

Sérvices à la Cour de Sigurd

Sérvices à la cour de Sigurd est un scénario prévu pour des acolytes peu expérimentés. Ils seront envoyés sur un monde qui leur est normalement inconnu avec le strict minimum d'informations. Coupés de leur hiérarchie, ils devront par conséquent se débrouiller seuls. L'intrigue peut théoriquement se résoudre sans participer à un seul combat. Ce scénario va impliquer les acolytes au sein d'intrigues politiques avec un complot sous-jacent. Pour ne pas gâcher votre lecture il n'y a pas d'introduction révélant toute l'histoire. Le profil des PNJ importants est inclus à la fin.

C'est une révolte ? Non sire c'est une révolution.
Seigneur gouverneur Ieronimus Haxtés
et son conseiller pour la sécurité.

I) Des briefings abrégés

Quelques semaines après la dernière mission des acolytes, un message leur est envoyé, l'auteur est l'inquisiteur des acolytes (ou un interrogateur de confiance). Ce message très bref sert principalement à introduire la principale caractéristique de la partie : le manque d'informations.

+++Début de transmission+++

Dans deux jours, le « Pax Imperialis », le vaisseau d'Adhémar Zane l'un de mes amis fera escale non loin de XXXX (Remplacer par la position des PJ), vous embarquerez immédiatement à bord, de plus amples détails sur votre mission vous serons alors fournis (coordonnées jointes en annexe).
Le sage s'en remet à l'Empereur

+++Fin de transmission+++

Ce message, pourra être transmis aux acolytes de la manière qui vous convient (astropathe, chérubin, collègue...) cela n'a pas d'importance, cependant une authentification (rosette, chevalière de l'Inquisition...) pourra être demandée à la réception du message.

Il est possible que vos acolytes cherchent à obtenir des informations sur *Adhémar Zane* et son vaisseau avant d'embarquer. Des informations sur lui sont données ci-après.

Adhémar Zane :

Ce libre marchand d'une cinquantaine d'année (au vu de son visage), pourrait au mieux être qualifié de rachitique, ce que ne laissent que rarement paraître ses amples vêtements brodés d'or et de rubis. De plus c'est un hors-monde qui se refuse à poser le pied sur terre, ce qui explique qu'il dispose d'un large réseau d'intermédiaires, se chargeant à sa place des transactions.

Zane fait officiellement commerce de tout ce qui est luxueux, des étoffes rares jusqu'aux armes les plus précieuses, mais officieusement ses intermédiaires sont chargés de collecter le maximum d'informations, qui sont en fait le véritable commerce de ce libre-marchand. Ce dernier n'hésite pas à faire pression sur quelques personnages importants du secteur Calixis (ce qui ne lui à pas attiré que des amis). Il se pourrait même qu'il en sache plus sur la prochaine mission des acolytes qu'ils ne le soupçonnent. Cependant c'est un homme qui aime les bonnes manières et qui attend la même chose de ses interlocuteurs. Donc si les acolytes se montrent discourtois voire désagréables, Zane se contentera d'assurer leur transport sans chercher à établir de liens, ou à les aider.

Le « *Pax Imperialis* » est le vaisseau d'*Adhémar Zane*. Le libre-marchand se fera un plaisir de recevoir à son bord d'honorables membres de l'Inquisition. Une fois les acolytes embarqués dans la navette qui les emmène en orbite, ils pourront avoir le premier aperçu de leur transport.

Ce très vieux vaisseau n'est certainement pas aussi bien entretenu qu'il le devrait, et au vu des brûlures et autres réparations de fortunes qui constellent son flanc, il n'en est pas à son premier voyage, et à déjà vu son lot de combats.

Malgré tout, un PJ hors-monde ou ayant des connaissances techniques remarquera sans problème que le « *Pax Imperialis* » semble en parfait état de marche.

Un test de perception facile lui permettra même de remarquer les nombreuses améliorations qu'ont subies ses réacteurs, de toute évidence elles sont destinées à augmenter sa vitesse.

Ainsi pendant quelques semaines (au hasard du warp) les PJ, seront à bord d'un vaisseau d'à peu près 750 mètres, curieusement fuselé, doté d'une proue blindée représentant un étrange animal la gueule ouverte.

Une fois les PJ à bord et leur navette repartie, ils sont confrontés au vide intimidant d'un immense hangar de métal nu (laissez les mijoter).

Quelques minutes plus tard une porte s'ouvre au fond du hangar ou se dessine une silhouette, qui se dirige immédiatement vers les acolytes.

C'est un homme, le second du capitaine en fait, vêtu d'un vieil uniforme de la marine impériale, très nerveux il entamera immédiatement la conversation avec les PJ :

« Bienvenue à bord, excusez mon retard je suis impardonnable.

Je me nomme Hastus, second de ce bâtiment, si vous voulez bien me suivre, je vais vous présenter le maître à bord. »

Si les acolytes posent des questions sur le capitaine, Hastus se fera un plaisir de leur conter (pendant tout le trajet), les innombrables faits d'armes de son maître, son imposante collection d'art, les nombreux voyages qu'il a effectué, etc.

Les couloirs que les PJ empruntent pour aller jusqu'à la passerelle, sont aussi austères que le hangar, les seules décorations étant les panneaux indicateurs aux croisements. Une fois arrivé à la passerelle, Hastus ouvre la porte, s'écarte en s'inclinant et laisse passer les PJ.

Cette pièce plutôt spacieuse est le centre névralgique du vaisseau, une vingtaine de membres d'équipages s'activent devant un demi-cercle de cogitateurs faisant face à une vitre qui donne sur l'espace.

Toutefois le seul bruit provient du capitaine situé sur son trône de commandement, au centre de la pièce, il est dos aux acolytes et semble en grande conversation avec une image holographique.

« Oui, je comprends fort bien que vous ayez des difficultés à me payer, cependant je suis sûr que vous savez ce qu'est une priorité, de plus il serait regrettable que certaines informations au sujet de vos activités nocturnes arrivent aux oreilles de l'Inquisition.

Certains de ses membres sont à mon bord d'ailleurs... Ah ! Les voilà ! Mon ami je vous laisse deux mois pour honorer nos accords ». Puis il appuie sur un bouton de l'accoudoir coupant ainsi la communication.

Faisant pivoter son fauteuil face aux acolytes :

« Bienvenue sur le Pax Imperialis, je suis désolé de n'avoir pu vous accueillir en personne, mais

j'avais une communication importante, d'ailleurs j'en ai plusieurs autres qui m'attendent avant que nous effectuions le saut warp.

Mais je manque à tous mes devoirs, je me présente, Adhémar Zane, libre marchand de mon état, puis-je connaître vos nom ? (Laissez les PJ se présenter)

Malheureusement j'ai beaucoup de choses à gérer avant le saut aussi j'aimerais commencer, et vous donner le peu d'informations à ma disposition que vous puissiez cogiter, qu'en pensez-vous ?

Si les acolytes acceptent :

« Le monde que nous nous apprêtons à rejoindre se nomme Sigurd IV, c'est un monde ruche du cadran de Josian.

Votre contact sur place, est un de vos collègues de l'Inquisition, il me semble qu'il vous attendra à la sortie du seul spatioport public de la planète. C'est tout ce que votre inquisiteur m'a dit, il semblerait que les informations soient précieuses...

Si les PJ se sont montrés aimables Adhémar continue:

Cependant voyez-vous, l'information est mon métier, aussi me suis-je permis de faire quelques recherches sur ce monde et ses habitants.

Apparemment il s'agit d'un monde peu peuplé mais déjà très pollué par les intenses travaux qui ont été fait pour le rendre habitable, une curieuse ironie n'est-ce pas ?

Environ une centaine de millions d'habitants, tous cloîtrés dans une seule ruche; souterraine qui plus est. Et pour couronner le tout des pluies acides rongent tout ce qui traîne un peu trop longtemps hors de la ruche, la faune et la flore entre autres. Un monde très accueillant si vous voulez mon avis.

Pour la petite histoire, c'est le Mechanicus qui a entrepris la colonisation de ce monde, apparemment pour d'obscurs travaux d'archéo-fouille, il doit certainement y avoir une antique pièce de vaisseau à retrouver ou quelque chose dans ce goût là.

Ce qui a finalement motivé le culte des robes rouges à faire de la place aux colons, c'est le besoin de main d'œuvre, car vous l'aurez compris à cause des pluies acides les machines ont tendance à avoir une durée de vie réduite.

Il en va de même pour les hommes, mais... (Avec un grand sourire) les hommes ne sont pas sacrés.

Tient, tant que j'y pense, selon mon informateur plusieurs vaisseaux auraient été autorisés à se poser sans même avoir à fournir d'identification, un privilège que même le gouverneur planétaire ne peut se targuer d'avoir.

Mais le temps passe et je dois régler quelques affaires avant notre départ, avez-vous des questions ? Ou peuvent-elles attendre quelques heures ? »

Vous pouvez bien sur choisir de distiller toutes ces informations le long du voyage en fonction des rapports que les acolytes ont avec le capitaine. Ou tout simplement parce que Zane reçoit ses informations petit à petit.

Cependant vos acolytes auront certainement envie d'en apprendre plus :

-S'ils demandent plus d'informations, le libre marchand leur dira que pour l'instant, il ne sait rien d'autre sur cette planète (à vous de gérer le flux).

- S'ils s'offusquent que le capitaine ait révélé la présence de membres de l'Inquisition sur son navire, le capitaine s'excusera, expliquant que l'homme lui devait beaucoup trop d'argent pour le laisser filer. Mais il n'hésitera pas à leur offrir quelque chose de valeur pour les remercier, ce peut-être de simples trônes ou bien si les acolytes se montrent compréhensifs, son amitié.

-Enfin s'ils veulent avoir des informations sur l'animal représenté en proue du vaisseau, Zane leur expliquera, que c'est un dragon. Une créature infernale que l'Empereur aurait abattue à l'aube de l'humanité. Elle est censée inspirer la peur à ses ennemis (et ses créanciers).

Les PJ sont ensuite conduits dans leur appartements, ou ils passeront une bonne partie des prochaines semaines.

Tout au long du voyage, n'hésitez pas à faire intervenir le capitaine, il serait bon pour vos acolytes qu'ils lient contact et glanent ainsi de précieuses informations, cependant c'est aussi l'occasion pour votre groupe de se remettre de leur dernière aventure (se soigner, prier, s'entraîner...).

Il se pourrait même que le libre marchand leur montre sa fabuleuse collection d'objets précieux ramassés au cours de ses nombreux voyages.

Toujours est-il qu'à un moment donné, les acolytes arriveront en orbite de Sigurd IV. Après des adieux plus ou moins agréables (suivant leur comportement), un homme de Zane les déposera au spatioport puis repartira avec la navette en leur fournissant toutefois quelques vivres.

S'ils ont été particulièrement agréables avec le marchand, ils pourront être déposés dans un des hangars privés situé à l'intérieur de la ruche (à flanc de montagne en fait), mais il serait dommage qu'ils ratent le spectacle des habitants se consumant sous les pluies acides.

La navette ne possédant pas de hublot, il leur est impossible d'appréhender la nature de Sigurd IV durant la descente.

Une fois sortis de la navette et du hangar souterrain, les acolytes découvriront un panorama à couper le souffle :

Le spatioport (un immense hangar souterrain) bâti à flanc de falaise, offre une vue impressionnante sur la jungle qui s'étend à perte de vue. Cette jungle ne forme cependant pas une couche uniforme, en effet les PJ peuvent constater que plusieurs zones de forêt ont été complètement dissoutes par les pluies acides, ne laissant que de vastes espaces désertiques.

Les acolytes remarqueront aussi la basse-ruche qui couvre le bas de la montagne (ce n'est en fait qu'un amas de taudis enterrés), cependant cette ruche n'est que la partie visible de l'iceberg, car les riches et les puissants (et les ouvriers qui les servent), désireux de s'abriter des conditions climatiques déplorables de ce monde, vivent au cœur de la montagne dans une immense caverne éclairée artificiellement.

En effet sur Sigurd IV, les pluies acides, sont capables de ronger en quelques jours des métaux peu résistants (pour les autres il faut un peu plus de temps), sans parler des habitants pauvres qui vivent à l'extérieur.

Mais et la jungle alors ?

La flore de ce monde est en fait d'origine xenos et lorsque les premières pluies sont apparues elle s'est immédiatement adaptée à l'acidité, développant ainsi une résistance surnaturelle. Cependant chaque année inévitablement la forêt diminue laissant apparaître le sol lessivé de la planète.

Le Mechanicus s'est penché sur une utilisation de ce bois en tant que matériau de construction, mais une fois coupé, le bois perd la résistance qui fait toute sa valeur. La vie souterraine reste donc la solution la plus adaptée. Les pluies acides empêchent aussi toute agriculture, obligeant les habitants à importer en masse leur nourriture rendant la planète très fragile militairement parlant.

Au sortir du hangar les attend un collègue de l'Inquisition, le mieux étant que ce soit un ancien camarade, cependant n'importe quel agent ayant reçu une image pix du groupe, fera l'affaire. Le contact les attend à bord d'une berline noire, juste à la sortie du hangar sous la pluie, et leur fera signe de s'approcher :

« *Montez vite, avant que l'eau ne vous brule* »

Si les acolytes décident d'en savoir plus sur lui avant de monter, le PNJ leur répondra rapidement de manière à ce qu'ils montent vite. Le mieux étant toujours que ce soit une vieille connaissance. Une fois les PJ montés dans la voiture, leur collègue démarre en direction d'une immense porte qui semble mener au cœur de la montagne.

« Je vous emmène à notre QG dans la ruche »

Sur le chemin jusqu'à la porte dans la montagne, les acolytes pourront apercevoir à plusieurs reprises des mendiants et autres rebuts de la société en train de se consumer dans des flaques acides, un spectacle qui passe totalement inaperçu ici, et qui laissera le conducteur de marbre. Une fois à l'intérieur, et pris dans les nombreux embouteillages de la ruche, le contact se retournera afin d'engager la conversation avec les PJ.

« Vous voilà sur Sigurd IV, ce n'est pas le plus fameux des mondes, mais il n'est pas déplaisant, pour peu qu'on aime vivre dans un bunker. Puis regardant son horologium. Enfin, nous étions censés être tous rassemblés dans 20 minutes, mais je sens que les autres vont nous attendre. »

Qui sont les autres ?

« Nous sommes plusieurs membres de l'Inquisition ici et... au fait voici l'adresse de notre nouvelle planque. Il semblerait que notre couverture ait été éventée, nous avons reçu un peu trop de visites nocturnes ces derniers temps » Il leur tend un bout de papier avec une adresse dessus, avant de se concentrer de nouveau sur la route.

C'est quoi cette histoire de nouvelle planque ?

« Nous avons subi plusieurs cambriolages ces derniers temps, et il se pourrait que le ou les voleurs aient appris que nous sommes de l'inquisition. Nous avons donc aménagé une planque où on pourrait se replier au cas où. Il n'y a personne là-bas juste du matériel, mais peut être en aurez vous besoin »

Et sinon pour l'enquête ?

« Oh, je ne sais pas grand chose, y a que le chef qui dispose de toutes les infos mais au vu d'mes affectations j'en ai déduis que nous enquêtons sur un soulèvement des nobles. Normalement c'est le boulot de l'Arbites, mais là il y a clairement quelqu'un qui tire les ficelles derrière »

Enfin si les PJ demandent quelle est leur couverture :

« Vous allez être contents, vous allez devenir riches au moins pour quelques jours, alors ce sera un marchand de Regulus, accompagné de l'escorte habituelle, garde du corps, conseillers, enfin vous connaissez la chanson hein ? » Il leur tend un paquet de plaques métalliques servant d'identification sur Sigurd IV.

Mais qu'est ce que c'est « Regulus » ?

« Regulus est une des principale sources de nourriture de la ruche, c'est un agri-monde peu éloigné, dont une bonne partie de la production arrive ici. Et vous verrez vite que les marchands de boustifaille, où les « nourrices » comme on les appelle par ici, sont appréciés par toute la ruche, ça devrait vous changer, pas vrai ? »

Décrivez-leur l'ambiance qui règne dans ces cavernes immenses, éclairés seulement par un énorme générateur à plasma situé en haut. Créant un contraste saisissant entre les rues éblouissantes de lumière blanche, et les ombres noires et profondes qui se créent dans le moindre recoin non éclairé. La majorité des véhicules sont des camions transportant des tonnes d'outils de minage, et qui ont l'air de se diriger vers le grand bâtiment du Mechanicus qui écrase de toute sa hauteur les autres bâtiments de la caverne. Les habitants troglodytes sont pour la plupart maigres et blafards, mais les rares fois où les PJ croiseront des personnes plus riches, ils constateront que la mode est apparemment de se faire accompagner d'un serviteur transportant une pleine panier de fruits et autres mets raffinés, qui font par ici partie des objets de luxe au même titre que les vêtements en entrelacs d'Aethyr de Sibellus. Les plus riches n'hésitant pas à consommer cette nourriture, montrant par là, qu'ils peuvent se permettre de manger par pure gourmandise, chose impossible pour le peuple au vu du prix de cette denrée rare.

Cependant malgré l'évidente misère qui règne dans certains quartiers, les acolytes constatent rapidement que l'humeur est au beau fixe. A l'évidence une importante fête se prépare, de nombreuses banderoles de couleurs vives ornent les bâtiments. De plus sur certains camions, des personnes s'occupent de distribuer des outils de minage à la population.

Une bonne demi-heure plus tard, en arrivant sur la place du « Commercia » bordée de bâtiments marchands, le contact montre du doigt un bâtiment à la façade de pierre de couleur verte :

« Nous y voilà, agri-export, notre couverture dans la ruche, c'est juste une petite affaire, mais ... »

Avant même que la phrase ne soit finie un puissant tremblement se fait sentir alors que la façade de la boutique explose laissant apparaître pendant un court instant les entrailles de ce bâtiment de l'Inquisition, puis alors que les blocs de pierre tombent, enterrant vifs de nombreux citoyens, l'immeuble s'écroule dans un nuage de poussière ainsi qu'un vacarme impressionnant. Le contact des acolytes sort rapidement de la voiture en pointant du doigt un groupe d'hommes sur un toit.

*« Regardez-les ! Je suis sûr que c'est eux ! Puis se mettant à crier :
INQUISITION IMPERIALE, NE BOUGEZ PAS ! »*

Les hommes détournent alors leur attention des ruines dégainent des armes automatiques et criblent la voiture de balles avant de s'enfuir par les toits. S'ils ne sont pas encore sortis, les acolytes ne seront pas touchés. Contrairement à leur contact qui, criblé de balles, s'écroule raide mort dans une flaque de sang.

II) Livrés à eux mêmes.

Maintenant se présentent plusieurs possibilités aux acolytes :

- Essayer de poursuivre les meurtriers. Ils n'ont aucune chance vu le désordre qui règne dans les rues alentour, mais libre à vous de leur laisser un espoir. Cependant ils pourront retrouver leur piste plus tard lorsque le Magistratum aura calmé la foule.
- Ils peuvent aider les survivants à s'extraire des décombres, ce qui leur vaudra un bonus pour toutes leurs enquêtes (+10), leur permettant d'apprendre diverse chose, comme la situation politique de Sigurd IV, mais aussi quelle est la fête qui se prépare.
- Fouiller les restes du bâtiment : test de fouille moyen +0. Un degré de réussite élevé donne

également les informations inférieures dans le classement).

Échec : Des cadavres et des pierres, quelques fruits rouges éclatés, qui ne manqueront pas de rappeler des taches sang aux PJ

0 degré de réussite : Les plans détaillés et annotés des quartiers nobles.

1 degré de réussite : De vagues notes impliquant le Mechanicus dans un complot.

2 degrés de réussite : Un livre/artefact de votre choix apportant corruption et folie.

3 degrés de réussite : Une tablette cryptée, qui vous permettra de donner des informations aux joueurs (s'ils ont du mal), au fur et à mesure de son décryptage.

-Fouiller et étudier le cadavre de leur contact : Il ne possède que peu de choses. Cependant, s'ils se penchent plus tard sur la balistique, ils remarqueront que les munitions éployées étaient d'excellente facture. Une visite chez un armurier s'impose.

Quel que soit le(s) choix des acolytes faites leur bien sentir qu'ils n'ont que peu de temps avant que le magistratum ne débarque, et rétablisse l'ordre à coup de matraque.

Une fois le magistratum arrivé ils ne pourront plus rien faire dans cette zone pendant plusieurs heures, à moins qu'ils montrent leur rosette ce qui n'est pas vraiment une bonne idée. Quoi qu'il en soit ils leur restent cinq possibilités "évidentes":

-Se rendre à la planque.

-Aller faire analyser les balles dans un des nombreux temples du Mechanicus, ou chez un armurier.

-Faire un tour dans la "haute ruche" (mieux vaut qu'ils changent d'habits, s'ils veulent passer les barrages).

-Attendre le retour de l'ordre pour se lancer sur la piste des saboteurs.

-Se renseigner sur la situation planétaire.

LA PLANQUE

Ce taudis n'est rien d'autre qu'une cave sombre à l'extrême limite de la ruche.

Ils y trouveront, des vêtements d'excellente qualité, quelques vivres, des munitions (MS et laser), mais surtout des équipements d'infiltration, silencieux, combinaisons, lunettes infrarouge, grappins...

LES BALLES

Qu'ils se rendent chez un armurier ou au temple du Mechanicus le plus proche, la réponse sera la même :

Ce sont des balles de professionnel, en provenance des « Lathès »(le trio de mondes forges). Seul quelqu'un de très riche aurait pu se payer ce genre de balles, ou les payer à ses hommes.

LES SABOTEURS

Après avoir interrogés quelques personnes dans les bars sombres et enfumés de la basse ruche, les acolytes tomberont invariablement sur quelqu'un qui connaît quelqu'un, qui sait tout ce qui se passe. Ce quelqu'un est en fait un agent du Magistratum corrompu, qui cherche à arrondir les fins de mois. Il se fera un plaisir de dire aux PJ que les hommes sont partis dans la haute-ruche, en échange d'un petit service. Par exemple la mort « disparition » d'un chef de gang un peu trop bavard, ou de collègues trop suspicieux.

LA SITUATION PLANETAIRE

Situation politique :

Depuis la colonisation de ce monde il y a cinq siècles de cela, c'est la famille Haxtés qui régnait. Cependant, il y a dix ans, les ravitaillements en nourriture et en eau potable ont brusquement cessés. Ce qui n'a pas manqué de provoquer quelques émeutes, fermement réprimés par la milice des Haxtés. Mais c'était sans compter avec les familles nobles, les Scythia qui contrôlent le spatioport et donc l'approvisionnement de la ruche en ont profité pour soulever la quasi-totalité de la population, et s'emparer du pouvoir avant de rétablir l'ordre et de redistribuer la nourriture (ils sont sans doute à l'origine de la coupure). C'est à présent la guerre ouverte entre ces deux familles qui n'hésitent pas à engager des assassins pour éliminer leurs adversaires.

Mais une troisième famille guète dans l'ombre l'opportunité de prendre le pouvoir : les Trantor, qui cultivent de forts liens avec le Mechanicus, car ils leur fournissent des minéraux précieux utilisés pour les interfaces neurales des véhicules de l'Omnimessie.

La fête la vie :

A cause du manque de place dans la ruche, le taux de natalité est sévèrement contrôlé par les autorités, évitant ainsi une surpopulation qui n'est pas possible dans un espace aussi restreint. Mais il y a autre chose. En effet, plus la population augmente plus le besoin en vivres se fait grand, et Sigurd IV ne comptant que sur les importations, il est important de limiter les naissances. Cependant toutes ces restrictions forment un poids sur les épaules des habitants, qui en plus de la proximité forcée, favorise les comportements violents.

Alors le gouvernement avec l'aide du Mechanicus, a décidé de créer un exutoire à toutes ces tensions, ainsi est née la fête de la vie.

Cette cérémonie débute par un discours du gouverneur louant le comportement de ses citoyens, puis alors que le discours se termine, le politicien descend de son estrade, attrape une pioche et frappe une paroi de la caverne avec cet outil, désignant ainsi la zone où la ruche sera agrandie.

Le peuple est alors convié à entamer les excavations, pendant toute une journée, des millions de personnes se mettent à creuser dans la paroi désignée déblayant ainsi des centaines de tonnes de pierre. Évidemment tout ce déroule sous la supervision du Mechanicum de Mars qui s'occupe de renforcer, diriger et surveiller. Cependant les gens ne travaillent pas par pure bonté d'âme, ce qui les motive réellement c'est la récompense qui attend les plus assidus. En effet ceux qui extraient le plus de minerai à la montagne se voient récompensés par de pleines paniers de nourriture, et peut-être même se verront accorder le droit de bâtir une maison dans la zone nouvellement excavée.

Les plus chanceux quant à eux auront l'autorisation du gouvernement, d'avoir plusieurs enfants.

Vous l'aurez compris leur seule solution reste de continuer l'enquête dans la « haute-ruche », de préférence après avoir changé de vêtements.

III) Les riches et les puissants

L'accès à la "haute ruche" n'est pas simple, en effet, les quartiers nobles forment une sorte d'anneau en haut de la caverne se protégeant des nuisances de la basse ruche par plusieurs dizaines de mètres de vide.

Ainsi si les PJ désirent se rendre « en haut » il leur faudra emprunter l'un des nombreux ascenseurs sévèrement gardés par des milices privés appartenant aux familles nobles. La meilleure manière de passer les barrages et donc de se faire passer pour un noble ou un riche marchand comme on leur a conseillé. Cependant si les acolytes veulent tenter l'escalade, il faudra qu'ils soient doués (test d'escalade -10) sans parler des points de fatigue qu'ils accumulent. Le plus intelligent étant pour eux de partir d'un bâtiment haut. Mais ce n'est pas tout, il faudra aussi qu'ils se fassent discret pour ne pas se faire arrêter (ou descendre) en plein milieu de la montée.

En partant du principe que les acolytes sont restés discrets, ils arriveront au sortir de l'ascenseur (ou de l'escalade) sur une rue pavée, très éclairée, qui fait le tour de la caverne, longeant ainsi des

centaines d'habitations creusés dans la roche.

Un simple muret de pierre protège les gens d'une chute de plusieurs dizaines de mètres vers la ruche basse.

Aux quatre points cardinaux, des rues secondaires partent de "la Bague" pour se diriger vers le générateur à plasma qui domine la ville. Sur un test de Perception difficile (-20) un PJ pourrait voir que ces routes ne mènent pas directement au générateur mais plutôt à la structure qui le soutient. Cette structure de forme conique inversée, dont la large base est construite contre le plafond de la caverne abrite deux éléments : le générateur à plasma à la pointe et le palais du gouverneur qui en occupe le reste. Surnommé « la Lueur » il existe depuis les premières excavations et se trouve seulement à quelques mètres de la surface de la montagne. Cependant il y a peu de chances que les acolytes y mettent un jour les pieds.

La Bague :

C'est le nom donné à la zone haute de la ruche constituant un quartier huppé composé d'une centaine d'habitations mais aussi d'ateliers d'orfèvres de grand talent, d'armureries exceptionnelles et de palais de plaisir des plus raffinés (restaurants, bars, maisons de « tolérance »). C'est aussi le siège de la petite représentation des Adepta et le quartier abrite même une petite chapelle du Cœur Joyeux (cf. : *Loués soient les justes*). Cette zone est le fief des familles nobles, la famille dirigeante (les Scythia) résidant au palais du gouverneur. Les Trantor et les Haxtés quant à eux vivent dans la "couronne" d'habitations qui ceinture avec style cet abîme abyssal.

Il serait raisonnable de la part des acolytes de se renseigner sur les 3 familles les plus influentes, de manière indirecte (questions, rumeurs,...) ou directe (certaines familles accordent des audiences). Mais ils peuvent très bien profiter de l'occasion pour faire des courses, il y a peu d'armes dans la couronne et encore moins de marchands d'armes, en revanche il y a l'un des plus fameux fabricants d'armures du quadrant de Josian. Ils pourront donc contre un prix (très) élevé faire l'acquisition de l'une des armures de maître Eisen (de qualité exceptionnelle).

Plusieurs pistes peuvent être explorées : le temple du Mechanicus, les archives de l'Administratum et le centre de l'autorité portuaire.

Le temple du Mechanicus : le temple se trouve dans une large alcôve creusée dans une paroi, il est construit en briques rouges et fait montre d'une sobriété peu courante dans le culte de Mars. A l'intérieur, point de décoration, d'encens ou autres parchemins sacrés : Une simple effigie de l'Omnimessie surplombant le visiteur de toute sa hauteur.

Malgré tout, une féroce activité règne à l'intérieur du temple. Les technoprêtres doivent se préparer à la « fête de la vie » en calculant les endroits propices aux excavations (où placer les soutènements, etc.). Certains PJ seront certainement intrigués par le fait que l'on révisé les serviteurs d'armes, s'ils décident de poser la question à un technoprêtre :

« Sigurd IV étant une planète du Mechanicus nous nous devons d'assurer la sécurité et le bien être de ceux dont nous sommes responsables, ainsi nous assurerons demain la sécurité du gouverneur lors de son discours, il serait en effet regrettable que les grands travaux soient repoussés à l'année prochaine à cause de la mort du gouverneur en pleine cérémonie. »

Les PJ perspicaces remarqueront que les intrigues politiques ont passé le point de non-retour et sont devenues assez dangereuses pour mettre la vie du gouverneur en danger. Les acolytes (surtout les technoprêtres) remarqueront aussi que le temple est très surveillé, de nombreux servocrânes patrouillent les couloirs de pierre, les portes sont verrouillées, une authentification est demandée pour accéder aux autres parties du bâtiment, etc. Curieusement ce n'est pas un Magos « classique » qui dirige le temple, mais un explorator.

Fouiller les archives de l'Administratum : une autre possibilité d'enquête est de consulter les archives, stockées dans la représentation des adeptes, qui remontent jusqu'à la colonisation. Un acolyte y passant le temps nécessaire et ayant montré patte blanche, pourrait ainsi apprendre que le Mechanicus n'était pas le premier arrivé, en effet des peuplades humaines primitives habitaient déjà Sigurd IV cependant elles semblent avoir disparues. Voici une brève chronologie de l'histoire de la planète :

- 300M41 Arrivée du Mechanicus et premiers contacts avec les « barbares ».
- 302M41 Début des pluies acides.
- 303M41 Disparition des peuplades indigènes.
- 350M41 Les premiers colons sont acceptés par le Mechanicus.
- 370M41 Prise de pouvoir des Haxtés.
- 500M41 Instauration de la fête de la vie.
- 650M41 La population dépasse les 50 millions d'habitants.
- 805M41 Famine, prise de pouvoir des Scythia.

(Rappel : le scénario est sensé se dérouler en 815M41.)

L'autorité portuaire : ce lieu, situé en bordure de la bague mais relié par une longue rampe fermée au spatioport, est celui où sont enregistrés tous les vaisseaux de passage. Les PJ pourront ainsi vérifier les conditions d'enregistrement, voire même obtenir quelques renseignements. S'ils se présentent comme agents de l'Inquisition ils auront immédiatement toutes les informations qu'ils désirent. Ils apprendront par exemple que les vaisseaux non enregistrés appartiennent au Mechanicus, mais aussi aux Trantor. L'ordre provient des hautes sphères du gouvernement. Sans doute du Magos s'occupant de Sigurd IV.

En réalité l'ordre provient de bien plus haut, des dirigeants des « Lathès » eux-mêmes, les acolytes ne savent pas encore dans quoi ils sont engagés...

Cependant il est aussi possible d'obtenir ces informations en restant discret, en effet l'un des hommes de l'autorité portuaire est en fait un agent d'Adhémar Zane. C'est lui qui a fourni au libre-marchand toutes les informations dont il disposait. Ainsi si les acolytes laissent entendre qu'ils ont été transportés par Zane, l'homme se dirigera vers eux pour leur transmettre tout ce qu'il a appris depuis. Si vous préférez, il pourra (dès que les acolytes arrivent), se diriger vers eux, pour vérifier s'ils sont bien ceux que Zane lui a décrit.

Dernière possibilité : chercher à retrouver ceux qui ont fait sauter la planque de l'Inquisition. Les seules personnes les ayant aperçus sont les miliciens qui gardent les ascenseurs, mais ils ne révéleront cette information qu'à quelqu'un prêt à en payer le prix (sonnant et trébuchant). Ils ne connaissent pas leurs noms, mais savent qu'ils fréquentent les clubs de jeux et les palais de plaisir. Ce sont des mercenaires du Point d'Impact, une agence connue dans le secteur Calixis pour sa discrétion et sa fiabilité. Si un PJ, possède le talent *souvenirs précis*, après une visite d'une bonne partie des établissements de luxe de la ville, ils pourront reconnaître l'un des hommes en train de se faire masser. Après un interrogatoire plus ou moins musclé, les PJ ne seront pas plus avancés étant donné que l'homme est un hors-monde qui ne connaît pas ses commanditaires.

Vous pouvez développer cette partie en incluant une filature, voir même une personne semblable à celle recherché, mais qui n'a en revanche rien à voir avec les mercenaires.

LA NOBLESSE :

-Les Scythia : Il s'avèrera impossible d'obtenir une audience au palais, et pour cause, les préparations de la fête de la vie vont bon train, tous les nobles sont occupés à se préparer pour le lendemain et le discours du gouverneur. En revanche si certains acolytes décident d'aller voir maître

Eisen (l'armurier), ils trouveront Aldéric Scythia, (l'un des nombreux conseiller du gouverneur) accompagné d'une suite nombreuse, en train de discuter avec Eisen de l'armure de cérémonie du gouverneur (elle aurait un défaut au torse).

Si les acolytes attendent la fin de la conversation puis interpellent Aldéric, il se montrera tout disposé à expliquer de long en large la politique du gouvernement, ainsi que son opinion des autres familles.

Quelle est votre opinion sur la famille Trantor ?

« Une famille de marchands, plutôt discrets, incapables du moindre mal et donc de gouverner, ce sont les petits protégés du Mechanicus si vous voyez ce que je veux dire. Il me semble que leur fortune se fonde sur leur commerce avec le Mechanicus, des minerais précieux à ce que j'ai entendu. »

Il n'avouera cependant jamais qu'en fait les Trantor sont hors de contrôle à cause de leur alliance avec les vrais dirigeants de Sïgurd IV : le clergé de Mars. Ils sont donc depuis peu hors d'atteinte des machinations politiques de la cour.

Quelle est votre opinion sur la famille Haxtés ?

« Ils sont faibles, tout le monde les méprise, pas moi bien entendu je suis au dessus de cela. Malgré tout il est vrai qu'ils ont montré à plusieurs reprises une impossibilité à asseoir leur autorité sur le peuple, pour preuve il y a 10 ans ce même peuple les a renversés. Une chose est sûre ils ne sont plus ceux qu'ils étaient, leur ancien réseau commercial s'est effondré, leur fortune fond comme neige au soleil. Et depuis peu le moindre de leurs vaisseau est attaqué par les pirates. Non, ils sont sur le déclin. »

En réalité cela fait déjà plusieurs années que les Haxtés ont modifiés totalement leur manière de faire du profit, sombrant de plus en plus dans des affaires illégales. Quant aux vaisseaux capturés par les pirates ce sont juste des appâts, qui sont envoyés afin de trouver une taupe qui se cache dans la famille.

-Les Haxtés : Si les PJ rendent visite à cette famille noble ils seront accueillis après plusieurs minutes d'attentes, par un majordome portant la tenue verte des Haxtés. Celui-ci les laissera rentrer à condition que les acolytes se présentent comme marchands de Regulus.

« Entrez, entrez nous vous attendions, bien qu'après ce qui est arrivé a votre bâtiment en ville, nous commençons sérieusement à douter de votre venue. »

S'ils se présentent d'une autre manière il prétextera que des gens importants sont censés arriver dans quelques minutes et les empêchera d'entrer. Sinon il les laissera passer et les guidera le long de couloirs à la lumière tamisée jusqu'à une pièce où se tiennent deux autres personnes.

Les murs de la maison sont couverts de tableaux représentant les anciens gouverneurs de Sïgurd IV, de nombreux bustes ornent des alcôves. En bref, c'est la nostalgie qui règne dans cette maison huppée.

Le majordome fermera la porte derrière les PJ les laissant en compagnie des deux hommes. La pièce est plutôt petite, une porte (verrouillée) donne sur le reste de la maison, trois chaises se trouvent autour d'une table couverte de tablettes de données. Les hommes se lèvent à l'entrée des « marchands », afin de leur serrer la main et faire les présentations.

« *Bienvenue, comme vous pouvez le voir nous avons les données, avez vous l'artefact ?* »

Si les PJ ne savent que répondre un des hommes éclate de rire:

« *Ah ah ah, ne relançons pas les négociations, nous y avons déjà passé plusieurs semaines* »

Il y a de fortes chances que les PJ ne réagissent pas plus, continuez :

« *Bon il semble que vous ayez besoin d'un rappel des règles. Je vous donne les données sur le complot, et vous me donnez l'artefact xenos, c'est pourtant clair, non ?* »

C'est à ce moment là que les PJ risquent de réagir, soit en agressant les hommes (utilisez le profil de noble débauché), dans ce cas faites leur bien comprendre que les gardes ne sont pas loin et qu'ils ont intérêt à partir vite ; soit en fournissant un quelconque artefact xénos. Auquel cas ils pourront récupérer les tablettes posées sur la table. Ces tablettes contiennent une partie des informations sur l'accord entre les Trantor et le Mechanicum (cf. : Note au MJ), utilisez-les afin de combler les blancs. Notez qu'il peut y avoir de nombreux moyens différents de récupérer les informations : le bluff n'étant pas un des moindres.

-**Les Trantor** : Après avoir plus ou moins négocié avec des domestiques (suivant leur couverture), les PJ sont invité devant un « officier » de la maison. La première salle est un salon, plusieurs tapis recouvrent le sol, des tapisseries représentant des scènes de chasse au Carnodon couvrent les murs, le tout accompagné de vieilles armes de duel. Sur l'un des fauteuils est assise une femme en train de lire, elle porte la livrée rouge et or des Trantor. Elle se lève pour accueillir les PJ, en se présentant :

« *Bienvenue dans la maison Trantor, je suis Cyrine, que puis-je pour vous ?* »

Si les acolytes se présentent comme des marchands de Regulus, elle expliquera que sa maison n'est pas intéressée par les produits alimentaires, mais continuera la conversation en faisant quelques remarques anodines comme « *C'est terrible cette épidémie qui à atteint les grox, sur Regulus, vos élevages ont été touchés ?* ». Elle se montre particulièrement habile dans l'art de la rhétorique, et parviendra avec facilité à éluder les questions des acolytes sur la famille Trantor. Elle semble cependant très intéressée par l'histoire personnelle des acolytes, et surtout pas leurs talents martiaux.

Après avoir épuisé l'ensemble des pistes il ne restera plus aux acolytes qu'à aller se coucher afin d'être prêt le lendemain pour la fête de la vie qui réserve sont lot de surprises.

IV) Jour de fête

Normalement, les PJ devraient se tourner vers deux « pistes » possibles (mais les joueurs sont ce qu'ils sont...). Soit ils vont assister à la fête et au discours du gouverneur (l'occasion d'en voir un en vrai !), soit ils vont profiter de la fête pour fouiller quelques maisons, voire même le temple du dieu-machine.

LA FOUILLE :

Le soin est laissé au MJ de placer tous les équipements de sécurité, gardes et serviteurs qu'il désire.

– Chez les Haxtés

La demeure des Haxtés est complètement vide, après avoir passé les pièces communes, les PJ arriveront à ce qui semble être une réserve. Si la porte métallique est forcée, ils pourront découvrir un entrepôt rempli de tout ce qui se fait d'illégal dans le secteur Calixis : des armes de contrebande

aux drogues en passant par quelques bêtes féroces enfermées dans des cages. Assurément, ce lieu sera purifié en temps voulu. Il semblerait que la fortune des Haxtés ne soit pas aussi diminuée que certains nobles le voudraient.

– **Le temple du dieu-machine**

Un technoprêtre rechignera sans doute à entrer par effraction dans un lieu de culte. Cependant c'est certainement l'un des endroits les plus riches en informations de toute la ville. Le temple est totalement vide, tous les technoprêtres étant partis pour assister les ouvriers aux excavations. Deux pièces d'importance s'offrent aux acolytes :

-Une sorte de silo à missiles, au sol rouillé, donnant directement sur l'extérieur de la ruche. Une pièce adjacente contient les immenses engins de morts nécessaires au bon fonctionnement de l'installation. Une étude approfondi de ces torpilles (Test de logique) voire un démontage partiel (Test de démolition), montrera que ce ne sont pas des engins explosifs.

En effet un test réussi de Chimio-maîtrise montrera que les torpilles contiennent une foule d'agents chimiques qui pourraient très bien être responsables des pluies acides.

-Une pièce d'archive, contient les coordonnées de tous les emplacements où le Mechanicus à effectué des fouilles. Dans les documents, plusieurs mentions d'un SCS perdu ne manqueront pas d'attirer l'attention des PJ possédant des connaissances sur le culte Mechanicus. Un coffre-fort dissimulé derrière une rangée de documents contient les accords passé avec les Trantor, l'un des documents en particulier indique « [...] *certes la mort du gouverneur est un prix élevé, mais l'acquisition du SCS vaut bien tous ces sacrifices* [...] »

Les SCS :

Acronyme de Schémas de Construction Standardisés, ces anciens appareils ont disparu lors de l'Ere des Luttes qui suivit l'expansion de l'humanité dans l'espace. Ils permettaient alors aux colons sans connaissances technologiques de produire les objets dont ils avaient besoin.

Depuis l'accession de l'Empereur au pouvoir, la principale mission que s'est donné le Mechanicum est de retrouver ces merveilles de technologie sacrée. Lorsque la rumeur de l'existence d'un des ces appareils arrive aux oreilles (implant auditifs ?) d'un technoprêtre, les moyens les plus exceptionnels sont mis en œuvre pour le retrouver. Le Mechanicus va jusqu'à confier des flottes entières aux ordres d'un Magos explorator.

Il est temps de faire quelques révélations :

A son arrivé sur cette planète, le Mechanicum était bien à la recherche d'un SCS (d'où la présence de l'Explorator). Cependant les forêts ralentissaient beaucoup l'avancée des recherches, ainsi sur l'idée géniale d'un technoprêtre, il fut décidé de les détruire à l'aide d'agents chimiques. Hélas, la forêt d'origine xenos s'est vite adaptée à son nouvel écosystème, renforçant par la même sa résistance à l'acidité, mais pas assez rapidement cependant pour que de larges portions boisées soient détruites. Petit à petit le Mechanicus étendit ses recherches aux montagnes de Sigurd IV. D'où la venue des colons qui sont venus renforcer la main-d'œuvre du culte. Cependant, Les technoprêtres soucieux de ne laisser aucune piste inutilisée, continuent donc de brûler la forêt. Mais dans le secteur Calixis de plus en plus d'ennemis influents apparaissent (Heretekes, Logomantiens ...), les dirigeants des Lathès ont donc décidés de stopper les fouilles (qui durent depuis plus de cinq siècles) pour contrer les menaces hérétiques. Le problème est que c'est le Mechanicus qui finance en grande partie l'approvisionnement en vivres... Ainsi si le temple de Mars se retire, les familles nobles en pleine guerre ne pourraient pas réagir assez vite pour empêcher la mort de plusieurs dizaines de millions de citoyens impériaux et toute la planète serait condamnée à la famine.

Le plan Trantor :

Ayant appris la raison de la présence du Mechanicus sur Sigurd IV, ainsi que le départ prochain de celui-ci. Prateus Trantor, le patriarche de sa maison, décida de réagir, dans le but "altruiste" de prendre le pouvoir. Cependant pour se faire il avait tout d'abord besoin de l'aval du Mechanicus (dont il pourrait se débarrasser ensuite). Il fit croire aux adeptes de Mars qu'il avait trouvé un antique artefact (que les techno-adeptes prirent pour le SCS) au fond de l'une de ses mines. Il confirma l'hypothèse des technoprêtres, en leur fournissant des images pix représentant des parties de SCS (la manière dont il s'est procuré ces pix reste obscure) cependant il ne le remettrait au Mechanicus qu'en échange de la place de gouverneur planétaire, ou de l'opportunité de la prendre. Conditions que le Mechanicus accepta, et appliquera dans le chapitre V.

Bien évidemment Prateus ne dispose d'aucun SCS. Il compte donc présenter un vulgaire objet xenos et faire jouer ses bonnes relations avec les prêtres pour s'en sortir en un seul morceau. Alors que les prêtres, eux, auront accompli leur part du marché. Dans son esprit, le Mechanicus devrait ensuite abandonner la planète, lui laissant le champ libre pour s'emparer du pouvoir et prendre les décisions qui s'imposent. Trantor ne se rend cependant pas compte des risques qu'il prend. Il ne pense pas que les adeptes puissent en vouloir à un allié de longue date de s'être simplement trompé d'objet. C'est pourquoi au dernier moment Cyrine (qui n'est pas au courant du plan), s'apercevra de l'absence de son maître à la cérémonie. Elle fouillera donc son bureau et tombera sur les dossiers (voir plus loin). Cyrine réunira donc les gardes de la maison pour se rendre au secours de son maître en danger. Bien évidemment si elle réussit, le Mechanicus exercera une vengeance sanglante sur les habitants de ce monde hérétique. Mais l'échec du complot n'empêchera pas le rancunier Mechanicus de se venger. Certes dans une moindre mesure, mais suffisamment pour condamner ce monde à un retour à la préhistoire.

– Chez les Trantor :

Le bâtiment est apparemment vide, cependant tout au long de leur fouille les PJ se sentent observés. A un moment ou un autre ils arriveront en face d'une porte blindée qui ne manquera pas de les intriguer, c'est à cet instant que les gardes en embuscade passent à l'attaque (utilisez le profil de mercenaires). Ils sont au nombre de (nombre de PJ + 2). S'ils sont capturés, ils pourront révéler le code d'entrée de la porte afin de sauver leur peau (leur loyauté n'est pas infaillible). Derrière cette porte blindée se trouve une grande étude. Une baie vitrée remplace le sol, montrant plusieurs centaines de mètres plus bas le grouillement de la ruche. Dans le coin le plus proche de l'entrée se trouve un serviteur copiste en attente d'ordres. Un bureau couvert de dossiers en désordre se trouve dans le fond de la pièce. Un dossier semble mis en évidence, comme si c'était le dernier consulté. Dans ce dossier se trouvent de nombreuses informations sur Prateus Trantor et sa relation avec le Mechanicus (voir Le plan Trantor). Il décrit en outre son récent marché et indique le lieu où se tiendra l'échange. Ce dossier est rédigé sous la forme d'un journal intime (celui de Prateus Trantor), et montre que Trantor a décidé de tromper le Mechanicus pour sauver la cité d'une pénurie de nourriture, qui serait catastrophique au vue des réserves de la cité. Une étagère se trouve derrière le bureau, elle est couverte de livres sur le clergé de Mars. Un PJ arrivant à les lire tous pourra gagner la compétence « connaissance scholastique adeptus Mechanicus » comme amélioration d'élite.

A ce point de l'histoire, les acolytes décideront certainement de se rendre au lieu de rendez-vous : la mine 23.

LA CEREMONIE :

En suivant la foule, les PJ arrivent sans difficultés sur une gigantesque place où se tiennent des dizaines de milliers de personnes. La masse compacte ne formant plus qu'une entité unique, alors que les habitants cherchent à se rapprocher le plus près possible du gouverneur. Les bâtiments qui entourent la place sont remplis de gens, aussi bien sur les toits qu'aux fenêtres. A l'extrémité nord de la marée humaine se trouve une estrade, sur laquelle se tient le gouverneur accompagné de plusieurs membres de sa famille. Au bas de l'estrade se trouvent plusieurs dizaines de gardes, d'hommes du Magistratum et plus impressionnant encore, des serviteurs d'arme supervisés par des technoprêtres. A l'heure prévue le gouverneur entame son discours. Cependant, la rumeur de la foule empêche la voix du gouverneur (pourtant amplifiée) d'atteindre la majorité des personnes présentes (dont les acolytes).

A moins que les PJ n'aient pris place sur un lieu surélevé, ils ne pourront rien voir de ce qui se passe. Dans le cas contraire :

Quelques minutes après la fin du discours, un technoprêtre visiblement d'un rang très élevé (le mago explorer) tend une pioche richement ornée au gouverneur, qui descend alors de l'estrade en se dirigeant vers la paroi de roche grise la plus proche.

La foule s'écarte devant l'escorte armée et au moment où résonne le coup de pioche et que la foule hurle de joie, proclamant ainsi le début des festivités, le gouverneur s'écroule une main plaquée sur son torse qui vient d'être transpercé d'une balle. Le plastron de son armure de cérémonie en miette. Rapidement la nouvelle se répand dans la caverne et la foule se fait silencieuse, plus un bruit ne se fait entendre dans la vaste salle. Dans le silence de mort qui règne sur l'ensemble de la population, on peut distinctement entendre le deuxième coup de feu, qui vient éclater la tête du gouverneur l'éparpillant comme un fruit trop mur et envoyant voler l'aquila d'or représentant sa charge.

Des cris naissent à plusieurs endroits de la foule, cris rapidement repris par l'ensemble des gens présents. La marée humaine se disloque alors, se répandant par tous les endroits possibles, des gens sont écrasés par la pression de la foule, leur corps ne touchant le sol que plusieurs dizaines de mètres plus loin. Le cordon de gardes ne peut tenir sous la masse compacte qui l'écrase, les responsables politiques, et les éminents membres des Adepta se retrouvent rapidement encerclés par la foule en furie. Les serviteurs d'armes ouvrent alors le feu et leurs bolters lourds criblent de balles les corps des habitants, rajoutant encore à la confusion qui règne en maitresse absolue.

C'est dans cette folie que les acolytes se retrouvent engagés. S'en sortir ne sera pas simple. La meilleure solution est de trouver un coin à l'abri et d'y rester. Cependant des acolytes astucieux pourraient vouloir passer de toit en toit. C'est assurément une solution valable, d'autant plus s'ils ont récupérés les équipements contenus dans la planque.

S'ils se sont présentés comme membres de l'Inquisition, des hommes du Magistratum leur viendront sans doute en aide, les emmenant ainsi en lieu sûr avant de retourner faire régner l'ordre.

Si les acolytes se sont séparés en deux groupes, celui ayant fouillé la maison des Trantor contactera sûrement l'autre. Dans le cas contraire, les PJ pourront entendre au dessus des cris de la foule, des rafales d'armes automatiques provenant de « la Bague ». S'ils décident alors de se rendre dans la haute-ruche, ils pourront constater là la même confusion qui règne en bas. Cependant, ici, ce sont des hommes armés qui la créent, des hommes qui portent la livrée verte des Haxtés. Ils semblent vouloir rentrer dans le palais. A un moment, une trentaine de gardes de la maison Trantor (menés par Cyrine) essayent de passer discrètement pour aller à la mine 23. Les Haxtés divisent alors leur force pour attaquer les deux familles nobles qui pourraient les empêcher de prendre le pouvoir par la force. Quoique les acolytes décident de faire, les Trantor laissent une dizaine de gardes derrière eux, afin de ralentir leur ennemi, le reste se précipitant vers leur objectif véritable.

V) Purification

Si vous êtes un MJ bienveillant c'est ce moment que pourrait choisir un éventuel contact pour révéler des informations manquantes, et mettre les acolytes sur la piste des Trantor. Cependant il y a fort à parier que les PJ comprennent que les Trantor sont le « réel danger ». Sinon, ils passeront à coté du complot et le Mechanicus subira de cruelles pertes sur Sigurd IV.

Les acolytes arrivent à la suite des Trantor, dans le quartier des joailliers. Pour ne pas avoir à stocker les minerais extraits, certaines sorties de mines débouchent justement dans cette zone. L'excavation numéro 23 étant celle que les acolytes emprunteront à la suite des gardes Trantor. Cette mine est très bien éclairée, et il sera difficile ne pas se faire repérer par l'une ou l'autre faction. Les combats commencent aussitôt les gardes arrivés, ils se précipitent afin de sauver leur maître, qui ne semble (selon Cyrine) pas se rendre compte des conséquences de ses actes.

Si les PJ ne se font pas discret ils ne pourront pas entendre le cri de douleur qui résonne dans la mine et fera se précipiter Cyrine. Arrivés dans la grande salle souterraine, les acolytes peuvent voir en plus des gardes de la maison Trantor, une dizaine de personnes. L'une d'entre elles, un homme richement habillé (sans doute Prateus Trantor), est étendue par terre. La foreuse industrielle d'un serviteur enfoncée dans son ventre, le fait hurler à mort. Un technoprêtre lourdement augmenté tient dans sa main de métal l'aquila d'or du gouverneur : c'est le mago explorator Vern Drustos. Le combat s'engage alors que les gardes de la maison Trantor chargent les technoprêtres qui réagissent immédiatement en vidant leurs chargeurs sur les gardes, lesquels se jettent alors à couvert pour entamer un long combat.

Les technoprêtres sont au nombre de 3, ils sont accompagnés de 6 serviteurs équipés d'armes lourdes à cadence rapide (comprendre mitrailleuse lourde, bolter lourd etc.).

Le profil des serviteurs et des techno-adeptes se trouve dans le livre de base (pages 344/346)

En revanche le Magos explorator est un adversaire autrement plus dangereux, il peut même être équipé d'armes xenos. Comme il n'y a pas deux Magos explorator qui se ressemblent, vous avez une marge très importante pour créer le votre. Un profil type est cependant inclut à la fin de ce scénario.

CONCLUSION :

Si les PJ décident d'aider le Mechanicum ils se feront un ami très puissant mais n'empêcheront pas à moyen terme la mort de ce monde, par manque de vivres.

A première vue on pourrait être tenté de croire que le Mechanicus est celui qu'il faut impérativement aider, au moins pour la récompense. Mais l'aide et l'amitié d'un gouverneur planétaire (s'il survit) n'est pas à négliger, même sur un petit monde comme Sigurd IV, ses ressources sont quasi illimités comparés à celles des acolytes. Cependant, si cette histoire arrive aux oreilles d'un techno-adepte, il y a fort à parier que les acolytes se retrouvent rapidement en mauvaise posture.

PNJ

Cyrine Devi est née sur Scintilla. Orpheline d'officiers impériaux, elle fut intégrée à la Schola Progenium. Suite à ses classes, elle rejoignit la marine impériale comme officier de pont. Très tôt elle obtint le commandement de son vaisseau, un croiseur léger de classe Dauntless, le Guardian. Elle était alors connue dans la marine pour ses tactiques agressives. Lors d'une patrouille, le Guardian fut attaqué par des pirates eldars et obligé de se replier vers le monde le plus proche: Sigurd IV. A terre elle fut immédiatement conquise par les immenses étendues de forêt, et à la première occasion, elle déserta la marine et s'engagea dans une milice, en l'occurrence celle des Trantor.

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
40	32	37	38	30	40	29	27	48

Déplacement : 3/6/9/18

Points de blessure : 12

Points de destin : 1

Compétences : Alfabétisation (Int), Charisme +10 (Soc), Commandement +10 (Soc), Connaissances Générales (Credo Impérial, guerre, Imperium) (Int) Interrogatoire (FM), Intimidation (F), Langue (Haut/bas gothique) (Int), Medicae (Int), Vigilance (Per), Formation aux armes de poing (laser), formation aux armes de corps a corps (énergétiques).

Talents : Assaut acharné, Attaque rapide, Aura d'autorité, Assommement, Discipline de fer, Mur d'acier.

Armures : Armure pare-balles de la garde (toutes PA 4)

Armes : Pistolet laser (30m; C/-/-; 1D10+2 E; AT 30; Rch : 1AC; Attributs : fiable, Épée énergétique de bonne qualité (1D10+5 E; Pén 6; Attributs : Champ énergétique, équilibrée)

Équipement : microvox, respirateur, 1 chargeur pour pistolet laser, porte bonheur, 200 trônes.

Le Magos Explorator Vern Drustos est un homme célèbre pour ceux qui appartiennent au Mechanicum, fondateur de nombreuses théories sur les immenses machines qui traversent inlassablement les déserts de Scintilla. Cet homme a plus de deux cents ans et a l'oreille des dirigeants des Lathès. Il rejoignit l'expédition de Sigurd IV lorsqu'il entendit parler du SCS. Il est en charge du projet depuis plus de 60 ans. S'il trouve cet objet sacré il ne manquera pas de devenir l'un des hommes les plus importants du secteur Calixis (si personne ne lui vole sa trouvaille). Drustos est un homme impitoyable et n'hésitera pas à détruire la cité s'il le juge nécessaire.

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
29	39	40	50	22	50	35	48	18

Déplacement : 2/4/6/12

Points de blessure : 20

Points de destin : 1

Compétences : Alfabétisation (Int), Chimiomaîtrise +10 (Int), Codes Secrets (Adeptus Mechanicus +10) (Int), Connaissances Générales (Culte de la machine +20, Imperium +10, Technologie +20) (Int), Connaissances interdites (Adeptus Mechanicus +20, Archéotechnologie +10, Xenos +10) (Int), Connaissances scholastiques (Archaique, Astromancie, Chimie +10, Cryptologie, Légendes, Occulte) (Int), Évaluation (Int), Langage secret (Technologique +10) (Int), Langue (Haut/Bas Gothique +10) (Int), Logique +10(Int), Medicae +10(Int), Résistance aux intoxications (E), Technomaîtrise +20 (Int)

Talents : Aide électrique, Attraction ferrique, Autosanguin, Blasé, Bon Tireur, Cache énergétique, Cavité cachée, Charge lumen, Chimiocastration, Choc lumen, Combat aveugle, Convocation ferrique, Explosion lumen, Formations aux armes de tir (Laser, plasma), Formation aux armes de corps a corps (Primitives, Énergétiques, Tronçonneuse) Forte tête, Grâce levmag, Grésillement strident, Logis-Implants, Nerfs d'acier, Orthoproxy, Prosanguin, Résistance, Résistance physique, Résonance binaire, Rite de crainte, Rite de l'armurier, Rite de pensée pure, Rite de peur, Sens aiguisés (tous), Technoharmonisation, Tir double, Transcendance levmag, Utilisation d'électro-implants, Utilisation de mécadendrites (toutes), Sprint.

Implants : bionique de locomotion (bonne qualité), bras bionique (bonne qualité), détectaugures (bonne qualité), mécadendrites de tir/manipulatrice/medicae/utilitaire, sens cybernétiques (tous :

bonne qualité; confèrent les traits Nyctalope et écholocalisation; incluent des photoverres, un pix-enregistreur et un com-vox), système respiratoire bionique (bonne qualité), UIC (bonne qualité)

Armures : armure augmentique implantée (bonne qualité) (toutes : PA 8)

Armes :hache tronçonneuse (1D10+4 P; Pén : 2; Attributs :Déchirante) , lance plasma (90m; C/2/-; 1D10+6 E; Pén 6; AT : 20; Rch 8AC; Attributs : Recharge, Surchauffe), mains mécanisée (1D5 I; Attributs : primitive), mécadendrite de tir (15m; C/-/-; 1D10+1 E; Pén 0; AT : 15; Attributs : fiable).

Équipement : Tablette de données, 2 flasques de plasma, 1 cellule énergétique pour mécadendrite de tir

Les profils des PNJ comme Prateus Trantor ou Adhémar Zane ne sont pas détaillés car il y a fort peu de chances qu'ils doivent combattre ou faire quelque chose qui n'est pas indiqué dans leur description. Trantor est un cas particulier puisque il y a une chance qu'il devienne un personnage récurrent dans vos parties. Il vous est laissé le soin de définir son caractère selon vos besoins et envies.