



Recueil des synopses proposés dans le cadre du 5^{ème} concours de la Cour d'Obéron

Le concours s'est déroulé du 28 juin au 31 août 2009, sur le thème :

« Il est aussi facile de se tromper soi-même sans s'en apercevoir qu'il est difficile de tromper les autres sans qu'ils s'en aperçoivent. »

Ce recueil comprend les scénarios suivants :

- Qui est trompé croyait tromper (Warhammer), par Pitche.....1
- Suspension consentie de l'incrédulité (Donjons & Dragons), par Kérosène.....2
- L'oracle (Donjons & Dragons), par lazzmaniandevil.....3
- Mystification, par MrSel.....5
- Le loup dans la bergerie (médiéval ou fantastique), par Yodram.....6
- Le Roi est mort (thriller contemporain), par Kérosène.....7
- Bleu de Prusse (Space 1890), par Cultösaustus.....8
- Bien mal acquis ne profite qu'au Zharn (Space Frontiers), par Acritarche.....10

Qui est trompé croyait tromper

par Pitche

Ce synopsis est prévu pour *Warhammer Jeu de rôles*.

Nos personnages vont être trompés s'ils ne prêtent guère attention. Les apparences sont souvent trompeuses, plus encore dans un monde dévasté et manipulée par le Chaos corrupteur. C'est l'un des thèmes forts du monde de *Warhammer*.

Les personnages sont embauchés pour assassiner discrètement un marchand d'armes. Ils devront tout faire pour que cela passe pour un accident, un suicide, mais sûrement pas un meurtre. Ce notable bourgeois vendrait des armes à des barbares du nord qui assaillent la population locale. Ils vont donc devoir tromper les autres sur cette mort inopinée.

Tout du moins, c'est ainsi que leurs commanditaires ont présenté les choses.

Mais il en est tout autre. En fait, le marchand fait parvenir des armes pour que la pauvre population puisse se défendre d'attaques très fréquentes d'hommes-bêtes qui terrorisent et désolent la région par leurs exactions. Ainsi, il est facile que les personnages se trompent sur le compte du marchand, et soient en fait manipulés par d'obscurs groupuscules du Chaos qui verront d'un bon œil que la région ne soit plus approvisionnée d'armes et que le Chaos submerge celle-ci.

En se renseignant sur ce bourgeois, ils apprendront que ces intentions ne sont pas si mauvaises. Il a de la famille là-bas et c'est ainsi qu'il achemine des armes en convoi. Mais il est très probable que les personnages exécutent leur mission sans soucier des détails.

Cette aventure s'apparentera à un scénario type « mission ». Ce n'est que par la suite que le Meneur de jeu devrait habilement faire apparaître qu'ils ont été trompés et qu'ils ont œuvré pour le Chaos, c'est là tout sa force.

Suspension consentie de l'incrédulité

par Kérosène

Un scénario pour *Donjons et Dragons*, ou presque

Les PJ sont un groupe d'aventuriers embarqués dans un donjon de type Porte-Monstre-Trésor des plus laborieux. Ils s'y ennuiant comme jamais et commencent à relever une série de bizarreries dans la nature et le comportement du monde qui les entoure. Sont-ils le jouet de leur imagination, d'un puissant sortilège ou bien... ?

Une multitude de petits indices va les conduire à douter de la réalité qui les entoure. Par exemple :

- le donjon où ils évoluent n'a rien de cohérent : alors qu'il est censé s'agir de la forteresse d'un méchant nécromancien très puissant, c'est une succession de salles sans rapport entre elles, comme un labyrinthe de jeux vidéo.

- les monstres et les pièges n'ont aucune cohérence, ni vraisemblance (monstre enfermé dans une cage depuis plusieurs années, monstres errants, piège qui se réamorçe tout seul après usage...)

- le sol est orné de motifs hexagonaux (gravés dans la pierre, dessinés par le dallage, peints...) et tout le monde se déplace et se positionne systématiquement en fonction de ceux-ci et, lors d'un affrontement, les personnages ne peuvent s'empêcher de compter chacun de leurs pas.

- certaines pièces sont très ornées, meublées et pleines de détails intéressants... tandis que d'autres se contentent de murs nus et lisses. Ce sont toujours les pièces les plus intéressantes à l'œil qui contiennent pièges, monstres... Il y a même des portes qui s'ouvrent sur un mur et des couloirs qui semblent ne jamais finir, jusqu'à ce qu'un éboulis de rochers barre le chemin...

- à l'examen, les murs ont quelque chose d'anormal, comme s'ils n'étaient pas complètement réels.

- Il se produit un bruit bizarre avant chaque événement important, les gens ont tendance à commenter leurs actions (« ouais, touché ! », « oh non, manqué ! »), les blessures affaiblissent mais ne saignent pas...

La progression doit se faire de manière assez subtile en jouant sur tous les poncifs du donjon. Peu à peu les PJ finiront par se s'interroger sur le monde qui les entoure jusqu'à découvrir, au cœur du donjon, un miroir magique qui leur révélera l'horrible vérité : ils ne sont que l'émanation de l'imaginaire d'une bande de gugusses bien assis autour d'une table avec force victuailles.

L'oracle

par lazzmaniandevil

Ce synopsis a été rédigé avec les règles de Donjons et Dragons 3.5 en tête, mais contient assez peu de détails techniques et peut probablement être utilisé dans la plupart des campagnes de jeux de rôle de type médiéval-fantastique.

Lorsque sa future épouse disparaît sans laisser de traces lors d'une soirée mondaine, un prince fait appel aux PJs pour la retrouver. Ces derniers reçoivent en plein milieu de la nuit la visite de gardes leur ordonnant de se rendre au palais royal dès le lendemain matin. En prévision de cette rencontre, le prince demande à son principal conseiller, un oracle de grande renommée, d'utiliser ses pouvoirs de divination afin de diriger l'enquête dans la bonne direction. Même s'il est exténué et un peu ivre, l'oracle s'exécute immédiatement.

Bien qu'il n'ait rien à voir avec l'affaire, le conseiller du prince n'est pas trop contrarié par cette disparition subite. En effet, la jeune dulcinée fait très peu confiance à la magie, et le devin craint que son scepticisme ne contamine le prince, ce qui lui ferait sans aucun doute perdre influence et pouvoir. Il décide donc de présenter une fausse divination afin de volontairement diriger les PJs dans une mauvaise direction. Il espère ainsi qu'une absence prolongée de la future princesse forcera le prince à choisir une autre épouse. Il effectue d'abord une véritable divination qu'il inscrit sur un bout de papier; puis, il en rédige une fausse et se couche.

Le lendemain matin, il se lève en retard et empoche rapidement les deux papiers. En marchant dans les couloirs menant à la salle d'audience, l'oracle est prit de remords et décide de donner au prince la véritable divination. Mais il y a un problème: avec l'alcool consommé à la soirée mondaine et la fatigue de sa nuit écourtée, l'oracle ne sait plus laquelle de ses divinations est véridique. Il n'ose pas avouer en avoir fait une fausse ou même demander un délai additionnel pour en faire une nouvelle car cela soulèverait sans doute la colère du prince. Lorsque vient le temps de dévoiler les résultats de sa divination, il en choisit nerveusement une au hasard :

*"À l'Ouest fût emportée contre son gré,
par petits mais bien cruels chevaliers,
sur canines montures remplies de malice,
vers leur grotte aux milles supplices"*

En la lisant, il se convainc lui-même qu'il s'agit de la véritable prédiction (à tort bien entendu; c'est si facile de se tromper soi-même...). Un PJ observateur remarquera sans doute que l'oracle semble cacher quelque chose. Si on le questionne, le devin réalise à quel point il est difficile de tromper les autres. Plus il est questionné, plus il sue à grosses gouttes, plus il hésite et plus il bégaye. Malgré l'évidence, il n'avouera pas qu'il cache quelque chose tant que le prince est présent, craignant sa réaction. Le prince, lui, a une confiance aveugle en son conseiller et ne remarque même pas sa nervosité. Une fois la réunion passée, l'oracle prend contact avec les PJs afin de leur expliquer sa réaction. Après leur avoir fait jurer qu'il ne diront rien au prince, il avoue alors avoir fait une fausse prédiction et avoir temporairement mêlé la vraie et la fausse, mais insiste sur ses remords et sur sa conviction d'avoir livré la vraie. Il fournit quand même, si on la lui demande, ce qu'il croit dur comme fer être la fausse divination (mais qui en réalité est la vraie) :

*"À l'Est s'est enfuit de par sa propre volonté
car sur la pureté de son amour, s'était trompée
Tromper les autres est maintenant son fardeau
Afin de vivre incognito"*

Devant l'honnêteté de cet aveu, les PJs risquent de se tromper à leur tour et de suivre la direction indiquée par la fausse prédiction. Celle-ci désigne très clairement comme kidnappeurs une petite tribu de gobelins vivant dans les montagnes de l'Ouest, reconnus autant pour les worgs qu'ils chevauchent que pour leurs techniques de torture plutôt avancées. Et si les PJs décident de croire la véritable divination, ils devront peut-être, une fois l'ex-future princesse retrouvée, la tromper avec de faux prétextes pour la convaincre de revenir car l'amour et l'inquiétude du prince ne seront pas des arguments suffisants à ses yeux. Ou peut-être choisiront-ils de tromper plutôt le prince sur la localisation de sa bien-aimée afin que celle-ci puisse être heureuse et tranquille avec son nouvel amoureux...

Mystification

par MrSel

Ce synopsis est destiné à un groupe de personnages expérimentés ; idéalement, ils devraient commencer à être connus pour avoir mené à bien plusieurs enquêtes, démantelés des organisations secrètes et/ou sauver d'envoûtantes jeunes filles de monstres à écailles.

L'intrigue

Tout commence comme de bien entendu par la disparition tragique d'un érudit occulte, célèbre pour ses travaux académiques qui ont démontré l'imposture de plusieurs sectes – et avéré la dangerosité d'autres ordres hermétiques. L'enquête semble assez facile et les nombreux indices pointent tous sur un petit village reculé, dans l'arrière-pays montagnard, célèbre pour ses hivers rudes et ses mœurs inamicales. Lorsque les personnages se rendent sur place, les indices foisonnent de plus belle :

- de nombreuses disparitions ont été signalées dans la région dans les deux cents dernières années,

- lorsqu'on s'intéresse aux archives de l'État civil, on s'aperçoit que la plupart des vieillards de la vallée concernée ont tous plus de 90 ans, que certains semblent même avoir plus de 150 ans, alors qu'ils en paraissent beaucoup moins,

- les légendes colportées dans les rares auberges ou celles qui sont consignées dans les archives de l'Évêché parlent de cérémonies impies, d'ombres qui dévorent les hommes, de familles maudites et de scène de cannibalisme sauvage...

Lorsque les personnages se décident à se rendre dans la ferme maudite dont tous les indices laissent à penser qu'elle abrite une famille dégénérée et malfaisante, les personnages sont pris sous le feu d'un guet-apens musclé ! Les assaillants prennent la fuite dès qu'ils blessent quelques-uns des personnages. Si les joueurs continuent l'enquête dans l'odieuse ferme, ils pourront y trouver tout un bric-à-brac occulte et les restes de quelque Sabbat innommable. En outre, des indications curieusement accessibles révèlent que le culte local tient un temple secret dans une grotte montagnarde à quelque distance de là...

Révélation

Bien sûr, cette aventure est un coup monté. La grotte se révèle être un piège, où une embuscade encore plus mortelle attend les personnages et où des indices les mènent dans une sombre forêt près d'un cairn désolé, où une souricière particulièrement fatale les attend. En fait, les personnages ont trop fait parler d'eux et un groupe particulièrement déterminé a décidé d'en finir avec ces empêcheurs de sacrifier en rond et de les punir par là où ils ont blasphémé. A cette fin, le culte monte de toutes pièces une machination destinée à tromper les personnages et à les attirer dans des traquenards de plus en plus violents. L'érudit a bel et bien été enlevé (et a été tué depuis), cette disparition n'est toutefois pas le cœur de l'enquête, mais l'amorce pour attirer l'attention des personnages. Les indices disséminés tout au long de l'enquête sont tous artificiels : ils sont mis en évidence à l'attention des personnages de manière à stimuler leur orgueil et provoquer leur perte.

Aussi, la seule manière pour les joueurs de s'en sortir sera de réussir à lever le voile sur cette supercherie, à comprendre que ce sont eux les authentiques victimes de cette mascarade et à abandonner la poursuite d'une enquête pour sauver leur peau – ou bien à anticiper le piège suivant pour tenter de détruire leurs opposants.

Le loup dans la bergerie

par Yodram

Cadres possibles : après l'issue heureuse d'un grand conflit médiéval (invasions normandes du X^e siècle sur fond de rivalité entre derniers Carolingiens et premiers Capétiens, luttes en Terre Sainte, Guerre de cent ans) ou fantastique (lutte contre les forces du mal, du chaos).

L'intrigue revient à placer les PJs dans le rôle d'alliés puis de défenseur d'un puissant comparable à Gilles de Rais (inspiration évidente), sauf qu'ils ignorent trop longtemps ses véritables abominations. Pourquoi cet homme est-il un tueur d'enfants pervers et sanguinaire ? Traumatisme de guerre ? d'enfance ? A moins que (dans l'option fantastique) son ancien adversaire, démoniaque, n'ait décidé de survivre dans son enveloppe charnelle !

Les Pjs sont membres de la mesnie ou vassaux du seigneur X. (nom à adapter au contexte), vassal du puissant Y, vainqueur du terrible Z. Y doit sa victoire en grande partie à la vaillance de X et il prend ombrage de sa popularité, cherchant donc un moyen de l'abattre. Ses espions sillonnent les terres de X et cherchent par tout moyen à le compromettre (exactions sur les populations, empoisonnement de puits, etc.) en créant un climat délétère. Le Seigneur X charge les Pjs de lutter contre les agents infiltrés de Y (ou ils le font d'eux-mêmes, idéal). Ils commencent à entendre parler de disparitions mystérieuses d'enfants, mais ne trouvent aucune piste concluante. Toutefois, ils parviennent à déjouer certains des plans des agents de Y ; ils doivent être persuadés d'être du côté des "forces du bien".

Y fait arrêter X l'accusant de crimes horribles sur des dizaines d'enfants. Il organise un procès public pour obtenir l'adhésion de la population. C'est alors que X demande aux Pjs d'assurer sa défense, comptant sur les autres horreurs qu'ils ont vues pour être persuadés de son innocence... et le défendre d'autant mieux. De fait, les Pjs vont pouvoir profiter de cette tribune publique pour dévoiler les méfaits des agents de Y. Alors que les Pjs commencent à avoir des doutes sur l'innocence de leur "client" et seigneur, ferveur publique et chauvinisme amènent Y à renoncer au projet de condamner son rival, de peur de devoir mâter une insurrection populaire.

Dès sa libération obtenue, la folie de X reprend de plus belle et les disparitions d'enfants se multiplient, tandis que la foule commence à vouloir s'armer pour lutter contre celui qu'elle juge responsable : le puissant Suzerain Y et ses bandes de mercenaires infiltrées.

Les Pjs sont dès lors des témoins gênants pour X et des présumés complices pour Y. A eux de faire en sorte de trouver la meilleure issue possible pour eux... et pour les enfants.

Le Roi est mort

par Kérosène

Il n'y a pas de menteurs, mais des gens avides d'illusion (S. Rezvani).

Hoaxterminator.com – Wikiencyclo

La fondation hoaxterminator a été créée par le milliardaire Lawson S. Kamen qui a fait fortune grâce à ses start-ups. Lorsque son fils de 3 ans fut enlevé et qu'il fallut 4 ans pour retrouver le corps après que les ravisseurs se furent enfuis avec 5 millions de dollars, les plus folles rumeurs ont circulé sur la Toile, suscitant horreur ou espoir selon les cas. Certaines circulent encore d'ailleurs. Kamen ne s'en est jamais remis et s'est juré de consacrer toute sa fortune à la lutte contre la rumeur électronique.

[...]

Les membres de hoaxterminator.com se divisent en 3 catégories : simple membre, Hoax-fighter et Terminator. Lorsqu'un simple membre s'implique suffisamment dans la communauté, il devient Hoax-fighter. Quand le Hoax-fighter prend de l'importance, il peut devenir un Terminator, ce qui lui donne droit à une indemnité s'il souhaite se consacrer à plein temps à la chasse aux rumeurs.

Une grande ville étatsunienne, maintenant. Un jeune homme vient de se suicider en se jetant du toit d'un palace. Pour la sécurité de l'hôtel et la police, le suicide ne fait aucun doute. La victime, Geoffrey Barnes était plus connue sous le pseudonyme de « Terminator McBain » sur le site hoaxterminator.com. Dernièrement, il avait décidé de s'attaquer à une légende urbaine affirmant que le roi de la pop, Jack Michaelson, est mort depuis 20 ans et est remplacé par un sosie.

Les PJ sont des Terminators, c'est-à-dire des membres actifs de hoaxterminator.com qui se sont donné pour but de démystifier les rumeurs de la Toile. En confrontant leurs souvenirs du défunt et de sa personnalité de battant, ils se convainquent que sa mort ne peut pas être un suicide. Ils concluent rapidement qu'il y a peut-être un lien entre la mort de la victime et son enquête : la pop-star Jack Michaelson, qui est au centre d'un nombre incalculable d'histoires à dormir debout et de légendes urbaines. Lorsque celle du sosie a resurgi récemment, T-McBain, avait décidé de lui tordre le cou une bonne fois en en démontant les arguments. Il a entrepris de remonter la piste et collecter des indices prouvant le ridicule de l'histoire.

Après bien des péripéties, où ils devront retrouver et entrer en possession du dossier d'enquête de T-McBaine, échapper à de mystérieux inconnus patibulaires bien décidés à leur faire passer de sales quarts d'heure, faire l'objet de tentatives de corruption de la part d'un avocat de la vedette qui ne veut pas la voir associée à un scandale, faire face à l'incrédulité prévisible d'autorités qui ne risquent pas de prendre au sérieux une bande de geek qui jouent au détective... ils finiront par découvrir le secret qui a coûté la vie à T-McBain : une fois n'est pas coutume, la légende était vraie, Jack Michaelson est bien mort 20 ans auparavant dans une clinique privée pour la jet-set. Son rôle est joué depuis par un sosie que son manager a embauché pour ne pas perdre les juteux contrats que l'artiste venait de signer avec sa nouvelle maison de disques. T-McBain a été poussé du toit par l'un des gardes du corps de l'artiste après avoir tenté de s'introduire dans la suite d'hôtel qu'il loue à l'année.

Aux abois, le manager est prêt à tout pour protéger son secret, y-compris faire appel à un gang pour faire le ménage. Les PJ vont devoir passer du statut de détective virtuel à celui d'enquêteur du monde réel, ce qui ne sera assurément pas de tout repos. Une fois en possession de la clé de l'énigme, il leur restera un ultime choix à faire : faire éclater la vérité en mémoire de leur ami tombé au champ d'honneur au risque de désespérer des millions de fans ou laisser perdurer une imposture qui, finalement, n'est peut-être pas aussi grave que ça.

Bleu de Prusse

par Cultösauros

Synopsis pour [Space 1890](#) (adaptable à Space 1889, et probablement recyclable, moyennant quelques adaptations, à une ambiance *pulp* bien terrienne)

Les PJ sont nouvellement arrivés sur Mars (optionnellement, ils peuvent être un peu plus "amarsinés" et accompagner un PNJ arrivant de la Terre).

Un explorateur leur vend des objets qu'il déclare avoir trouvés dans les ruines de Phaano, une ancienne cité martienne, réputée pour sa nécropole d'une taille démesurée, et qui n'était jusqu'à présent connue que parce que son nom figure dans divers textes, son emplacement n'ayant jamais été localisé.

Les PJ (ou leur employeur) décident de monter une expédition archéologique pour aller fouiller ces ruines. Ils peuvent être motivés par la découverte scientifique et/ou la notoriété qui l'accompagne, ou plus prosaïquement vouloir faire main basse sur les richesses accumulées dans les tombes de la nécropole et les vestiges ensablés des bâtiments.

Les ruines de Phaano se trouvent dans le désert d'Isidis, situé entre les colonies anglaise et française. Pour s'y rendre en partant de Syrte, il faut suivre le canal de Triton, puis une partie du canal de Népenhès, avant de le quitter pour suivre le canal d'Isidis qui s'enfonce dans le désert jusqu'à la ville presque en ruines de Garkaa, à son extrémité. Là, il n'y aura plus qu'à repérer un canal asséché orienté est-ouest et à le suivre vers l'est pour aboutir au site archéologique.

De Syrte au canal d'Isidis, les PJ pourraient par exemple accompagner une caravane commerciale se rendant à Syrtis Major (à l'extrémité du canal de Népenhès), afin d'être moins exposés aux risques du désert et aux éventuelles attaques de brigands. Le trajet de Syrte à Garkaa, suivant le réseau des grands canaux, peut se faire sans la moindre carte.

Mais les préparatifs de l'expédition des PJ ont attiré l'attention de la Preußische Mars-Gesellschaft, société universitaire prussienne se consacrant à l'étude de la planète rouge, dont des membres se trouvant au consulat prussien à Syrte montent rapidement une expédition concurrente.

Les PJ (ou leur employeur PNJ) tentent de les égarer. Une solution très simple consisterait à envoyer les Prussiens sur une fausse piste, par exemple en leur faisant croire que les ruines sont à l'ouest de Garkaa. Si l'expédition est menée par un PNJ, celui-ci fera une copie des indications de l'explorateur, en remplaçant E (pour Est) par O (pour Ouest), et les laissera suffisamment faciles à trouver dans ses affaires pour qu'un espion à la solde des Prussiens puisse s'en emparer.

Les PJ quittent finalement Garkaa le long du canal asséché, à la recherche des ruines. Mais sont ils bien partis dans la bonne direction ?

S'ils sont nouveaux sur Mars, ils peuvent s'être faits avoir comme des bleus en interprétant une carte : les cartes de Mars ont le sud en haut et le nord en bas. L'est y est donc à gauche, et selon la façon dont l'itinéraire pour Phaano leur aura été expliqué, il est

fort possible que les ruines soient en fait à l'ouest de Garkaa (s'ils n'ont pas eu d'indications cardinales, mais des directions approximatives sur une carte).

Les Prussiens, eux, ne feront pas cette erreur, ne se laisseront pas prendre au piège grossier tendu pour les égarer, et se dirigeront dans la bonne direction (peut-être ont-ils eux aussi fait parler la source des PJ ?) ; ils pourraient arriver avant l'expédition des PJ...

Si les PJ sont trop expérimentés pour commettre une erreur aussi grossière (ou laisser leur commanditaire PNJ la commettre), les Prussiens tomberont dans le panneau du faux itinéraire, mais interpréteront le O comme indiquant l'est (Öst en allemand) et se dirigeront quand même dans la bonne direction.

Dans ce cas, les ruines ne sont pas là : les PJ ont monté toute leur expédition sur la base de vestiges qui n'étaient que des faux habiles confectionnés par le prétendu explorateur ou des complices martiens.

Dans tous les cas, les PJ se seront faits avoir comme des bleus, alors que l'expédition de leurs adversaires aura su déjouer les tentatives faites pour les égarer...

Bien mal acquis ne profite qu'au Zharn

Par Acritarche

Le scénario est prévu pour [Space Frontiers](#) mais peut s'adapter facilement à tout un tas d'univers et pas forcément de science fiction.

Un PJ est contacté par un artiste de Briga connu pour ses oeuvres biosensitives afin d'aller récupérer une cargaison livrée dans un conteneur STD25M (de 25 mètres cubes, donc) qui lui servira de base à sa prochaine oeuvre. S'il est marchand ou contrebandier, cela sera assez naturel, sinon il faut inventer un prétexte comme une faveur due. Le caisson attend sur Onistar 3, un système satellite de Briga. L'artiste ne leur révèle pas que la cargaison est un kyste de microcolonie zharn, un objet extrêmement dangereux s'il vient à se réveiller.

Un kyste zharn peut se former quand une colonie est soumise à un tir de laser biogénique à large faisceau développé par les Humains sur base des bombes biogéniques P'täär. Ce faisceau laser a pour but de dérégler la protéogenèse (production de protéines, acides aminés, etc.) d'une colonie zharn. Or une colonie zharn se compose toujours d'une enveloppe extérieure de Zharns protecteurs. Quand ceux-ci ne font plus leur boulot, la colonie est immédiatement soumise aux rudes conditions de l'extérieur. Dans la toute grande majorité des cas, elle explose en projetant des résidus cellulaires, du liquide physiologique et autres joyeuseté dégoûtantes. Mais dans de très rares cas, la colonie n'explose pas et s'enkyste! Jamais personne n'a vu un kyste zharn se réveiller. Tous les kystes répertoriés ont été collectés et acheminés vers des laboratoires secrets de Bosphorus (et d'autres laboratoires encore plus secrets si on en croit la Visinter). Le commerce de kyste zharn est bien entendu strictement interdit et donc hautement lucratif.

La réception du caisson STD25M sur Onistar 3 se passe sans problèmes majeurs, si ce n'est que l'équipage du cargo qui leur livre la chose est des plus louches et que leur cargo semble avoir subi quelques avaries. S'ils sont fins observateurs de la nature humaine, ils peuvent noter que l'équipage du cargo semble épuisé et montre des signes pendants de manque de sommeil. Si les Pjs se renseignent auprès de l'administration kafkaïenne de l'Empire, ils apprennent que le cargo revient du secteur E3e7, un territoire disputé au Zharn.

Lors du long retour en espace inverse, le voyage, outre quelques désagréments liés à l'hostilité naturelle de l'espace fluide, les Pjs sont confrontés à d'étranges phénomènes. Il sont tour à tour la proie à des cauchemars assez violents durant lesquels ils fuient une menace inconnue dans des couloirs exigus. Parallèlement, l'alerte d'intrusion de leur vaisseau résonne plusieurs fois, indiquant qu'un organisme non identifié se trouve à bord. Les relevés sont au mieux imprécis, au pire chaotiques. Quelques recherches et bidouillages de senseurs les amènent à découvrir que des signes d'activités biologiques émanent du caisson STD25M.

Les Pjs devraient finir par avoir un aperçu de ce qui se trouve dans la cargaison et découvrir son origine zharn évidente, la dangerosité de la chose, l'interdiction formelle qui entoure sa commercialisation, mais aussi son immense valeur commerciale.



Toujours est-il que les voilà face à de cruels dilemmes moraux et techniques. D'autant plus que, le voyage s'éternisant, les cauchemars se font plus prégnants, plus réels (avec influence sur la RCM des Pjs) et que les alarmes d'intrusion se font de plus en plus fréquentes et impérieuses.

Au final (le climax), la colonie zharn se réveille en émettant un fort signal télépathique qui assommera la plupart des gens présents. Le réveil du zharn est l'occasion d'une scène, mélange entre Alien et le Blob, qui permettra aux Pjs de s'illustrer et de se venger de leurs cauchemars en les vivant une dernière fois, mais pour de bon. Si les Pjs décident d'éjecter le caisson STD25M en espace inverse, le réveil se fera dans la soute où se trouve le caisson (c'est la meilleure solution pour se débarrasser du kyste, donc celle que ne choisiront pas les Pjs). Sinon, les Pjs livrent la cargaison à l'artiste qui expose le kyste après l'avoir taillé à la forme de sa prochaine oeuvre. Le zharn se réveille lors du vernissage, auquel sont invités les Pjs, bien entendu.

Quoi qu'il en soit (épilogue), le réveil de la colonie laisse des traces compromettantes derrière lui et il y a fort à parier que les Pjs auront tout le mal du monde de s'expliquer lors de l'enquête musclée qui suivra. Surtout que les relais impériaux en espace inverse viennent de repérer une mégacolonie zharn en espace inverse, direction Briga!