le rendez-vous de Carmilla et d'Hestia, Talio précise qu'il ne sait rien. Il autorise les Personnages à interroger ses filles, à condition de ne pas les effrayer.

La plupart des danseuses / prostituées semblent effrayées par la disparition de leur collègue. Elles soupçonnent tantôt un pervers sexuel, tantôt, et à juste titre, le Hurlleur. Pour certaines, les moins inquiètes, elle serait partie avec un homme ou une femme. Ce sont les propos que tient Alizé qui a surpris Carmilla avec deux autres femmes, le soir du Vendredi 22 Mai. La danseuse les a suivi discrètement et s'est aperçue qu'elles s'étaient enfermées dans une des loges. L'une des deux femmes étaient de type asiatique et l'autre était Hestia. Voulant savoir ce qu'elles faisaient, elle s'est approchée. Alizé a alors entendu parler de paye (5 000 sols), de livraison, de quelque chose qu'il fallait faire vite et d'un homme, un certain Tim. A la fin de leur discussion, Hestia est sortie laissant seules les deux autres femmes (Alizé a pu enfin jouer les vicieuses et apprendre l'identité de Sue). Ensuite, les deux femmes se sont séparées. Carmilla a quitté la Fosse quelques minutes plus tard. Elle sera tuée quelques heures plus tard près du port.

Les danseuses ne savent rien de particulier sur les fréquentations de Carmilla des deux derniers mois (elle voyait beaucoup de monde).

Sue NOX 50 575

Il est nécessaire que les Personnages comprennent que trouver quelqu'un qui connaît Sue est parfaitement inutile. En effet, il y a plusieurs Sue dans une ville de 56 000 habitants, sans compter les "touristes". De plus, Sue est originaire de Nox.

Tim FEO 36 142

Tim est une des rares victimes dont on dispose de l'identité. Le dossier révèle que cet homme de 41 ans était sergent dans l'armée hégémonienne. Son corps a été retrouvé il y a un peu moins d'un mois (le 7 Mai 569), près de son quartier d'habitation. Le cadavre était pratiquement intact. Les autorités pensent que l'assassin ou la créature ont été dérangés pendant leurs macabres travaux.

Selon les membres de sa division, Tim était entièrement dévoué à sa patrie et fidèle aux Patriarches et au Haut Amiral Viramis. Il avait également une grande admiration pour Vira Our. C'était un homme droit qui n'avait pas de vices particuliers et pas d'ennemis connus.

Il vivait seul et en dehors de ses collègues, il ne voyait pas grand monde. Mais, il fréquentait beaucoup un établissement du nom de la Muse des Profondeurs.

La Muse des Profondeurs

Cet établissement dénote avec la plupart des autres bars des profondeurs. En effet, la Muse propose plutôt une ambiance calme et reposante, les clients peuvent également s'isoler dans de petites alcôves. Le propriétaire, Simon FEO 07 368, est un collectionneur de reliques d'avant le cataclysme. Tous ces objets sont d'ailleurs exposés dans son établissement et la musique que l'on peut y entendre est aussi une mélodie de l'ancien monde. Tout cela donne une ambiance très particulière.

Si les Personnages questionnent le propriétaire sur Tim, il leur répondra que l'individu passait régulièrement, avant son décès, rencontrer son jeune barman Pedro. Mais, le jeune homme est lui aussi tombé sous les griffes du Hurlleur, quelques jours plus tard. Si on lui parle de Carmilla, il donnera une description très précise de la jeune femme et se souviendra l'avoir régulièrement vu avec les deux hommes. La danseuse et le militaire arrivaient, d'ailleurs, toujours à la fin du service de Pedro afin de pouvoir discuter librement. Malheureusement pour les Personnages, Simon ne sait absolument pas de quoi parlaient ces trois personnes et n'a jamais cherché à savoir. Il précisera également que le Prisme est venu lui aussi posé des questions sur Pedro (ce qui explique qu'il sache qui était Tim).

Si les Personnages interrogent les clients, ils se rendront vite compte qu'aucun n'est au courant des sujets de conversation des trois victimes.

Le bar est constamment surveillé par deux hommes du Prisme. L'organisation cherche à savoir, si la Muse des Profondeurs n'est pas un point de rendez-vous du Réseau TILTANE (en fait il ne l'est plus depuis la mort de Pedro et de Tim).

Ashley FEO 40 452

Le projet des terroristes

Les Personnages pourront se rendre compte, en étudiant le dossier ou en se rendant à la morgue, que Cybèle OCTAVE ressemblait beaucoup à la deuxième victime. En se renseignant dans le secteur d'exploitation (et éventuellement en utilisant leurs relations), ils pourront identifier la deuxième victime, Ashley FEO 40 452 et obtenir l'adresse de son domicile. Elle était mineur.

En se rendant à l'appartement de la victime, les Personnages pourront découvrir quelques informations intéressantes. Dans un compartiment secret caché par une grille d'aération, ils découvrent un petit ordinateur. Après avoir passé la sécurité de celui-ci, ils se rendront compte qu'Ashley est à l'origine du contrat d'Hestia. Elle lui demandait de ramener suffisamment d'explosifs pour faire sauter le dôme de Keryss. Ces explosifs doivent servir à un attentat futur dont elle ne fait pas mention. Dans un fichier, on peut trouver les plans techniques d'engins explosifs. En poussant les investigations un peu plus loin, les personnages peuvent se rendre compte qu'Ashley conversait beaucoup de cet attentat avec un certain Spencer.

Le Prisme

Les agents du Prisme, qui ont eu la même intuition que les Personnages, vont tenter de les ralentir afin qu'ils ne découvrent rien de trop important. Ils vont donc tout mettre en œuvre pour stopper les personnages (y compris les arrêter si nécessaire). Aux Personnages de trouver un moyen de semer ces agents plus qu'ennuyeux.

Le panier de crabes

Le Baron Barn DESSIVAT et le Gouverneur militaire, le Colonel GARTER, afin de résoudre cette affaire qui menace la cité, ont décidé de réunir les différentes factions concernées, de près ou de loin, par cette enquête. Cette réunion peut survenir à n'importe quel moment du scénario.

Les différentes Factions

Le Baron et le Gouverneur militaire ont réclamé la présence de Sandrea pour représenter les forces de sécurité de la ville, du Prisme, du Service Hector. Un représentant de chaque grande famille noble a été invité à prendre part à cette réunion. L'armée est représentée par le Colonel GARTER. Bien entendu, les Personnages sont également attendus.

Barn DESSIVAT souhaite que cette affaire soit résolue au plus vite. En effet, la population est terrifiée et risque d'adopter des comportements qui pourront s'avérer dramatique pour l'économie et pour la sécurité civile (mouvement de panique, émigration, ...). C'est pourquoi, il demande que les différents groupes coopèrent entre eux et cessent de se tirer dans les pattes. S'ensuit alors toute une série d'injures, de remarques, ... Chaque groupe accusant un autre d'être responsable de ce fiasco (On demande à savoir pourquoi un groupe de mercenaires a été engagé pour résoudre cette affaire, on veut comprendre pourquoi le Prisme cache des informations – ce dont il se défend –, on veut savoir ce que fait le Service Hector dans cette ville, ...). Au bout d'un long moment, la Baron réclame le silence est signale qu'ils ont deux semaines pour résoudre cette affaire. Dans le cas contraire, c'est l'armée qui prendra le contrôle de la ville afin de ramener le calme, précisera le Gouverneur militaire (ce que ne semble pas apprécier le Baron). Pour Sandréa, les tentatives de coopération prendront facilement au moins deux semaines. Elle propose donc aux Personnages de poursuivre leurs investigations pendant qu'elle tente d'en apprendre plus auprès des autres factions.

Un Silencieux assiste également à cette réunion, dans la plus grande discrétion.

Quelques informations

Le Prisme : Les agents du Prisme annonceront qu'ils n'en savent pas plus que les autres groupes ici présent. Mais ils seront contraints de donner les identités des victimes dont ils ont connaissance. Ils ne donneront, par contre, aucune raison de leur présence dans la cité de Féora.

En réalité, informé de la présence de membres très actifs du Réseau TILTANE et de la préparation d'un attentat contre le Temple, le Prisme pense que s'il résout cette affaire, il jouira d'une meilleure image et pourra s'implanter sur le sol de Féora. L'action des prêtres du Temple va donc grandement perturber leurs projets.

Le service Hector : Ce service, fidèle au Haut Amiral, veut tout simplement contrer les projets du Prisme qui pour eux se limitent simplement à l'installation de la faction sur Féora. Kevin KER 41 387 n'est pas au courant de la présence du réseau TILTANE. Lorsqu'il a découvert, la macabre série de meurtre, l'agent du Haut Amiral décide de tout mettre en œuvre pour comprendre les agissements plus qu'étrange du Prisme. Il se dit prêt à collaborer avec les Personnages.

Il sait, avec certitude, que Sue était originaire de Nox. Elle était venue avec deux autres personnes, Elix NOX 47 183 et Ashen NOX 49 645 (il ne serait d'ailleurs pas étonné qu'il s'agisse de deux victimes non identifiées). Ces trois personnes agissaient pour Sandéra, plus connu sous le nom de "La Mère". Malheureusement, il ne sait pas ce qu'ils préparaient.

Les familles nobles : La plupart des familles nobles veulent que l'affaire se règle au plus vite même si pour cela il doivent faire l'enquête eux-mêmes (grâce à leurs milices privées). Certaines familles souhaitent ainsi camoufler leurs agissements criminels (entre autre avec le trafiquants Ruud VON LEERD à l'origine de deux meurtres).

En dehors de l'identité du trafiquants et de ses agissements, les nobles ne savent pas grands choses.

Un silencieux : Son rôle est de rendre compte au Supérieur et aux Patriarches des avancées de l'enquête. Il ne tentera rien d'autre. S'il est repéré, il cherchera plutôt à perdre ses poursuivants dans les rues de la ville. S'il est acculé, il se battra jusqu'à la mort. Quoiqu'il arrive, il ne divulguera aucune information.

Le Prisme

Il est parfaitement clair que le Prisme cache des informations. Les personnages peuvent, s'ils le souhaitent surveiller les agents de cette organisation. Il est également possible d'aller visiter leurs locaux (qu'ils gardent secret) afin de savoir ce qu'ils cachent.

Les six agents du Prisme ont installé leur quartier général dans un petit entrepôt près du port de commerce. On trouve dans cet entrepôt, plusieurs petites salles qui servent de salle de briefing, de salle de surveillance (qui contient tous leurs appareillages) et de salle de vie (repos, chambres, ...). On y trouve également une salle frigorifiée dans laquelle sont entreposés les cadavres.

L'équipe du Prisme est composé d'un scientifique spécialisé en médecine, d'un expert en informatique et en système de surveillance et de quatre agents de terrain. Quelle que soit l'heure, il y a toujours au moins une personne présente au QG.

Si les Personnages arrivent à consulter les fichiers du Prisme, ils pourront découvrir plusieurs éléments intéressants. Premièrement, le Prisme a identifié une grande partie des victimes et sait qu'elles sont en grande partie membres du réseau de Telma TILTANE. On trouve également des données sur les capacités de plusieurs rebelles assassinés (expert en explosifs, en système de sécurité, ...). Certaines des victimes, les plus récentes entre autre, semblent n'avoir pas été identifiées immédiatement comme terroristes. Certains corps n'ont toujours pas été identifiés (Assan). Ensuite, les personnages apprennent que les membres du réseau TILTANE avaient prévus une opération visant à détruire le Temple de Féora sous la direction d'un certain Spencer (individu non identifié). Troisièmement, les agents du Prisme font étroitement surveiller Ruud VON LEERD car ils ne

comprennent pas le rôle qu'il peut jouer dans cette affaire. Enfin, ils ne savent toujours pas qui se cachent derrière tous ces meurtres.

Le réseau TILTANE

Organiser une rencontre

Il est évident que les Personnages ne tarderont pas à se rendre compte que la plus grande partie des victimes étaient membres d'un même réseau. Il est donc très probable qu'il cherche à rencontrer Spencer, à un moment ou à un autre. Le rencontrer est particulièrement difficile. Sachant qu'il est recherché par le Prisme et que la plupart des membres de son réseau sont morts, il préfère se cacher. Les Personnages devront donc trouver un stratagème pour le faire sortir de sa cachette et le pousser à les rencontrer. Il est tout à fait possible qu'ils n'y arrivent pas. Dans ce cas, Spencer sera victime du Hurlleur. Le Supérieur aura donc réussi sa mission.

La créature

Si les Personnages arrivent à contacter Spencer, il leur fixe un rendez vous dans un entrepôt désaffecté. C'est au moment où ils arrivent qu'un hurlement à glacer le sang se fait entendre. Un monstre, entre dans l'entrepôt et se jette droit sur Spencer, mort de peur. Il est très vraisemblable que les Personnages s'interposeront et qu'un combat contre le Hurlleur s'ensuive. La créature ne cherche pas particulièrement à tuer les Personnages mais se défendra s'il est attaqué. Son but premier est d'abattre Spencer.

Si les personnages n'arrivent pas à rencontrer Spencer ou ne vont pas au rendez-vous. Le chef du réseau TILTANE mourra sous les crocs du monstre. L'animal fera alors entendre son hurlement que les personnages pourront percevoir, à l'autre bout de la ville.

Note : en affrontant la créature les personnages s'apercevront qu'elle n'est pas "naturelle" (cf. La créature en Annexes).

Les explications

Après avoir sauvé Spencer du Hurlleur, les personnages sont en droit de demander des explications. Il leur expliquera alors toute l'affaire.

Depuis son retour Telma tente de convaincre son réseau qu'ils se sont fourvoyés depuis le début en considérant les Patriarches comme des hommes bons ou même comme des demi-dieux. Après avoir réussi à convaincre plusieurs rebelles, elle demanda à lui et à d'autres de mettre en place tout une série d'action visant à abattre le pouvoir hégémonien déjà bien affaibli. Il proposa donc à Telma d'installer une nouvelle base sur Féora et de faire sauter le Temple de la ville. Il réunit alors une équipe pour cette action. Ashley et Assan (mort le 16 Avril) étaient les spécialistes en explosif. Ils furent suivit, dans la mort, par Pedro, Tim et Carmilla. Sue ne faisait pas partie du réseau de Telma TILTANE. Elle était un agent de Sandéra, plus connu sous le nom de "La Mère". Elle était venue avec deux autres personnes, Elix et Ashen. Quant à Hestia, elle avait rejoint le groupe que très récemment et avait pour mission de ramener des explosifs d'Equinoxe auprès d'un de ses contacts. Il ne sait malheureusement pas qui se cache derrière ses affreux massacres.

Note : Spencer est, depuis très peu de temps, suivit par un Adepté de l'Ombre.

Les Adeptes de l'Ombre

Au bout d'un certain temps, les Personnages (idéalement pendant les explications de Spencer) reçoivent un appel de Sandréa. Elle leur demande de venir à son domicile afin de discuter de plusieurs éléments à propos de l'enquête. Elle ne laissera pas les Personnages s'exprimer et continuera à parler. Un Personnage attentif pourra déceler dans la voie de la responsable du F.A.S.S. un sentiment d'urgence. En effet, Sandréa vient de repérer, deux Adeptes de l'Ombre. Ceux-ci vont anticiper sa demande d'aide et l'attaquer.

Lorsque les Personnages arrivent sur les lieux, Sandréa est gravement blessée. Elle a réussi à tuer l'un des assassins et à assommer l'autre. Kevin, l'agent d'Hector arrivent peu de temps après les Personnages. Il a lui aussi été prévenu par Sandréa.

Interroger l'Adepté de l'Ombre est quasiment impossible. L'homme, complètement dévoué à la cause du Temple, ne parlera pas sous la torture. Le plus simple est de lui poser un mouchard et de le suivre lorsqu'il se sera réveillé ou lorsqu'il pourra se libérer de ses "tortionnaires". Si les Personnages n'y pensent pas, Kevin pourra leur suggérer.

Ils est également possible d'utiliser l'Adepté de l'Ombre qui suivait Spencer (si les Personnages l'ont repéré, bien évidemment).

Le Temple

Les personnages arrivent donc au Temple après avoir suivi l'un des Adeptes de l'Ombre. Le Temple est un grand bâtiment mêlant élégamment le marbre et le métal avec de nombreuses rangées de colonnes. Il compte 23 Prêtres, 4 Protecteurs, 3 Adeptes et 1 Supérieur.

Lorsque les personnages entrent dans le lieu de prières, ils découvrent le cadavre carbonisé de l'Adepté de l'Ombre qui gît au pied d'un homme vêtu comme un prêtre (le Supérieur). Au même moment, entrent quatre Protecteurs du Temple. Le Supérieur ordonne alors d'attaquer sans fournir une seule explication. Il utilisera ses pouvoirs de manière intelligente. Il cherchera donc dans un premier temps à se protéger avant d'entrer lui-même dans la bataille. Enfin, si le troisième Adepté de l'Ombre n'a pas été repéré, il interviendra également dans le combat.

Si les personnages dominent le combat (on ne sait jamais), il est tout à fait envisageable de faire intervenir le Hurlleur que le prêtre aura invoqué préalablement. Il faut que les joueurs comprennent qu'ils ont attaqué un très fort partie.

Conclusion

Plusieurs fins sont envisageables, mais aucune n'est vraiment bonne pour les personnages.

Tout d'abord, il est tout à fait possible que le groupe soit entièrement décimé par les forces du Temple hégémonien.

Ou alors, s'ils s'en sortent, une rencontre est arrangée par le baron avec le haut prêtre du Temple, Cyani THORN. Il écoutera, en privé, le rapport des personnages et les fera éliminer le plus rapidement possible. Et il y mettra les moyens – il s'agit du haut prêtre du Temple tout de même ! –

Il est aussi possible que le réseau TILTANE vienne en aide aux personnages pour service rendu, à condition que ceux-ci rejoignent les rangs de la résistance.

Note : Il en est de même pour Sandréa qui en sait dorénavant beaucoup trop. Les personnages pourront, s'ils le désirent, essayer de la sauver en convaincant le réseau TILTANE (par exemple).

Annexes

PNJ

Sandréa KER 40 989

Sandréa est une très belle femme d'une trentaine d'année. Elle porte ses cheveux châtain attachés en queue de cheval. Ses yeux bruns montrent qu'elle est une femme de caractère. Elle est toujours vêtue de manière très militaire. Elle se considère toujours en service même pendant ses moments de repos. Malgré tout cela, Sandréa peut aisément devenir une amie fidèle et une alliée pour les Personnages.

L'agent d'Hector : Kevin KER 41 387

Kevin est un homme au physique plutôt passe partout. Il est de taille moyenne porte des cheveux bruns courts, a les yeux gris bleus. Il est habillé assez simplement et ne possède aucun signes distinctifs en dehors d'un tatouage signalant qu'il a autrefois fait partie de la Huitième Flotte hégémonienne. Kevin est un spécialiste de la surveillance et de la filature. Il a amené dans sa malle quelques uns de ses "jouets" préférés.

Ruud VON LEERD

Cet homme d'une cinquantaine d'année est originaire de l'Union Méditerranéenne. C'est un homme de grande taille, toujours bien habillé, au cheveux grisonnants et au yeux bleus. Il s'est installé à Féora car la ville était plutôt calme, les autorités y étant moins actives que dans les autres cités hégémoniennes. Sa petite affaire, soutenue par plusieurs notables de la ville, fonctionne plutôt bien.

L'homme d'affaire vit dans une somptueuse villa avec sa fille adoptive de 6 ans.

Les Adeptes de l'Ombre

Les Adeptes de l'Ombre sont assez proches des Assassins des Patriarches, en moins compétents et en moins "équipés" (pas d'explosifs dans le crâne).

Les Protecteurs du Temple

Cf. Hégémonie

Le Supérieur

Cf. Hégémonie

Le Hurlleur

AGI	FOR	GAB	RAP	RES	ANA	CHA	INS	SG-F	VOL
30	24	20	30	24	12	NA	24	24	12

Poids : 225 kg Taille : 2,50 m	Réaction : 14 Actions : 4 Attaque : Palier 7 Esquive : Palier 7	Inconscience : 14 Blessure légère : 9 Blessure grave : 19 Blessure critique : 28 Blessure fatale : 56 Mort : 84
Détection : Palier 7 Lutte : 25 Recul : 44 Vitesse : 34	Dégâts : 9 Armure : 20 Blindage : 2	

Pouvoir Polaris	
Cauchemar : Palier 6	Ondes de Choc Psychiques : Palier 6

Le Hurlleur est un énorme "chien" au pelage blanc. Ses crocs sont de tailles démesurés par rapport à sa gueule. Et ses yeux jaunes brillent même dans les endroits les plus obscurs.

Avant de tuer ses victimes, le monstre pousse un hurlement qui "assomme" ses victimes (Ondes de Choc Psychiques) et peut provoquer d'horribles visions (Cauchemar).

Le monstrueux "animal" ne laisse aucune trace de ses passages.

Gwenael, Mars 2006