



Fish Connection par Kazanoff

Ce scénario pour Fading Suns se déroule sur Byzantium Secundus. Le supplément qui est consacré à la planète est nécessaire ; le Guide des joueurs peut apporter d'utiles précisions sur les Oro'ym.

Il est assez ouvert et lié à d'autres problèmes (à la fois fausses pistes et vraies intrigues) détaillées dans Byzantium Secundus.

L'histoire

Kurmal et Alssir sont deux frères Oro'ym. Cette espèce amphibie récemment redécouverte habite les océans de la planète Madoc. Tous deux vivaient de commerce avec des Guildiens, récupérant sous la mer des antiquités Oro'ym (objets d'art, technologies anciennes et reliques sacrées). De tempérament curieux, ils décidèrent de s'envoler vers les étoiles pour découvrir d'autres mondes et rencontrer les humains. Ils emportèrent avec eux deux caisses d'objets rares et précieux, pour offrir à des dignitaires ou vendre à des marchands. Ils embarquèrent dans un vaisseau à destination de Byz Sec, à un saut de distance, où survit une petite communauté Oro'ym, et où les océans couvrent une grande partie de la planète.

Malheureusement pour eux, les Fouinards chargés de les emmener sont des mauvais garçons... Intrigués par la collection technologique des deux xénomorphes, ils y trouvent des petits trésors, dont des programmes portant sur la recherche génétique, pour lesquels ils connaissent un lucratif débouché. Ils décident donc de se débarrasser de leurs passagers peu après leur arrêt sur la station Cumulus. Mais cela tourne mal : les deux Oro'ym ne se laissent pas faire, et le combat provoque la perte

du contrôle du vaisseau, qui finit par se poser en urgence sur une petite île de Galatée, non loin de Port-Autorité.

Alssir parvient à s'enfuir, étant donné la proximité de la mer, et il rejoint un peu par hasard Port Agora. Déçu par les humains et extrêmement méfiant il se cache. Dans le même temps, il aimerait bien se venger des Fouinards, et en particulier du Caïd Luciano, le chef du groupe, qui a tué son frère. Il a également rencontré la communauté des hommes-poissons, aberrations génétiques produites par les recherches inhumaines de l'Ingénieur Prof. Finman ; ceux-ci, complètement perdus, l'ont adopté comme chef de leur petit groupe.

Dans le même temps, les Fouinards cherchent Alssir pour mettre la main sur la caisse qui leur a échappé, et qui représente beaucoup d'argent (assez pour remplacer leur petit vaisseau). Ils ont également contacté le Prof. Finman pour lui vendre les outils de recherche génétique. Et ils ont écoulé sur le marché noir quelques uns des objets Oro'ym. En particulier un programme de recherche génétique, pour lequel ils ont contacté le Prof. Finman...

L'implication des personnages

Plusieurs possibilités, selon les personnages, avec la possibilité de les combiner.

Ils peuvent entendre parler d'étranges objets de technologie avancée (NT 6, voire 7 pour certains objets) : la technologie Oro'ym est très différente de celle des humains, dans son design et son fonctionnement. Des personnages religieux ou Guil-

diens, pour des raisons opposées, seraient ravis d'en savoir plus.

Ils peuvent également s'intéresser au crash d'un petit vaisseau à une centaine de km de la Cité Impériale : on leur demande de s'y rendre et de faire le point.

Ils peuvent enfin avoir entendu parler de l'arrivée de deux Oro'ym (aperçus malgré les Fouinards à la station Cumulus par quelques Auriges qui en ont parlé autour d'eux) et vouloir les rencontrer, pour s'apercevoir qu'ils ont complètement disparu de la circulation.

Le Novell Naples

Les Fouinards sont parvenus à atterrir en urgence sur l'îlot Istinyé, situé à 200 km de Port-Autorité. L'endroit est pauvre parce que très inondable, et n'y survivent que des serfs paysans ou pêcheurs. Il y a une petite ville : Vieux-Taksim, qui dispose d'un minuscule astroport et d'un port desservi par de rares bateaux. Si proche de la Cité Impériale, on est dans un autre monde.

Tout le monde est au courant de l'accident, et on pourra sans problème indiquer l'endroit aux pj. Les autorités (Josef Hils, homme libre gérant l'îlot pour le compte d'un noble et Aman Tolga, un vieux Guildien de l'Autorité – la guildie principale de Byz Sec), pourront apporter leur maigre concours ; par exemple en indiquant qu'un groupe de personnes a déjà été aperçu sur place. Ils seraient arrivés dans un grand glisseur, et repartis dare-dare.

Le vaisseau est gravement endommagé, et il faudrait l'envoyer en réparation sur un arsenal pour le récupérer. En fait les Fouinards ont été secourus par des

membres de leur « gang » ; ils ont aussi récupéré tout ce qui pouvait l'être du vaisseau (plus de machine pensante, d'armes ni de cargaison). Des traces de sang peuvent être décelées dans le poste de pilotage (le pilote a été blessé lors de l'atterrissage), et un bon test de mécanique révélera que certains des dégâts ne sont pas dus au crash (mais au combat). On peut repérer des impacts laser et un harpon est fiché dans une paroi. Le Novell Naples est un très petit cargo (taille 4) dont une partie de la soute est secrète. Il appartient clairement aux Fouinards (avec leur emblème), et peut franchir des portails de saut. Impossible de savoir d'où il vient.

Si les pj investiguent, ils trouveront ou seront menés au cadavre d'un Oro'ym. Sa combinaison hydratante s'est brisée, et il était déjà blessé.

D'étranges objets (de désir ?)

Alertés par l'Église ou par la Guilde, les pj cherchent à se renseigner sur les objets xénomorphes : une relique Oro'ym fait son apparition chez un riche collectionneur Al-Malik ; un élixir de longévité retient l'attention d'Ingénieurs parce que sa composition est anormale ; un marchand de Port-Autorité met en vente des armes de projection (type harpon) perfectionnées et jamais vues ainsi que des pièces de tissu-armure dans une texture inconnue, etc... (en fonction des intérêts des joueurs et de leurs contacts). C'est une piste à la fois facile et impossible à suivre. On aurait proposé une très vieille statuette à Vintius Rudanda, le plus fameux marchand d'art xénomorphe, qui n'avoue cependant pas l'avoir achetée (en fait, si).

Facile parce que les objets sont vraiment hors du commun par leur technologie, et très repérables par leur design. Même si les recéleurs protègent ses sources, au prix de gros efforts (intimidation, chantage, graissage de pate & co), il est finalement possible de remonter aux vendeurs. Impossible parce que tout le monde trafique à Port-Autorité, et tout peut se trouver. N'hésitons pas à envoyer les pj sur des fausses pistes (« Les magiciens de la contrebande », in Byzantium Secundus, se jouerait très bien de front). Et surtout, une source

principale : un gang de Fouinards installé dans la Favela au Sud Ouest de l'Astroport (précisément au lieu anciennement dit Bellevue, aujourd'hui Caniveau Sud). Imaginons un concentré de pauvreté régulièrement inondé et infesté de vermines, au propre comme au figuré.

Une explication cordiale

Tôt ou tard les pj vont se tourner vers les Fouinards. Il est difficile de rentrer en contact avec le gang de Luciano. Il s'occupe de racket, de vol et de recel, et de trafic de technologie ; ses activités sont donc très discrètes. Il fait régner la terreur sur son territoire, Caniveau Sud, et les gens ne parlent pas. Au contraire, toute investigation un peu ostensible conduira à une confrontation musclée avec les brutes qui l'entourent.

Ses activités d'« export-import » avec la planète Madoc ont plus pignon sur rue, parce qu'elles nécessitent des contacts et une logistique. Les pj peuvent se faire passer pour des acheteurs ou des vendeurs et le rencontrer. Il ne dira pas grand-chose pour autant. Si on le met au pied du mur, il conseille aux gens de s'occuper de leur business. Son supérieur en revanche, le Consul Antonio Suvatski, est plus soucieux des relations publiques, et n'a guère apprécié les méthodes expéditives de Luciano. Il tentera de pacifier la chose, promettant de protéger Alssir s'il le retrouve. Mais il n'agira pas contre Luciano, sinon en lui donnant un avertissement. C'est en le rencontrant à son bureau que les pj croisent Alvarez, l'Aurige qui pilotait le vaisseau et qui s'est blessé lors du crash. Animé de sentiments xénophiles, il a mauvaise conscience et expliquera ce qui s'est passé. Il parlera aussi des livraisons secrètes de matériel génétique au Prof. Finman. Détail intéressant : le matériel livré est inutilisable en l'état, il faut le compléter par des programmes en possession d'Alssir... devant la somme d'argent en jeu, les Fouinards ne vont certainement pas en rester là.

Retrouver Alssir

C'est quasiment impossible. Il se cache dans la Ville Engloutie (appelée Stygriat), dans une Église abandonnée. Le lieu est à

la fois inondé, labyrinthique et dangereux. Les pj peuvent entendre parler d'hommes poissons, sorte de mythe urbain des pêcheurs et des éclusiers. Ils n'ont rien de mythique, et sont une fausse fausse piste. C'est-à-dire que se renseigner sur eux conduit à en rencontrer – difficilement – un, mais il ne s'agit pas d'un Oro'ym. Juste un humain génétiquement modifié. Mais il sera bien en contact avec Alssir ! (On peut croiser ici l'intrigue avec celle proposée dans Byzantium Secundus : des crimes ont été commis par de mystérieux amphibiens. Les pj soupçonneront l'Oro'ym, alors qu'il s'agit des hommes poissons, agissant en fait sous la contrainte d'un groupe anti-xénomorphes qui considèrent qu'on accorde trop de respect et de droit aux rares Oro'ym résidant sur Byz Sec).

Une piste s'offre aux pj sous une forme funeste : des éclusiers sont morts d'un mal étrange. Renseignements pris (par exemple au sanctuaire Amalthéen), il s'agit de la grippe bleue, une maladie de Madoc anodine pour les Oro'ym mais fatale en 48h pour les humains. Les éclusiers ont été contaminés en travaillant dans Stygriat entre l'Astroport et Port Autorité. Pour l'anecdote, l'Elixir Oro'ym soigne très bien ce genre de chose. Ét Alssir en a encore en sa possession. Ce peut-être une bonne motivation pour un pj malheureusement contaminé, et une bonne source de tension...

C'est parti pour une partie de plaisir dans les souterrains inondés !

Stygriat

L'expédition souterraine s'annonce rigolote. Les tunnels sont remplis d'eau saumâtre et stagnante, et constituent un labyrinthe immense fait de milliers de couloirs, salles et recoins sombres. Les pj peuvent louer à prix d'or les services d'un guide de la guilde des éclusiers. Connaissant le secteur où il faut chercher, ils n'en vont pas moins patauger péniblement pendant, disons 4 bonnes heures. Temps amplement suffisant pour toutes sortes de rencontre plus ou moins sympathiques : criminels y ayant leur refuge, sectes de psychomanciens psychotiques, groupes politiques dissidents,

créatures diverses et monstrueuses. On peut donjonner à loisir. Personnellement, j'aime bien les Raech-UI, sorte de Trolls des cavernes dont on ne sait pas s'il s'agit de xénomorphes, de natifs de Byz Sec dégénérés, d'humains modifiés ou de démons. Mais on sait qu'ils sont méchants et bêtes, et qu'ils font un bruit du type « chit-chit-chit-chit ». Stygriat est le nom donné à la Souterraine par les Ukar, qui s'y retrouvent plutôt mieux que les Humains. Un Ukar du coin ferait également un très bon guide, tout en étant potentiellement un terroriste du Front de Libération des Xénomorphes...

De nombreuses rencontres

Admettons que les pj finissent par trouver le repère d'Alssir, épuisés, sales et probablement blessés, mais heureux. Il s'agit d'une vieille église abandonnée à la montée des eaux, et sur laquelle d'autres souterrains ont par la suite été construits. Une étrange lumière bleutée illumine maladivement les murs croulants et l'eau croupie. L'eau arrive jusqu'aux genoux, mais les souterrains en sont complètement inondés. On tombe facilement dans un trou d'eau. Alssir, qui apparaît gracieusement à la surface. Des hommes-poissons restent cachés, prêts à intervenir si la situation dégénère. Accordons une petite conversation avec l'Oro'ym.

Rapidement, les choses deviennent plus compliquées : les Fouinards apparaissent, l'arme au poing. Ils cherchent juste à se débarrasser d'Alssir et à récupérer la marchandise. On peut négocier... difficilement. Le Prof. Finman, en tenue de plongée galvanisée et harpon en main, fait son entrée suivi d'hommes poissons galvanisés eux aussi. Il a été prévenu par les Fouinards, et tente de les doubler (il veut éviter de payer le prix exorbitant qu'ils demandent pour le matériel de recherche génétique). Il est complètement fou, les yeux exorbités, persuadé que le futur de l'humanité aura des branchies, et qu'il va régner sur un monde rempli de poissons humanisés (ou l'inverse). Les hommes-poissons alliés d'Alssir sortent à ce moment là et font corps autour de leur nouveau maître (ils avaient réussi à s'échapper de l'emprise de Fin-

man, et ne nourrissent pas de tendres sentiments à l'égard de celui qui les a capturés, opérés, torturés, bannis de la société des humains et réduits en esclavages). Bien sûr, Finman a été suivi par l'Inquisition : la sublime Sœur Scarletta débarque avec force Avestites et lance-flammes, ravie de tomber sur une réunion de généticiens, variants, trafiquants de technologie, xénomorphe païens et pj douteux. (La génétique, que l'on soit chercheur ou produit de la recherche, est le pire crime technosophe aux yeux de l'Église).

Résolutions et conséquences

Une fois que tout le monde a menacé tout le monde, plusieurs options sont possibles, avec certaines inconnues. Le bain de sang est la plus probable, les Inquisiteurs nettoyant le tout au lance-flammes. Ensuite, tout un dégradé de solutions plus pacifiques. Finman est le Grand Méchant pour l'Inquisitrice, et elle peut être convaincue que seul lui est réellement dangereux, voire qu'il vaudrait mieux l'arrêter et l'interroger plutôt que le supprimer. Ses hommes-poissons peuvent facilement être retournés contre lui. Tout le monde peut s'allier contre les Avestites pour s'expliquer ensuite. Les Fouinards peuvent être amenés à battre en retraite ; après tout, la vie est plus importante que l'argent. Alssir risque de prendre la fuite dès qu'il le peut et que la situation devient intenable. Bref, combats ou négociations ou les deux ad libitum.

Selon les résolutions, plusieurs conséquences : l'Inquisition peut se retrouver sur les traces des Fouinards, eux-mêmes sur celles des pj. D'autres impasses mexicaines en perspective. Finman peut être en fuite, emprisonné ou mort. L'Inquisition aimerait bien un coup de main (contre l'arrêt de toute suspicion) pour démanteler son réseau de trafic de technologie et explorer son laboratoire... Les pj peuvent trainer en justice les Fouinards pour le meurtre d'un (ou deux) Oro'ym).

Par ailleurs, le sort des hommes-poissons reste en suspens. Si les Avestites n'ont pas réglé la question (version poisson grillé), cela soulèvera moult problèmes. Ils

sont victimes après tout... Le plus probable reste qu'ils retournent à leur cachette, à survivre en attendant la mort. Mais les pj peuvent tenter d'en référer aux autorités.

Le sort de l'Oro'ym est tout aussi compliqué, surtout si l'on veut ajouter à l'intrigue. Il ne compte pas moisir dans les eaux pourries de Byz Sec : les océans de Madoc sont bien plus beaux. Organiser son rapatriement constitue une aventure en soi. Qu'en serait-il s'il venait porter tribut à Alexius, avant de se faire piéger ? Les pj pourraient tenter d'obtenir une entrevue pour ce marchand extraordinaire. Qu'en serait-il s'il voulait remercier les pj ? les fonds de Madoc regorgent de merveilles qui n'attendent que des inventeurs, et de mystères à explorer et révéler. L'amitié d'un Oro'ym est chose rare et précieuse...