

Scénario X1 – Charlie et ses Anges

Devine si tu peux, et choisis si tu l'oses. Pierre Corneille, Héraclius

Les Hussards d'Arcune

L'avenir... une entité des plus fluctuantes, par nature bien difficile à saisir. C'est pourtant la délicate mission qui est confiée aux *Hussards d'Arcune*, eux qui vont devoir appréhender sans effusion de sang ceux qui s'appêtent à commettre l'irréparable avant qu'ils n'aient eu le temps de passer à l'acte. Mais à moins d'un an d'échéances électorales cruciales pour FormenTerra, leur tâche déjà bien ardue va se teinter d'une forte coloration politique... S'ils ne sont pas au bout de leurs surprises, qui sait ce que leur réserve l'avenir ?

Préambule

Ce scénario peut-être joué tel quel en tant que *stand-alone* (s'étendant sur une ou plusieurs séances) ou peut être incorporé au sein d'une campagne de longue haleine en utilisant le supplément de contexte, *La Vie Rêvée des Anges* bientôt disponible en libre téléchargement sur le site de *Twin Galaxies*. Ce supplément détaille plus avant le contexte, les factions, les lieux d'intérêt, les personnages et donne de nombreuses pistes de développement afin de construire sa propre série d'aventures.

Synopsis

Les personnages des joueurs font partie de la troisième équipe de la Division Préventive (DP), une unité policière expérimentale officiant à Arcune, capitale lunaire de FormenTerra. Cette nouvelle unité est chargée d'appréhender des suspects susceptibles de devenir des meurtriers ou, à tout le moins, des criminels avant qu'ils n'aient eu le temps de passer à l'acte. Après avoir mené à bien un certain nombre de missions périlleuses, il devront sauver Rentar Liokinn, le directeur de la DP, des griffes de la Gentsia, sorte de mafia locale, ce qui les mettra sur la piste de l'incroyable vérité : Liokinn, pourtant réputé pour sa droiture et son intégrité a semble-t-il établi un véritable trafic de drogue avec les barons du crime organisé. Cela vaudra aux PJ d'être pourchassés par leurs propres coéquipiers, étant désormais soupçonnés (à dessein) de tentative de meurtre.

Devenus de véritables parias, il ne seront pas au bout de leurs surprises, découvrant peu à peu que le méta-logiciel prédictif Oracle n'est pas à l'origine des prévisions qui les guident mais n'est qu'un simple interprète des prophéties des Anges, des prescients drogués et exploités pour leurs facultés d'exception. Afin de s'en sortir, ils devront principalement compter sur eux-mêmes, bien qu'il soit probable qu'ils puissent être épaulés par des alliés de dernière minute...

Accroche – Courage & Dévouement

Rejoignez les Hussards et faites triompher la justice ! Sachez qu'honneur et gloire exigent maints sacrifices ! Devenez le bras armé de la DP, traquez les criminels et combattez le crime organisé ! Enquêtez pour faire jaillir la vérité et rendez à Arcune toute sa fierté !

Exorde – Une Nouvelle Ère

En retrait, leurs shakos vissés sur la tête, le sabre au côté et le dolman impeccable, les membres de l'équipe Alpha étaient au garde-à-vous. Malgré la pénombre les environnant, il était possible de mesurer dans leurs regards la tension du moment eu égard à l'importance de l'évènement. Un solide HornsGoth en uniforme d'apparat, la démarche assurée, fit alors son entrée sur l'estrade et se plaça derrière le pupitre sous les applaudissements de l'assemblée. Eclaircissant sa voix, il entama un de ces discours empreints de solennité dont il avait le secret.

« Les châtiments, quelle que soit leur sévérité, n'ont jamais été véritablement dissuasifs et, par-dessus tout, n'ont jamais été en mesure d'apporter un quelconque réconfort aux victimes des meurtriers. Mais les temps ont changé ! Nous disposons désormais d'outils plus performants que jamais, qui nous permettent de dépasser nos limites, de faire exploser les barrières qui auparavant nous entravaient ! Nous disposons dorénavant, grâce aux dernières avancées technologiques, de systèmes experts prédictifs parfaitement efficaces dont les applications sont virtuellement illimitées mais qui seront en premier lieu utilisés pour prévenir les actes criminels les plus odieux.

Voilà pourquoi j'ai l'insigne honneur de vous annoncer que ce qui n'était encore récemment qu'une simple rumeur va devenir une réalité tangible : la toute première cellule de la Division Préventive, une première à l'échelle des galaxies jumelles, va être mise en place dans le cadre d'un test grandeur nature d'une durée de six mois au sein de la métropole d'Arcune. Et si les tests s'avèrent concluants, ce sont plusieurs autres groupes du même type qui officieront dans les autres grandes villes de FormenTerra puis sur l'ensemble de son territoire.

Désormais, grâce à cette nouvelle unité, les meurtriers potentiels seront appréhendés avant même d'être passés à l'acte et d'avoir pu perpétrer le moindre crime. Ils pourront ainsi être pris en charge par des cellules spécialisées avant même d'avoir eu le temps de basculer dans l'horreur et d'avoir commis l'irréparable. Dés à présent, une nouvelle ère commence... »

Extrait du discours inaugural de la DP de Rentar Liokinn, Délégué Gouvernemental de FormenTerra à la Sécurité et Directeur de la Division Préventive expérimentale d'Arcune. Tesserakt, Ministère de la Sécurité Publique, Cube 135.

Prélude – Toile de Fond

La Division Préventive

Toute récente et encore largement expérimentale, la Division Préventive (DP) a été principalement créée, comme son nom l'indique, dans le but de prévenir la réalisation de crimes et délits graves (le plus souvent avec préméditation) tels que les meurtres et assassinats mais également viols, agressions physiques, trafics de drogues...

Elle regroupe celles et ceux qui sont surnommés **les Hussards**, à savoir cinq équipes d'intervention : Alpha, Bravo, Charlie, Delta et Echo qui sont chapeautées par un staff d'encadrement principalement constitué de **Rentar Liokinn**, le responsable de cette division, du **Capitaine Dunbar Kincaid** et du personnel administratif. Chaque équipe de Hussards est guidée par une personne chargée de leur transmettre les informations nécessaires au bon déroulement de leurs missions (les Opérateurs) ainsi qu'une équipe de psychologues chargés d'étudier les profils psychiques des suspects (les Analystes). À cela s'ajoute un certain nombre de personnes impliquées dans les enquêtes de terrain (les Observateurs) qui ne font pas toutes partie de la DP et enfin une équipe délocalisée d'ingénieurs et de techniciens (les Techniques) chargés de l'exploitation de Psyché et d'Oracle, les deux pièces maîtresses de la Division. Les locaux accueillant les Hussards ainsi que la plupart des employés de la Division Préventive sont situés aux trois derniers étages d'une tour portant en interne le nom de code : **l'Aire**.

La DP a été officiellement intégrée en tant que division spéciale de la Police Métropolitaine d'Arcune (PMA). Mais dans les faits, considérée comme étant une entité à part, elle ne dépend pour le moment d'aucun service en particulier. En attendant qu'un nouveau service dédié soit créé à l'avenir, elle a été placée sous l'autorité directe du Délégué Gouvernemental à la Sécurité. Ce qui ne manque pas d'aiguiser, d'ores et déjà, l'appétit de personnes particulièrement ambitieuses...

Fonctionnement de la DP

Plusieurs types de missions peuvent être assignées aux cinq équipes d'intervention. Il s'agit principalement des enquêtes de terrain (qui sont globalement des enquêtes préventives), des missions d'intervention (ce terme assez vague regroupe des missions très diverses consistant principalement à appréhender des personnes peu coopératives) et des missions d'interception (qui comme leur nom l'indique

consistent à intercepter un suspect pré-criminel en cavale).

Le cas échéant, les enquêtes, les suspects ou les criminels appréhendés sont confiés aux autres divisions de la PMA : Division Administrative, Division Judiciaire, Division Criminelle, Division Anti-Terrorisme...

Les Hussards sont en lien permanent avec leurs opérateurs respectifs qui ont la charge de leur transmettre toutes les informations en provenance d'Oracle, utiles au bon avancement de leurs enquêtes et interceptions. Les briefings et débriefings s'effectuent avec leur supérieur hiérarchique, le capitaine Kincaid ainsi qu'avec les Analystes ayant préparé les dossiers des impliqués, les personnes potentiellement suspectes ou futures victimes désignées par Oracle.

Le Supercalculateur Psyché

Annoncé comme étant l'un des plus puissants superordinateurs des deux galaxies, **Psyché** est fondé sur une architecture novatrice basée sur le principe des « transactions légitimes ». Regroupant des centaines de millions de NanoProcesseurs multi-cœurs (chacun d'entre eux ayant été conçu pour être relativement simple et surtout extrêmement rapide), l'ensemble est structuré via une architecture communicante de haut niveau intégrant un double agencement reconstituant de multiples réseaux de neurones et autant de réseaux d'astrocytes. Psyché est, paraît-il, situé au troisième sous-sol de l'immeuble portant le nom de code **Delphes** dont la localisation est tenue secrète.

Le Méta-logiciel Oracle

Considéré comme étant une avancée majeure dans le domaine des intelligences artificielles, **Oracle** est un méta-logiciel prédictif effectuant des simulations stochastiques permanentes qui se nourrissent des innombrables données entrées dans sa gigantesque base. Une base d'un genre nouveau qui recense les profils psychologiques de milliards de personnes. Cette base a été peu à peu constituée lors des enquêtes psychologiques discrètement menées auprès de la population du satellite (et plus particulièrement d'Arcune) au cours des cinq dernières années et présentées comme des enquêtes de recensement ou de consommation. La plupart des fichiers de la police et des services de renseignements ont également été croisés dans le but d'affiner et de maximiser la masse de données accumulées.

Le noyau central d'Oracle, baptisé en interne **Apollon**, serait le siège de l'IA lourde de nouvelle génération capable de discerner les éléments pertinents au sein des trillions de transactions légitimes traitées par journée standard. Si la DP ne communique pas sur Apollon, il se murmure en interne que cette IA est si avancée et si sophistiquée que ses limites seraient difficiles à cerner. Pour nombre de Techniques et d'Opérateurs, cela ne fait aucun doute, une avancée

majeure en termes d'IA a été réalisée avec Oracle. Il ne tarissent d'ailleurs pas d'éloges à son sujet. Cette réputation déjà très flatteuse de l'IA ne manque pas d'attiser la curiosité voire de susciter la méfiance au sein même de la DP.

Oracle – Logiciels Prédicatifs

Les sciences prédictives et notamment l'analyse prédictive ont pour objet de déterminer, dans un cadre donné, l'évolution du cours des événements futurs à partir d'un ensemble de données initiales, généralement très ciblées. Ces sciences qui ont recours, entre autres, à l'analyse systémique, à l'analyse causale et à l'analyse des tendances, font largement appel au calcul stochastique. Ces calculs se basent sur de nombreuses statistiques et sur des lois de probabilité complexes qui permettent de déterminer un pourcentage affiné d'occurrence associé à un événement précis par l'intégration d'un nombre fini mais conséquent de paramètres.

Les logiciels prédictifs, sans être infaillibles, permettent ainsi en se basant sur les théories prédictives, notamment sur de nombreuses lois méta-stochastiques complexes et surtout en exploitant des bases de données gigantesques et en effectuant de l'exploration de données, de fournir des réponses avancées avec des degrés de confiance très satisfaisants dans un certain nombre de domaines bien maîtrisés. Avec une réactualisation régulière des bases de données permettant d'instaurer une boucle de rétroaction et surtout l'adjonction d'intelligences artificielles de plus en plus sophistiquées, il devient envisageable d'obtenir des résultats de plus en plus précis.

Mais jusqu'à présent, certains domaines se sont toujours refusés à la prédictibilité comme c'est le cas par exemple des domaines ayant trait à la psychologie des sept espèces intelligentes. Avec le projet Oracle et son utilisation du principe novateur des « transactions légitimes », Rentar Liokinn et son équipe affirment enfin y être parvenus ce qui ne manque pas d'attiser la curiosité, l'incrédulité et parfois la moquerie des plus fervents détracteurs du projet.

Projets Oracle et Anges

En réalité, après plus de cinq ans de recherche, le projet Oracle n'a jamais réussi à aboutir à quelque chose de concret et l'imminence d'élections majeures à l'échelle de FormenTerra a poussé les actuels dirigeants, dont la popularité a été largement émoussée par les problèmes de criminalité récurrents (cf. infra dans **Décor – FormenTerra & Arcune, Les Longues Nuits**), à envisager une alternative. Le but étant de permettre la mise en place de la Division Préventive (des actions en ce sens ayant été promises de longue date) au moins sous une forme expérimentale destinée à prouver la viabilité du concept.

Cette alternative c'est le projet **Anges**, un projet top secret, non plus basé sur un supercalculateur mais sur un réseau de personnes à fort potentiel précognitif et extrasensoriel surnommés les Anges. Ceux-ci sont détenus dans un bâtiment protégé tenu secret (nom de code : **le Ciel**) situé dans une vieille zone industrielle en grande partie désaffectée du district Soroos de Klemenka. Au nombre de sept, ils n'ont d'autre vocation que d'essayer de percevoir l'avenir en relation avec certaines personnes jugées à risque en fonction de leur profil psychologique.

Le projet Oracle est ainsi en grande partie réutilisé mais de manière totalement repensée. En effet, des intermédiaires se chargent de transmettre les résultats des précognitions des Anges aux opérateurs de Delphes. Le supercalculateur a finalement été détourné de sa fonction première pour devenir une sorte de décodeur des messages parfois cryptiques issus des visions mentales des Anges (les « Rêves »). La quasi totalité des ingénieurs et techniciens travaillant sur Oracle n'en savent absolument rien au même titre que le reste des membres de la DP.

Les Accords de Liokinn

Il existe un accord secret entre le Directeur de la DP et les mafieux de la Gentsia pour que ceux-ci soient discrètement écartés des fichiers de la DP (au niveau de Delphes). En échange de quoi ils s'engagent à continuer leur business en évitant au maximum les bains de sang et en fournissant de la Clarté de très bonne qualité (Céleste) indispensable pour synthétiser de la 5555 ou Cosmique, consommée en grande quantité par les Anges pour améliorer leurs facultés précognitives.

Équipe d'Intervention #3 : "Charlie"

Nommée *Charlie*, l'équipe des personnages des joueurs est, comme les quatre autres équipes d'intervention, constituées de quatre à six personnes dotées de facultés distinctes et complémentaires, qu'il s'agisse de compétences orientées interception (tir, corps à corps, maîtrise des armes blanches, pilotage, arts martiaux...) de connaissances orientées enquête de terrain (réseaux & télécommunications, génie génétique, psychologie, criminologie...) et de savoir-faire transverses (explosifs, médecine, pouvoirs psy...).

Dastep Hayana (cf. infra **Protagonistes – Hussards & Intrigants**) est l'opérateur qui est associé à l'équipe Charlie. Il sera à maintes reprises le principal interlocuteur des PJ, les guidant et les informant en permanence sur les évolutions des prévisions ramifiées en provenance directe d'Oracle.

Création – Naissance d'un Hussard

Cette étape cruciale peut être réalisée en suivant une création rapide ou standard. La plupart des profils peuvent convenir pour créer un Hussard étant donné la large gamme de recrutement. Leur âge va

généralement de 20 à 45 ans. Outre les caractéristiques classiques, voici quelques indications spécifiques :

- en plus de son nom d'état civil, un Hussard possède un surnom appelé indicatif qui sera majoritairement utilisé, notamment en mission.
- minima de Compétences : AP & PL à 3D, si possible 4D ou code équivalent.
- possibilité d'une création avec 18 Points de Personnalisation (au lieu de 12) pour obtenir des personnages plus performants.

Acte 1 – De l'Art d'Être un Hussard

Un Recrutement Spécifique

Il y a quelques mois de ça, les personnages des joueurs ont chacun fait le choix de se porter candidat au concours d'entrée de la DP. Afin de recruter les meilleurs éléments, une procédure particulière a été mise en place. Diverses épreuves physiques et techniques ainsi que des tests psychologiques ont été menés à bien afin de sélectionner les profils les plus performants et les plus adaptés aux missions de la division.

Les recrues proviennent d'horizons très variés : membres de la Police d'Arcune, de l'armée de FormenTerra, civils, traqueurs, sportifs, pilotes de boosters... et même d'anciens délinquants et criminels parfois dotés de solides connaissances des bas-fonds et du « milieu ». Par ailleurs, il peut s'agir de citoyens de FormenTerra ou bien de personnes en provenance d'autres systèmes.

Cet épisode de la vie des Personnages peut être joué en préambule ou simplement décrit. Dans le premier cas, il pourra être utile de se reporter au supplément *La Vie Rêvée des Anges*.

Formation Initiale

Après avoir été sélectionnées, les nouvelles recrues suivent une formation spécifique à la fois physique et technique qui, sans en avoir l'air, constitue en réalité la dernière phase de recrutement de la DP. C'est au cours de cette formation que les futurs Hussards, regroupés en petites équipes (préfigurant les futurs groupes d'intervention définitifs), se familiarisent avec les spécificités de la division préventive et rencontrent leur opérateur. C'est principalement ce dernier qui va leur expliquer le fonctionnement de la DP, le déroulement des missions et surtout les fondamentaux bien particuliers de la chasse aux pré-criminels. Les Personnages font la connaissance de Dastep alors qu'il est à son poste de travail, une sorte de demi-cocon faisant face à une multitude d'écrans transvision affichant une quantité faramineuse d'informations au centre desquelles les PJ peuvent distinguer différentes ramifications et un pourcentage affiché en gros. À moitié assoupi, le jeune humain, une fois secoué, finit par émerger tranquillement et se tourne vers les PJ : « Hey, salut

les mecs ! Alors comme ça, c'est vous les nouveaux anges gardiens d'Arcune ! ».

Facteur de Fluctuation

« Un Facteur de Fluctuation (FF) est associé à toute prévision ramifiée du système. En fonction de la nature changeante des prédictions, celui-ci sera plus ou moins élevé. Un faible facteur garantira une prévision fiable et beaucoup d'informations, à l'inverse, avec un facteur élevé, la prévision sera floue et incertaine. Le facteur démarre dans l'absolu à 100% : il n'y a absolument rien d'exploitable, les différentes informations sont muries par Oracle et Apollon. À partir d'environ 60-50%, généralement une semaine plus tard, les prévisions sont prises en charge par les Techniques et les Analystes. Pour faire baisser le FF, il est nécessaire d'alimenter la base d'Oracle grâce à des enquêtes de terrain ciblées. C'est là que vous intervenez ! »

Oracle – Du Flou Total au ZedZéro

En discutant avec Dastep, les Personnages devraient rapidement apprendre pas mal de choses sur leur collaboration avec leur Opérateur. C'est en effet ce dernier qui, étant en contact permanent avec les Hussards, sélectionnera, parmi la masse de données à sa disposition, le Faisceau d'Informations qui leur sera transmis en continu. Celui-ci donne par ordre de priorité :

- le Facteur de Fluctuation qui débute à 100% (fluctuation intégrale – futur insondable) et finit à 0% (stabilité intégrale – instant présent)
- une liste de meurtriers / criminels potentiels (FF<75%)
- la ou les victimes (FF<50%) si elle est identifiable
- le ou les meurtriers (FF<30%) s'il est identifiable
- estimation de la date et de l'heure du crime (FF<25%)
- le lieu ou les lieux possibles du crime (FF<20%)
- une reconstitution plus ou moins approximative (FF<10%)
- des informations très précises (FF<5%) quelques dizaines de secondes (au mieux quelques minutes) avant le meurtre
- ZedZéro : FF infiniment proche de 0%. Feu vert pour l'utilisation d'armes létales si la situation l'exige mais à éviter au maximum (interdiction d'utiliser une arme létale en dehors d'un ZedZéro, sauf cas de force majeure)

Arbre des Futurs

« Comme vous pouvez le voir sur cet écran, les prédictions en provenance de Delphes sont structurées sous la forme d'une espèce d'arbre aux nombreuses ramifications en fonction des différentes prévisions d'Apollon. Au fur et à mesure de la baisse du FF, des branches disparaissent, les informations sont plus précises, bref ça converge ! Une fois qu'on a identifié le ou les futurs criminels, ce sera à vous de les attraper

avant qu'ils aient eu le temps de faire un carnage ! Vous allez avoir intérêt à vous magner parce qu'il ne vous restera pas des masses de temps ! »

Messages Rares

Alors que Dastep est en train d'expliquer différentes choses, les Personnages les plus attentifs ne manqueront pas d'apercevoir quelque chose (texte ou image) s'afficher en clignotant dans un coin d'un des petits écrans.

« Ça, c'est ce qu'on appelle les Messages Rares dans notre jargon d'Opérateurs. On sait pas trop bien ce que c'est en fait ! Des trucs inclassables balancés par Delphes au cas où ça pourrait nous servir mais qu'ils n'ont pas réussi à rattacher aux autres prévisions. Y en a qui prétendent que c'est des sortes de bugs d'Apollon, allez savoir ! En général, y a rien à comprendre et puis j'ai déjà bien assez de trucs à gérer ! Je vais pas m'amuser à tenter de déchiffrer les charades de leur IA révolutionnaire ! » ajoute-t-il dans un éclat de rire.

« Ça fait pas mal de trucs à ingurgiter d'un coup ! Vous allez voir, avec les missions d'entraînements, tout ça va devenir aussi lumineux pour vous que l'avenue principale de Métropia ! »

De l'Audace !

La solennité de l'évènement semblait peser telle une chape de plomb sur les épaules des Personnages, parfaitement alignés avec leurs coéquipiers. C'était pour eux la concrétisation de leur entrée de plain-pied dans un monde nouveau, résolument tourné vers l'avenir, définitivement incertain.

« De l'audace, encore de l'audace, toujours de l'audace ! Voilà ce que j'attends des Hussards comme de l'ensemble de la Division Préventive. Mais soyez les hérauts d'une audace raisonnée car, comme vous le savez déjà, vous allez être sous le feu des projecteurs, au centre de toutes les attentions. J'attends donc de vous une attitude irréprochable que ce soit face aux médias, vis-à-vis des autres Divisions de la Police Métropolitaine d'Arcune, à l'égard de notre ministère de tutelle et également des autres ministères et organes du gouvernement qui ne manqueront pas de surveiller vos moindres faits et gestes. Sans compter mes ex-confrères du Sénat qui seront certainement tentés de mettre en place une commission spéciale. Sachez bien que je serais intransigeant au cas où il s'avèrerait que l'une ou l'un d'entre vous a commis un impair ou, pire, un manquement délibéré aux codes de conduite les plus élémentaires de la DP. »

Extrait du discours de Rentar Liokinn lors de la cérémonie d'investiture des Hussards. L'Aire, 235^{ème} étage, locaux de la Division Préventive – Cellule Originelle.

À l'unisson, sous les ordres du capitaine Kincaid, l'ensemble des Hussards brandirent leurs sabres et saluèrent avec déférence le Délégué gouvernemental avant de déclamer d'une seule voix la devise de la DP.

Missions d'Entraînement

Il est désormais grand temps pour les Hussards de mettre en pratique tout ce qu'ils ont appris. Cela se fait au cours de tout un ensemble de missions d'entraînement simulant de la manière la plus fidèle possible de véritables campagnes préventives depuis les briefings précédant les enquêtes de terrain jusqu'à l'interception d'un fugitif en cavale. Différents scénarios reproduisant diverses situations susceptibles de se produire (FF divergent, plusieurs meurtriers, coopération avec une autre équipe de la DP ou avec d'autres divisions de la PMA...) sont ainsi proposés aux PJ. Cela permet également aux personnages de se familiariser avec leurs différents équipements (cf. paragraphe *Costumes – Équipements & Armements*). Cet aspect de la formation des Hussards peut être rapidement survolé ou longuement approfondi. À cet effet, différents exemples de missions d'entraînement sont disponibles dans le supplément de contexte.

Hussards – L'ABC de Charlie

Étant donné la grande quantité d'informations à ingurgiter, il est plus particulièrement conseillé d'y aller progressivement. C'est le but des missions d'entraînement qui peuvent ainsi servir de tutoriel. Elles devraient permettre d'introduire les éléments clefs les uns après les autres de manière progressive : Facteur de Fluctuation, Faisceau d'Informations, équipements de mission, procédures, Arbre des Futurs, convergences & divergences, ZedZéro... au cours de divers scénarios segmentés. Cela devrait être l'occasion de faire peu à peu connaissance avec la plupart des autres membres de la DP, Opérateurs, Analystes, Hussards (qu'ils ont déjà côtoyé en sélection et en formation), Techniques (techniciens chargés d'assurer le fonctionnement de Psyché et d'Oracle) et Taupes (enquêteurs de terrains et observateurs).

Acte 2 – Le Cas Hinntersone

Entrée en Scène

Après diverses missions d'entraînement et investigations de routine, c'est la première véritable enquête décisive pour les Personnages : une mission qui commence en douceur et qui va finir sur les chapeaux de roue, la Gentsia (cf. *Protagonistes – Hussards & Intrigants*) étant impliquée dans l'affaire. Étant écartés des fichiers d'Oracle, les membres de la Gentsia apparaissent sous la forme d'ombres informes dans les prévisions émanant du supercalculateur de la DP.

L'Ombre de la Gentsia

Avec son franc-parler habituel, Kincaid accueille les membres de Charlie dans son bureau afin de les briefer sur leur nouvelle mission. Raksha et Dastep sont déjà présents et commencent à leur présenter les éléments dont ils disposent (cf. en appendice **Dossier d'Enquête #1**).

Il s'agit d'une enquête préliminaire comportant 5 cas à étudier. Pour chacun des suspects, les données d'identification (Identé) sont fournies ainsi que le profil psychologique, le casier judiciaire, le dernier domicile connu et l'éventuel lieu de travail. Enfin, différents liens de parentés, diverses relations connues sont citées. Il est à noter qu'il semble possible qu'une relation (dont le type est, à l'heure actuelle, inconnu) existe entre C. Nathmezer et Z. Malkoff.

Les cinq cas :

Cordelia Nathmezer : cette veuve a autrefois fait appel aux services de Malkoff pour se débarrasser de son mari (et toucher l'alléchante prime d'assurance). Ce dernier est officiellement décédé à la suite d'un regrettable accident.

Regda'R Gort : une brute épaisse qui fait du trafic de pièces détachées de véhicules en tout genre souvent eux-mêmes illégaux (boosters spéciaux).

Jeb Hinttersone : un petit trafiquant de drogues traînant généralement dans les quartiers populaires de Valgardia.

Nox Kenytsika : un membre d'un gang du district Rosiki de Valgardia.

Zark Malkoff : employé de banque modèle le jour, cette espèce de psychopathe accepte régulièrement des contrats pour se distraire la nuit. Il garde généralement contact avec ses meilleurs clients. Cordelia en fait partie.

À force de réunir des informations sur les cinq « suspects », les Personnages devraient, en partie grâce aux prévisions d'Oracle, se focaliser sur Jeb, le Dealer (Jeb Hinttersone). Il s'agit d'un petit malfrat qui, a priori, a tenté d'escroquer un parrain de la drogue (de la Gentsia), poursuivi par les sbires du Caïd. Il est prêt à tout pour sauver sa peau.

Teneur de la première vision : on ne sait pas encore qui est la victime mais on sait qui est le tueur le plus probable : Jeb. Le scénario envisagé : pour se défendre il tue involontairement un des sbires de la Gentsia lancé à ses trousses. Bien évidemment, ces derniers, chose étrange, apparaissent sous la forme d'ombres aux contours flous et ne sont absolument pas identifiables.

Enquête de Terrain

Après avoir réuni suffisamment d'éléments auprès de différents indics, les Personnages finissent par apprendre où crèche Jeb. Croyant avoir affaire à la police conventionnelle ou aux sbires du Mob, Jeb s'enfuit, s'ensuit une course poursuite à pied dans un

des quartiers chauds de la ville : malgré une détermination sans faille, les PJ sont distancés par Jeb qui connaît le coin comme sa poche.

Hussards – La DP sur le Dos

Une arme létale peut être utilisée par les membres de la DP mais uniquement en cas de force majeure (notamment dans le cadre d'un ZedZéro). L'arme est scellée. Une enquête est effectuée par un organisme indépendant si elle est utilisée (descellée et charge de la batterie en-dessous de la charge nominale vérifiée avant chaque départ en mission). En cas d'utilisation, un rapport doit être systématiquement réalisé par le Hussard concerné.

Si un PJ craque et tente délibérément de tuer un PNJ (ou un autre PJ !) ou éventuellement par accident il est probable qu'il se fasse intercepter juste avant de passer à l'acte par une autre équipe de la DP. La procédure interne de la DP (inconnue des PJ) est de confier ce type de mission à une autre équipe que celle du PJ afin d'éviter tout problème. En fait, le personnage qui craque pourrait même avoir la désagréable surprise de voir que son arme létale une fois descellée est en fait non chargée (batterie vide avec un affichage trafiqué). Cependant, s'il s'agit du seul moyen disponible pour éviter la mort d'un innocent voire un carnage, la DP n'intervient a priori pas (sauf si le facteur de fluctuation est élevé) car l'arbitrage se fait en faveur des forces de l'ordre.

Le Futur Change !

Au fil des prévisions plus ou moins convergentes en provenance d'Oracle, Jeb devient la victime, qu'il faut protéger. Toujours poursuivi par les fantomatiques sbires de la Gentsia, il est cette fois-ci victime des attaques de ses poursuivants. C'est donc lui qu'il faut sauver et ses agresseurs qu'il faut arrêter.

Jeb est en fait une taupe de la Division des Stupéfiants (DS), les « Stups », dans le but de faire chuter un des barons de la drogue (qui se trouve être en compétition avec un caïd de la Gentsia). Le fait d'être suivi (puis sauvé) par la DP grille sa couverture et attise la colère des stups'.

Si besoin, l'interception peut se faire avec l'appui de l'équipe Echo par exemple. Les sbires de la Gentsia devraient réussir à s'en sortir, ce d'autant plus qu'ils sont méfiants et disposent de gilets protecteurs des plus efficaces contre les paralysants.

Clash avec la DS

Même si les Personnages ont été impeccables au cours de leur enquête, ils ont au final toutes les chances de se prendre un sacré savon de la part de leur capitaine qui piquera une de ses colères tonitruantes dont il a le secret. Particulièrement mécontents que leur taupe ait été interceptée, les membres de la DS s'en sont en effet pris directement à Kincaid et l'affaire est directement montée en haut lieu

avant d'être étouffée par Liokinn lui-même pour éviter toute publicité inopportune pour la DP. Il n'est cependant pas exclu qu'un ou deux journalistes bien informés aient eu vent de l'affaire et tentent d'en savoir un plus sur une éventuelle guerre des polices...

Intermède – La Cité des Anges

Arcune

Ville aux mille visages, ville aux mille présages, la gigantesque métropole est le théâtre de myriades d'événements en tous genres. Entre les règlements de compte entre petites frappes des bas-fonds, les crimes passionnels, les rixes qui dégènèrent, les tueurs en série et autres psychopathes qui traînent à la nuit tombée, les rites sacrificiels qui ont lieu dans les catacombes et les gangs de boosters qui risquent leur vie et celles des autres, les Hussards devraient avoir de quoi s'occuper...

Un certain nombre d'enquêtes sont présentées en détail dans le supplément de contexte *La Vie Révée des Anges*.

En Coulisses

À la suite de l'affaire Hinntersone (et d'autres du même acabit), l'accord entre Liokinn et la Gentsia a été rompu. Il s'avère que les mafieux n'ont rien changé à leurs méthodes et profitent de leur immunité vis-à-vis de la DP pour commettre un paquet d'exactions. Si dans un premier temps, les crimes des mafieux avaient été scrupuleusement écartés des prévisions d'Oracle, Liokinn a choisi de laisser passer quelques uns d'entre eux afin d'envoyer un message clair aux Barons de la Gentsia.

Cependant, ceux-ci, pour bien montrer à Liokinn qu'ils le tiennent, n'ont rien changé à leurs méthodes et ont même décidé de diminuer puis d'interrompre la fourniture de Céleste depuis un certain temps, ce qui explique les performances de moins en moins bonnes des Anges et les prévisions de plus en plus aléatoires. Mais le Délégué gouvernemental à la sécurité ne va pas se contenter d'en rester là. Surtout qu'il est plus que jamais question de la crédibilité de sa nouvelle unité expérimentale.

Acte 3 – Le Cas Liokinn

Les Soupçons de l'Équipe Delta

L'équipe Delta, Caladrius notamment, font part de leurs interrogations concernant la présence récurrente de silhouettes fantomatiques dans les prévisions d'Oracle. Si d'après l'explication officielles des Techniques, il s'agirait de personnes non répertoriées par la base de données de Psyché ou en tout cas au sujet desquelles trop d'informations seraient manquantes, le leader des Delta, après avoir recoupé pas mal d'informations de plusieurs sources

différentes, soupçonne qu'il puisse s'agir principalement de la Gentsia. Est-ce que cela voudrait dire que la Gentsia a réussi à trouver un moyen de contourner les capacités prédictives d'Oracle ?

Enquêtes en Cours

Les Personnages sont occupés par diverses petites enquêtes de routine dont les Facteurs de Fluctuation sont élevés (du fait du rationnement en Céleste que subissent les Anges). Alors que Liokinn a décidé de rendre visite aux pontes de la Gentsia, au sein même de leur fief de Reoxy, l'équipe Charlie est déjà sur une enquête préventive au sein de laquelle il est difficile de discerner une piste claire (cf. en appendice **Dossier d'Enquête #2**).

Alerte Générale

Les discussions entre Liokinn et la Gentsia, au départ relativement cordiales, deviennent houleuses puis finissent par dégénérer définitivement, les mafieux envisageant très clairement de se débarrasser d'un Délégué à la sécurité devenu par trop menaçant.

Alors qu'ils font du surplace, Charlie, au même titre que les autres équipes de la DP, reçoivent une Alerte Rouge indiquant à la fois une urgence et une tentative d'assassinat en cours contre une personnalité du gouvernement. C'est Rentar Liokinn lui-même qui est visé (cf. en appendice **Dossier d'Enquête #3**) et deux autres personnes (vraisemblablement ses gardes du corps).

Pas moins de deux équipes sont mises sur le coup : Charlie et Delta.

La Vérité se Dessine

Alors que les Hussards de Charlie viennent de réussir à sauver Liokinn des griffes de la Gentsia, éventuellement au prix de la mort d'un de ses gardes du corps, ils devraient mettre la main sur un certain nombre d'indices (ComTerm de Liokinn, doses de Cosmique...) leur permettant de découvrir peu à peu le vaste trafic de drogues liant le Délégué à la sécurité à la Gentsia et, progressivement, la nature du pacte passé par Liokinn avec les mafieux afin qu'ils soient discrètement écartés des prévisions d'Oracle.

Reste à trouver à quoi pouvait bien servir ces quantités relativement importantes de Céleste (aucune autre drogue n'étant fournie par la Gentsia). Il devrait sembler désormais nécessaire de mener une discrète enquête parallèle pour tenter d'en apprendre plus et essayer de découvrir où la marchandise était livrée.

L'Anti-Gentsia

Une fois Liokinn sauvé, c'est la DG (la Division spéciale Gentsia) qui reprend à son compte l'enquête concernant la tentative d'assassinat sur le Délégué à la sécurité. Il va apparaître assez clairement aux Hussards que l'affaire est étouffée en haut-lieu,

déguisant dès lors, via les déclarations des médias, l'entrevue en une sorte d'enlèvement « dû aux succès grandissants du Délégué gouvernemental en termes de lutte contre la criminalité. »

Acte 4 – Le Cas Charlie

Fausse Psyste

Grâce aux visions des Anges, Yanker se rend compte que les Personnages sont sur le point découvrir la vraie nature des prévisions issues d'Oracle et de localiser le Ciel. Il choisit donc d'utiliser les dernières réserves de Cosmique à la fois pour voir comment les investigations des Charlie vont évoluer et pour leur confier une enquête des plus périlleuses en rapport avec ToluQen, une société soupçonnée d'effectuer des recherches illicites sur les facultés Rudrah et Valken (cf. en appendice **Dossier d'Enquête #4**) tout en leur fournissant des prévisions floues et alambiquées. Un terrain dangereux au sein duquel il risque de vite devenir mortel de s'aventurer trop loin pour les PJ.

Les Parias

En parallèle, la discrète enquête des Personnages devrait progresser et leur permettre de localiser le Ciel et retracer, partiellement tout du moins, la fabrication de la Cosmique à partir de la Céleste ainsi que les effets supposés de la 5555. Ils devraient également réussir à apprendre que l'usine désaffectée où se trouve le Ciel est peut-être bien le bâtiment abritant Delphes. Aussi discrets que puissent être les PJ, Yanker est au courant de tout, puisqu'il focalise les capacités des sept Anges sur le sujet. Il décide alors de jouer son va-tout en inventant de toutes pièces une tentative de meurtres multiples de la part des Hussards de Charlie et lance ainsi les autres équipes à leur poursuite.

Tous les membres de Charlie sont désormais suspectés de vouloir tuer une dizaine de personnes. Le flux en provenance de la DP est coupé soudainement. Un des Personnages est contacté en privé par Dastep qui lui explique rapidement la situation et lui envoie quelques données (l'engagement de l'interception de Charlie par au moins deux autres équipes, les accusations qui sont portées contre eux, plusieurs visuels d'une usine désaffectée qui semble être le lieu qui permettrait aux PJ de s'en sortir...) avant que la communication soit brutalement coupée.

En Route vers le Ciel

Les différentes pistes de Charlie convergent désormais toutes vers l'usine désaffectée de Klemenka au sein de laquelle est caché le Ciel. Plus une minute à perdre : c'est l'envol vers le Ciel. Cependant, l'équipe Bravo les rattrape avant qu'ils aient eu le temps de s'y rendre et s'ensuit un affrontement aérien fratricide entre les deux groupes de Hussards. Les PJ devraient

réussir à se débarrasser de leurs adversaires en les neutralisant tout en poursuivant leur sprint à pleine vitesse vers l'usine.

Cependant, au moment où ils penseront en avoir fini avec leurs poursuivants, Aurass surgira de nulle part après avoir fait mine de fuir à un moment critique. Son baroud d'honneur devrait donner du fil à retordre aux PJ qui pourraient bien en faire les frais alors qu'ils ne sont plus très loin de leur destination.

Le Ciel

Les Charlie finissent par arriver à la fameuse usine désaffectée, en partie délabrée et rouillée de Klemenka. Celle-ci cache un complexe ultramoderne mais l'entrée permettant d'accéder à celui-ci est défendue par un robot de combat militaire de type Kiasma classe Upsilon un semi-androïde utilisé par l'infanterie lourde et la cavalerie légère.

▪ Fiche technique

Kiasma Classe Upsilon
Fabriquant : Dread Corp.
Type : Robot de Combat
OP : Niveau 3, Portée TLP
Mouvements : Type 1++
Compétences :

RA	3D	AG	3D+2	FO	12D	EN	-
AP	-	AL	5D	AB	-	CC	5D+2
PE	4D	CA	-	VO	-	CH	-
DX	-	PL	3D	MC	-	RO	2D

Blindage : 50 PV

Écran : Voxel MK4, 12(6)

Armes sur bras (option payante, une par bras) :

Blaster Mitrailleur Moyen : 5D, TLP, -3

Fusil Anti-émeute : 5D, LP, -2

Les Anges

Réussissant à pénétrer à l'intérieur de la base, les PJ découvrent des installations ultramodernes baignées de lumière. Au bout du couloir, ils pénètrent dans une grande salle circulaire au sein de laquelle trône sept cocons d'un blanc immaculé équipés d'installations de type perfusion servant notamment à administrer des drogues (de la 5555).

Les sept Anges sont placés dans des cocons spéciaux prévus pour subvenir à tous leurs besoins notamment en termes de nourriture via des perfusions intraveineuses qui leur apportent aussi leur dose régulière de 5555. Des systèmes de stimulations électriques permettent de solliciter leurs muscles afin d'éviter ankylose et atrophie musculaire.

Sauvetage des Anges

Yanker ayant anticipé l'intrusion des PJ, il a abattu les autres Techniques (plusieurs cadavres sont situés dans les différents bureaux) et a déclenché le

processus d'autodestruction de la base en mode silencieux. Les PJ n'ont la possibilité de s'en rendre compte que s'ils cherchent à se connecter à l'ordinateur principal du Ciel (vraisemblablement pour récupérer des données). Cela leur permet de désactiver le mode silencieux et de déclencher le compte à rebours avant destruction de la base (il ne leur reste que quelques dizaines de secondes). Ils n'ont pas techniquement le temps d'inhiber le processus (qui est trop sécurisé pour pouvoir être hacké en si peu de temps) et encore moins de désamorcer les multiples explosifs qui constellent le bâtiment. Ils ne devraient pouvoir récupérer qu'une quantité limitée de données et quelques pains de 5555. Ils peuvent tout de même tenter de sauver les Anges en les sortant de leurs cocons et en les évacuant grâce à leurs propulseurs dorsaux et au système de tandem permettant de sangler une personne de corpulence équivalente au porteur.

La Langue des Anges

Une fois tout le monde à l'abri (l'explosion de l'usine est spectaculaire), voire relativement loin pour éviter de se faire intercepter par une autre équipe de la DP ou d'une autre division de la PMA, les Personnages auront la possibilité de discuter avec les Anges. Mais ne bénéficiant plus du décodage des ordinateurs et des opérateurs, ils ne percevront que des propos, au mieux, flous et alambiqués de la part des Anges...

À force de persévérance et en remarquant qu'en passant à l'envers les phrases des Anges, il est possible de comprendre bien plus de choses, les PJ vont réussir à décoder la majeure partie des propos des prescients.

En fin de compte, le message des Anges est relativement clair : « Fuyez au plus vite cette lune, partout où vous irez vous serez poursuivis car considérés comme des traîtres et des meurtriers voire comme des terroristes. Emmenez-nous, nous vous dirons par où passer pour ne pas vous faire attraper. » Moins performants désormais qu'ils viennent de consommer leur dernière dose de 5555 à moins que les PJ aient eu la bonne idée d'essayer de récupérer les tout derniers stocks (il ne restait pas grand-chose de toute manière), ils ont plus de difficulté à prévoir précisément ce qui va se passer dans un futur un peu trop éloigné.

Ce que les Anges ne disent pas c'est qu'ils veulent se venger de Yanker qui est en train de fuir vers Formen IV, une station orbitale de FormenTerra.

Acte 5 – Le Cas Yanker

Fuites Multiples

Alors que Liokinn et Yanker ont tous les deux pris la fuite, c'est au tour des Personnages de devoir mettre en place un plan leur permettant de quitter FormenTerra au plus vite sans se faire arrêter par les

différentes forces de police désormais à leurs trousses. Leur signalement est désormais relayé par les différents médias qui les cataloguent comme des terroristes responsables de l'explosion ayant dévasté une partie de Klemenka.

D'après les Anges, il est fortement recommandé de prendre une navette privée jusqu'à une des stations orbitales de FormenTerra (Formen IV) et « de là nous pourrons prendre un long-courrier pour quitter à jamais cette lune ».

En échange d'un bakchich suffisamment conséquent (plusieurs milliers de Crédits), un passeur accepte de transporter tout le monde vers une des stations orbitales de la lune. Si les PJ peuvent conserver une partie de leur équipement, il est tout de même fortement conseillé de se séparer des éléments les plus facilement repérables (armures, propulseurs dorsaux...).

Station Orbitale

Une fois arrivés sur Formen IV, il est nécessaire de trouver au plus vite une navette quittant le système, qu'il s'agisse d'une navette de passager ou d'un vaisseau de fret (transporteurs, cargos...). Les Anges continuent à proposer diverses options « privilégiées » aux ex-Hussards. S'ils les suivent, celles-ci les mèneront directement à Yanker.

Du fait de leur énorme valeur, les Anges sont tous marqués par un transpondeur intégré à leur interface sensitive qui permet les détecter dans certains points de passage clef tels les stations orbitales. Les Anges sont bien évidemment conscients de ce problème mais sont tellement désireux de s'enfuir qu'ils préfèrent tenter le coup surtout qu'ils comptent sur les PJ pour les protéger et les sortir de là.

Affrontement Final

La fuite des Anges (accompagnés des ex-Hussards) étant classée au niveau maximal de risque, le personnel de la sécurité du SpatioPort n'est que vaguement tenu au courant qu'une intervention est en cours et qu'ils doivent se tenir prêt à évacuer le public lorsque l'ordre leur en sera donné. Ce sont les Cuirassiers de la Division Répressive qui sont envoyés pour intercepter les Anges (et en découdre avec les Personnages) qui sont suivis par les caméras de la station depuis que leur transpondeur a permis de les localiser.

Avant de définitivement quitter le système, Yanker a enjoint Liokinn de le rejoindre. Son objectif est de se débarrasser du HornsGoth, qui en sait beaucoup trop.

Si les PJ ont suivi les « conseils » des Anges, ils devraient repérer Yanker et Liokinn au loin avant que le peloton de Cuirassiers ne fonde sur eux à toute vitesse. Fidèles à leur réputation, les agents de la DR ne font pas dans la dentelle et chargent les anciens Hussards sans arrière-pensée.

Pour les personnages la partie s'annonce serrée puisqu'ils va falloir protéger les Anges (ceux-ci se

cachent d'eux-mêmes sous les sièges de la salle d'attente au même titre que la plupart des passagers en transit), sortir vainqueur de l'affrontement avec les Cuirassiers et éventuellement intercepter Yanker et sauver une nouvelle fois Liokinn.

Épilogues – Destins Prévisibles

Défaite Perceptible

« Et le combat cessa faute de combattants. » *Le Cid*, Pierre Corneille

Dénouement idéal pour un pur stand-alone : les Personnages réussissent à s'en sortir vivant et à mettre la main sur Yanker (voire sur Liokinn aussi) tout en ayant réuni suffisamment de données sur les projets Oracle et Angés. Cela leur permet d'être innocentés et réhabilités, avec à la clef de nouvelles responsabilités au sein de la Police Métropolitaine d'Arcune. Mais la Gentsia n'a pas dit son dernier mot...

Déficit de Panache

« A vaincre sans péril, on triomphe sans gloire. » *Le Cid*, Pierre Corneille

Une fin décevante à réserver à ceux qui n'ont pas été à la hauteur de leur réputation de Hussards en fuyant leurs responsabilités et en se soustrayant au risque... Cela pourrait cependant entraîner une réaction salutaire, qui sait ?

Détermination Pragmatique

« Le temps est un grand maître, il règle bien des choses. » *Sertorius*, Pierre Corneille

Une fin plus particulièrement indiquée pour ceux qui ont choisi de prendre leur temps et qui ont ainsi pu s'allier avec certaines équipes de Hussards (en particulier Delta et Echo) afin de faire face aux nombreuses accusations qui les accablent. Après tout : patience et longueur de temps font plus que force ni que rage.

Désillusions Passagères

« A force d'être juste, on est souvent coupable. » *La mort de Pompée*, Pierre Corneille

Une victoire à la Pyrrhus qui peut clore ce scénario sur une note mitigée mais qui permet également de rebondir et de se placer idéalement dans une dynamique de revanche à prendre sur un adversaire insaisissable, tel que Yanker...

Développements Pléthoriques

« Faut-il tant de fois vaincre avant que triompher ? » *Polyeucte*, Pierre Corneille

C'est la fin d'une aventure mais ce n'est que le commencement d'une épopée : après avoir récupéré les Angés, les Hussards vont devoir faire la preuve que

la Division Préventive peut être réellement efficace y compris lors des terribles *Longues Nuits*, que le fonctionnement réel d'Oracle soit révélé ou non. Avec en ligne de mire un terrible ennemi : la Gentsia.

Protagonistes – Hussards & Intrigants

Encadrement de la DP

Rentar Liokinn

Réputé pour sa droiture et sa loyauté, Liokinn est un homme politique engagé, reconnu pour son implication totale contre la criminalité. Avec un certain nombre de succès à son actif, ce HornsGoth d'une soixantaine d'années a petit-à-petit gravi les échelons, débutant petit élu local pour devenir maire de Lidenak, une ville de moyenne importance, avant de devenir Sénateur puis Délégué gouvernemental à la Sécurité. Fortement lié au pouvoir en place, Liokinn mène cependant un double jeu en assurant ses arrières avec les principaux membres de l'opposition au gouvernement en place en cas de défaite aux prochaines élections satellitaires. La DP est sa vitrine et si elle s'avère être un franc succès cela pourrait lui ouvrir les portes d'un important ministère (Sécurité Publique, Justice voire Défense ou Affaires Extérieures) au sein du futur gouvernement du système quels que soient les vainqueurs des futures élections. Dévoré par l'ambition, il est donc prêt à tout pour que cette division qu'il considère comme son chef d'œuvre prouve sa pleine efficacité. Constatant que le projet Oracle n'aboutissait à rien, il a pris la difficile décision de lancer dans le plus grand secret le projet Angés en demandant une rallonge budgétaire au gouvernement (qui compte beaucoup sur le succès du projet). Très peu de personnes sont au courant pour le projet Angés qui est habilement camouflé derrière le projet Oracle. Seules quelques personnes de confiance sont dans la confidence et aident Liokinn à faire fonctionner Angés et font le lien avec les équipes techniques de Delphes dont le responsable est le bras droit de Liokinn.

Xidrann Yanker

Le responsable des Techniques est un grand Gwargle revêtant invariablement sa longue blouse blanche. Son allure mystérieuse et la confiance qu'il arbore, notamment en ce qui concerne les performances d'Oracle et d'Apollon, peuvent aisément le rendre antipathique. S'il n'est pas des plus expansifs et préfère les argumentaires concis aux longs discours, c'est cependant toujours de manière avenante qu'il essaye de répondre aux questions que se posent les Hussards.

Âme damnée de Rentar, c'est lui qui, en séide de l'ombre, coordonne les deux projets et va bien au-delà des ordres de Liokinn. Son but est en effet de réaliser des expérimentations grandeur nature avec les IGC de classe Archange que sont les sept Angés, pour le

compte de la confédération Galnika (une coalition-écran du Clan Altaïr).

Capitaine Dunbar Kincaid

Ce solide Golti âgé d'une bonne soixantaine d'années est un ancien de la Criminelle au sein de laquelle il a déroulé plus de trente ans de carrière. Il a rejoint la DP au poste clef de capitaine grâce à son énorme expérience du terrain. Possédant son franc-parler, il est surnommé depuis longtemps l'aboyeur car ses colères sont légendaires. Et malheur à celle ou celui qui ose le contredire lorsqu'il est dans une de ses colères noires. S'il adopte souvent un ton quelque peu condescendant, c'est parce qu'il se considère un peu comme un père pour les Hussards. Dur mais juste, s'il est des plus intransigeants, il sait aussi reconnaître le mérite de ses subordonnés sans trop le leur montrer cependant. Le pauvre Dunbar est bien loin de se douter de ce qui se trame en coulisses et pourrait s'avérer un soutien précieux pour les Personnages, s'ils savent ne pas le braquer.

Hussards & Acolytes

Alpha

Cid Caruscentt « Phénix »

Leader naturel de l'équipe Alpha, Caruscentt est doté d'un caractère véritablement lunatique, alternant obéissance et rigueur jusqu'à l'austérité, présentant facilement une personnalité terne parfois éteinte, et périodes fastes faites d'impétuosité voire de flamboyance. Cet ancien de la Division Anti-Terrorisme possède en tout cas plus d'une corde à son arc : tir, corps à corps, sens de l'observation... il excelle dans quasiment tous les domaines. (Humain)

Archibald Louksor « Archie »

Ce grand Sélézien, longiligne et maniéré est l'opérateur de l'équipe Alpha. Il lui arrive cependant de temps à autres de remplacer Dastep au pied levé lorsque celui-ci a encore eu une panne d'oreiller. Il faut dire qu'à l'inverse de Yana, Archie a la réputation de dormir très peu et certains en arrivent même à se demander s'il n'habite pas à la DP tellement il y passe de temps. Son parler précieux et ampoulé constitue sa marque de fabrique mais son efficacité en tant qu'opérateur n'est plus à démontrer et il est assez évident que nombre des succès de l'équipe Alpha (qui possède les meilleures statistiques) sont à mettre à son crédit.

Bravo

Aurass Assakse « Deildegast »

Extrêmement ambitieux et loyal, discipliné à l'extrême, ce Kwall s'est rapidement imposé comme le

meneur des Bravo. Conscient de ses immenses qualités, il est facilement narquois voire méprisant et cherche en permanence à titiller les membres des autres équipes voire à les ridiculiser. En compétiteur invétéré, il cherche en permanence à se surpasser et à battre ses rivaux, à commencer par les autres Hussards. Inutile de préciser que ses relations avec Phénix sont empreintes d'animosité, ce d'autant plus qu'il espère bien que Bravo va bientôt réussir à dépasser Alpha en termes de performances.

Charlie

Outre les Personnages des joueurs, Charlie comporte un opérateur attitré en la personne de Dastep. L'analyste la plus souvent affectée aux enquêtes de Charlie est Raksha Alyphax.

Opérateur

Dastep Hayana « Yana »

Grand black à la démarche tranquille, portant de longs dreadlocks et au parler typique, Yana prend la vie du bon côté. Pas vraiment du matin, Dastep commence généralement à être vraiment opérationnel en milieu d'après-midi. Ayant pleinement confiance en ses collègues Hussards et en sa bonne étoile, il reste détendu en toutes circonstances même en plein ZedZéro. Il n'en reste pas moins un opérateur hors-pair et un bidouilleur invétéré capable de tirer le maximum du matériel qu'on lui fournit et des flux d'informations en provenance d'Oracle.

Analyste

Raksha Alyphax

Jeune Kwall récemment diplômée en métasophrologie, dotée d'un caractère bien trempé, relativement distante mais dotée d'un sens de la répartition dévastateur, elle est quasiment devenue l'analyste officielle de Charlie. Sa silhouette sexy soulignée par des vêtements plutôt serrés ne laisse généralement pas indifférents les membres de son espèce.

Delta

Stivell Ranlagh « Caladrius »

Issu de la société civile où il exerçait la fonction de médecin (spécialiste en chirurgie viscérale), RahnLag possède un calme sans pareil et sait en faire preuve en toutes circonstances. Observateur et méticuleux, c'est toujours avec soin qu'il analyse toutes les enquêtes préventives réalisées par son équipe (Delta) afin d'en tirer le maximum d'enseignements. Ouvert et pédagogue, c'est avec plaisir qu'il partage ses analyses avec les autres Hussards. C'est un Sélézien.

Echo

Messij Mathra « Garuda »

Précis et méticuleux, Mathra est un ancien de la Criminelle où il était réputé pour la rigueur avec laquelle il menait ses investigations. Faisant preuve d'un esprit de déduction particulièrement aiguisé et d'une logique imparable, il réussissait à résoudre les enquêtes les plus ardues. N'étant ni un grand pilote, ni un combattant hors pair, il compense largement ses faiblesses sur le terrain par ses impressionnantes capacités d'anticipation, faisant de lui l'un des membres les plus en vue de l'équipe Echo. C'est un Anoréen.

Anges

Au nombre de sept, ces presciens d'exception ont été officiellement recrutés par Yanker parmi les individus à fort potentiel du système FormenTerra et éventuellement des autres systèmes de l'Alliance FERAL. Il s'agit en réalité d'individus génétiquement créés (de classe Archange) par les scientifiques de la confédération Galnika, une coalition-écran du Palatinat Altaïr. Afin d'exploiter de manière optimale leurs facultés, les Anges ont besoin de consommer de la 5555 particulièrement difficile à se procurer.

Rêveries d'Ange

Les sept anges sont placés dans des cocons spéciaux prévus pour subvenir à tous leurs besoins notamment en termes de nourriture via des perfusions intraveineuses qui leur apportent aussi leur dose régulière de 5555. Des systèmes de stimulations électriques permettent de solliciter leurs muscles afin d'éviter ankylose et atrophie musculaire.

Lorsqu'ils entrent en transes prédictives, appelées **Rêves**, les Anges auparavant léthargiques s'éveillent et se mettent à parler (langue des anges). Leurs visions sont en grande partie retranscrites par le biais du langage (parlé et des signes) mais également par le biais d'interfaces sensibles implantées dans leurs encéphales qui transmettent des images, des sons et parfois des odeurs et des sensations tactiles, plus rarement kinesthésiques.

Les rêves sont très variés et peuvent tout autant concerner de possibles futurs que le passé ou le présent et révèlent tout à la fois des choses anodines et banales et des faits de première importance. C'est pourquoi près de 99% de la matière issue des Rêves reste inexploitée car largement inutilisable ou sans intérêt.

Afin d'orienter les rêves dans la direction voulue et de fournir un substrat indispensable à leurs facultés précognitives, une grande quantité d'informations est injectée dans les cerveaux des Anges lorsque ceux-ci se trouvent dans un état léthargique. Sans cela quasiment rien ne serait exploitable. Ces informations

proviennent d'Oracle et arrivent à la fois prémâchées et mises en forme pour obtenir un résultat optimal.

Du fait de leur énorme valeur, les Anges sont tous marqués par un transpondeur intégré à leur interface sensitive.

La Gentsia

Au-delà des apparences, la Gentsia est en réalité bien plus qu'une simple mafia locale. Puisque c'est dans les salons feutrés des superbes villas situées dans les quartiers huppés des hauteurs d'Arcune, loin de l'insalubrité des bas-fonds ou même de l'agitation du Tesserakt que nombre de décisions impactant l'avenir de FormenTerra sont prises. De somptueuses demeures appartenant aux cinq Barons de la Gentsia. Ses nombreux liens avec le pouvoir son aussi nombreux qu'inextricables...

Cuirassiers

Unités d'élite de la Division Répressive (DR), les Cuirassiers se distinguent par leurs exosquelettes rouge sang et leurs méthodes pour le moins expéditives. Préférant les puissantes charges aux longs discours, les agents de la DR ne font pas dans la demi-mesure, ce qui ne manque pas d'attiser la colère des associations de défense des libertés individuelles.

Décors – FormenTerra & Arcune

Le Système de FormenTerra

Présentation

Situé dans Miwéa, dans le quadrant Gamma à environ 32 000 années-lumière du centre galactique (à l'Est de Flekstendust), le système de FormenTerra possède un statut d'indépendant au sein d'une zone assez éloignée des sphères d'influence des quatre Clans. Considéré comme étant de Catégorie 4-5, le système bénéficie d'un niveau technologique élevé, semblable à celui des systèmes les plus avancés et d'une situation économique stable basée sur des échanges avec plus de 500 systèmes du secteur local et du quadrant Gamma.

Ayant développé des savoir-faire spécifiques dans différents domaines de pointe, le système équilibre sa balance commerciale en exportant divers systèmes de haute technologie ainsi que différents produits locaux traditionnels et également quelques matières premières rares.

La population du système est estimée à environ 60 milliards d'habitants : un peu plus de 55 milliards de résidents et environ 5 milliards de transitaires. La très grande majorité d'entre eux (près de 42 milliards d'individus) se trouvent dans la Ceinture d'Eiviza, une dizaine de lunes en orbite autour de la principale planète gazeuse du système. Le reste se répartit entre la Ceinture de Rikeld (12,5 milliards d'habitants sur les

TWIN GALAXIES

lunes de l'autre gazeuse), Rolderh et les diverses stations spatiales en transit.

Le système politique actuel, qui s'est mis en place à la suite de la chute des Anciens est un système de type républicain doté d'un représentant de système, d'un gouvernement, d'un conseil et d'un parlement bicaméral (Sénat et Chambre des Délégués). Les principales élections (les sénatoriales) ont lieu tous les 6 ans.

Alliances Stratégiques

FormenTerra est un système indépendant faisant partie d'une petite coalition de systèmes locaux : l'Alliance FERAL (FormenTerra – Evelydia – Rolmust – Alaquunn – Likargyre). Désireuse de conserver son indépendance, l'Alliance est en négociations avancées avec la Confédération des Systèmes Indépendants. Cependant, il se murmure que des négociations secrètes pourraient exister entre le gouvernement actuel et des semi-indépendants ainsi qu'entre la principale coalition politique d'opposition et d'autres regroupements de systèmes. Il est bien évidemment difficile de savoir si ce ne sont là que des rumeurs sans fondement lancées par des adversaires politiques en mal d'arguments.

Dans les faits, des négociations secrètes existent entre le gouvernement actuel et la confédération Ibis (coalition-écran du Clan Horus) et entre la principale coalition politique d'opposition et la confédération de systèmes Galnika (Clan Altaïr).

Planètes

Le système de FormenTerra comporte quatre planètes principales : une tellurique (Rixia), deux joviennes (Eiviza et Rikeld) et une rocheuse glacée (Rolderh). Ces quatre astres orbitent autour d'un système triple constitué de trois étoiles : une géante rouge de classe M1 et deux jaunes de classes G4 et G5 orbitant autour de la première.

Rixia

Trop proche des trois étoiles du système pour être habitable, Rixia la Rouge affiche en effet une température moyenne de 380°C sur sa face exposée et -160°C sur sa face non éclairée avec une température moyenne avoisinant les 135°C. L'atmosphère de Rixia est par conséquent quasiment inexistante. Quelques sondes automatisées prélèvent régulièrement des minerais rares qui sont pour la plupart acheminés vers les deux Ceintures du système et assez peu exportés.

Eiviza

Cette géante gazeuse est la plus grande planète du système avec son diamètre de près de 190 000 km. Totalement inhabitable de par sa nature, Eiviza la Pourpre est entourée d'un nombre

impressionnant de lunes orbitant autour d'elle (une bonne vingtaine) dont un certain nombre sont habitées. La plus importante d'entre elles, FormenTerra est le principal astre du système avec ses 23 milliards d'habitants. Au total, la Ceinture d'Eiviza regroupe près de 42 milliards d'individus répartis sur une dizaine de lunes très disparates. La Première Ceinture regroupe quasiment tous les pouvoirs du système ce qui ne manque pas d'attiser de manière récurrente la jalousie des deux autres planètes.

Rikeld

Deuxième planète par l'importance et par la taille, Rikeld la Bleue possède également sa propre Ceinture comptant une demi-douzaine de lunes habitées regroupant environ 12,5 milliards d'habitants. Dirigée par un gouvernement local, la Deuxième Ceinture a pour ambition de se rapprocher de celle d'Eiviza afin de peser plus lourd dans les décisions stratégiques à la fois en ce qui concerne la politique intérieure et les affaires extérieures.

Rolderh

Lointaine planète glacée du système, Rolderh la Blanche n'est pas des plus accueillantes mais regroupe tout de même plusieurs milliards d'habitants au sein de colonies ultramodernes dotées d'arcologies dernier cri. L'équilibre économique de l'ensemble n'est cependant pas des plus évidents étant donné le peu de ressources locales. À terme, il se pourrait bien que la manne en provenance des deux grandes joviennes se tarisse car l'effort consenti jusqu'à présent afin de favoriser le peuplement de cette planète excentrée a depuis longtemps largement dépassé les attentes des gouvernements successifs.

FormenTerra

Généralités

Le principal astre du système, auquel ce dernier doit son nom, est une des lunes d'Eiviza. Deuxième satellite par la taille de la principale jovienne du système, FormenTerra fait environ 7800 km de diamètre. Très urbanisée, cette lune regroupe près de 23 milliards d'habitants. Sa principale ville est Arcune qui est également la capitale de système.

Colonisé depuis des temps immémoriaux, FormenTerra est l'un des rares astres véritablement habitables et naturellement cultivables du système. Cette lune est ainsi réputée dans le secteur depuis des millénaires pour ses très bonnes qualités en termes d'agriculture et d'élevage, lui assurant ainsi un développement économique optimal depuis des milliers d'années. Les plus anciennes archives font d'ailleurs état d'une escale très appréciée lors des trajets au long cours, servant alors de sorte de « grenier » où se ravitailler pour les navigateurs de l'ancien temps.

TWIN GALAXIES

Dotée d'une gravité de 0,89g, FormenTerra possède une atmosphère pleinement respirable, un cycle de l'eau de type standard (évaporation, précipitations, ruissèlement) ainsi qu'un cycle des saisons (chaque saison durant un peu plus de trois semaines). Plusieurs couches de méthane situées dans la stratosphère atténuent fortement le rayonnement pourtant marqué des trois étoiles du système et donne une teinte légèrement mauve au ciel même en plein jour. La température moyenne à la surface de l'astre est d'environ 17°C.

Par ailleurs, FormenTerra présente une activité géologique (tectonique des plaques, séismes, éruptions volcaniques) assez importante mais raisonnable. Cela lui permet de disposer d'un champ magnétique de suffisamment grande intensité pour dévier les astéroïdes les plus dangereux et protéger la lune des vents stellaires.

La journée locale est un peu plus courte qu'une Journée Standard. Elle dure environ 24h30. La période de révolution de FormenTerra autour d'Eiviza dure environ deux mois et demi, soit à peu près quatre rotations complètes autour de la géante gazeuse en une année standard.

Continents

À la surface de FormenTerra on trouve quatre principaux continents et quelques dizaines d'archipels. Les terres émergées représentent environ 41% de la surface. Les mers et océans recouvrent le reste, soit près de 60% de la surface lunaire.

Koumen

Koumen est très nettement le continent le plus vaste et sur lequel se situe Arcune, la capitale du système. Il regroupe près de 50% de la population, étant principalement situé dans des zones présentant un climat tempéré aux alentours de l'équateur et des tropiques. Politiquement, économiquement et culturellement, Koumen domine de la tête et des épaules les autres continents de FormenTerra au point que cela ne manque pas de susciter depuis des millénaires la jalousie des habitants des trois autres continents.

Il y a de ça quelques siècles, un vaste processus de délocalisation a été mis en route sous la houlette des Anciens afin de rééquilibrer un peu la distribution des pouvoirs. Quelques ministères ont ainsi été déplacés sur les autres continents mais la plupart sont restés à Koumen.

Normen

Officiellement, deuxième continent par l'importance avec un peu plus de 20% de la population, Normen est exclusivement situé dans l'hémisphère Nord. Il se distingue par son climat relativement rude et sa culture assez différente de celle de Koumen. Attachées à un certain folklore, les différentes régions

de Normen sont plus que jamais fidèles à leurs coutumes ancestrales.

Rasmen

En compétition depuis plusieurs décennies désormais avec Normen pour le titre de deuxième continent de FormenTerra, Rasmen fait preuve d'un réel dynamisme, notamment en ce qui concerne le développement de nouvelles technologies et de services innovants. Si son économie est relativement florissante, Rasmen n'a cependant pas encore réussi à attirer massivement de nouveaux habitants et court sempiternellement après l'influence qu'il ne possède toujours pas.

Eoundera

Il s'agit du plus petit des quatre continents de la lune. Il est situé à proximité du pôle Sud qu'il recouvre partiellement. Sa pointe septentrionale remonte tout de même au-delà du cercle polaire sud. C'est de loin le moins peuplé des quatre continents même si, Koksha, la principale ville regroupe plus de 500 millions d'habitants. Au total, Eoundera rassemble moins de 10% de la population de FormenTerra.

Stations Orbitales

Une petite quinzaine de stations orbitent autour de FormenTerra. Classiquement, elles servent à canaliser et à surveiller les flux migratoires entrants et sortants et à organiser les flux de marchandises vers les différents continents et les principales villes du satellite.

Les Longues Nuits

Egalement appelées Nuits de Glace, elles sont particulièrement favorables à de fortes poussées de criminalité. Lorsque FormenTerra passe dans l'ombre d'Eiviza, la géante gazeuse autour de laquelle elle orbite, il se produit une nuit particulièrement longue durant près d'une semaine au cours de laquelle la température chute assez fortement surtout en hiver. Même si, de tout temps, diverses opérations festives ont été organisées pour aider à passer cette période morose de l'année lunaire, ces périodes sont statistiquement favorables aux suicides et aux recrudescences d'actes criminels en tous genres.

Système Politique

Le système actuel, qui s'est mis en place à la suite de la chute des Anciens est un système de type républicain doté d'un représentant de système, d'un gouvernement, d'un conseil et d'un parlement bicaméral (Sénat et Chambre des Délégués). Les principales élections (les sénatoriales) ont lieu tous les 6 ans.

TWIN GALAXIES

Les cinq représentants disposant d'un siège permanent au conseil de FERAL sont :

Le Chef de système : Maréchal d'Apanage (pouvoir exécutif)

Le Chef du gouvernement : Chancelier de Gouvernance (gouvernement)

Le Président du Conseil : Grand Conseiller

Le Président du Sénat : Sénéchal d'Assemblée (législatif : lois de système)

Le Président de la Chambre : Délégué Général (législatif : lois de régions)

NB : les délégués de région ne doivent pas être confondus avec les délégués gouvernementaux.

Arcune

Capitale de FormenTerra et de l'ensemble du système, Arcune est une vaste mégalopole dont la population est estimée à près de 2,7 milliards d'habitants et s'étendant sur plus de 35 000 km². Dotée de trois AstroPorts intergalactiques ainsi que d'une bonne douzaine d'AtmoPorts, elle constitue le point d'entrée privilégié de FormenTerra et de l'ensemble du système.

La métropole présente un schéma d'implantation global de type concentrique à croissants imbriqués. A l'exception de Géoscenix qui est globalement circulaire, chacun des principaux pôles de la ville se présente sous la forme d'une espèce de croissant bordant les précédents. Les différents pôles sont reliés entre eux par un vaste réseau de transports matriciel (métros, routes, aéroroutes, atmoroutes) intégré au tissu urbain. Voici une description succincte des principaux pôles d'Arcune.

Le Tesserakt

Sorte de gigantesque cube translucide de plus d'un kilomètre de côté situé au centre géographique de la vaste métropole, le Tesserakt regroupe la plupart des bâtiments administratifs du gouvernement de FormenTerra. De nuit comme de jour, des projecteurs holographiques surpuissants semblent prolonger en trompe-l'œil la gigantesque structure à l'infini, jusqu'au ciel, formant ainsi ce que l'on appelle l'Octakore. S'il ne constitue pas à lui tout seul un pôle d'Arcune, il dispose cependant d'un statut à part au sein même de Géoscenix et son survol est normalement interdit sauf cas de force majeure.

Géoscenix

Avec ses 240 millions d'habitants, ce quartier ultramoderne constitue un des centres majeurs d'Arcune sinon son principal pôle névralgique. Présentant une concentration importantes de bâtiments de bureaux et de bâtiments gouvernementaux (Grand Sénat, Ministères, Palais Présidentiel, le Tesserakt...), il regroupe une quantité

impressionnante d'imposants gratte-ciels dont les plus hauts dépassent allégrement les 2 km de hauteur. Bien que peu représentatif de l'héritage historique de la métropole, Géoscenix comporte tout de même quelques vieilles bâtisses multimillénaires et surtout la statue de la déesse Ascanthia, protectrice d'Arcune. Portant un masque de chasseresse et bandant un arc afin de décocher sa flèche, elle fait partie du Panthéon pré-hégémonique de FormenTerra qui daterait selon toute vraisemblance d'une période proche de celle de la Guerre des Mondes.

C'est également à Géoscenix que se trouve le principal port fluvial d'Arcune, ses nombreux docks, ses gigantesques grues et ses imposants HydroGlisseurs cargos dont la ronde perpétuelle forme une sorte de curieux ballet jour et nuit.

Valgardia

Dominé par les immenses buildings translucides du district Fextering, le pôle Valgardia forme un croissant sur le côté Est de Géoscenix, s'étendant sur près d'un millier de km². Comptant environ 160 millions d'habitants, le deuxième principal centre d'affaires d'Arcune et quartier où se situent les locaux de la DP, forme un ensemble contrasté regroupant certains des quartiers les plus huppés de la mégalopole et d'autres dont la criminalité n'en finit pas d'exploser, d'où une présence policière affirmée... Ce pôle d'Arcune tire son nom de la déesse pré-hégémonique Valgardia dont l'imposante statue d'une vingtaine de mètres de hauteur trône toujours dans le quartier du Vieux Gardia. Déesse de l'Ordre et de la Justice, dotée de deux grandes ailes, portant un large heaume et tenant une longue épée pointée vers le bas, elle est notamment célèbre en tant qu'égérie de la Police Métropolitaine d'Arcune. Elle est en effet présente sous une forme stylisée sur le logo de la PMA et sur tous les uniformes des policiers d'Arcune.

Métropia

Regroupant près de 25 millions d'habitants, cette gigantesque ville sous la ville qu'est Métropia (également surnommée SubMétro) est un énorme complexe souterrain situé sous la Dalle du centre ville d'Arcune (Géoscenix et Valgardia). S'étendant sur une vingtaine de niveaux dans sa partie la plus profonde, Métropia n'était au départ qu'un vaste centre commercial qui, à force de s'étendre et de se doter d'hôtels puis d'habitations, a fini par devenir un véritable district à part entière. Doté d'un éclairage surpuissant, il y règne un niveau lumineux presque plus important qu'à l'extérieur en plein jour.

Métropia est cependant réputée pour être une des principales plateformes de la drogue d'Arcune. A un degré moindre la prostitution est également assez développée, principalement dans les bas-fonds.

En réaction à la présence des statues pré-hégémoniques dans chacun des principaux pôles de la ville et également par défi, SubMétro s'est doté il y a

quelques centaines d'années de sa propre divinité : Azeroth, le Djinn du Plaisir au visage grimaçant dont la statue est située au centre géographique de Métropia.

Hanulpha Pass

Situé sur la frange Nord-Ouest de Géoscenix, Hanulpha Pass regroupe un peu plus de 65 millions d'habitants au sein d'un habitat hyper dense constitué majoritairement de petits conapts entassés au sein d'arcologies de plusieurs centaines de mètres de hauteur de type colonie spatiale.

Il s'agit essentiellement du quartier High-Tech d'Arcune : informatique de pointe, picotechnologie, androïdes dernier cri... C'est aussi le repère des trafiquants de tous poils revendant divers gadgets sous le manteau mais également tout un tas de drogues (principalement des euphorisants et des stimulants) voire des armes létales... Inévitablement, Hanulpha Pass regroupe également les principaux quartiers réputés pour leur vie nocturne agitée. Sa place principale, Pass Hendjer est célèbre pour son impressionnante galerie d'écrans géants encadrant la statue de Ludivinn, la déesse pré-hégémonique des Voyageurs et des Messagers, trônant au centre de la place. Tenant un bâton de pèlerin dans la main gauche et une missive dans sa main droite, elle est, à l'image de ses comparses du Panthéon de FormenTerra, dotée de deux grandes ailes en partie déployées.

Le Kairodrome

Monumental complexe s'étendant sur plus de 15 km² destiné à accueillir différentes courses, notamment les compétitions de boosters et d'aéroglistes, le Kairodrome est souvent le théâtre de compétitions acharnées. Le complexe abrite également le Novadôme, un stade d'une capacité de 600 000 places dédié aux compétitions en plein air et en intérieur, le toit étant amovible.

Sur le parvis du complexe, il est possible d'admirer Ejavanelle, la déesse pré-hégémonique du Sport et des Exploits brandissant fièrement un javelot vers les cieux.

Kasségaï

Situé au Sud-Ouest de Géoscenix et regroupant 35 millions d'habitants, Kasségaï est généralement reconnu comme étant le quartier culturel et religieux d'Arcune. On y trouve ainsi plusieurs médiathèques généralistes et spécialisées, divers musées, un antique palais princier relativement bien conservé, un somptueux opéra à l'architecture baroque et la fameuse nécropole ancestrale qui a donné son nom à l'ensemble du quartier. Impossible de ne pas faire mention également des célèbres Catacombes de Carbuncle dont les innombrables ramifications courent sous tout le quartier bien qu'elles soient fermées au public depuis des siècles.

Cela n'a cependant pas empêché un certain nombre de personnes de s'infiltrer régulièrement afin de se prêter à différentes activités plus ou moins licites au sein des sombres souterrains. La surveillance a été largement renforcée et les sanctions envers les contrevenants sévèrement augmentées depuis le triste épisode du Tueur des Catacombes qui a fait une vingtaine de victimes il y a bientôt trois ans.

C'est au sein de l'Agora, l'un des districts les plus actifs de Kasségaï, que l'on trouve la statue d'Hystrion, le dieu pré-hégémonique de la Culture et des Arts. Portant un masque de carnaval et tenant une sorte de flûte traversière entre ses mains, il semble s'apprêter à en jouer afin de ravir son auditoire comme le veut la légende.

Reoxy

Avec ses 600 millions d'habitants, Reoxy est le deuxième quartier le plus peuplé d'Arcune. Moins densément peuplé, il occupe le grand croissant Est au-delà de Valgardia. Doté de zones résidentielles assez huppées sur les hauteurs (les sept collines de l'est) ainsi que de nombreuses zones pavillonnaires occupées par les classes moyennes, Reoxy a plutôt la réputation d'être un pôle calme et sans histoire. Ne dérogeant pas à la règle, il accueille la statue de Mercator, dieu ancestral du Commerce et du Négoce en référence à son passé beaucoup plus actif en ce qui concerne les domaines économique et boursier. S'étant peu à peu embourgeoisée, cette ancienne ville à part entière a fini par fusionner avec Arcune et a ainsi laissé le soin à la capitale de reprendre à son compte toutes ces activités pendant que Reoxy devenait de plus en plus résidentielle.

Klemenka

Forte d'une population de près d'1,1 milliard d'habitants, Klemenka est la zone urbaine la plus peuplée d'Arcune. Constituant la ceinture Ouest de la vaste cité, par-delà Hanulpha et Kasségaï, elle présente un tissu urbain relativement dense : habitat populaire, cités dortoirs et quelques zones chaudes forment l'essentiel des aires habitées. Klemenka compte également de nombreuses zones industrielles plus ou moins actives. Un certain nombre d'entre elles sont en effet à l'abandon suite à diverses délocalisations. Divers plans à la fois de la part de la municipalité et du gouvernement en place ont été lancés ou sont prévus pour les années à venir afin de relancer l'activité industrielle ou de réemployer les espaces libres pour y installer des équipements publics ou des espaces verts.

Klemenka accueille la statue de Gulliver, puissant dieu du Travail et de la Sueur, doté d'une espèce de masque de soudeur et brandissant une énorme masse afin de l'abattre sur une large enclume.

Les Rues d'Arcune

Une petite galerie des principaux stupéfiants qu'il est généralement possible de se procurer, pour peu qu'on y mette le prix, dans certains quartiers de la capitale de FormenTerra, à l'exception notable de la 5555.

Psychotropes & Dopants

OverShoot / BangShooter : mélange de Stéroïdes anabolisants et de Nitro.

TerraMax / TMX : mélange de SupraCaine et de BoostaMax.

Opiacés & Dérivés

Clarté (parfois surnommée 5shooting 5star ou 55) : mélange d'ExaMorphine et de XenoStar.

Céleste / Super Shooting Star / 555 : Clarté pure à 95% (dix fois plus chère que la Clarté standard).

Psychosensorielle Classifiée

Super Shooting Star Special / 5555 / Cosmique : mélange de Céleste et d'additifs de synthèse (fabriqués par une corporation locale)

Super 5shooting 5star Special

Mélange d'ExaMorphine (un opiacé de synthèse, puissant psychotrope) et de XénoStar (un hallucinogène qui provoque une déformation de la réalité qui se transforme en une sorte de rêve éveillé), la Clarté (ou Shooting Star ou encore 55) est une des drogues en vogue dans les rues des bas-fonds d'Arcune mais également au sein des sphères huppées associées aux hauts-lieux de la vie nocturne de la capitale de FormenTerra.

La Céleste ou Super Shooting Star ou 555 est la variante pure à 95% de la Clarté standard. Elle est également dix fois plus chère.

À l'inverse, il arrive de tomber sur de la Clarté de mauvaise qualité parfois surnommée Dark Star ou Obscure Clarté.

La Cosmique ou 5555, a priori uniquement utilisée par le projet Anges, est un mélange de Céleste et d'un additif de synthèse dont la composition est inconnue.

Police Métropolitaine d'Arcune

Présentation

Forte de plus de 6 millions d'agents, la Police Métropolitaine d'Arcune (PMA) est constituée d'un certain nombre de divisions dont les missions sont globalement complémentaires même s'il arrive qu'elles se recoupent partiellement.

La PMA est subdivisée en différentes Divisions :

DA : Division Administrative
DB : Division du Banditisme (Chasseurs)
DC : Division Criminelle (Crim')
DD : Division des Domaines spéciaux (facultés psychiques et extrasensorielles)
DE : Division des Expertises (division technique et scientifique)
DF : Division Financière
DG : Division spéciale Gentsia (Spahis)
DH : Division Hauts-risques (Lanciers)
DI : Division Interne (police des polices) (Dragons)
DJ : Division Judiciaire
DL : Division médico-Légale
DM : Division Métropolitaine (Métros)
DP : Division Préventive (Hussards)
DR : Division Répressive (sections anti-émeute) (Cuirassiers)
DS : Division des Stupéfiants (Stups)
DT : Division anti-Terrorisme (Reîtres)
DV : Division trafic Véhicules (Uhlans)

Il est à noter qu'à la police métropolitaine s'ajoutent d'autres forces de l'ordre : douanes, services généraux, forces militaires détachées... et bien évidemment les services spéciaux et secrets de FormenTerra.

Statistiques

Par année standard, il y a environ 5 à 6 meurtres pour 1 million d'habitants à Arcune en moyenne, soit au total un peu plus de 13 000 meurtres par année standard pour la région capitale et un peu plus de 35 meurtres par journée standard. Mais en réalité cette moyenne recouvre de fortes disparités tout au long de l'année locale puisque si le taux est en fait d'à peine 2 meurtres pour 1 million d'habitants en période « normale » ce taux monte à près de 50 lors des Longues Nuits. Bien que les différents gouvernements successifs s'accusent mutuellement de truquer les chiffres afin de minimiser l'impact de la criminalité et vanter les mérites de leurs politiques respectives, on retrouve régulièrement ce rapport de 1 pour 25...

Costumes – Équipements & Armements

Équipement de Terrain

L'équipement proposé aux Hussards est variable en fonction des missions proposées. Outre le VisioCam pour la communication, l'acquisition audiovisuelle des opérations et l'affichage tête haute du Faisceau d'Informations, ils sont ainsi dotés d'un équipement de base plus particulièrement prévu pour les enquêtes de terrain : armes non létales de type pistolet à rayon paralysant (PRP ou pulseur), révolver à onde de choc (ROC) et englueur. Une matraque de type tonfa peut également s'y adjoindre ainsi qu'un fin

TWIN GALAXIES

gilet protecteur (10 PV) destiné à être glissé en dessous de la tenue, généralement civile.

Dotation d'origine : VisioCam, ComTerm, GéoCom, Menottes de blocage, matraque, PRP zéro, holster magnétique, lampe torche, sac à dos.

Pack d'enquête : Pulseur G2 ou ROC ou Englueur, gilet protecteur.

Pour les missions dite d'intervention, les Hussards ont le droit d'utiliser l'équipement tactique : un mélange d'armes non létales et d'armes létales, ces dernières ne devant être utilisées qu'en cas de force majeure (rôle dissuasif principalement).

Pack tactique : Pulseur GX ou PRP léger ou Blaster ou ROC Lourd, matraque électrique, gilet renforcé (15 PV).

Enfin, pour les missions d'interception, ils revêtent généralement leur meilleur équipement comprenant notamment une armure spécifique à la fois légère et résistante.

Pack d'interception : PRP standard ou Blaster Lourd ou Englueur Lourd, lame protonique, armure de Hussard (20 PV), propulseur dorsal (cf. infra). Grenades paralysantes ou neutralisantes en option.

Par ailleurs, il existe des packs spéciaux : packs informatique, de soin (MédiKits & TraumaKits), de réparation, de détection...

Propulseurs Dorsaux

Deux modèles différents sont à la disposition des Hussards, il s'agit de boosters aux performances ahurissantes :

AM1 – Pegasus : dérivé du fameux Xénon T3, réputé pour ses remarquables qualités dynamiques, le Pegasus est taillé pour la vitesse avec ses deux grandes ailes caractéristiques. Il est par conséquent très vélocité mais peu manœuvrant et assez peu solide.

Caractéristiques : 10 PV, 6D+2, 4D+4, NDM : +2

XT4 – Sleipner : muni de quatre paires d'ailes dont l'agencement à géométrie variable est extrêmement travaillé, le Sleipner est relativement rapide et surtout plus maniable et bien plus résistant que le Pegasus.

Caractéristiques : 15 PV, 5D+1, 4D, NDM : +5

Armement

Englueur : une arme non létale projetant un film plastique gluant qui, en se solidifiant, emprisonne complètement la cible visée dans un filet extrêmement résistant qui l'immobilise totalement. Malheureusement le taux d'échec est assez important (33%) et les cibles dotées d'armes blanches classiques ou protoniques peuvent s'en défaire.

PRP : il s'agit d'armes sub-létales causant des dégâts légers destinés à neutraliser la cible en bloquant le système nerveux central de manière superficielle (paralysie légère). Les tirs de paralysants ne passent pas à travers les armures et protections.

Pulseur : les pulseurs paralysants possèdent un fonctionnement très proche de celui des PRP, à l'exception du modèle GX qui, en plus d'un mode

normal peu puissant, peut être chargé pendant deux secondes afin de délivrer trois fois plus de puissance sur un tir.

ROC : il possède un barillet d'une capacité de 6 coups contenant autant de charges à onde de choc. Une fois tirées, celles-ci provoquent un puissant souffle (sur environ 3 m de large) destiné à balayer les fuyards ou les suspects par trop agressifs, décroissant en force à partir du lieu du tir. Son fort recul le rend difficile à manier mais en contrepartie, la précision des tirs n'est pas primordiale, la zone balayée étant conséquente.

Traceur : le pistolet Traceur n'est pas une arme conçue pour infliger des dégâts. Elle permet, lorsque le tir est réussi, de fixer un émetteur (léger ou standard) sur la cible visée. Si c'est un personnage, il est évident qu'il vaut mieux qu'il ne s'en aperçoive pas. Cependant dans le feu de l'action, il est fréquent que cela passe inaperçu.

Pistolet flécheur : une arme de poing légère tirant des fléchettes dont la pointe est généralement enduite d'un produit soporifique, anesthésiant ou paralysant. Afin que le produit utilisé soit efficace, cela suppose de toucher une cible non protégée (pas d'armure ou de casque). La fléchette n'occasionne pas de dégâts en elle-même.

Caractéristiques

Englueur : nécessite de lancer 1D pour savoir si le film s'est bien déployé.

PRP

Zéro : 2D-1, +1, CP

Léger : 3D-2, +1, MP

Standard : 4D-3, 0, MP

Lourd : 5D-4, -1, MP

Pulseurs

G2 : 2D, 0, CP

GX : 1D/3D, +1/-1, CP/MP (la charge dure 1 Tour)

ROC : un jet de Force ou d'Agilité (selon l'attitude de la cible) est nécessaire afin de savoir si elle est déséquilibrée, désarmée, balayée... La difficulté dépend de la distance du tir.

Flécheur : effets associés aux produits présents sur la fléchette.

Didascalies – Thématiques & Ambiances

Thématiques

Nombre de thématiques peuvent être traitées au cours de cette série d'aventures. À commencer par le libre-arbitre : est-il réellement possible de modifier l'avenir quel qu'il puisse être ou est-ce que tout est déjà écrit au sein d'un monde déterministe peuplé de prophéties auto-réalisatrices ?

Et si tout est déjà écrit, comment peut-on faire preuve d'autant d'hésitation face à un choix cornélien ?

Par ailleurs, se pose la question de la justesse des prédictions d'Oracle, qui seront vraisemblablement très souvent remises en causes par les supposés futurs

criminels, par les détracteurs du projet, par les journalistes voire par les futures victimes elles-mêmes... D'une manière générale, le concept même de prévention criminelle, bien que n'étant que la traduction d'une volonté magnanime ayant pour but d'éviter les crimes de sang, peut être remis en question au regard des incertitudes qui pèsent sur les informations dont disposent les Hussards et des droits que sont censés posséder les citoyens d'Arcune.

Ambiances

Différentes ambiances peuvent habiller cette campagne. Si une atmosphère assez sombre (ouvertement dystopique ou de film noir) peut s'avérer appropriée, il n'est pas exclu d'adopter un ton plus léger ou en tout cas plus neutre et de mettre en exergue les efforts d'une société où les vies doivent être préservées à tout prix. Au prix de pactiser avec des rivaux politiques, avec des barons du crime, avec des puissances dépassant de loin Arcune et FormenTerra, au mépris d'une certaine éthique... tout en ayant à cœur de faire progresser la justice, de sauver des vies. Des choix qui pourront rapidement devenir cornéliens pour ceux qui auront l'ambition d'être gagnants sur tous les tableaux.

Inspirations

Ce scénario est, entre autres, librement inspiré de :

Le Cid, Pierre Corneille

Horace, Pierre Corneille

The Minority Report, Philip K. Dick

Minority Report, Steven Spielberg

Appendice 1 – Cadre Juridique

Enquêtes Préventives

Elles sont ouvertes à l'initiative de la DP sans besoin d'être mentionnées à une quelconque entité juridique (généralement un procureur, parfois un juge dans certains cas). En cas de découverte de preuves ou de pièces à convictions, cela doit être mentionné à un procureur et l'enquête peut alors être confiée en partie ou en totalité à la Division Judiciaire (DJ) ou à la Division Criminelle (DC), selon le cas. Il est donc ponctuellement possible que des coopérations DP et DJ ou DC soient mises en place, plus rarement avec d'autres Divisions de la PMA ou d'autres forces de l'ordre (douanes, services spéciaux...).

Indépendance Judiciaire

Les dispositifs suivants peuvent être utilisés sans impliquer d'entité juridique, c'est-à-dire sans intervention d'un procureur.

Interpellations

Au même titre que ceux de la DA, de la DJ et de la DC, les officiers de la DP sont habilités à effectuer des interpellations et des contrôles d'identité. Une interpellation peut également être effectuée sur réquisition du procureur rattaché à l'enquête. La non présentation de l'identité n'est pas une infraction. Le contrôle d'identité peut également être effectué grâce à la reconnaissance faciale ou encore par Prélèvement d'ADN (cf. infra *Prélèvement d'ADN*).

Filatures & Planques

Aucune autorisation n'est nécessaire aux officiers de la DP pour réaliser des filatures dans les lieux publics. Dans le même ordre d'idée, les planques dans les lieux publics sont autorisées à toute heure de la journée. Par extension, l'utilisation de moyens de télésurveillance (flux vidéo, audio, infrarouge, ondes radios...) fixes ou mobiles qu'ils soient autonomes (robots) ou pilotés (drones), est autorisée dans les lieux publics. Les lieux privés relèvent des Perquisitions & Saisies ou des Écoutes & Surveillances (cf. infra).

Protections Rapprochées

Elles sont souvent mises en place, quand c'est possible, pour protéger une supposée victime. Ça n'a cependant généralement pour effet que de retarder la tentative de meurtre ou de mobiliser inutilement des membres de la DA ou de la DP lorsqu'il y a plusieurs victimes possibles. En complément ou indépendamment de la protection rapprochée, un traçage de la personne à l'aide d'un marqueur (émetteur, transpondeur, marqueur

radioactif...) est envisageable (concernant des suspects, cf. infra *Traçage de Suspects*).

Loi du ZedZéro

Récemment passée aux forceps auprès des deux parlements, le gouvernement du système ayant engagé sa responsabilité, la loi du ZedZéro (dite Loi Préventive) n'a pas manqué de susciter l'ire de l'opposition qui a dénoncé « une loi inique et liberticide ». Dans le cas particulier du ZedZéro (Facteur de Fluctuation infiniment proche de zéro), les officiers de la DP sont habilités à effectuer des arrestations et à utiliser des armes létales mais en cas d'extrême nécessité seulement.

Arrestations

Dans le cadre du ZedZéro, dans le but de constater un flag' (une tentative de crime flagrante) ou, dans le pire des cas de constater la réalisation du crime et d'arrêter le prévenu ou le criminel, les membres de la DP ont le droit de procéder à des arrestations.

Une fois arrêtée, la personne est placée en détention selon le cas chez la DP ou chez la DJ ou la DC (ou toute autre division appropriée). L'affaire est alors prise en charge par un juge et la personne arrêtée a la possibilité de faire appel à un avocat.

Une fois leur rapport rendu, les officiers de la DP clôturent définitivement l'enquête préventive et le tribunal désigné prend en charge la suite de la procédure. Les officiers de la DP peuvent éventuellement être appelés à témoigner par la suite.

Rattachement Judiciaire

Tous les dispositifs décrits par la suite nécessitent qu'un procureur soit rattaché à l'enquête. Le rattachement d'un procureur est réalisé en effectuant une demande auprès du Tribunal de district concerné. Dans le cadre d'une enquête préventive, le procureur, qui est le représentant de FormenTerra, a pour but de réunir les preuves permettant de démontrer que le prévenu était sur le point de commettre un crime ou un délit grave et éventuellement de démontrer qu'il est coupable d'un crime ou d'un délit antérieurs.

Prélèvement d'ADN

Dans le but de confirmer une identité ou de déterminer l'identité d'une personne ne fournissant pas son identité pour différentes raisons, il est envisageable de pratiquer un prélèvement d'ADN (généralement à l'aide d'un GénoScanner). Cela nécessite cependant une autorisation du procureur ou une autorisation écrite de la personne contrôlée.

Convocations & Auditions

Les Hussards ont la possibilité d'établir une convocation au bâtiment de la DP pour une audition.

Les personnes convoquées par un officier de la DP pour les nécessités de l'enquête sont tenues de se présenter au lieu indiqué à l'heure prévue. Si elles ne satisfont pas à cette obligation, avis en est systématiquement donné au procureur rattaché à l'enquête qui peut les y contraindre par la force publique : autorisation spéciale donnée à la DP ou intervention de la DA, de la DJ ou de la DR.

Les personnes à l'encontre desquelles il n'existe aucune raison plausible de soupçonner qu'elles ont commis ou tenté de commettre une infraction ne peuvent être retenues que le temps strictement nécessaire à leur audition (2 heures maximum). Au-delà, il est nécessaire de recourir à une Garde à Vue (cf. ci-après).

Traçages de Suspects

Le traçage d'un fugitif est autorisé aux membres de la DP mais le traçage de suspects coopératifs nécessite l'autorisation du procureur rattaché à l'enquête (les suspects ne sont généralement pas informés). Dans ce dernier cas, cela se fait par le biais d'un émetteur ou d'un transpondeur cousu dans un des vêtements du suspect.

Dans le cas des fugitifs, le marquage est réalisé à l'aide d'une arme de type Traçante (pistolet traceur ou fusil traceur).

Gardes à Vue

La garde à vue est une mesure privative de liberté en vertu de laquelle sont retenus, dans des locaux des différentes divisions de la PMA et pour une courte durée, des suspects devant rester à la disposition des autorités de Police pour les nécessités de l'enquête (en l'occurrence l'enquête préventive). Tenter de s'y soustraire constitue une tentative d'évasion.

Ainsi, les officiers de la DP peuvent, sous le contrôle du procureur rattaché à l'enquête et pour les nécessités de l'enquête, garder à leur disposition pendant 25 heures (1 JS) les personnes à l'encontre desquelles il existe une ou plusieurs raisons plausibles de soupçonner qu'elles vont tenter de commettre un crime ou un délit puni d'une peine d'emprisonnement. Ce délai de 25 heures peut être prolongé d'autant par autorisation du procureur. La durée maximale de la garde à vue est de 2 JS (50h) pour la DP.

Une dernière prolongation de 25 à 50 heures peut cependant être autorisée par écrit par un juge.

Une personne placée en garde à vue peut demander l'assistance d'un avocat. Ce dernier (qui peut être commis d'office) ne peut cependant s'entretenir que 30 minutes avec le prévenu, n'a pas accès au dossier et ne peut assister aux interrogatoires.

Perquisitions & Saisies

Les perquisitions se font normalement avec des officiers de la DJ (ou de la DC) qui peuvent plus facilement disposer d'habilitations temporaires. Mais des demandes d'autorisation peuvent être effectuées indépendamment de la DJ. L'autorisation est délivrée par une entité juridique (généralement le procureur) et nécessite l'assentiment manuscrit de l'intéressé, donné en connaissance de cause. Il est, cependant, possible de passer outre le consentement de l'intéressé pour la recherche et la constatation des infractions punies d'une peine d'au moins 5 ans d'emprisonnement, à condition que la perquisition soit indispensable à l'enquête préventive et qu'elle soit autorisée par le procureur.

La perquisition permet de saisir des objets, des documents matériels et informatiques. En cas de saisies, celles-ci doivent être présentées à la personne concernée (si elle est présente) pour reconnaissance et témoignage et ensuite confiées au procureur rattaché à l'enquête.

Les perquisitions doivent être menées en la présence constante de la personne au domicile de laquelle elle a lieu ou, à défaut, en présence de son représentant ou, à défaut encore, de deux témoins choisis par les officiers de la DP en dehors de leurs collègues (témoins assermentés).

Écoutes & Surveillances

Strictement réglementées, les écoutes et surveillances nécessitent une autorisation judiciaire qui n'est délivrée que très rarement aux officiers de la DP sauf conditions particulières (antécédents criminels, activités illicites avérées...). C'est le procureur qui peut ainsi délivrer une autorisation et fixe par là-même les limites des possibilités d'écoute et de surveillance tant en termes d'étendue que de durée.

Commissions Rogatoires

Elles permettent au procureur de déléguer ses pouvoirs à un autre magistrat ou à un officier de la DJ ou de la DC. Les officiers de la DP ne peuvent disposer de telles prérogatives. Ils ne peuvent donc bénéficier d'une commission rogatoire que lorsqu'ils mènent l'enquête conjointement avec la DJ ou la DC.

Réquisitions

Les officiers de la DP ne sont pas habilités à réquisitionner quelque bien que ce soit. Dans le but de réquisitionner un bien, une demande doit être adressée au procureur rattaché à l'enquête. Une raison valable doit être présentée pour que l'habilitation soit accordée (ce qui est rarement le cas).

Libération sous Caution

Lorsque le Procureur rattaché à l'enquête considère qu'une détention préventive (garde à vue ou incarcération) ne se justifie pas ou plus et qu'il existe un risque de fuite, il peut accepter une libération sous caution du détenu.

Cela consiste pour ce dernier à verser une forte somme (minimum 10 000 Crédits, variable en fonction des revenus du détenu) en caution afin de recouvrer la liberté. La somme est automatiquement restituée lorsque la personne se rend au procès ou s'il est établi par procès verbal qu'elle n'était en rien impliquée dans l'affaire.

Appendice 2 – Dossiers d'Enquête

Dossier d'Enquête #1

D'après les informations dont nous disposons, nous redoutons un meurtre probable dans les trois jours qui viennent. FF à 60%. ZZ possible dans 10 heures.

La victime est unique et n'est pas identifiée. Cinq suspects ont, à l'heure actuelle, émergé au sein des prévisions d'Oracle.

1 victime non identifiée

5 suspects : cinq personnes sans lien entre elles à l'exception de C. Nathmezer et Z. Malkoff : une relation de type inconnu à l'heure actuelle semble exister entre ces deux individus.

Informations disponibles (le cas échéant)

Identité complète

Adresses : Domicile, Résidence secondaire, Lieu de travail / d'activité

La victime

Non identifiée à l'heure actuelle.

Les suspects

Cordelia Nathmezer : Vellena, 56 ans. Veuve. Rentière depuis qu'elle a touché la prime d'assurance à la suite du décès de son mari (accident de glisseur).

Profil psychologique : équilibré – tendance possible : obsessionnelle

Profil génétique : équilibré

Casier judiciaire : vierge

Regda'R Gort : Gwargle, 26 ans. Célibataire. Tenancier d'une casse située dans l'un des districts sud de Klemenka. Soupçonné de faire du trafic de pièces détachées de véhicules en tous genres par la DA et la DV.

Profil psychologique : équilibré – tendance possible : impulsif

Profil génétique : équilibré

Casier judiciaire : coups et blessures dans un cadre conjugal (1 an dont 6 mois ferme).

Jeb Hinntersone : Humain, 28 ans. Célibataire. Sans emploi. Soupçonné par la DA de faire partie d'un vaste réseau de trafic de drogues. Zone d'activité supposée : quartiers populaires de Valgardia.

Profil psychologique : équilibré – tendance possible : anxieux

Profil génétique : équilibré

Casier judiciaire : Vol à main armée (2 ans avec sursis). Trafic de stupéfiants illicites (1 an ferme).

Nox Kenytsika : Kwall, 22 ans. Célibataire. Sans emploi. Soupçonné par la DA d'être un membre d'un gang du district Rosiki de Valgardia.

Profil psychologique : équilibré – tendance possible : antisocial

Profil génétique : équilibré

Casier judiciaire : Vol à la tire (6 mois avec sursis). Vol avec violence (6 mois ferme).

Zark Malkoff : Golti, 42 ans. Célibataire. Employé de banque. Semble nourrir une passion dévorante pour les armes de poing de tous types.

Profil psychologique : équilibré – tendance possible : sadique

Profil génétique : équilibré

Casier judiciaire : vierge

Dossier d'Enquête #2

D'après les informations dont nous disposons, nous redoutons cinq meurtres probables dans les sept jours qui viennent. FF à 72%. ZZ possible dans 35 heures.

Les victimes sont au nombre de six et sont identifiées. Cinq suspects tous identifiés ont, à l'heure actuelle, émergé au sein des prévisions d'Oracle.

6 victimes identifiées
5 suspects identifiés

Informations disponibles (le cas échéant)

Identité complète
Adresses : Domicile, Résidence secondaire, Lieu de travail / d'activité

Les victimes

Yak Kali'Jensen : Golti, 45 ans. Marié. Deux enfants. Employé de banque sans histoire.

Profil psychologique : équilibré
Profil génétique : équilibré
Casier judiciaire : vierge

Rodav Melchior : Humain, 57 ans. Célibataire. Deux enfants. Assureur, démarcheur sans histoire.

Profil psychologique : équilibré
Profil génétique : équilibré
Casier judiciaire : vierge

Helandra Lan-Témir : Sélénienne, 28 ans. Célibataire. Pas d'enfant. Médecin généraliste sans histoire.

Profil psychologique : équilibré – tendance possible : anxieuse
Profil génétique : équilibré
Casier judiciaire : vierge

Rod Hedelji : Golti, 34 ans. Marié. Trois enfants. Gérant de commerce dans l'un des principaux centres commerciaux de Valgardia (GardiaStella). Sans histoire.

Profil psychologique : équilibré
Profil génétique : équilibré
Casier judiciaire : vierge

Yasmine Tojufel : Kwalle, 63 ans. Divorcée. Quatre enfants. Ingénieure chimiste au sein d'une corporation de taille interstellaire (AnedioCorp.). Sans histoire.

Profil psychologique : équilibré – tendance possible : mélancolique
Profil génétique : équilibré
Casier judiciaire : vierge

Azna Folkendir : Vellena, 44 ans. Divorcée. Un enfant. Actuellement sans emploi. Anciennement secrétaire de direction. Sans histoire.

Profil psychologique : équilibré – tendance possible : impulsive
Profil génétique : équilibré
Casier judiciaire : vierge

Les suspects

Rodik Torgul : Humain, 27 ans. Célibataire. Pas d'enfant. Sportif amateur. Sans histoire.

TWIN GALAXIES

Profil psychologique : équilibré – tendance possible : impulsive
Profil génétique : équilibré
Casier judiciaire : vierge

Kensta Vagner : HornsGoth, 38 ans. Marié. Deux enfants. Chef comptable chez AltoTechnologies Corporation. Sans histoire.

Profil psychologique : équilibré – tendance possible : histrionique
Profil génétique : équilibré
Casier judiciaire : vierge

Vilukar Starrik : Kwall, 22 ans. Célibataire. Etudiant en picotechnologies. Collectionneur de cartes à jouer anciennes.

Profil psychologique : équilibré – tendance possible : sadique
Profil génétique : équilibré
Casier judiciaire : vierge

Ezvinna Tarunief : Sélénienne, 56 ans. Mariée. Trois enfants. Chef d'une petite entreprise d'import-export. Sans histoire.

Profil psychologique : équilibré – tendance possible : paranoïaque
Profil génétique : équilibré
Casier judiciaire : vierge

Mozav Kazoktos : Anoréen, 42 ans. Divorcé. Pas d'enfant. Informaticien sans histoire.

Profil psychologique : équilibré
Profil génétique : équilibré
Casier judiciaire : vierge

Lieux possibles : rien ne se dégage pour l'instant.

Dossier d'Enquête #3

D'après les informations dont nous disposons, nous redoutons trois meurtres probables dans moins d'une heure. FF à 10%. ZZ possible dans 15 minutes.

Les victimes potentielles sont au nombre de trois et sont identifiées. Une dizaine de suspects non identifiés ont, à l'heure actuelle, émergé au sein des prévisions d'Oracle.

3 victimes identifiées

Une dizaine de suspects non identifiés

Informations disponibles (le cas échéant)

Identité complète

Adresses : Domicile, Résidence secondaire, Lieu de travail / d'activité

Les victimes

Rentar Liokinn : HornsGoth, 63 ans. Marié. Deux enfants. Homme politique de renom faisant actuellement partie du gouvernement au poste de Délégué Gouvernemental à la Sécurité. Superviseur des forces de sécurité publique des quatre continents. Commandant d'Honneur de la Division Préventive de la Police Métropolitaine d'Arcune. Ancien Sénateur. Ancien maire de Lidenak.

Profil psychologique : équilibré – tendances possibles : narcissique / histrionique

Profil génétique : équilibré

Casier judiciaire : vierge

Zanda'R Kor'Dyn : Gwargle, 38 ans. Divorcé. Un enfant. Un des trois gardes du corps officiels de Rentar Liokinn. Employé par le ministère de la Sécurité Publique. Généralement considéré comme étant l'homme de confiance de Liokinn.

Profil psychologique : équilibré – tendance possible : anxieuse

Profil génétique : équilibré

Casier judiciaire : vierge

Yenzis Kaztröm : HornsGoth, 28 ans. Célibataire. Pas d'enfant. Ancien militaire engagé dans la légion pendant quatre ans. Employé d'une société de protection rapprochée depuis un peu plus d'un an. Est réputé pour sa polyvalence.

Profil psychologique : équilibré – tendance possible : paranoïaque

Profil génétique : équilibré

Casier judiciaire : vol à main armée (6 mois avec sursis) – casier potentiellement chargé dans d'autres systèmes

Les suspects

Non identifiés

Lieux possibles : plusieurs grandes villas situées sur les hauteurs de Reoxy.

Dossier d'Enquête #4

D'après les informations dont nous disposons, nous redoutons quatre meurtres probables dans les trois jours qui viennent. FF à 50%. ZZ possible dans 5 heures.

Les victimes potentielles sont au nombre de quatre et sont identifiées. Cinq suspects tous identifiés ont, à l'heure actuelle, émergé au sein des prévisions d'Oracle.

4 victimes potentielles identifiées
5 suspects identifiés

Informations disponibles (le cas échéant)

Identité complète
Adresses : Domicile, Résidence secondaire, Lieu de travail / d'activité

Les victimes

Quorra Delandra : Anoréenne, 42 ans. Mariée. Deux enfants. Employée de ToluQen Instituts, spécialisés dans la recherche fondamentale sur les processus neuro-cognitifs. Soupçonné à plusieurs reprises de réaliser des recherches illicites concernant les facultés Rudrah et Valken (interdites aux entreprises privées et seulement autorisées à certains établissements publics).

Profil psychologique : équilibré
Profil génétique : équilibré
Casier judiciaire : vierge

Korykin Zastrakahn : Sélézien, 67 ans. Divorcé. Cinq enfants. Employé par Zephyr Corp. Ancien employé de ToluQen Instituts.

Profil psychologique : équilibré
Profil génétique : équilibré
Casier judiciaire : vierge

Zelderr Tajdik : Kwall, 48 ans. Célibataire. Pas d'enfant. Employé par TerraProtek, petite entreprise de gardiennage, à laquelle ToluQen fait souvent appel.

Profil psychologique : équilibré
Profil génétique : équilibré
Casier judiciaire : vierge

Samm Djinn : Humain, 52 ans. Marié. Douze enfants. Vivrait en polygamie. Sans emploi. Est soupçonné d'être ou d'avoir été un « cobaye » de ToluQen Instituts (vraisemblablement contre un « salaire » versé en espèce).

Profil psychologique : équilibré – tendance possible : schizotypique
Profil génétique : équilibré
Casier judiciaire : vierge

Les suspects

Rodik Torgul : Humain, 27 ans. Célibataire. Pas d'enfant. Sportif amateur. Casier vierge.

Profil psychologique : équilibré – tendance possible : impulsive
Profil génétique : équilibré
Casier judiciaire : vierge

Kensta Vagner : HornsGoth, 38 ans. Marié. Deux enfants. Chef comptable chez AltoTechnologies Corporation. Casier vierge.

Profil psychologique : équilibré – tendance possible : histrionique
Profil génétique : équilibré

TWIN GALAXIES

Casier judiciaire : vierge

Vilukar Starrik : Kwall, 22 ans. Célibataire. Etudiant en picotechnologies. Collectionneur de cartes à jouer anciennes. Casier vierge.

Profil psychologique : équilibré – tendance possible : sadique

Profil génétique : équilibré

Casier judiciaire : vierge

Ezvinna Tarunief : Sélénienne, 56 ans. Mariée. Trois enfants. Chef d'une petite entreprise d'import-export. Casier vierge.

Profil psychologique : équilibré – tendance possible : paranoïaque

Profil génétique : équilibré

Casier judiciaire : vierge

Mozav Kazoktos : Anoréen, 42 ans. Divorcé. Pas d'enfant. Informaticien employé par ZadoComp Inc. Casier vierge.

Profil psychologique : équilibré

Profil génétique : équilibré

Casier judiciaire : vierge

Lieux possibles : rien ne se dégage pour l'instant.