

## Scénario C01 – Desseins Machiavéliques

*La fin justifie les moyens.*

### Préambule

Cette aventure, axée au départ sur la diplomatie, tourne assez rapidement à l'enquête après qu'un meurtre ait été commis dans le palais où ont lieu les négociations. Ce scénario indépendant est prévu pour un nouveau groupe de personnages mais peut facilement être adapté pour utiliser des personnages existants. Étant relativement complexe, il convient plus particulièrement à des joueurs assez expérimentés et pour lesquels l'usage de la dialectique est relativement aisé.

### Synopsis

Les Personnages sont envoyés par leur Clan (un des quatre Clans ou une coalition d'importance) sur la planète Ruthiana dans le système Elkys. Ils ont pour mission de négocier avec Hendrar, le souverain local de manière à implanter progressivement leur Clan, à son insu, sur cette planète et dans ce système et ce de la façon la plus discrète possible de manière à ne pas alerter les autres Clans, le but étant de prendre possession du système le plus en douceur possible. Le souverain de Ruthiana possède, en la personne d'Héruss, un conseiller qu'il considère comme son bras droit et qui se trouve être un éminent Psy Valken. Mais Hendrar est en réalité manipulé par Fenriss, sa séduisante compagne, une puissante Psy Rudrah, qui tente de récupérer le pouvoir par tous les moyens. Voyant d'un mauvais œil l'arrivée des délégations de diplomates mais considérant qu'il s'agit là d'une opportunité unique, elle s'arrange pour faire éliminer Tranatt, le fils aîné d'Hendrar et héritier légitime de Ruthiana afin que les diplomates soient les suspects idéaux. Les PJ vont devoir faire la preuve qu'ils ne sont pas coupables tout en collaborant avec les gardes du palais. Ceux-ci les surveillent et les soupçonnent au même titre que les autres diplomates qui sont également suspects aux yeux des personnages. Ils devront démasquer Fenriss et convaincre le conseiller d'Hendrar de les aider à la neutraliser. Pour cela, ils devront principalement compter sur eux-mêmes et notamment sur leurs capacités de déduction et de persuasion mais aussi sur Allia, la vieille Dévra du Palais qui pourrait bien être une aide particulièrement précieuse.

### Accroche

Les choses ne sont pas toujours ce qu'elles semblent être au cours de cette mission diplomatique de la plus haute importance pour les Personnages.

## Acte 1 – Une Mission de Longue Haleine

### Le Final Décisif

Pour les Personnages, le voyage vers Ruthiana constitue la dernière étape d'une très longue mission commencée il y a maintenant plusieurs années. Les négociations qu'ils vont y mener permettront, ils l'espèrent, de parachever de manière heureuse les nombreux mois de discussion qui les ont précédées. Cependant, si jusqu'à présent tout s'est plutôt bien passé pour eux puisqu'ils font partie des rares délégations à avoir été convoquées pour les négociations finales, ils sont conscients que tout reste à faire et que les jours qui viennent vont être décisifs.

### Trois Ans de Préparation

Voici un bref rappel des faits qui ont précédé l'arrivée des personnages sur Ruthiana :

- Contexte : Ruthiana (située dans le système Elkys) est une planète relativement riche mais pas extrêmement développée et pas particulièrement stratégique mais qui est située dans une zone de laquelle sont absents les quatre Clans et sur laquelle aucune MégaCorp. ou Guilde d'importance n'exerce une réelle emprise. Sans que ce système revête une importance cruciale, il est cependant intéressant d'y établir une tête de pont pour le Clan auquel appartiennent les PJ afin de ne pas laisser le champ libre à leurs adversaires.

Par ailleurs, Ruthiana et le système Elkys sont actuellement esseulés et le principal gouvernement (celui de Ruthiana), par l'intermédiaire de son souverain, cherche à conclure un partenariat voire une alliance avec d'autres systèmes voire une coalition de systèmes afin de protéger ses intérêts, d'assurer sa propre défense face aux Clans et notamment d'éviter une tentative d'annexion hostile de la part de l'un d'entre eux.

- Couverture : Les PJ travaillent depuis maintenant près de trois ans sur ce dossier. Ils sont présentés comme des diplomates plénipotentiaires appartenant à une coalition de systèmes située à environ 1500 années-lumière du système Elkys. Il s'agit d'une coalition-écran gérée en sous-main par le Clan des personnages même si elle est officiellement indépendante.

- Objectif des PJ : Ils doivent réussir à sceller le traité le plus favorable possible pour leur Clan de manière à préparer une annexion en douceur à même d'éviter les heurts. Pour ce faire, il doivent absolument se montrer plus convaincants que leur rivaux et réussir à négocier la présence permanente sur Ruthiana et dans le

système Elkys de troupes de la coalition qu'ils représentent.

- Événements récents : Les négociations en cours ont permis à Hendrar, le souverain de Ruthiana, de sélectionner, sur les conseils de ses émissaires, un certain nombre de candidats présentant des projets satisfaisant aux critères retenus par le gouvernement de Ruthiana.
- Confrontations finales : Les PJ font ainsi partie d'une des coalitions ayant fait une proposition au gouvernement d'Elkys et ayant été retenues pour participer à une réunion générale rassemblant toutes les délégations candidates présélectionnées. Pour les personnages, il s'agit donc de l'aboutissement de trois années standard de travail intensif, émaillées de nombreuses négociations et de plusieurs opérations « séduction ».

## Le Plus Dur Reste à Faire

L'objectif des Personnages est donc d'aborder un maximum de thèmes lors des entrevues avec Hendrar et des confrontations avec les autres délégations de manière à présenter un projet complet et crédible capable de remporter l'adhésion pleine et entière d'Hendrar et de son gouvernement. La partie s'annonce serrée car les délégations adverses sont relativement nombreuses et semblent prêtes à consentir de nombreux compromis d'après les renseignements dont dispose le Clan des PJ.

Il n'est pas exclu d'ailleurs que d'autres Clans utilisent le même subterfuge que celui des PJ en se faisant passer pour des coalitions indépendantes.

A l'exception notable du Clan Hermès qui agit à visage découvert en proposant un traité sur mesure doté d'options (comme savent si bien le faire les juristes du Clan) permettant d'entrer de plain-pied dans la communauté Hermès à plus long terme. Même si ce choix semble peu probable de la part d'Hendrar à la lumière des éléments en possession des PJ, il s'agit d'une proposition potentiellement intéressante par rapport à laquelle les PJ devront se positionner afin de présenter la leur comme plus avantageuse. Cela devra être également le cas vis à vis de chacune des autres délégations, à propos desquelles les personnages ont beaucoup à apprendre. À eux de se débrouiller pour récolter le maximum d'informations.

L'objectif premier des personnages est donc de signer un traité d'accord exclusif avec Hendrar de la manière la plus avantageuse possible pour le Clan.

L'objectif secondaire est de préparer au mieux le terrain pour l'avenir en imposant des troupes permanentes postées sur Ruthiana et une petite flotte de défense sillonnant le système Elkys. La stratégie conseillée par le Clan consiste à jouer sur l'argument de la sécurité et de la protection face une éventuelle attaque ennemie. Une alliance de type protectorat ou assimilé est par conséquent plus particulièrement indiquée.

## Les Thèmes Majeurs

Dans le prolongement des discussions déjà menées au cours des précédents mois, un certain nombre de thèmes devraient être abordés lors des entrevues avec Hendrar :

- Aspects politiques : statut du gouverneur local, statut du nouvel ensemble (partenariat, alliance, protectorat...), système actuel conservé ou réforme constitutionnelle, etc.
- Aspects économiques et commerciaux : échanges économiques, partenariats, développement industriel, etc.
- Aspects sociaux : garantie de l'autonomie décisionnelle du gouvernement, réformes sociales, etc.
- Aspects financiers : proposition d'une aide au développement, prêts à des taux avantageux, etc.
- Aspects défense/sécurité : garantie de protection, troupes de protection, flottes de défense, etc.
- Aspects environnementaux : respect de l'écosystème, niveaux de pollution contrôlés, etc.
- Aspects culturels : garantie de l'autonomie culturelle, échanges culturels approfondis, etc.
- Aspects technologiques et scientifiques : établissement d'un faisceau tachyonique permanent avec la coalition des PJ, modernisation des systèmes de télécommunications locaux, développement des recherches fondamentale et appliquée, etc.

Cette liste n'est pas exhaustive et les personnages sont grandement invités à ajouter d'autres thèmes leur paraissant importants à traiter.

Les personnages devront ainsi définir quels sujets ils souhaiteront aborder et dans quel ordre il les aborderont lors des deux entrevues avec Hendrar au cours de la première journée et lors des confrontations avec les autres délégations durant les journées suivantes.

## Derniers Préparatifs

Les Personnages sont autorisés à emporter avec eux un peu de matériel : principalement des ordinateurs de niveaux peu élevés et des PRP légers pour assurer leur propre défense en cas de force majeure. Les PJ ne seront en effet pas escortés par leur garde personnelle. Ils devront s'en remettre aux hommes qu'on leur confiera pour assurer leur protection au sein du palais. Ils ont également la possibilité d'emporter un ou plusieurs MédiKits voire des rations de survie s'ils le désirent. Ils ont cependant l'assurance de disposer sur place de toutes les facilités nécessaires. Tout autre type d'équipement est donc proscrit.

## Acte 2 – Arrivée sur Ruthiana

### L'Accueil

Après trois jours de voyage, le vaisseau des Personnages arrive à la principale station orbitale de Ruthiana. Ils y sont accueillis par une délégation du palais d'Erytrea chargée de les recevoir et de leur faire survoler une petite partie de Ruthiana et les principaux monuments d'Erytrea. Comme convenu, l'escorte des PJ les quitte aussitôt et rejoint le vaisseau diplomatique avec lequel elle doit repartir dès que possible. Pendant ce temps, les PJ sont conduits, sous bonne escorte, jusqu'au luxueux vaisseau-bouclier qui doit les amener jusqu'à Ruthiana. Ils y font la connaissance de leur guide qui a la charge de leur faire découvrir les charmes de la planète et d'Erytrea, sa capitale.

« Bienvenue dans le système Elkys et sur Ruthiana messeigneurs ! Je suis à votre disposition pour rendre votre voyage jusqu'à la capitale le plus agréable possible. Veuillez me suivre, je vous prie. »

Au bout de deux heures de voyage, le vaisseau-bouclier arrive à l'AtmoPort océanique de Kesenderaï, situé à environ 2000 mètres au dessus du plus grand océan de Ruthiana, alors que le jour vient à peine de se lever. Le transfert des PJ vers un MultiGlisseur encore plus luxueux que le vaisseau qu'ils viennent de quitter ne prend que quelques minutes alors que la sécurité a été visiblement renforcée sur l'imposante plate-forme de transit.

### Ruthiana la Magnifique

Le guide qui, après avoir accueilli les Personnages à leur arrivée, les avait laisser se reposer, invite les personnages à venir prendre un léger repas dans l'Hémisphère, une sorte de demi-bulle transparente située sous le MultiGlisseur et à partir de laquelle on dispose d'une vue imprenable sur les paysages survolés par l'appareil. Une fois les PJ confortablement installés, le guide prend la parole.

« Comme vous devez déjà le savoir, les océans recouvrent près de 80% de la surface de Ruthiana. Kesenderaï, celui que nous survolons actuellement, est le plus grand d'entre eux. Il recouvre à lui seul près de 50% de la surface de la planète. La qualité de l'eau est telle qu'aucune filtration n'est nécessaire lors des processus de transformation en eau douce des eaux océanes. »

Peu de temps après, le MultiGlisseur survole une gigantesque jungle semblant s'étendre à perte de vue. Le guide reprend la parole.

« Une autre fierté des habitants de Ruthiana : la jungle tropicale de Sejka dont l'écosystème est parfaitement préservé. On y recense plus de dix millions d'espèces animales et à peu près autant d'essences végétales. Certaines essences particulièrement rares sont exploitées notamment pour l'exportation mais toujours dans le respect des quotas édictés par les ministères concernés. »

Le voyage se poursuit ainsi en toute quiétude à plus de 3000 km/h. Un peu plus d'une heure après avoir quitté l'AtmoPort, le MultiGlisseur arrive au-dessus de la plus importante métropole de la planète. S'en suit un rapide survol des alentours d'Erytrea, la capitale de Ruthiana. Alors que l'aéronef arrive vers le centre de la métropole, une visite guidée est proposée aux PJ.

### Le Survol d'Erytrea

Les Personnages survolent les principaux monuments et les centres névralgiques de l'imposante métropole. Les personnages ont l'occasion, s'ils le désirent, de poser pas mal de questions, tout au long de ce survol, à leur guide concernant Erytrea et Ruthiana.

La Médiathèque centrale d'Erytrea : ce bâtiment monumental se présente, vu du ciel, sous la forme d'un immense croissant. Le gigantesque édifice regroupe ainsi plusieurs milliards d'œuvres sur leurs supports d'origine et en versions numérisées.

Le Conservatoire : cet étonnant ensemble est une sorte de gigantesque musée des arts associé à un atelier de création artistique. Il se présente sous la forme de sept grandes tours de formes et de tailles différentes abritant chacune un pôle artistique différent. Parmi les sept pôles, la peinture, la sculpture, la musique et la danse tiennent une place de tout premier ordre.

L'ÉcoSphère : il s'agit d'une gigantesque sphère translucide de 500 mètres de diamètre légèrement enfoncée dans le sol où sont fidèlement reproduits les écosystèmes de plus d'une centaine de planètes différentes : la flore et la faune locales de chacune des planètes sont ainsi visibles par les visiteurs qui se déplacent le long d'interminables tubes transparents surplombant les différents espaces naturels.

L'Agora : c'est le nom que porte le somptueux bâtiment accueillant l'assemblée de Ruthiana où sont votées les lois par les représentants des différentes zones administratives de la planète.

La Colonnade : ce nom est donné à l'ensemble des bâtiments d'Erytrea recevant le gouvernement de Ruthiana et un certain nombre de ministères. La Colonnade s'étire tel un long serpent sur plusieurs kilomètres à travers Erytrea et traverse ainsi les principaux quartiers de la vaste mégapole. Le nom de colonnade provient du fait que tous ces bâtiments présentent une certaine unité architecturale, étant tous dotés d'une double rangée de colonnes de style ancien sur leurs deux flancs de même taille et de même apparence.

### La Colonnade

Au sein de la Colonnade, on trouve de nombreux ministères importants comme ceux des arts

et de la culture près du Conservatoire et de la Médiathèque, celui de l'environnement qui côtoie l'ÉcoSphère, ou encore la ChiroPole qui se situe juste à côté de l'Agora et qui sans être réellement un ministère, abrite les délégations responsables des relations entre le gouvernement et l'Assemblée des représentants. Ce bâtiment se présente sous la forme d'une gigantesque passerelle entre la Colonnade et l'Agora.

Il est à noter qu'un certain nombre de ministères ne se trouvent pas dans la colonnade comme c'est par exemple le cas du ministère des armées qui se situe à Sultexia, une ville à dominante militaire située sur Orghent, le continent principal de l'hémisphère sud de Ruthiana.

## Acte 3 – Le Palais d'Erytrea

### Les Jardins du Palais

Les Personnages sont escortés depuis leur navette diplomatique qui s'est posée dans l'AstroPort privé du palais, situé à quelques hectomètres de celui-ci, jusqu'à l'entrée du domaine du palais. Ils commencent alors leur visite par les magnifiques jardins entourant le palais qui s'étendent sur plus de trente hectares. Organisés en zones thématiques, ils proposent de nombreuses ambiances allant de la reconstitution de jungles tropicales aux parterres de fleurs rares en passant par des vergers de toutes sortes et des compositions florales aux couleurs éclatantes. Dotés de nombreuses essences rares, les jardins représentent différents mondes situés aux confins des deux galaxies. Le guide accompagnant les personnages leur explique que les différentes parties du jardin reconstituent l'environnement naturel des nombreuses planètes visitées par son Altesse Hendrar, souverain de Ruthiana et principal dirigeant du système Elkys.

Des animaux en liberté parcourent le jardin et ne manqueront pas de croiser la route des personnages en émettant des petits cris d'étonnement. Il s'agit d'une espèce de petit marsupial à l'allure pataude, doté d'une fourrure assez épaisse mesurant environ cinquante centimètres à l'âge adulte. Les femelles de cette espèce ont pour particularité de posséder une poche abdominale dans laquelle elles portent leurs petits après leur naissance. Si les PJ, qui n'ont jamais croisé ce type d'animal, demandent des précisions à leur guide celui-ci leur répondra avec enthousiasme :

« On les appelle les Yankas. Il s'agit d'animaux végétariens totalement inoffensifs. Il est tout à fait normal que vous n'en ayez jamais vu car ils sont très rares. A l'origine, ils n'existaient que sur cette planète même pas sur sa jumelle. Ils constituent ainsi une sorte de symbole de Ruthiana et d'ailleurs les enfants les adorent ! »

### Visite du Fastueux Palais

Après quelques détours, les Personnages arrivent au pied du monumental palais d'Erytrea. La visite du palais débute dans la foulée. Les PJ pénètrent dans le gigantesque hall d'accueil du palais, une salle rectangulaire s'étendant sur une surface de plusieurs centaines de mètres carrés, dallée de marbre, bordée de colonnes en pierres de taille brutes et dont les murs sont ornés de luxueuses tentures finement brodées. Au fond de la pièce se détache le majestueux escalier principal en hélice permettant d'accéder aux étages supérieurs.

Un grand Minsk à la démarche assurée suivi de près par deux gardes du palais, s'approche des PJ et prend la parole :

« Je vous souhaite la bienvenue, messeigneurs. Je m'appelle Destrega, je suis en charge de la sécurité du palais et de la votre également le temps de votre séjour sur Ruthiana. Je vous laisse entre les mains de votre guide qui va vous conduire à vos appartements. »

Le guide des PJ leur explique que le palais a été construit suivant un schéma circulaire. Il est ainsi constitué de différentes zones concentriques, les anneaux externes étant réservés aux salles communes et les cercles internes étant dévolus aux appartements privés donnant sur le jardin central attenant à un discret patio. La répartition par étages correspond à la position hiérarchique des résidents, ainsi le personnel du palais est-il logé au rez-de-chaussée et aux deux premiers étages. Les diplomates seront logés dans les appartements des invités aux troisième et quatrième étages alors que les deux derniers étages sont réservés à la famille régnante et à leurs conseillers spéciaux. Les appartements d'Hendrar (ainsi que ceux de sa femme et ses enfants) se situent d'ailleurs au dernier étage et sont surplombés par la sublime coupole transparente en cristal visible depuis l'extérieur et qui fait une trentaine de mètres de diamètre.

Après une rapide visite des principales salles du rez-de-chaussée, les PJ sont conduits au troisième étage dans leurs appartements privés. Ceux-ci disposent de tout le raffinement nécessaire. Un grand bol de fruits fraîchement cueillis, posé sur une table basse près de l'entrée, attend d'ailleurs les PJ.

### L'Ultime Préparation

Il est temps pour les personnages de statuer définitivement quant aux sujets qu'ils vont aborder lors de la première entrevue avec Hendrar. Il reste en effet peu de temps aux PJ (à peine plus d'une heure) pour mettre la dernière touche à leur stratégie d'approche pour les négociations. C'est donc le moment pour les personnages de passer en revue les principaux thèmes qui vont être abordés et de définir une ligne de conduite claire afin d'apparaître convainquant.

Idéalement, ils devraient prévoir d'architecturer leur présentation autour de plusieurs axes majeurs qu'ils développeront plus en détail et qu'ils complèteront éventuellement avec d'autres aspects moins



primordiaux. Libre à eux de prévoir une présentation relativement rigide ou d'envisager leur entrevue sous la forme d'un échange ou bien un mélange des deux.

## **Acte 4 – Début des Négociations**

### **Protocole**

Afin que toutes les délégations se trouvent sur un pied d'égalité aucun faisceau tachyonique n'est disponible pour communiquer avec l'extérieur. Par ailleurs, les communications entre délégations sans être interdites sont strictement réglementées et particulièrement surveillées. En théorie, elles ne devraient avoir lieu que lors des périodes où l'ensemble des délégations sont conviées auprès d'Hendrar, telles que le dîner prévu le soir du premier jour.

Les négociations entre Hendrar et chacune des délégations sont prévues pour durer environ une heure et demie, réparties en deux séances d'environ quarante minutes. Lors de ces négociations, les seules personnes présentes sont les diplomates de la délégation, Hendrar et son fils, Tranatt. Ces deux séances sont prévues dès aujourd'hui pour l'ensemble des candidats.

Par ailleurs, des confrontations sont prévues en présence d'Hendrar et de Tranatt. Elles ont pour but d'opposer deux délégations différentes sur un ou plusieurs points bien précis dévoilés au début de l'entrevue par le souverain de Ruthiana. Ce dernier et son fils n'interviennent pas lors de ces débats au cours desquels les temps de paroles sont scrupuleusement chronométrés. La durée de ces confrontations est variable mais tourne généralement autour de soixante minutes.

Même si ce n'est pas clairement dit, il y a fort à parier pour que l'ensemble des entrevues soient filmées et enregistrées (de façon évidente ou discrète).

### **Première Séance**

Les Personnages sont conduits par leurs gardes personnels jusqu'à la salle où vont se tenir les négociations. Ils sont accueillis par Héruss qui, après s'être présenté, leur explique qu'ils ont une heure pour présenter leur projet à leurs deux interlocuteurs : Hendrar et Tranatt. C'est la première fois que les PJ rencontrent le souverain et son fils, n'ayant eu jusque là affaire qu'à des émissaires de Ruthiana.

Au cours de l'entrevue qui suit, Hendrar se contente principalement d'écouter les personnages, n'intervenant que rarement. Seul son visage peut éventuellement trahir ses pensées mais il fait son possible pour laisser paraître le moins de choses possibles. Dans les faits, seul Tranatt se permet d'interrompre les personnages, assez rarement mais généralement pour essayer de pointer une contradiction ou d'une manière générale pour faire ressortir les côtés négatifs de telle ou telle proposition

des PJ. Tout cela sans se départir de son flegme habituel.

Hendrar a délibérément choisi de laisser parler les différentes délégations afin de cerner leurs programmes respectifs. Si la sécurité de son système est un point important, il est plus particulièrement sensible aux discours des délégations mettant la préservation de l'environnement en avant dans la lignée de la politique actuelle de Ruthiana. Il est même prêt à quelques compromis s'il sent qu'il a en face de lui des gens dont c'est l'une des priorités indiscutables.

### **Intermède**

Vers midi, une pause est accordée aux diplomates afin qu'il puissent se retirer dans leurs appartements afin de se restaurer. Un déjeuner leur est servi par les employés du palais. Deux heures leur sont accordées au total ce qui leur permet de préparer leur deuxième entrevue de la journée et ainsi de rectifier les points n'ayant pas été bien accueillis. C'est aussi l'occasion d'aborder de nouveaux sujets qu'ils n'auraient pas eu l'occasion d'aborder la première fois ou d'approfondir certains points à peine entrevus.

### **Deuxième Séance**

Cette deuxième entrevue doit permettre aux Personnages de rectifier le tir, le cas échéant, par rapport à la première. Ils peuvent également aborder de nouveaux sujets qu'ils n'auraient pas eu le temps de traiter lors de leur premier passage. S'ils décident de modifier leur approche en fonction des éventuelles réactions négatives enregistrées lors de la première séance, toute la difficulté consistera pour eux à présenter les choses de façon suffisamment différente sans risquer de se contredire.

Si Hendrar adopte, à peu de choses près, la même attitude que lors de l'entrevue matinale, en intervenant cependant plus souvent, notamment pour poser des questions visant à préciser sa vision du programme des PJ, Tranatt, quant à lui, tout en conservant sa nonchalance, devient carrément arrogant envers les personnages, enchaînant les remarques méprisantes et instaurant un climat détestable. Si son père réussit à ne pas le montrer, il n'en est pas moins particulièrement gêné (et surpris) par l'attitude de son fils.

## **Acte 5 – Le Dîner des Intrigants**

### **La Salle des Réceptions**

Alors que la nuit vient de tomber, les Personnages sont accueillis dans une gigantesque salle dallée de marbre, au centre de laquelle se trouvent les tables destinées à accueillir les différentes délégations ainsi qu'Hendrar et sa famille. La salle des réceptions est tout simplement monumentale. Le plafond, situé à plus de cinq mètres de hauteur, est soutenu par de larges colonnes placées sur les côtés

de la salle, dégageant ainsi un vaste espace central. La plupart des murs sont ornements de superbes tentures brodées à la main datant pour certaines de plusieurs dizaines de siècles. Une lumière tamisée dispense une ambiance feutrée dans l'ensemble de la salle.

Les tables sont disposées circulairement et forment ainsi un anneau d'une dizaine de mètres de diamètre. De luxueux fauteuils dont la noblesse des matériaux n'a d'égale que le confort sont placés tout autour des tables, prêts à accueillir les invités d'Hendrar. Ce dernier est le seul à disposer d'un fauteuil différencié et est encadré par son fils, à sa droite et son épouse à sa gauche. Les PJ ainsi que l'ensemble des délégations sont invités par leurs hôtes à rejoindre les places qui leurs sont réservées.

Afin que chacun puisse être entendu, s'il le désire, par l'ensemble des convives, chacune des tables est équipée pour chaque place d'un ensemble communicant comprenant un petit écran, une caméra, des haut-parleurs et un micro directionnel. Il n'est par contre pas prévu de pouvoir converser en privé via ce système avec une autre personne de l'assemblée. Destrega et plusieurs de ses hommes sont discrètement postés au niveau des issues de la salle. Héruss, après s'être entretenu rapidement avec Hendrar juste avant que celui-ci ne prononce son discours, a aussitôt quitté la salle et n'assiste donc pas au dîner.

## Querelles d'Experts

Après un petit discours informel d'Hendrar, l'ensemble des convives est invité à s'asseoir et les premiers mets sont servis. Au cours du repas, un alcool liquoreux, issu d'un fruit local, le quejua, ressemblant à du vin très sucré mais titrant à plus de 20% d'alcool est servi à l'ensemble des convives. Cet alcool se boit presque aussi facilement qu'un jus de fruit et rares sont ceux qui résistent à la tentation d'en prendre plusieurs fois. Swift qui considère que la consommation d'alcool ne peut qu'altérer ses capacités de raisonnement s'abstient d'en boire.

Un dîner au cours duquel les nombreux invités du gouverneur ne manqueront de faire valoir leurs points de vue respectifs. En réalité, chacun place ses pions. Mais les débats, au départ cordiaux, s'enveniment peu à peu et c'est à une véritable joute orale à laquelle Hendrar et les siens assistent au milieu du repas. Chaque délégation y prend part de peur de paraître transparente aux yeux du souverain.

Totalement exaspéré par la situation, Tranatt se lève subitement et juste avant de quitter la table, lance péremptoirement :

« Regardez moi ces incapables et leurs querelles ridicules, il n'y en pas un pour rattraper l'autre. Leur parfaite médiocrité n'a d'égale que leur pitoyable vanité ! »

Ce qui ne manque pas de provoquer nombre de grincements de dents parmi les délégations diplomatiques. Hendrar, très embarrassé, tente

d'arranger la situation mais le mal est fait et la fin du repas se déroule dans un silence glacé particulièrement pesant.

## Discussions et plus si Affinités

Après le dîner, les langues se délient (en grande partie grâce aux alcools de Ruthiana servis aux hôtes au cours du dîner et qui s'avèrent très efficaces pour lever d'éventuelles inhibitions). De nombreux conciliabules ne manquent pas de se créer dans les couloirs du palais. Pour peu qu'ils fassent preuve d'un peu d'ingéniosité, les Personnages peuvent s'y inviter et ainsi discuter en tête à tête avec la plupart des autres diplomates présents. Cela devrait leur permettre d'échanger leur point de vue avec eux afin d'essayer de leur soutirer quelques précieuses informations. Morceaux choisis.

### Hipparcos

« Hendrar est un homme de bon sens, assurément. Cela ne devrait pas être insurmontable de négocier d'intéressants accords avec un homme tel que lui. Tranatt me laisse beaucoup plus dubitatif, je ne comprends guère ce qui le pousse à agir de la sorte. Héruss, quant à lui, est bien mystérieux mais j'ai généralement un bon contact avec les Valken et puis Hendrar ne l'a certainement pas choisi à la légère. »

### Palaga

« Ce Tranatt n'est qu'un incompetent notoire tout juste bon à jouir des frivolités dans lesquelles il se complait. J'ai eu plus d'une fois envie de tordre le cou à ce jeune insolent lors de nos deux entrevues avec Hendrar. »

« Fenriss ? Elle est certes séduisante mais ne m'a pas l'air bien influente au contraire d'Héruss dont je me méfie tout particulièrement. »

### Barlaam

« Je suis tout à fait prêt à échanger des informations avec vous mais j'attends d'abord de voir ce que vous avez à me proposer. »

« Vous ne m'avez malheureusement pas appris grand chose. Je vous prie de m'excuser mais il est grand temps pour moi de me retirer dans mes appartements. »

### Swift

« Si vous espérez pouvoir sceller un quelconque accord avec moi comme certains ont déjà tenté de le faire, je préfère vous prévenir tout de suite : c'est hors de question. »

« Je vous souhaite bon courage pour la suite et suis impatient de vous retrouver lors de notre future confrontation. »

### Eslanne et Tyhanne

« Ce Tranatt est tout simplement insupportable ! »

« Ah vous trouvez ma chère ? Moi je le trouve plutôt séduisant, enfin pour un Humain. »

« Je préfère largement Hendrar. »

« Quoi, ce vieil importun ennuyeux ! A tout prendre, je préfère encore Héruss et son côté mystérieux. Il paraîtrait même que c'est lui qui dirige tout en sous-main... »

## Kyrial

« Ce Tranatt est complexe à cerner et il sera certainement pour nous tous un obstacle ardu à surmonter. Il sera important de conserver son sang froid. Hendrar peut paraître sympathique de prime abord mais je dois avouer que je préférerais traiter avec sa charmante épouse. »

« Héruss ? Il m'a l'air fort sage même si je n'ai pas complètement réussi à cerner sa personnalité. »

## Youkelle

« Quel excellent repas mes amis ! Et quel faste ! Cet Hendrar sait recevoir, c'est indéniable ! »

« Le jeune Tranatt est encore un peu vert mais la sagesse viendra avec l'âge, soyez en persuadés. Quant au capitaine Destrega, quel charme, quel prestance ! Je dois dire que je suis séduite. »

## Les conseillers de Keriass

« Notre maître ne désire pas converser avec vous. Vous pouvez cependant nous confier le message que vous aimeriez lui transmettre, peut-être aura-t-il l'obligeance de bien vouloir l'écouter. »

## Acte 6 – Une Nuit Cruciale

### La Stratégie des Confrontations

Les Personnages doivent désormais définir la stratégie qu'ils vont appliquer le lendemain lors des confrontations avec les autres délégations. En fonction des renseignements glanés ça et là, ils devraient pouvoir commencer à échauffer des plans leur permettant de contrer leurs adversaires.

### Fenriss la Manipulatrice

Utilisant la redoutable technique Rudrah de Psychokinésie, Fenriss prend le contrôle d'Hendrar, lui confie une de ses dagues protoniques et le guide mentalement depuis leur chambre jusqu'à celle de Tranatt. Là, par l'intermédiaire du bras de son mari, elle plante sa dague à maintes reprises dans le thorax du jeune homme qui meurt sans avoir eu le temps de comprendre ce qui lui arrivait. Mécaniquement, Hendrar rejoint sa chambre et se recouche.

Au cours de la nuit, Fenriss réussit à persuader Destrega, dans le plus grand secret, de couvrir le geste de folie d'Hendrar, rendu fou de rage, d'après elle, par l'attitude déplorable de Tranatt. Le capitaine de la garde, aveuglé par son amour pour la jeune femme, suit à la lettre la stratégie édictée par celle-ci et se débrouille pour que ses gardes ne puissent rien remarquer que ce soit de visu ou via les caméras de surveillance. Au petit matin, il dérobe lui-même la carte mémorielle sur laquelle ont été enregistrées les images

du meurtre en maquillant son forfait pour le faire passer pour un vol avec effraction.

Les cartes mémorielles dérobées sont grossièrement cachées dans une zone à laquelle tout le monde a accès, qu'il s'agisse des diplomates ou des employés du palais. Fenriss se charge de cacher la carte mémorielle compromettante dans la poche ventrale du Yanka en peluche d'Ilusia.

### La Diplomatie en Exergue

Il peut être intéressant, pour ceux qui le souhaitent, de faire durer la phase des négociations et des confrontations en retardant l'arrivée du meurtre de Tranatt. En le plaçant une nuit plus tard, il est ainsi possible de faire se dérouler une journée complète de confrontations entre les différentes délégations. Dans ce cas, il est conseillé de déplacer le dîner également afin qu'il ait toujours lieu juste avant la nuit du meurtre.

## Acte 7 – L'Irréparable a été Commis

### Stupeur et Effroi

Au petit matin, la terrible rumeur se répand comme une traînée de poudre dans tout le palais : Tranatt, le fils d'Hendrar, a été assassiné au cours de la nuit. Un vent de panique semble même souffler peu après lorsqu'il s'avère que les cartes mémorielles sur lesquelles sont enregistrées les images filmées par les caméras de surveillance ont été dérobées après que le local où elles sont entreposées ait été forcé.

Héruss et Destrega font convoquer l'ensemble des diplomates et du personnel dans le grand hall du palais. Une fois que tout le monde est arrivé, le conseiller, la mine sombre, prend la parole.

« Je vous parle au nom du souverain de Ruthiana. Comme vous devez déjà le savoir, Tranatt, son fils, a été assassiné cette nuit. Par conséquent, les portes du palais seront verrouillées jusqu'à nouvel ordre, le temps que nous puissions mener l'enquête afin d'identifier le ou les coupables. Le capitaine Destrega et ses hommes sont chargés de cette enquête. Par ailleurs, tout déplacement dans le palais devra se faire sous la conduite d'un ou plusieurs gardes. En ce qui concerne les diplomates, Hendrar m'a confié un message que je leur transmettrai en temps utile. Je vous prie de bien vouloir regagner vos appartements et vos lieux de travail. »

### Le Message d'Hendrar

Les Personnages ne tardent pas à recevoir le message textuel d'Hendrar sur leurs ComTerms, envoyé à chaque membre des différentes délégations : « Je sais de source sûre que cet acte innommable a été commis par une personne ayant passé la nuit dans le palais. Etant donné qu'il s'agit très certainement d'un diplomate, du fait de l'immunité qui le protège, je ne peux rien contre lui mais comme vous pouvez le comprendre je ne peux laisser passer ça.

Personne ne sortira du palais tant que je ne saurai pas qui est le coupable de cette atrocité. Une fois que cet individu sera connu, je m'en chargerai personnellement.

Je sais qu'il y a de fortes probabilités pour que le ou les coupables soient parmi vous. A chacun d'entre vous de me prouver que vous n'êtes pas coupables en démasquant le véritable responsable, preuves à l'appui. »

## **Nouvelle Donne**

Peu de temps après, Héruss réunit à nouveau les diplomates mais sans les membres du personnel du palais cette fois-ci. Les Personnages, comme toutes les autres délégations, sont escortés par des gardes (au nombre de quatre) du palais armés, chargés de leur surveillance, et n'ont plus le droit d'utiliser leurs effets personnels à l'exception de leurs ComTerms.

« D'après mes premières analyses, Tranatt a été assassiné pendant son sommeil de plusieurs coups d'une arme de type protonique directement portés à l'abdomen. Un médecin légiste doit arriver d'un moment à l'autre pour effectuer une autopsie plus approfondie. Dans le respect de la volonté d'Hendrar, vous pouvez donc mener votre propre enquête désormais. J'ai fait en sorte que le personnel du palais soit au courant mais je me permets d'insister sur le fait que nous attendons de vous que vous fassiez preuve de discrétion et de compréhension. »

## **Acte 8 – L'Enquête Commence**

### **Suspicious et Défiances**

Tout le monde est désormais suspect et chaque délégation mène sa propre enquête. Les Personnages peuvent facilement disposer d'un plan complet du palais s'ils en font la demande. Afin de trouver des indices, ils vont principalement devoir fouiller les différentes salles et appartements du palais. Ils ne pourront cependant pas accéder (dans un premier temps tout du moins) aux appartements d'Allia et aux appartements du dernier étage à l'exception de celui de Tranatt.

Au bout d'un certain temps, tous les appartements pourront être perquisitionnés à l'exception de celui d'Hendrar qui ne le sera jamais.

Pour peu qu'ils se présentent à eux de façon rassurante, les PJ devraient pouvoir glaner pas mal d'informations auprès des membres du personnel du palais notamment en ce qui concerne la famille régnante, leurs conseillers et Allia, la Dévra du palais.

### **Le Jeu des Alliances**

Alors que personne ne possède la moindre piste, le temps des rapprochements est déjà venu. Les Personnages peuvent bien sûr nouer des alliances avec d'autres délégations s'ils le désirent.

## **La Proposition de Palaga**

Le vaniteux Palaga propose assez rapidement une alliance aux PJ.

« J'ai déjà des pistes sérieuses. Si vous acceptez de vous associer avec moi je vous en ferai part. Une fois que ma coalition contrôlera ce système, je signerai des accords particuliers avec la vôtre afin de la favoriser, notamment en ce qui concerne les échanges économiques. »

Les PJ devraient logiquement refuser ce qui mettra Palaga dans une colère noire.

« Quelle outrecuidance ! Vous n'êtes qu'une bande d'incapables ! Débrouillez vous tous seuls, je vous souhaite bien du plaisir ! »

## **Les Alliances Multiples de Kyrrial**

Le Kwall cherche à tout prix à sceller des accords secrets avec chacune des délégations afin de les accompagner lors de la perquisition de ses appartements. Il a en effet tout particulièrement peur que soit découvert son coffret en bois précieux contenant tout un ensemble d'armes blanches protoniques de collection qu'il a amenée avec lui au mépris des règles édictées par Hendrar. Il considère en effet ce coffret comme une espèce de porte-bonheur et ne s'en séparerait pour rien au monde lorsqu'il est en mission diplomatique.

## **Acte 9 – Évènements en Série**

Divers événements plus ou moins étranges surviennent au cours de l'enquête et devraient ajouter du piment à une situation déjà compliquée.

### **Les Résultats de l'Autopsie**

Environ deux heures après le discours d'Héruss, les diplomates sont convoqués pour assister à la présentation des résultats de l'autopsie pratiquée par un médecin légiste extérieur au palais. Il en ressort peu d'éléments nouveaux : il n'y a semble-t-il pas eu de lutte, le jeune homme ayant visiblement péri avant même d'avoir pu se réveiller ; les coups portés l'ont été avec une précision redoutable quasiment tous au même endroit, ce genre d'attitude est généralement associée aux désaxés ; l'arme est très certainement une arme protonique courte de type dague protonique ; les analyses des ADN n'ont pour l'instant rien révélé d'intéressant car ils correspondent tous à des personnes de l'entourage du défunt ou du personnel du palais. Le décès est vraisemblablement survenu peu avant minuit.

### **Le J'accuse de Palaga**

La vengeance de Palaga ne se fait pas attendre et il accuse les Personnages d'être les auteurs de l'assassinat à l'aide de pièces à conviction factices qu'il prétend avoir retrouvées dans leurs appartements.



Les PJ vont devoir tout faire pour se disculper en démontant l'accusation du fantasque Sélénien.

## **L'Altercation**

Une altercation éclate entre la délégation de Kyrial et celle de Keriass. Le Kwall reproche au Gwargle de ne pas répondre directement à ses questions. À bout de nerfs, le Kwall menace ainsi les représentants de la Coalition des Systèmes Indépendants de les dénoncer à Hendrar, prétendant qu'il possède des preuves irréfutables à leur rencontre. L'affaire, secrète au départ, ne tarde pas à s'ébruiter dans tout le palais, provoquant la fureur de Keriass qui finit par demander à Héruss une entrevue spéciale auprès d'Hendrar. Le conseiller refuse car les consignes du souverain sont très strictes, il ne doit pas être dérangé jusqu'à nouvel ordre. Ceci ne manque pas d'irriter le Gwargle qui accuse à son tour un éventuel allié des PJ voire les PJ eux-mêmes afin de porter l'attention ailleurs que sur sa délégation.

## **Découverte des Cartes Mémoires**

Qu'il s'agisse des Personnages ou d'un autre « groupe d'enquêteurs », les cartes mémoires dissimulées dans une des zones communes ne devraient pas tarder à être découvertes. Bien entendu, il est fort possible que ceux ayant mis la main sur un tel trésor ne fassent pas forcément tout de suite part de leur découverte à la fois pour disposer d'une avance sur leurs rivaux et également pour éviter d'être suspectés d'avoir fait une fausse découverte pour se disculper. Il s'avérera néanmoins très vite que la ou les cartes mémoires (une seule en fait en vérifiant leurs numéros) intéressantes sont manquantes.

## **La Stratégie de Youkelle**

Elle tente de séduire Destrega par tous les moyens pour obtenir des infos mais ce dernier n'est pas disposé à succomber à ses avances et encore moins à lui confier la moindre information d'importance. Quant à Fenriss, elle devine assez rapidement les intentions de la diplomate et lui fait clairement comprendre qu'elle vient de s'aventurer sur un terrain réservé à sa chasse gardée. Ce qui en retour permet à l'Humaine de deviner le lien qui unit le capitaine de la garde à la femme du souverain.

## **Le Coffret de Kyrial**

Au grand désespoir du Kwall, le pot aux roses est découvert par les membres d'une délégation rivale voire par les Personnages eux-mêmes. L'affaire peut bien sûr rester secrète et faire l'objet d'un arrangement confidentiel entre les deux parties afin d'éviter qu'elle ne s'ébruite. Si ce n'est pas le cas, il va sans dire que l'affaire fait grand bruit et que le Kwall et sa délégation son aussitôt placé en détention en attendant qu'une expertise soit réalisée sur le contenu du coffret par des

spécialistes indépendants (éventuellement affiliés à Destrega).

## **La Mort de Swift**

L'esprit d'analyse de Swift l'amène rapidement à soupçonner Fenriss, ce d'autant plus qu'il l'a surprise aux bras de son amant sans qu'ils ne s'en aperçoivent. Désireux de conserver son indépendance, il ne s'allie avec personne, espérant faire chuter seul les comploteurs. C'est une erreur de taille car le diplomate et les membres de sa délégation sont abattus par Destrega et ses hommes pour avoir officiellement tenté de s'échapper du Palais. En réalité, il s'agit d'une mise en scène du capitaine de la garde pour camoufler le meurtre de Swift qui avait rapidement découvert le rôle de Fenriss. Cette dernière a facilement manipulé Destrega en le convainquant de le débarrasser définitivement de cet importun et de ses suivants.

## **Acte 10 – Nouveaux Éléments**

### **Nouvelles Pistes**

Une partie des appartements auparavant fermés aux diplomates sont désormais accessibles. Le salon de la coupole menant aux appartements du dernier étage est désormais ouvert à tous ainsi que l'ensemble des salons et chambres du dernier étage à l'exception des appartements d'Hendrar. Peu de temps après, c'est au tour d'Allia d'ouvrir les portes de sa suite située au deuxième étage. Les différentes délégations ne devraient pas tarder à lui rendre visite, espérant profiter de ses talents.

### **Les Visions d'Allia**

Tôt ou tard, les Personnages devraient se rendre auprès de la vieille nomade. Celle-ci est littéralement submergée par les nombreuses visites et les personnages seront certainement amenés à patienter au moins une demi-heure sinon plus afin d'avoir la chance d'obtenir une audience. Une fois entrés dans la salle principale de la suite, les PJ sont guidés par la voix de la vieille Anoréenne et s'approchent d'elle.

Tenant dans chacune de ses mains la main d'un PJ, Allia ferme les yeux et se concentre intensément. Puis, après avoir subitement rouvert les yeux, d'une voix semblant provenir d'outre tombe, elle déclame :

« Je vois... Je vois un Yanka factice, détenteur... d'informations révélatrices. »

« Je vois... Je vois un affrontement d'une rare violence et surtout... l'accomplissement d'une vengeance. »

« Je vois... Je vois une explosion suivie d'une pluie de cristal mais aussi une grande abnégation et un sacrifice fatal. »

Si les personnages demandent des précisions, Allia déclare qu'elle voit pêle-mêle Destrega, Héruss,

Fenriss et Hendrar, tous mêlés à une lutte acharnée. Tout cela risque d'être assez difficile à décrypter...

## Acte 11 – La Terrible Vérité

### Preuves à Charge

Si les Personnages parviennent à comprendre certaines choses cela devrait leur permettre de faire des découvertes intéressantes. Ainsi, s'ils se décident à fouiller les appartements d'Illusia, ils n'auront aucun mal à trouver la peluche de la petite fille et à trouver dans sa poche ventrale la carte mémorielle manquante.

En épluchant discrètement les vidéos contenues sur celle-ci, les PJ ne tarderont pas à tomber sur les images montrant Hendrar pénétrer dans la chambre de Tranatt, une dague protonique rouge à la main. Ils pourront même reconstituer la chronologie des événements en mettant bout à bout les différentes séquences. Par contre, il est impossible de retrouver la moindre trace des agissements de Destrega, Fenriss ayant bien pris soin d'en effacer toute trace, sans que cela puisse être découvert.

La surprise est de taille mais une analyse approfondie des vidéos devrait permettre aux PJ d'en apprendre plus. S'ils en ont la patience, ils peuvent ainsi remarquer sur les plans rapprochés qu'Hendrar présente un air étrange et possède une démarche très mécanique, très différente de celle qui est la sienne d'ordinaire.

Cette attitude bizarre associée à un manque flagrant de mobile devrait conduire les PJ à s'interroger sur le libre arbitre du souverain de Ruthiana au moment des faits. Plusieurs hypothèses devraient alors émerger : était-il drogué, était-il en pleine possession de ses facultés ? Si tout cela paraît encore trop embrouillé, une deuxième visite auprès d'Allia pourrait s'avérer fructueuse, si les Personnages lui font suffisamment confiance bien sûr.

### L'Alliance avec Héruss

S'ils ont agit avec suffisamment de discernement et sans précipitations inopportunes, les Personnages devraient désormais soupçonner Fenriss. Attaquer de front la femme du souverain, qui est de mèche avec Destrega, le capitaine de la garde et qui s'avère être une puissante Psy Rudrah, sans le moindre appui relèverait du suicide. Hendrar étant inaccessible et Allia étant trop âgée, il ne reste plus aux PJ qu'à espérer pouvoir sceller une alliance avec Héruss, le fidèle conseiller du souverain.

Il est cependant nécessaire de le convaincre et il faut pour cela lui fournir des preuves irréfutables. Les PJ ont tout intérêt à bien préparer leurs arguments et à se montrer convaincants. Une entrevue avec le conseiller auprès d'Allia pourrait également les aider à faire pencher la balance en leur faveur.

## Acte 12 – Fenriss Tombe le Masque

### Le Salon de la Coupole

Flanqué de sa garde personnelle constituée d'une dizaine de gardes (voire d'une dizaine si besoin est), Héruss accompagné par les Personnages qui se sont quant à eux débarrassés des leurs (désarmés et enfermés dans les appartements d'Héruss pour plus de sûreté), se rendent au dernier étage du palais, au salon de la coupole afin de procéder à l'arrestation de Fenriss. Celle-ci s'y trouve justement, en train de se prélasser sur un divan.

« Fenriss, au nom du souverain de Ruthiana, je vous arrête. »

« Quelle est donc cette plaisanterie ? »

« Je vous arrête pour le meurtre de Tranatt, fils d'Hendrar et héritier légitime de Ruthiana. »

« Il va falloir le prouver ! »

« Ça ne devrait pas être très difficile, suivez nous jusque dans les appartements de la Dévra. »

« Il n'en est pas question une seule seconde ! »

« Emparez vous d'elle ! »

Fenriss se lève d'un bond, déclenche son champ de force à particules personnel et appuie sur l'écran de son ComTerm. Destrega et plusieurs de ses hommes débarquent depuis les appartements de la jeune femme alors que les portes d'accès au salon se verrouillent automatiquement. Le capitaine de la garde, lance, véhément :

« Héruss ! Quelle déchéance... Alors comme ça vous pensiez réussir à vous emparer du pouvoir aussi facilement ! J'imagine que vous connaissez le châtiment qui vous est réservé en pareilles circonstances. »

Se tournant vers ses hommes, il reprend :

« Messieurs, la mort pour les traîtres et leurs complices ! Au nom d'Hendrar et de feu son fils ! »

Les gardes à la solde du Minsk ouvrent le feu sur ceux d'Héruss et plusieurs d'entre eux tombent à terre, gravement blessés ou mortellement touchés. Les autres se mettent à couvert au même titre que les PJ et Héruss et c'est une véritable fusillade qui prend place dans le luxueux salon. Un des hommes de Destrega est alors touché en pleine tête et tire dans la coupole juste avant de s'effondrer. Celle-ci se lézarde mais tient le coup.

### Une Lutte sans Merci

Des deux côtés, plusieurs gardes sont tombés permettant aux Personnages d'essayer de récupérer leurs armes afin de tenter de se défendre plus efficacement qu'en restant à couvert derrière le mobilier du salon. S'ils tentent de tirer sur Fenriss, qui s'est également mise à couvert, celle-ci déclenche ses deux dagues protoniques rouges, prête à se battre.

« Vous allez amèrement regretter de vous en être pris à moi ! Destrega, abas les comme des chiens ! »

L'affrontement redouble d'intensité et les nombreux meubles du salon (divans, canapés, tables basses...)

ne sont pas de trop pour servir de protection. Courageux mais pas téméraire, Destrega se décide à prendre la fuite s'il ne lui reste plus qu'un ou deux gardes et qu'il est lui-même touché. Alors qu'il recule pour s'éclipser dans les appartements attenants au salon, la porte coulisse dans son dos, laissant apparaître deux androïdes de combat de classe Sirius G2.

### **La Mort de Destrega**

Le Minsk se retourne alors et aperçoit une arme braquée sur son front pendant que l'autre Sirius ouvre le feu avec ses deux armes pour réaliser un tir de barrage. Fenriss se tourne vers son amant.

« J'ai toujours su que tu n'étais qu'un lâche et un incapable ! »

Dans la seconde qui suit, l'androïde appuie sur la détente et se lance à l'assaut alors que l'autre continue à tirer en se déplaçant vers Fenriss.

### **Acte 13 – La Vengeance d'Hendrar**

#### **L'Affrontement tourne mal pour les PJ**

Le renfort des deux Sirius donne un avantage décisif aux adversaires des Personnages. Cependant, il semble qu'au cours du combat le générateur du champ de force de Fenriss a été touché et celui-ci donne des signes de faiblesse, fonctionnant désormais par intermittence. Mais la Psy Rudrah ne renonce pas pour autant et hurle sa rage.

« Je ne me suis pas débarrassée successivement d'Elynne puis de Tranatt pour abandonner si près du but ! »

Fenriss dans sa colère, utilisant ses puissants dons de télékinésie, amplifie les craquelures de la coupole et provoque son explosion entraînant une véritable pluie de cristal, blessant tous ceux qui n'ont pas la possibilité de s'en protéger.

#### **Le Sacrifice d'Héruss**

Définitivement sortie de ses gonds, Fenriss, profite de la destruction par les Sirius d'un des meubles servant de couvert à un des Personnages pour tenter de l'achever à l'aide d'une Sphère Écarlate. Mû par un pressentiment, Héruss se jette sur le PJ et s'interpose. Il est touché de plein fouet et s'effondre aussitôt, déclenchant au passage un fou rire sardonique chez la jeune femme dont le champ de force clignote de plus en plus.

« Comme c'est pathétique ! Depuis le temps que j'attendais ce moment. Le grand Héruss à terre, à l'agonie. Rien ni personne ne pourra se mettre en travers de ma route désormais ! »

#### **La Mort de Fenriss**

Surgissant de nulle part, Hendrar, qui suivait la scène depuis quelques minutes, apparaît à l'extrémité

du salon dans le dos des Personnages et fait feu sur sa femme à l'aide de son Fuseur.

« Meurs, espèce de sorcière ! »

Au moment où le tir arrive sur elle, le champ de force défectueux de la jeune femme s'éteint. Elle est touchée en pleine tête et s'effondre.

Dans les secondes qui suivent, les gardes du palais, alertés par Hendrar, font irruption dans le salon de la coupole et neutralisent les derniers opposants (androïdes et gardes renégats). Le souverain, dont la détresse se lit sur le visage, titube, descend les quelques marches menant au salon, fait encore quelque pas puis tombe à genou et jette son arme. Se tenant la tête à deux mains, il vocifère :

« Pourquoi ? Pourquoi a-t-elle fait ça ? »

#### **Le Dernier Souffle d'Héruss**

Toujours sous les yeux des Personnages, le souverain relève la tête et se traîne auprès de son vieil ami. Son conseiller est entre la vie et la mort et n'en a plus pour très longtemps. Le prenant dans ses bras, Hendrar ne peut retenir ses larmes alors que le Kwall fait un dernier effort pour entrouvrir les yeux.

« Mon vieil ami, tout s'effondre. Après avoir perdu mon fils, je te perds désormais. C'est donc cette folle qui a tué Tranatt ? »

Dans un dernier souffle, Héruss réussit à murmurer :

« Oui, c'est bien elle. »

Puis ses yeux se referment. Définitivement.

### **Épilogue**

Dans la semaine qui suit, les Personnages mettent au point et ratifient un accord définitif avec Hendrar : la Régence est accordée à l'émissaire qu'enverra la coalition des PJ. Hendrar, quant à lui, a prévu de se retirer avec Ilusia et Allia sur la jumelle de Ruthiana située dans Koméa.

« Le pouvoir a consumé et détruit toute ma vie et je ne peux plus vivre sur cette planète qui me rappelle trop de mauvais souvenirs. »

Il jette alors un regard vers la petite Ilusia et ajoute :

« Je veux désormais la préserver, elle est tout ce qu'il me reste... »

Pour les Personnages, c'est une très belle victoire que leurs supérieurs devraient apprécier à sa juste valeur. Mais tout n'est pas terminé car ils vont maintenant devoir parlementer avec la coalition de Sarrustryn dont la délégation a été intégralement exterminée sans raison apparente...

Récompense : en fonction de leur sagacité, les Personnages devraient pouvoir récupérer de 80 à 120 XP.

## Principaux Personnages

### La Famille Souveraine

#### *Hendrar, le Maudit*

C'est un Humain d'une soixantaine d'années de taille moyenne, un métis des trois principaux phénotypes. Il est le souverain de Ruthiana et d'une certaine manière du système Elkys. Il possède ainsi le titre de chef du gouvernement.

Hendrar regrette amèrement l'époque des Anciens et la tranquillité qu'elle lui conférait. En tant que gouverneur local, il disposait de nombreuses prérogatives et dirigeait Ruthiana et le système Elkys à sa guise. Depuis la chute des Anciens, il vit dans l'angoisse permanente, sentant qu'un Clan ou qu'une quelconque entité ambitieuse voudra un jour ou l'autre s'emparer de Ruthiana et d'Elkys. Il entend bien sauvegarder ce qui peut l'être en scellant une alliance avec une coalition locale indépendante lui proposant une protection suffisante et lui permettant de garder les rênes du pouvoir au moins au niveau de sa planète, afin de continuer à en préserver le style de vie et l'écosystème.

Mais par dessus tout, Hendrar est secrètement malade, mis à part son conseiller et son médecin personnel, personne n'est au courant. Il a contracté une maladie rare il y a une dizaine d'années au cours d'un voyage sur une planète hostile et malgré les traitements qu'il suit assidûment, il pense n'avoir plus qu'une petite dizaine d'années à vivre. Il espère ainsi sensibiliser son fils aîné à l'éventualité de la succession.

Après le meurtre de son fils, il vit reclus dans ses appartements qu'il ne quitte qu'à la fin du scénario.

#### *Héruss, le Fidèle Conseiller*

Ce grand Kwall au visage sévère est le conseiller du souverain de Ruthiana. Ce Psy Valken d'une cinquantaine d'années est un fidèle de longue date d'Hendrar qu'il a rencontré il y a de cela plus de trente ans alors qu'il n'était encore qu'un jeune apprenti Valken. Frappé par sa maturité et sa sagesse, le jeune Hendrar qui était alors en voyage d'affaires au service de son père dans un système partenaire s'est tout de suite lié d'amitié avec le jeune Médiateur, un poste très en vogue à l'époque des Anciens. Au fil des années, cette amitié s'est transformée en une solide complicité et c'est tout naturellement qu'Héruss est devenu le conseiller d'Hendrar lors de son accession au pouvoir.

Généralement vêtu de grandes robes de soie d'un vert très sombre, ornées de somptueuses broderies, Héruss est également un médecin compétent de formation plutôt généraliste avec cependant une légère spécialisation dans le domaine de la chirurgie organique.

#### *Fenriss, la Manipulatrice*

Cette sculpturale Humaine est l'actuelle femme (la deuxième) d'Hendrar. Elle a à peine une quarantaine d'années. Il s'agit d'une puissante Psy Rudrah qui ne s'est mariée que par intérêt, bien décidée à récupérer le pouvoir par tous les moyens se présentant à elle. Elle a eu une fille d'Hendrar, Illusia, qu'elle considère comme une alliée de poids. Elle espère ainsi, en dernier recours, récupérer le trône d'Hendrar par l'entremise de sa fille. Il lui suffit pour cela de se débarrasser de Tranatt qu'elle considère comme un incapable.

Cette superbe jeune femme paraissant facilement dix ans de moins que son âge est une métisse dont le phénotype dominant est Minsk. Elle possède de longs cheveux noirs et sa peau d'un blanc très pâle contraste avec ses yeux en amande d'un noir particulièrement profond. Elle porte généralement des vêtements sombres qu'elle associe volontiers à de somptueuses parures de diamants. Elle affectionne plus particulièrement les robes amples au niveau des jambes et des avant bras, serrées au niveau de la taille et du buste et offrant un décolleté assez généreux. Elle change généralement de toilette au moins trois fois par jour.

Redoutable Psy Rudrah, Fenriss cache remarquablement bien son jeu depuis de nombreuses années...

#### *Tranatt, le Désinvolte*

C'est le fils d'Hendrar et d'Elynne, la première femme d'Hendrar, décédée tragiquement dans un accident dont les circonstances exactes restent assez mystérieuses. Tranatt a une vingtaine d'années, il est insouciant et est plus préoccupé par les arts et les jeunes filles de son âge que par la gestion de Ruthiana. Le pouvoir n'étant pour lui qu'une vanité sans attrait.

Particulièrement marqué par le décès accidentel de sa mère alors qu'il n'avait que 5 ans, Tranatt s'est depuis lors réfugié dans sa solitude et n'a jamais vraiment accepté le remariage de son père avec Fenriss, il y a un peu plus de dix ans de cela. Il est totalement indifférent à la jeune femme mais a tout de même réussi à tisser des liens avec sa demi-sœur, principalement suite aux demandes insistantes de son père de faire des efforts dans ce sens.

De peur d'éprouver à nouveau un immense chagrin, Tranatt ne se lie plus réellement à personne et a même pris depuis longtemps une certaine distance par rapport à son père. Il enchaîne ainsi les conquêtes sans lendemain et reconnaît ne pas posséder d'ami véritable.

Donnant l'impression d'être perpétuellement désabusé et de ne s'intéresser à rien, il possède pourtant quelques centres d'intérêt tels que les arts et la littérature, faisant de lui quelqu'un de très cultivé mais assez peu au fait de ce qu'il se passe sur Ruthiana et dans le système Elkys et encore moins au-delà du système planétaire.



La perspective imminente de devoir céder le pouvoir à des inconnus ne serait-ce que partiellement lui a cependant remis les pieds sur terre. Cette perspective le révolte et il a décidé de faire tout son possible pour discréditer les délégations aux yeux de son père.

### *Ilusia, l'Innocence*

Elle est née de l'union d'Hendrar et de Fenriss. Âgée de huit ans, Ilusia n'est pas encore assez âgée pour se rendre compte des enjeux et des complots se tramant autour d'elle. Sa mère envisage notamment d'en faire l'héritière du trône d'Hendrar. Fenriss a par ailleurs déjà commencé à lui enseigner secrètement les techniques Rudrah qu'elle maîtrise, les plus simples pour commencer.

Préservée après le meurtre de son demi-frère, elle reste avec sa gouvernante dans la partie du dernier étage qui lui est réservée.

### *Destrega, le Complice*

Ce séduisant Minsk d'une quarantaine d'années est au service d'Hendrar depuis près de vingt ans. Capitaine des gardes du palais d'Erytra et responsable de la sécurité, il est également l'amant de Fenriss. Cette dernière n'ayant cependant pas une confiance totale en lui, il n'est au courant de rien en ce qui concerne ses divers projets. Il est de fait globalement loyal à Hendrar, mais son amour pour Fenriss en fait une personne aisément manipulable. Son aveuglement le conduit ainsi à défendre l'honneur de la femme du souverain quoi qu'il advienne.

Fenriss et Destrega sont particulièrement discrets, au point que personne au sein du palais, y compris Héruss, ne connaît leur relation. Sur les conseils de Fenriss, Destrega évite d'ailleurs de côtoyer Allia qui, sans être totalement dupe, n'a pas non plus découvert sa relation secrète.

Il est en permanence vêtu de son uniforme de la Garde du Palais auquel il s'est permis d'adjoindre une grande cape bleu marine pourtant absente du cérémonial et dont il ne se sépare jamais.

### *Allia, la Sage Dévra*

C'est la vieille Dévra du palais. Du fait de son âge avancé, cette Anoréenne a arrêté de courir le monde. Hendrar l'a recueillie dans son palais car elle lui avait rendu service par le passé.

Cette vieille Anoréenne a au moins une centaine d'années mais personne ne connaît son âge véritable, elle-même semble d'ailleurs l'avoir oublié. Mais si elle a parfois quelques problèmes de mémoire, son esprit n'en demeure pas moins particulièrement vif et agile. Cependant, son corps accuse le poids des ans ce qui l'a contrainte à abandonner sa vie de nomade il y a déjà plus de cinq ans. Hendrar lui a alors offert de l'héberger dans son palais sur Ruthiana, lui accordant même la possibilité d'y former de nouvelles adeptes si elle le désirait.

Ses appartements privés se situent au deuxième étage du palais et font partie des plus luxueux que l'on puisse y trouver. Elle quitte extrêmement rarement ses appartements et y reçoit ceux qui désirent la consulter. Conformément aux préceptes de la Voie de Dévra, elle fait profiter de ses dons aux résidents du palais sans rien leur demander en échange.

De temps à autre, elle aide les Dévras locales à former de nouvelles adeptes en dispensant divers enseignements mais n'a pas la charge d'apprenties permanentes.

Comme le veulent les us de sa religion, elle est en permanence vêtue de la houppelande blanche que lui a offert Hendrar à son arrivée au palais en remplacement de celle qu'elle possédait depuis des dizaines d'années et qui était passablement défraîchie.

Elle ne ressent que confusément le rôle ambiguë de Fenriss et n'en a jamais fait part à Hendrar, considérant qu'elle ne dispose pas d'assez d'éléments et qu'elle se fait peut-être une fausse opinion de la jeune femme. Elle a ainsi préféré s'abstenir de causer inutilement du chagrin à son vieil ami même si elle a plus ou moins deviné les sentiments de Destrega sans pour autant savoir s'il ne s'agit là que de sentiments.

Les diplomates de tous bords ne manqueront pas de recourir à ses services, c'est pourquoi Allia est amenée à jouer un rôle central au cours de l'enquête. Intègre, elle ne cherche pas à favoriser qui que ce soit et essaye d'apporter la meilleure aide possible à chaque délégation.

### *Les Diplomates (et leurs Adjoints)*

Chacun des diplomates décrits par la suite dispose d'un certain nombre d'adjoints participant avec chacun d'eux aux négociations. Ils sont cependant considérés comme les principaux représentants de leurs coalitions respectives et sont donc les interlocuteurs privilégiés d'Hendrar pour chacune des délégations plénipotentiaires.

### *Hipparcos, l'Érudit*

Ce HornsGoth est un érudit hors pair, appréciant tout particulièrement dissenter sans fin sur les domaines qui lui tiennent le plus à cœur tels que l'histoire, l'art, la philosophie, l'astronomie,... en lissant inlassablement ses fines moustaches blanches. Il va sur ses quatre-vingt dix ans et porte généralement des vêtements assez simples dépourvus d'ornementation particulière, habituellement de couleur grise. La seule fantaisie vestimentaire qu'il s'accorde concerne une très vieille cape ornée de motifs à damier qu'il ne porte que lors des grandes occasions et qu'il considère comme une sorte de porte-bonheur.

Il représente officiellement la coalition SKG, située à 500 années-lumière de Ruthiana. Dans les faits, il fait partie du Clan Atalante (sauf si les PJ en font partie), SKG étant une coalition-écran du puissant clan.

## Palaga, l'Exubérant

Ce Sélénien que l'on peut aisément qualifier de fantasque est généralement vêtu de grandes robes d'un mauve sombre ornementées de nombreuses pierres précieuses provenant des quatre coins des deux galaxies. Il est difficile de donner un âge à ce curieux personnage qui apprécie tout particulièrement de se maquiller le visage et les mains de façon excessive. Ses doigts sont également ornées de nombreuses bagues faites en différents métaux rares. N'hésitant pas à partir dans des diatribes endiablées à tout bout de champ à l'encontre de tout ce qu'il exècre, il sait cependant se montrer audacieusement démagogique dans la seconde qui suit, soufflant ainsi alternativement le chaud et le froid pour mieux mystifier son auditoire.

Cet impétueux personnage représente officiellement la coalition de Reggentrel, située à environ 800 années-lumière de Ruthiana. En réalité, il agit pour le compte du Clan Horus (sauf si les PJ en font partie).

## Barlaam, le Sobre

Il s'agit d'un solide Golti d'une quarantaine d'années. Assez bourru et peu prolixe, ce représentant de la communauté Hermès possède un sens du commerce très développé et mettra en avant les relations commerciales qui peuvent être mises en place entre Elkys et les systèmes de la Communauté. Ce notamment grâce au traité spécifique qu'il se propose de faire ratifier à Hendrar et qui garantit à Ruthiana une indépendance préservée sur le plan politique et l'assurance d'une protection de la part des systèmes Hermès proches en cas de conflit avec un adversaire commun. Le Golti compte également valoriser l'évolutivité du traité qui prévoit une intégration plus importante dans la gigantesque communauté de systèmes, en douceur qui plus est. Généralement vêtu de gris, sa mise est sobre, presque trop. Il passe ainsi facilement inaperçu au milieu de sa délégation et aime parfois en jouer en laissant ses interlocuteurs s'adresser à ses conseillers afin de les jauger discrètement. Barlaam représente donc officiellement le Clan Hermès (sauf si les PJ en font partie).

## Swift, l'Impatient

Ce petit Anoréen très nerveux semble perpétuellement pressé. Peu loquace, Swift n'en est pas moins un excellent stratège de la diplomatie et surtout un fin analyste, ce qui lui permet de toujours apprécier avec justesse les situations les plus complexes. Sa diction est extrêmement rapide mais particulièrement précise et ses propos semblent toujours d'une grande limpidité du fait d'une très bonne structuration et de l'utilisation de termes choisis avec une infinie précaution. Affublé de nombreux tics faciaux, cet Anoréen presque chétif en impose plus par la pertinence de ses argumentations que par son

charisme naturel. Refusant tout compromis, il rejette catégoriquement tout projet d'alliance même temporaire, avec qui que ce soit.

Sa délégation représente la coalition de Sarrustryn, située à environ 450 années-lumière du système Elkys. Il représente en réalité l'ambitieuse Coalition Autonome de Veltaquarius (sauf si les PJ en font partie) qui souhaite mettre en place une tête de pont dans ce système situé dans un secteur dans lequel elle est assez mal implantée.

## Eslanne Dolenia, l'Ambivalente

Cette charmante Anoréenne d'une trentaine d'années représente, accompagnée de sa jumelle homozygote, Tyhanne, la Confédération de Passerown-Hyanem, deux systèmes se trouvant à un peu plus de 350 années-lumière d'Elkys, alliés à plusieurs systèmes voisins de moindre importance. Si elle et sa sœur savent jouer de leur charme naturel pour convaincre leur auditoire, elles n'en sont pas moins d'excellentes oratrices capables de s'adapter en permanence à leurs interlocuteurs, quels qu'ils soient. Elles adoptent d'ailleurs alternativement des attitudes antithétiques, jouant ainsi à tour de rôle la consensuelle et la provocatrice, échangeant par voie de fait régulièrement leurs personnalités respectives afin, selon le cas, de désorienter leurs contradicteurs ou de convaincre leur auditoire.

Les jumelles sont généralement vêtues de manière diamétralement opposées. Si l'une adopte des tenues sensuelles à dominante rouge, l'autre optera pour des vêtements plutôt amples et de couleurs froides. Eslanne et Tyhanne représentent une confédération qui se présente comme indépendante mais qui est en réalité sous le contrôle de l'Alliance Commerciale de Cassiopée (sauf si les PJ en font partie).

## Kyrial, l'Ombreux

La silhouette longiligne de ce grand Kwall, dont les petits yeux rouges sont extrêmement mobiles, est plus particulièrement soulignée par les vêtements qu'il porte. Généralement vêtu de noir, ses habits sont particulièrement amples aux extrémités des membres et très serrés au niveau de la taille et du buste. Semblant économiser ses paroles, Kyrial n'est pas d'un abord facile et sa simple présence peu facilement devenir intimidante. En réalité, l'habile diplomate qu'il est devenu au fil des années réussit à parfaitement contrôler son impulsivité naturelle, qui cependant ne demande qu'à refaire surface.

Toujours très prudent, il est en permanence en train de tout vérifier dans les moindres détails et redoute par dessus tout d'être empoisonné et ainsi d'être terrassé sans avoir pu se défendre que ce soit par la parole ou par les armes.

Il possède d'ailleurs une véritable passion pour les armes blanches de toutes sortes et ne manquera pas de la partager si d'aventure une discussion venait à s'ouvrir sur le sujet. Il se trouve, du reste, être un

expert dans le maniement de la plupart d'entre elles. Il représente officiellement la coalition DMS (Dortghel-Myasire-Serikann), une coalition-écran du Clan Altaïr (sauf si les PJ en font partie).

## **Youkelle, l'Affable**

Cette Humaine d'une cinquantaine d'années n'est pas insensible au charme des hommes qu'elle côtoie, aussi est-elle rapidement séduite par le flamboyant Destrega. Particulièrement avenante, cette émissaire de la coalition d'Hizunndrat sait généralement comment s'y prendre pour mettre ses interlocuteurs à l'aise. Jouant sur cette facilité à créer des liens en très peu de temps, Youkelle se positionne généralement comme une sorte de confidente à qui l'on peut se confier sans retenue.

Outre le fait qu'elle lui permet de recueillir pas mal de renseignements intéressants, cette stratégie lui vaut généralement d'acquiescer assez facilement une confiance à toute épreuve qu'elle sait toujours utiliser à ses propres fins.

Si Tranatt lui semble un peu trop fermé et Hendrar un peu trop rigide, elle sent bien qu'elle a une carte intéressante à jouer avec Destrega dont elle espère soutirer pas mal d'informations cruciales à même de lui donner un avantage décisif au cours des différentes négociations.

La coalition d'Hizunndrat n'est en réalité qu'un paravent pour le Réseau des Constellations Unifiées (sauf si les PJ en font partie) pour lequel la diplomate travaille.

## **Keriass, le Précieux**

Le chef de la délégation représentant la Coalition des Systèmes Indépendants (CSI) est un grand Gwargle vêtu d'amples habits de couleur rubis. Autour de son cou et autour de ses poignets, de nombreux colliers et de nombreux bracelets marquent son attachement aux plus fines pièces d'orfèvrerie. Keriass n'accepte que rarement de parler aux personnes qu'il ne connaît pas. Ce sont ses conseillers qui font l'intermédiaire entre lui et les personnes désireuses de s'adresser à lui. Si d'aventure une personne venait à essayer de s'adresser directement à lui, il l'ignorerait superbement.

Keriass fait bien sûr une exception avec Hendrar qu'il traite avec tous les égards dus à son rang, s'inclinant respectueusement à chaque fois qu'il le croise. Lorsqu'il daigne s'exprimer, il utilise un langage particulièrement ampoulé, usant presque exclusivement de métaphores et de paraboles à la symbolique parfois nébuleuse.

## **Le Système Elkys**

### **Elkys**

Situé dans Miwéa, le système Elkys est constitué de 5 planètes : 3 telluriques et 2 joviennes. Il

s'agit dans l'ordre de Kerije, Elthana, Ruthiana, Udor et Helmoz. Les deux dernières sont des planètes gazeuses dotées de plusieurs satellites telluriques accueillant des petites colonies. Seule Kerije est totalement inhabitée, étant située beaucoup trop près d'Elkanst, l'étoile bleue du système (type spectral B4).

Il s'agit d'un système de moyenne importance dont la seule planète véritablement active est Ruthiana. Le commerce s'effectue principalement avec des systèmes proches d'importance équivalente.

### **Ruthiana**

#### **Présentation**

Il s'agit d'une planète de taille moyenne (10 200 km de diamètre), relativement riche, à l'environnement et à la biodiversité préservés, dotée de nombreuses forêts et de nombreuses réserves naturelles. Sa population est estimée à environ 12 milliards d'habitants, répartis sur quatre continents séparés par des océans recouvrant à peu près 80% de la surface de la planète.

La pression atmosphérique est d'environ 1 bar au niveau du sol et l'air, constitué principalement d'oxygène et d'azote, est parfaitement respirable. La gravité est d'un peu moins d'1g au niveau du sol. Ces très bonnes conditions expliquent pourquoi cette planète est habitée depuis bien longtemps maintenant et a connu un développement important.

La troisième planète du système Elkys est donc une planète relativement prospère très axée sur le respect de l'environnement. Sa capitale économique et administrative est Erytrea qui est située dans l'hémisphère Nord.

#### **Géographie**

À la surface de Ruthiana, on trouve quatre principaux continents : Nalledia (hémisphère Nord) où se situe Erytrea, Orghent (hémisphère Sud), Irtynn (à cheval sur les deux hémisphères) et Jiffig (pôle Nord). Ils sont séparés par plusieurs océans majeurs dont le plus important est Kesenderaï qui recouvre à lui seul près de 50% de la surface de la planète.

#### **Histoire**

Ruthiana était à l'origine, il y a de cela plusieurs millénaires, une colonie anoréenne dont les habitants appartenaient principalement à la caste des Ruthias. La planète tire vraisemblablement son nom de là même si certains experts doutent de cette explication qu'ils jugent simpliste.

Son développement a, dès les débuts de sa colonisation, été axé sur le respect de l'environnement, étant au départ une planète principalement dédiée à l'agriculture.

Au cours de la période qui a précédé le Conflit Global, dans le cadre de l'Alliance Walito-Anor, les Humains se sont joints progressivement aux Anoréens, ce qui

explique pourquoi la population actuelle est majoritairement composée par ces deux espèces (70% de la population).

Les différentes archives disponibles permettent d'affirmer que la famille régnante est au pouvoir depuis au moins 286 générations.

## Politique

Le régime de Ruthiana est globalement de type semi-démocratique. Il s'agit d'une sorte de monarchie parlementaire. Le parlement est élu par tiers tous les quatre ans au suffrage universel planétaire.

La planète est découpée en une cinquantaine de zones administratives comptant chacune trois représentants. Le gouvernement est choisi par l'assemblée et régulièrement renouvelé au gré des élections.

Le souverain n'est pas élu, la succession étant héréditaire et ne peut être destitué par le parlement. Il dispose d'importantes prérogatives concernant la plupart des domaines clés de la gestion de la planète. Il a ainsi la possibilité d'opposer son veto à une loi qu'elle ait été ratifiée ou non par le parlement, même si cela arrive assez rarement. Il a également la possibilité de soumettre lui-même, par l'intermédiaire de son cabinet, de nouvelles lois ou des amendements au parlement. Il dispose des pleins pouvoirs en ce qui concerne les domaines militaire et des affaires extérieures et de pouvoirs étendus concernant un nombre important d'autres domaines. Il n'a cependant aucun pouvoir vis à vis du parlement.

## Influence

Officiellement, Elkys ne dépend pas de Ruthiana ni de son gouvernement. Dans les faits, la planète principale du système gère intégralement les différentes colonies établies sur Elthana, sur les différents satellites telluriques des planètes joviennes et dans les stations orbitales que compte le système. Le petit système Giusink (3 planètes non habitables) situé à 3 années-lumière de Ruthiana est un peu dans le même cas, à un degré moindre cependant.

Dans le cas d'Elthana et des principaux satellites naturels d'Elkys, des représentants locaux exercent en partie le pouvoir et disposent d'une certaine latitude concernant un grand nombre de domaines de moyenne importance.

## Erytrea

La population de la capitale de Ruthiana est estimée à environ 15 millions d'habitants. Cette ville dont le centre est principalement administratif, les quartiers centraux étant dédiés aux ministères et autres bâtiments administratifs, possède également de nombreux quartiers typiques dont les racines culturelles sont particulièrement vivaces. Le quartier des affaires est, quant à lui, relativement éloigné des

quartiers du centre et se situe dans la partie Nord de la mégalopole. De nombreux espaces verts aux thématiques spécifiques font office de poumons pour cette ville dont l'orientation architecturale tend à favoriser l'imbrication des différents tissus urbains usuels (habitations, commerces, bureaux, espaces verts, espaces culturels...).

## Une Authentique Partie d'Échecs

Sur l'échiquier du pouvoir, une formidable lutte vient de s'engager. Voici une grille de lecture s'inspirant du célèbre jeu de stratégie, permettant de cerner les enjeux de ce scénario.

**Le Roi :** pièce maîtresse par excellence, le Roi (Hendrar) est la cible privilégiée de celles et ceux qui convoitent son pouvoir. Relativement statique et peu puissant, il peut cependant s'avérer redoutable si on le sous-estime.

**La Dame :** particulièrement puissante et active, la Dame (Fenriss) constitue un danger mortel pour tous les intervenants. Sur le papier, sa stratégie est d'une simplicité déconcertante : éliminer ses rivaux et piéger le Roi. Dans les faits, étant peu partageuse, elle agit quasiment seule et se doit d'être prudente afin de prendre un minimum de risques et surtout afin d'éviter d'être démasquée.

**Les Fous :** proches du roi et fidèles parmi les fidèles, les deux Fous (Héruss et Allia) disposent de facultés remarquables leur permettant d'être une réelle menace pour la Dame elle-même. Cette dernière évite d'ailleurs autant que possible un affrontement direct avec eux.

**Les Cavaliers :** impétueux et fougueux, les Cavaliers (Tranatt et Destrega) échappent totalement au contrôle du Roi. C'est potentiellement une aubaine pour la Dame qui peut trouver en eux de puissants alliés ou profiter de leur isolement pour les éliminer de la course au pouvoir.

**Les Tours :** la droiture et l'intégrité sont leur marque de fabrique. Décidées à faire triompher la justice, les Tours (les PJ) sont cependant trop éloignées du pouvoir pour être au courant de ce qui se trame. Ne pouvant se déplacer que verticalement ou horizontalement les Tours vont devoir s'allier aux Fous dont les compétences sont complémentaires pour espérer pouvoir se mesurer à la Dame.

**Les Pions :** ce sont les nombreux figurants de l'histoire : gardes, diplomates, personnel du palais... Tour à tour contrôlés et utilisés par les pièces maîtresses mais agissant également de leur propre chef, ils peuvent s'avérer très utiles et surtout plus dangereux qu'ils ne le paraissent.