

# Task Force Phoenix

Bases pour une (mini-)campagne pour *Big Eyes, Small Mouth*.

## En résumé

Abandonnée à son triste sort et à peine guérie de guerres mondiales à répétition, la Terre redevient un centre d'intérêt pour un empire galactique voisin, qui décide d'y restaurer paix et prospérité. C'est sans compter les autochtones xénophobes, les pirates pénibles, les voisins gonadoclastes et d'autres babioles de la même eau.

## La toile de fond (background, quoi...)

**Petite note initiale sur les intentions de l'Auteur** (qui aime bien parler de Lui à la troisième personne et avec des majuscules; on se demande bien pourquoi): ce que j'ai essayé avec cet univers, c'est d'avoir un empire interstellaire où les Humains auraient un rôle important, mais où la Terre elle-même ne serait qu'un monde secondaire, reculé, etc.

Il est bien évident que, si *Big Eyes, Small Mouth* est un jeu prévu pour jouer dans un monde de dessins animés japonais, je ne rentre pas forcément dans ce parti-pris. Les ceusses qui me connaissent y verront d'ailleurs quelques points communs avec un autre jeu de science-fiction, mais bon. On ne se refait pas.

### L'Empire

Où l'on découvre Ykana, empire interstellaire en paix, ses structures et quelques-uns de ses peuples.

### La Terre

Où l'on s'aperçoit que la Terre et ses environs immédiats ressemblent un peu à un croisement sauvage entre une décharge publique et un champ de bataille. En moins accueillant.

### Les persos

Où l'on rencontre enfin les Héros de l'histoire. Ou, en tous cas, quelques guides pour pouvoir les créer.

## Doppelganger

La campagne – réservée au MJ, comme il se doit.

## **Atlantic**

À peine arrivés, les renforts impériaux vont goûter à une spécialité locale: les pirates.

## **Machines qui saignent**

Deux premiers contacts en moins d'une semaine, c'est un de trop pour être une coïncidence. Mais où est le piège?

## **Jeu de miroir**

À la cour impériale, les persos vont probablement se sentir comme dans un zoo. Reste à savoir qui sont les animaux les plus sauvages.

## **Interludes**

Quelques scénarii annexes pour amuser les joueurs si le MJ se sent en panne d'inspiration épique.

## ***Ykana* (l'Empire)**

Littéralement, « Les Grands Peuples ». Empire multimillénaire, il repose sur plus de deux cents mondes, avec à peu près autant de cultures différentes. En théorie, c'est une entité politique plutôt bienveillante, garante de la paix dans ce secteur de la galaxie et qui repose beaucoup plus sur les échanges commerciaux que les échanges de projectiles. Cela ne l'empêche pas d'entretenir une flotte spatiale conséquente. On ne sait jamais. Dans les faits, l'empire est en stagnation, voire aux dires de certains, en pleine décadence.

## **Composition**

L'empire est composé principalement d'états planétaires ou multiplanétaires autonomes, ayant juré allégeance à l'Empire – et non à l'Empereur, distingo datant d'une période où quelques despotes ont foutu un bordel sans nom dans l'Empire, avant qu'une série de coups d'état et de révolutions de palais ne mettent fin à cette malheureuse tendance.

L'Empereur lui-même n'est sensé contrôler que l'espace intersidéral, mais a de fait un contrôle (= taxes) sur les marchandises qui y transitent, en échange d'une protection contre les pirates et autres fâcheux. Il est élu par un collège des dirigeants politiques et de personnalités religieuses ou spirituelles (le Conclave), en général à vie.

Politiquement, l'Empire joue sur un équilibre subtil entre les différentes cultures qui le composent. Aucune culture n'est réellement dominante, mais il existe cinq ou six grandes civilisations, qui ensemble sont considérées comme « universelles ». S'y ajoutent un certain nombre de plus petites, qui sont suffisamment particulières pour bénéficier d'un droit de cité dans les lois impériales.

### ***L'Empereur***

L'actuel Empereur s'appelle Sakawa Shenju ; il a accédé au trône il y a une vingtaine d'années et n'a pas la réputation d'être très énergique. La quarantaine empruntée, c'est un représentant du peuple Ta's, un humanoïde très mince, de grande taille, à la peau turquoise pâle. Il est le cinquième représentant de sa famille à atteindre la dignité d'Empereur, et sa fille unique est bien partie pour être la sixième.

C'est un artiste (ses opéras, bien qu'un brin ampoulés et grandiloquents, sont raisonnablement écoutables et il chante plutôt bien) et un fêtard ; rien ne l'amuse plus que d'organiser de grandes fêtes somptueuses, rien ne l'ennuie plus que de s'occuper de l'Empire. Il a le sens du devoir mais, dans les faits, il semble que ce soit surtout un groupe de courtisans influents qui gèrent les affaires.

### ***La Diète impériale***

En théorie, la Diète est une assemblée de représentants de tous les peuples de la Sphère, au *pro rata* de leur importance dans l'Empire (chiffre faisant l'objet d'après négociations), et dont le rôle n'est que celui de conseil pour les affaires locales. Dans les faits, la Diète a depuis longtemps outrepassé son rôle consultatif pour devenir un lobby puissant pour les libertés locales – ce qui inclut aussi un certain nombre d'agendas personnels, au prix d'alliances bancales et de compromis fumeux. Autant dire que c'est un panier de crabes taille adulte !

### ***La Guilde impériale des échanges***

La GIE est l'administration impériale la plus puissante d'Ykana : sa pompe à finance majeure, qui contrôle tout ce qui est droits de douane et autres. Ce n'est pas seulement cela : c'est aussi un tribunal pour tous les litiges commerciaux, quels qu'ils soient. Ce qui donne bien évidemment lieux à des abus majeurs, étant donné qu'un peuple peut très bien déterminer qu'avoir un voisin détestable respirant le même air qu'eux est un litige commercial...

Néanmoins, la GIE est un des instruments majeurs de la politique de l'Empire. Il est gigantesque, tentaculaire, très puissant et fait régulièrement l'objet d'enquêtes impériales. Tous comptes faits, il reste très efficace.

### ***Le Conclave***

Autorité indépendante de l'Empereur, le Conclave est un conseil des représentants des quarante plus importantes religions et philosophies d'Ykana. Il fait office de garant de la moralité (au sens large du terme) de l'Empire et de ses lois ; en ce sens, il est un peu le Conseil constitutionnel d'Ykana, avec même un droit de censure sur certaines décisions impériales – droit très rarement employé, les dissensions étant en général réglées en amont.

Lorsqu'il n'est pas occupé à décortiquer des décrets impériaux, le Conclave passe le plus clair de son temps à des conférences théologico-philosophiques majeures et

autres prises de tête pour grandes personnes. Il est aussi à la pointe des recherches scientifiques sur les hyperdimensions, mais ne s'en vante pas ; ce qu'on sait moins, c'est qu'il sponsorise directement les « Ailes de la Tempête » (voir plus loin).

### ***Nexia***

La planète-capitale de l'Empire est en théorie changeante, mais depuis quelques siècles, elle s'est fixée sur Nexia. Cette planète était un des plus grands centres marchands de l'Empire, et du coup elle est devenue le point central. Nexia est une planète qui n'appartient à aucune culture et qui, il y a bien longtemps a été désignée comme un point de rencontre et d'échanges. Du coup, son adoption comme planète-capitale arrange tout le monde.

## **Les peuples**

### ***La Diaspora***

La Diaspora, comme on appelle les Humains de l'Empire, est très appréciée : les Humains apprennent vite, acquérant rapidement une certaine réputation de « bandits d'honneur » : plus roublards que les Réticuliens – qui au passage y laissèrent des plumes – mais nettement plus civilisés. On apprécie aussi leur grande diversité culturelle et, en trois siècles, les Humains parvinrent au statut de « civilisation universelle » de l'Empire ; un des leurs devint même Empereur en 2516.

L'Humanité stellaire s'est aussi passablement diversifiée, améliorant artificiellement son propre génotype et tentant au passage quelques expérimentations qui laissent dubitatifs ethnologues et généticiens... Certaines cultures de la Diaspora ont développé des caractéristiques physiques, physiologiques et psychiques peu communes.

(Note : oui, c'est une excuse idiote pour avoir des Cyborgs, des Améliorations Génétiques Lucien et des *Nekojin*)

## **Terminologie**

### ***Planète impériale***

Monde sous l'autorité directe de l'Empereur. Il y en a peu, et ce sont, soit des mondes d'une importance stratégique (Nexia, chantiers spatiaux, mines, etc.), soit des mondes en « instance de pacification » (i.e. en guerre).

### ***Vassal***

État le plus souvent planétaire – il y a des États multiplanétaires – ayant juré allégeance à l'Empereur. Nonobstant les quelques lois s'appliquant sur tout l'Empire (libre commerce, citoyenneté, etc.), les vassaux gardent une très large autonomie.

### ***Colonie***

État vassal d'un État vassal. Statut théoriquement temporaire, mais qui a parfois tendance à durer trop longtemps – surtout au goût des autochtones. Les Vassaux n'ayant pas le droit de se faire la guerre parmi (ça n'empêche pas certains d'essayer, sous couvert « d'intervention de police » ou « aide militaire à un état-frère »), les colonies sont surtout des mondes terraformés ou nouvellement découverts.

### ***Client***

Un État client ne fait pas partie de l'Empire, politiquement parlant, mais est inclus dans les relations commerciales ; il bénéficie d'accords tarifaires préférentiels (et, cela va sans dire, réciproques...).

### ***Habitat***

Désigne simplement une entité politique non-planétaire, comme un astéroïde minier, une station spatiale ou une caravane stellaire nomade. Il existe un certain nombre de peuplades nomades, qui ont un statut politique particulier : elles forment un Conseil, qui est lui-même considéré comme un Vassal.

### ***Gouverneur***

Représentant impérial dans un État vassal. Le plus souvent indigène. En général, le Gouverneur ne fait pas partie des autorités planétaires, même s'il peut en assumer les pouvoirs à titre exceptionnel.

### ***Questeur***

Représentant impérial extraordinaire, auprès d'un État vassal. Le plus souvent importé. L'arrivée d'un Questeur – qui ne prend ses ordres de, et ne répond qu'à l'Empereur – ne présage en général rien de bon pour les autorités planétaires.

## **Communications**

Au niveau interstellaire, il existe deux types de vaisseaux: les Courriers et les vaisseaux de ligne. Les Courriers sont de petits vaisseaux, dotés de moteurs à distorsion séquentielle, capables de faire de l'origami avec l'espace-temps pour atteindre des vitesses inimaginables. Le défaut est que cette navigation requiert des capacités psychiques hors du commun ; les Courriers sont donc rares. Comme son nom l'indique, ils servent à transporter des personnalités importantes, des messages ou des petits colis d'un bout à l'autre de l'Empire ; théoriquement, c'est un monopole impérial, mais certaines méga-corporations ont (plus ou moins légalement) des Courriers.

Les vaisseaux de ligne, eux, emploient une technologie plus rustique, mais tout aussi efficace – quoique moins rapide : les portails hyperspatiaux. Dans la plupart des systèmes de l'Empire, ainsi que chez un grand nombre de Clients, ce sont des constructions capables d'ouvrir temporairement (quelques secondes) une brèche entre

l'espace normal et l'hyperespace, où les vaisseaux ne sont pas limités par les lois de la physique conventionnelle. Les plus gros vaisseaux de ligne et la plupart des appareils militaires sont capables d'ouvrir eux-mêmes une brèche hyperspatiale.

Un Courrier peut parcourir la distance de Nexia à une extrémité de l'Empire en un peu moins de deux jours. Un vaisseau de ligne rapide, lui, parcourt la même distance en un peu moins de trois semaines. Si on est pressé, on peut toujours utiliser un Émetteur Holistique, qui est un appareil à mi-chemin entre la physique et le mysticisme, et qui là encore requiert des personnes psychiquement actives pour opération. Les émetteurs holistiques fonctionnent selon à peu près le même principe que les propulseurs des Courriers, mais sont moins puissants. Ils permettent néanmoins de réduire par un facteur deux ou trois la durée du voyage.

### ***Jouer avec le feu...***

En fait, un certain nombre de systèmes de très haute technologie (dans leur immense majorité réservés aux services impériaux) flirtent dangereusement avec les sphères psychiques. « Dangereusement » parce que ce genre de technologie a la fâcheuse habitude d'affaiblir les barrières entre le monde physiques et d'autres univers moins bien fréquentés. D'où, de temps en temps, des « incidents » à base de manifestations paranormales plus ou moins aiguës. On murmure que les Forces Stellaires recèleraient en son sein une unité (« Les Ailes de la Tempête ») spécialisée dans ce genre d'opérations.

### **Forces armées**

L'Empire compte principalement sur ses Forces stellaires pour la défense de ses frontières et de ses routes commerciales. Les Forces stellaires, comme leur nom ne l'indique pas, sont polyvalentes : leurs Chasseurs spatiaux ont des capacités de vol atmosphérique et sont aussi capables de se transformer en machines de combat terrestre, le cas échéant. Les chasseurs forment la colonne vertébrale des Forces stellaires ; les appareils sont à la pointe de la technologie actuelle.

Les Forces stellaires ont aussi à disposition des vaisseaux spatiaux plus conventionnels, comme des Patrouilleurs (vaisseaux de reconnaissance, peu armés mais rapides et dotés de puissants détecteurs), des Destroyers (vaisseau de combat de moyenne puissance) et les Forteresses (bases spatiales mobiles, avec une puissance de feu inimaginable).

### ***Les armées locales***

La plupart des États vassaux ont leurs propres forces de défense, plus ou moins bien achalandées ; en cas de gros problème, les Forces stellaires peuvent donner un coup de main, mais ce genre d'appel à l'aide est souvent interprété comme un signe de faiblesse et entraîne une perte d'influence.

En cas de pépin majeur, au niveau de tout l'Empire, l'Empereur peut demander aide et assistance à ces armées locales. En général, ces forces sont mises à la disposition d'un Commandant des Forces stellaires, qui assure la coordination au nom de l'Empereur. Les structures et les forces locales ont l'obligation de pouvoir s'intégrer le plus aisément possible dans les Forces stellaires, si nécessaire ; de fait, toutes les forces vassales ont plus ou moins la même structure générale et le même équipement, avec plus ou moins de fioritures folkloriques autour.

## **La Terre**

À l'heure actuelle, en 2781, la Terre est une planète mineure, loin des grands axes de commerce de l'Empire, à la réputation sulfureuse suite au comportement buté de ses dirigeants et des guerres mondiales qui s'en suivirent.

### **Un peu d'histoire (oh oui, oh oui...)**

Il faut dire aussi que la planète était mal partie : le bras galactique où elle se trouve était déjà un trou perdu, sous la coupe discrète des Réticuliens (plus connus sous le nom de Gris), une nation de commerçants roublards et peu recommandables, à moitié pirate sur les bords, mais toutefois vassale de l'Empire.

On pourrait la comparer au sud des Balkans, avec son lot de planètes primitives, de trafics sanieux et de vaisseaux spatiaux mal construits. D'ailleurs, des vaisseaux réticuliens ne manquaient pas de se planter régulièrement sur la Terre. Ça occupait les autochtones...

#### ***Premier contact***

Et c'est d'ailleurs ainsi que lesdits autochtones, un beau jour de 2068, parvinrent à mettre au point un véhicule spatial digne de ce nom. Ce qu'apprenant, les Réticuliens paniquèrent, vu qu'ils avaient bêtement omis de signaler à l'Empire l'existence de ce monde primitif (qu'ils comptaient bien exploiter eux-mêmes).

Pendant une trentaine d'années, Terriens et Réticuliens jouèrent au chat et à la souris, ou pour être plus précis à la Bataille Spatiale. Les Terriens n'étaient théoriquement pas de taille, mais les Réticuliens n'osaient pas employer les grands moyens, de peur d'ameuter l'Empire. C'est pourtant ce qui finit par arriver.

La première rencontre entre envoyés impériaux et Terriens faillit mal tourner, par la faute d'un général terrien quelque peu paranoïaque (oui, un Américain ; comment aviez-vous deviné ?), qui voulut atomiser le vaisseau diplomatique. Une grosse mutinerie et une exécution sommaire plus tard, les négociations purent commencer...

Tout allait bien, jusqu'au moment où la politique s'en mêla. Pour résumer, présentés à une entité politique gigantesque, l'opinion publique paniqua ferme et, dans un sursaut de nationalisme mal placé (avec accent sur le mot-clé « allégeance »), les États

terriens n'arrivèrent pas à se mettre d'accord pour rejoindre l'Empire et se contentèrent en 2099 d'un statut de Client.

Ce n'était pas une bonne idée. Déjà excentrée par rapport aux routes de navigation usuelles, la Terre était aussi passablement bloquée par la mauvaise foi des Réticuliens et, de plus, n'avait pas grand-chose à échanger avec le reste de l'Empire. Les avancées technologiques espérées arrivèrent au compte-gouttes et l'économie stagna.

Cette situation eut deux conséquences. La première fut une accentuation du repli nationaliste dans les élites dirigeantes, qui étaient déjà passablement bornées. La seconde fut une massive « fuite des cerveaux ». Comprendre par là que tout ce qui avait un cerveau a fui...

En un peu plus de deux siècles, pas moins de dix milliards de Terriens quittèrent leur planète-mère pour chercher gloire, fortune et air respirable dans l'Empire.

### ***Les Grandes Guerres***

Pendant ce temps, grevée par cet exil massif, la Terre s'enferma de plus en plus dans le nationalisme. On oublia l'existence de l'Empire, on se concentra un temps sur l'enquiquinage industriel des Réticuliens, puis assez rapidement on passa aux chicaneries internes. Pourtant réduite à près de trois milliards d'habitants, la Terre n'était plus assez grande pour toutes les mini-nations qui y pullulaient, et certaines d'entre elles s'employèrent à réduire le nombre de manière drastique.

Entre 2377 et 2651, les guerres régionales se multiplièrent et la Terre s'enfonça dans la barbarie et l'obscurantisme. Le dernier conflit majeur se régla à coups d'armes de destruction massive, ce qui n'arrangea pas les choses: les populations fuirent les zones urbaines, famine et épidémies se développèrent et, pour ne rien arranger, les guerres continuèrent, mais toutefois à l'échelle locale et de façon plus artisanale.

L'Empire se réintéressa à la Terre en 2716, à la suite d'une pétition commandité par la Diaspora. Après trois décennies d'observations périlleuses, il fut décidé d'une intervention militaire. En 2745, les Forces Stellaires envahirent le système Sol, se heurtant à une résistance symbolique. La Terre passa sous contrôle impérial direct pendant les trente années suivantes. Un gouvernement provisoire se mit en place, tant bien que mal et accéda à l'autonomie en 2776 (sur le continent nord-américain, quelques hystériques agitèrent des drapeaux bizarres, on ne sait pourquoi).

### **La Terre en 2781**

Géopolitiquement, le passage de planète cliente à planète vassale n'a pas changé grand-chose au statut de la Terre : c'est toujours une planète de troisième zone, dans le trou du cul de l'Empire (avec à peu près la même réputation au niveau de l'odeur) ; un Troufignac-les-Oisillons galactique... La seule bonne nouvelle, c'est que maintenant la Terre a accès à toutes les connaissances de l'Empire (enfin, celles qui sont dans le domaine public).



La planète en elle-même n'est pas dans un état très réjouissant. De vastes zones de l'hémisphère nord ont été détruites, voire ravagées. Quelques lacs supplémentaires à la géométrie suspecte constellent le paysage et, si la concentration générale de contaminants divers est redescendue à un niveau normal, il subsiste çà et là des « zones interdites » où les champignons brillent dans la nuit.

La population atteint péniblement les deux milliards d'habitants, en comptant large. La civilisation locale est redescendue, dans le meilleur des cas, à un niveau équivalent à l'ère atomique, version années cinquante (sans le boom économique ; ce serait plutôt du genre *Fallout*). Le gouvernement en place s'efforce depuis trente-cinq ans de reconstruire, là où c'est possible, des îlots de civilisation.

### ***Novatlantis***

Le principal se situe à Novatlantis, qui est aussi la capitale planétaire. C'est une cité en grande partie sous-marine, qui se situe sur l'archipel des Açores. Elle accueille une population de 200'000 habitants, plus un grand camp de réfugié qui a une population équivalente, sur l'île. D'immenses centrales géothermales fournissent de l'énergie à la cité, à son bouclier de défense, et aussi à quelques autres cités de la côte. Les forces impériales y ont aménagé un gigantesque starport militaire, qui depuis leur départ est sous-utilisé.

La Duchesse Iko Nagita y a son palais; elle a le statut de Gouverneur Impérial. La Duchesse est une femme, grande et élancée, qui peut avoir un âge entre 50 et 120 ans ; elle est toujours drapée de blanc et un voile en partie translucide recouvre toujours son visage. C'est une personne sage et compatissante, mais qui a de réels talents de gestion et de négociation ; elle sait où est son devoir.

Le population de la planète vient de passer au-dessus de la barre des deux milliards d'habitants. Ce sont en grande partie des Humains, certains présentant des mutations exotiques. La langue la plus parlée dans la Diaspora est l'*Ikanippon*, dérivée du chinois et du japonais et adapté aux exigences galactiques (c'est une des six langues « officielles » de l'Empire). Sur Terre, on baragouine des dialectes locaux et des variantes plus ou moins reconnaissables du *Noves*, ou *Novo Espéranto*.

### ***Le système stellaire***

Mars est techniquement une planète indépendante – ou tout au moins l'était avant l'intervention impériale. On dit que c'est là où sont allés ceux qui n'avaient pas assez de ressources pour fuir la Terre (ou qui sont partis trop tard). Autosuffisante, elle parvient même à produire de la nourriture fraîche aux autres habitats du système : la planète a été terraformée un peu à la diable et, si elle a une atmosphère presque respirable, ce n'est pas vraiment un paradis... Politiquement, c'est une sorte de regroupements de ville-États, ressemblant un peu à la Grèce Antique (rivalités intercités incluses). Se retrouver dans l'Empire l'arrange (surtout que le bordel terrien s'arrête), même si dépendre de la Terre l'enthousiasme moins.

Vénus a été un temps une colonie florissante, mais ses autorités ont commis une erreur stratégique majeure : ils ont pris la défense d'une des nations pendant les Grandes Guerres. En remerciement, l'opposition les a gratifié d'un bombardement orbital dans les règles. Aujourd'hui, la planète abrite quelques dizaines de milliers de gens craintifs et primitifs, vivant dans les ruines de cités qu'ils ne comprennent pas.

Un récent ajout au paysage stellaire est la construction et l'ouverture par les autorités impériales de la Porte de Neptune, un portail hyperspatial dont la construction a été achevée il y a une dizaine d'années. Le portail est protégé par des défenses automatiques particulièrement virulentes, ainsi qu'un escadron (10 vaisseaux) de chasseurs stellaires.

### **Les problèmes**

Dans leur ensemble, les autochtones sont en grande partie hostile 1) aux extraterrestres en général, 2) aux « traîtres » de la Diaspora. Il existe encore une nébuleuse de mouvements de résistance anti-impériaux actifs, mais mal équipés et encore moins bien organisés. Quelques-uns de ces mouvements se sont d'ailleurs reconvertis dans des activités criminelles plus lucratives, certains ont même laissé tomber le jargon révolutionnaire.

Le problème est particulièrement aigu dans le système stellaire : si les Forces Stellaires ont raisonnablement bien nettoyé la Terre et ses abords, elles ont soigneusement évité de s'aventurer autour de Mars et Jupiter.

Dans la Ceinture de Phaéon et sur les lunes de Jupiter, les “ports francs” et autres habitats pirates abondent et mènent la vie dure aux populations stellaires locales et aux cargos en approche. Certaines cités martiennes elles-mêmes ont une attitude pour le moins ambiguë par rapport aux pirates. Forces Stellaires et Forces de Défense Autonomes se rejettent la responsabilité de la zone et, en attendant, les pirates prospèrent...

### ***Les Réticuliens***

Voisins immédiats des Terriens, la confédération marchande des Réticuliens a derrière elle une longue tradition de défaites humiliantes face aux Terriens. On pourrait croire qu'ils auraient depuis compris ; manque de bol, le Réticulien est, entre autres choses, têtue.

Les Terriens s'en sont assez rapidement rendu compte et les Réticuliens traînent depuis la réputation d'être des ennemis fourbe, retors, vicieux, sans pitié et sanguinaires. Pour les trois premiers, on est d'accord : le Réticulien moyen se complaît dans les intrigues multi-niveaux, les coups fourrés en tous genre et les manœuvres louvoyantes (les pilotes réticuliens sont champions du monde d'esquive).

Pour le reste, ce n'est pas vraiment le cas. Les réticuliens sont un peuple de découvreurs et de marchands, qui croit à une variante locale de la Loi du Plus Fort,

qui laisseraient pantois les néo-libéraux terriens de la fin 20<sup>e</sup> – début 21<sup>e</sup> siècle. Les nations/corporations se livrent des guerres polies, mais acharnées autour de quoi que ce soit qui puisse ressembler à une part de marché. La seule chose qui les empêche de s'entretuer est une forme de conscience collective, d'autant plus forte que les individus sont proches.

En général, l'Empire considère les Réticuliens comme un Vassal turbulent, voire – dans certains cercles – un mal nécessaire. Les Humains, dans leur ensemble, les détestent : la Diapora parce qu'ils les ont arnaqué grave lors de leur exil, les Terriens parce qu'il font un très bon bouc émissaire.

Avec le retour de la Terre dans l'Empire, il ne faudra pas trop s'étonner si les traditionnelles soucoupes réticuliennes réapparaissent dans le voisinage terrien, avec leur cortège de plans tordus et de réactions brutales des autochtones...

### **Les Forces de Défense Autonomes**

Ne nous voilons pas la face : en l'état, la Force de Défense Terrienne redéfinit le terme « pathétique ». Les forces impériales ont réussi à dénicher sur la Lune une antique base spatiale, avec encore quelques appareils en état de marche, mais ils datent d'avant les Grandes Guerres.

Seuls une vingtaine de chasseurs ont pu être remis en état. Ce sont d'antiques chasseurs spatiaux Lada-Turbolet *Baba Yaga* (surnommés par les Impériaux « Baka Yadda »), qui utilisent encore des propulseurs à fusion au lieu des moteurs gravitationnels à impulsion, n'ont aucune capacité de transformation (sauf le cockpit, qui est en fait une armure d'assaut) et un armement qui considère qu'un missile à fusion filoguidé est le nec plus ultra...

Un Patrouilleur myope et deux Destroyers éreintés complètent le tableau. Le fait que la Forteresse de défense *Atlantic* ait disparu inquiète quelque peu les pontes, d'autant plus que la rumeur veut que ce soient les pirates de Phaéton qui se la soient accaparée.

La bonne nouvelle vient des pilotes : au vu de l'intense activité qui règne sur et autour de la planète, ils ne manquent pas d'occasions de montrer leurs talents de combat. Bien sûr, il convient pour cela de faire abstraction de leur indiscipline notoire et de ne pas trop regarder leurs états de service précédents : quelques-uns ne sont guère plus que des pirates spatiaux reconvertis après amnistie...

### **Task Force Phoenix**

Quelques notes pour une, voire plusieurs campagnes dans le monde de *Task Force Phoenix: Diaspora*.

## Présentation des lieux

Les persos seront principalement stationnés sur la spatioport de Novatlantis. C'est une structure somme toute récente, qui a été érigée par les forces impériales au moment de la pacification de la planète, alors que Novatlantis était leur tête de pont (toi-même!).

Autant dire que l'endroit est depuis totalement démesuré par rapport à son usage: le tarmac fait quelques dizaines de kilomètres carré, avec pléthore de bâtiments plus ou moins désaffectés, qui depuis servent d'abri à de nombreuses espèces d'oiseaux marins; somme toute, l'endroit tient plus de la réserve naturelle que de la base militaire.

Les actuels occupants, nommément la Force autonome, ne font pas grand-chose pour améliorer cet état de fait. La trentaine de pilotes est encadrée par du personnel technique, médical et administratif, autochtone lui aussi, et forme un joli vivier de cas sociaux.

### *Les dirigeants*

**Dame Nagita** est la dirigeante de Novatlantis ; son nom complet est Duchesse Iko Nagita-Joongson, Gouverneur impérial de Sol. Son père a été le premier gouverneur impérial de la région et son clan occupe une position importante dans Ikana ; elle-même, cela dit, est un peu en disgrâce, pour des raisons qui restent floues mais qui remontent à une quarantaine d'années. Elle a des capacités redoutables de gestionnaire et de négociatrice mais elle n'apparaît que rarement en public.

Cet honneur est en général plutôt réservé à sa secrétaire et chargée de relations publiques **Karma Starson**, une Neko-chan aux cheveux verts et à la plastique fantasmogène. On dit d'elle qu'elle est la raison numéro un des défections parmi les rangs des anti-impériaux. Elle anime, dans ses heures perdues, une émission de télévision qui mélange interviews et clips vidéo. Autant dire que l'intelligentsia impériale n'apprécie que peu l'hétérodoxie du personnage...

L'intelligentsia impériale, en ce cas, est représentée principalement le Duc **Yip Tchongpa Jongsoon**, mari de Dame Nagita et Ministre de la culture. On le surnomme « Le Duc qu'on sort » ou « Ministre de l'inculture » : c'est un individu fat et totalement incompétent, auquel Dame Nagita a été marié dès son plus jeune âge pour des questions de politique familiale. L'Empire étant fort heureusement une méritocratie, c'est elle qui dirige et lui qui fait le clown dans les galas ; ça ne l'empêche pas de semer des catastrophes en tentant de mettre le nez dans des choses qui ne le concernent pas – et qui, le plus souvent, le dépassent.

**Mister Qafi**, Adelmalek Qafi al-Abnir al-Urmaj, Sultan d'Izmir et Commandeur des Croyants (pour les intimes) est le chef de la sécurité intérieure. Petit-fils d'un des plus grands résistants anti-Empire, il a été élevé (dans le cadre d'un échange d'otages) sur Nexia mais garde ses racines sur Terre. Il entretient un important réseau de

correspondants à travers le monde et sait en général tout avant tout le monde. C'est un grand amateur des apparitions et disparitions à la Batman.

Même si le Gouverneur ne répond techniquement qu'aux plus hautes autorités impériales, Ykana a un second représentant officiel sur Terre, et non des moindres : le marquis **Moriz Itcchevarian**, surnommé « Itch the Snitch » (Itch la Balance), est le Secrétaire général des Douanes impériales et de ce fait représentant de la puissance commerciale de l'Empereur. En gros, c'est un super-inspecteur du fisc, à la tête d'une petite armée de comptables mesquins. Bourreau de travail, il a subi une modification génétique qui lui permet de ne dormir que cinq minutes par heure ; c'est un maniaque des règlements et des rapports – et sur Terre, y'a de quoi faire !

### *Les Forces de défenses autonomes*

**Steve Mac Manus**, dit “Steve”, “Mac” ou plus rarement “Commandant” est un colosse qui n'avouera jamais, même sous la torture, sa soixantaine bien tassée. Il compense une boule à zéro par une barbe rousse monumentale, ce qui le dispense de porter une cravate lors des réceptions mondaines. À le voir, peu de gens penseraient qu'il s'agit du commandant militaire du spatioport, encore moins croiraient qu'il s'agit carrément du grand manitou de la Force Autonome, qui ne répond qu'à Dame Nagita.

Mac Manus a un caractère pour le moins explosif et une conception bien à lui de la discipline. Prises de bec avec les Impériaux en vue. Fait moins connu: Steve Mac Manus a pendant longtemps été le “Crâne Écarlate”, fameux pirate qui a mené la vie dure à l'Empire, enlevant même un haut dignitaire de la Diaspora et sa fille. Mais pour Mac Manus, le Crâne Écarlate est mort depuis bien longtemps.

Le pendant impérial de Mac Manus viendra avec les autres passagers du Destroyer. C'est le **Capitaine Sean Takashi**. C'est un jeune officier, fraîchement émoulu de l'Académie Impériale. Trop jeune, peut-être. Il est brillant, doué, mais aussi impétueux et très à cheval sur la discipline. Entre lui et le commandant, haine au premier regard; étincelles en vue...

Le chef pilote autochtone est **Igor Izmansky**, dit « Crazy Igor » pour des raisons évidentes : à moins de douze G, c'est pas drôle ! Igor règne sur ses pilotes (et sur une distillerie clandestine) pour la simple et bonne raison que personne n'a pu le battre en combat aérien, au poker ou à la descente d'alcool fort – parfois les trois ensemble.

Un autre caractère de la Force autonome (qui techniquement ne comporte que ça) est l'ingénieur en chef, qui ne répond qu'au nom de **Do-It** ; on ne sait pas si c'est « Do it yourself » ou « Just do it », mais toujours est-il que cette femme café au lait, à la faible stature mais au tempérament bien trempé, est la reine des entrepôts de réparation. Elle considère tous les appareils comme « ses bébés », leur a tous donné un nom et malheur celui qui en abîme un ! Elle commande aussi un réseau de « fournisseurs » en pièces détachées dont la réputation est légendaire.

La pilote la plus impressionnante des rangs impériaux est sans doute Teresita Santa Maria del Sol, dite **Tita**. C'est une nekojin gigantesque (230 cm ; le cockpit de son vaisseau a dû être fait sur mesure), avec des traits de Tigre de Sibérie et un caractère similaire. Peu à l'aise en gravité planétaire, elle se meut lentement et ne sera pas très adroite dans les premiers mois. Par contre, à bord de son vaisseau, c'est une balle magique de destruction nourrie aux amphétamines.

Et puisqu'on est dans les cas graves, le jeune **Caporal Jean Brouchard** va très rapidement s'attirer les quolibets de ses condisciples. Il est petit, mignon mais timide, raide comme un piquet et donne l'impression d'avoir avalé le manuel du parfait petit pilote. Et surtout, il est volontaire. En fait, Brouchard fuit une famille impériale de très haute lignée (ce n'est pas son vrai nom) qui refuse de le voir faire le singe sur des vaisseaux spatiaux alors qu'il a une place toute trouvée comme directeur dans la compagnie de transport stellaire familiale. Il ne va pas s'en vanter.

## **Les persos**

Les personnages viennent de deux horizons complètement différents. Pour simplifier, il y a les Impériaux et les Terriens.

### **Les Impériaux**

Les Impériaux sont des personnes qui ont, de tout temps, vécu dans l'Empire connu sous le nom d'Ikana. Un univers somme toute paisible, avec une criminalité assez faible. Ils représentent un haut niveau de civilisation, tant au niveau technologique que culturel.

Parmi les Impériaux, un bon nombre seront envoyés sur terre avec pour mission de mettre en place une Force Autonome digne de ce nom d'une part, et des standards impériaux d'autre part. Note: ce n'est pas vraiment une promotion, ça ressemble plutôt à une punition; les persos auront probablement fait une grosse bêtise pour être là (ou être volontaire, ce qui revient au même).

Dans la mesure du possible, les persos seront humains. La raison est politique: l'Empire considère que le problème de la Terre est un problème humain, et que de ce fait ce sont les Humains qui doivent s'en occuper. De plus, les Terriens ont une réputation de xénophobes, ce qui n'arrange rien au problème...

### **Les Neogenes**

Les adeptes des créatures exotiques (qui a dit "xénophile"?) noteront cependant que la Diaspora recèle en ses rangs un certain nombre de manipulations génétiques à grande échelle; en cinq cents ans, les gens ont eu le temps de faire des bêtises. Genre, beaucoup. On appelle ces humains mutés des "Neogenes".

Au sein de la Diaspora, ils ne sont pas toujours très bien acceptés, mais paradoxalement les Terriens risquent d'être moins agressifs envers eux qu'envers les

humains impériaux classiques, tout simplement parce qu'ils ne comprendront pas qu'il s'agit d'humains. On pardonne plus facilement certaines choses à une autre race qu'à la sienne propre...

### ***Quelques exemples***

L'**As** est un pilote tête brûlée, qui, après une grosse bêtise (ou plusieurs petites), doit à ses seuls brillants états de service de ne pas avoir jeté hors de l'armée avec déshonneur. Excellent pilote, c'est aussi quelqu'un qui ne supporte pas la discipline.

Variante du précédent, le **Chevalier** est lui aussi un brillant pilote, mais lui, la discipline ne lui pose aucun problème. Mieux: il vit pour le Devoir. Lui aussi a fait une grosse bêtise dans son passé récent et il a décidé de son propre chef de se rendre volontaire pour cette mission, histoire de s'y couvrir de gloire et ainsi laver son honneur. Il fera un très bon chef d'escadrille...

Quant au **Romantique**, lui est attiré par la mystique de la Planète-Mère. La Terre lui apparaît comme un lieu chargé de mystères, un retour au source. Oui, il est jeune et naïf, mais qui sait...

### **Les Terriens**

Les Terriens ont vécu sur une planète que beaucoup d'Impériaux auraient même du mal à considérer comme habitable, peuplée dans sa grande majorité de primitifs irascibles, xénophobes et armés. Ils ont probablement connu quelques batailles majeures, à bord de vaisseaux qui tiennent plus de la Station Mir que de l'*Enterprise G*.

La Force Autonome compte ce que les autorités ont trouvé de mieux. Ce n'est pas forcément la meilleure référence... Un certain nombre des pilotes ont été recyclés d'autres corps, disons moins glorieux: armées nationales, résistants, mercenaires, voire même pirates. Une généreuse amnistie a encouragé les revirements, mais question loyauté, on a probablement vu mieux...

### ***Pirates, résistants et autres***

Avant l'arrivée des Impériaux, le système solaire comptait en gros trois factions: les Terriens proprement dit, éparpillés entre zones autonomes et états balkanisés à l'extrême; les Coloniaux, à savoir ceux des colonies de Mars, et enfin les Spatiaux, c'est-à-dire ceux qui vivaient dans des habitats astéroïdaux ou orbitaux.

Tout ce petit monde vivait dans un état de guerre larvée: les Terriens voulaient imposer leur hégémonie aux deux autres, les Coloniaux tentaient de fédérer les Spatiaux contre les Terriens, les Spatiaux voulaient principalement qu'on leur foute la paix...

Les pirates ont commencé à apparaître parmi les populations des Spatiaux, qui en avaient marre de se faire taper dessus par tout le monde. Leur combat était alors tout autant politique qu'économique. Lorsqu'est arrivé l'Empire, les pirates ont tout

naturellement reporté leur intention vers cette nouvelle source d'ennui et, de ce fait, sont devenu le premier mouvement de résistance terrien – et celui qui, d'ailleurs, a donné le plus de fil à retordre à l'Empire. Les mouvements de résistance terriens ont suivi.

## **Doppelgänger**

### **Acte 1: Atlantic**

**En deux mots:** après la venue des Impériaux, les pirates de Phaéton ont laissé tomber les beaux sentiments révolutionnaires et se sont regroupés en une Grande Confrérie. Ils ne veulent pas se laisser dicter la loi de l'Empire et entendent bien continuer à prospérer. Ils se sont donc activement engagés à fédérer les différentes bandes pirates, ainsi que des mouvements criminels divers.

Depuis peu, ils ont commencé à infiltrer les mouvements de résistance, pour avoir ainsi une plus grande force de frappe le moment venu. Beaucoup de ces mouvements n'ont rien vu venir et sont les marionnettes des pirates, d'autres sont volontaires. Le réseau Vladimir Illitch fait partie de la première catégorie.

Les pirates préparent un gros assaut: d'une part, une attaque de diversion sur un cargo civil, d'autre part une attaque furtive sur la Porte de Neptune, en utilisant la Forteresse terrienne camouflée en vaisseau impérial. Pour ce faire, ainsi que pour prouver leur force aux autres pirates encore réticents, ils projettent une attaque sur un des Destroyers de l'Empire, qu'ils comptent faire passer pour détruit tout en s'emparant de l'équipage et des codes radio.

#### ***Prise de contact***

Les Impériaux viennent à peine d'arriver sur le starport de Novatlantis que, surgissant de nulle part, quatre engins rustiques (à hélice, et tout) se mettent à lâcher une quantité indécente d'engins explosifs sur le parterre d'officiels assemblés et sur les nouveaux arrivants.

Ceux qui médisent sur le niveau technologique des assaillants devraient remballer rapidement leurs sarcasmes: quelques véhicules explosent en gerbes de feu très convaincantes sur l'efficacité de l'explosif employé. Heureusement, les pirates visent comme des pieds et personne n'est sérieusement touché.

Il y a fort à parier que certains persos ne vont pas se gêner pour rompre les rangs et se ruer, avec le premier appareil venu, à la poursuite des méchants. Le combat devrait être rapidement réglé: les engins sont des bombardiers, pas des intercepteurs; de plus, ils semblent tourner en rond au-dessus de la mer, à la recherche d'une piste d'atterrissage hypothétique.

L'autre chose très étonnante est que les pilotes semblent coincés dans leurs cockpit alors que leurs avions s'écrasent vers la mer. Seul un des pilotes parvient à briser la



vitre à coup de crosse de fusil, avant de sauter à la mer. Comme on peut penser que les persos voudront le récupérer, ils pourront l'interroger (on peut même en faire un PJ; sinon, il s'appelle Petar Petrapoulos).

C'est un résistant du réseau Vlaïdimir Illitch (un des plus idéalistes), pilote à qui ses supérieurs ont ordonné d'aller détruire les vils représentants de l'Empire Opressur. Mais le sous-marin porte-avion qui devait les récupérer n'était pas là et son cockpit était coincé; à son avis il a été saboté. Il dira aussi que, depuis quelques mois, un nouveau chef a pris la tête de leur réseau — et peut-être d'autres réseaux aussi. Il s'appelle le Loup Gris et, malgré ses belles paroles, il paraît moins engagé, plus du genre militariste, voire opportuniste.

### ***Une petite visite de courtoisie***

Si les persos ont envie de s'amuser, ils peuvent toujours essayer de remonter ce réseau de résistants; si les persos l'ont bien traité, le survivant est prêt à les aider et est même sincère sur ce point. Il connaît le point de réunion du réseau, et souhaite convaincre ses anciens corréligionnaires que 1) on les a trahi, 2) l'Empire n'est pas forcément si pire que ça.

Le point de ralliement de tout ce petit monde est la riante cité de Casablanca. Imaginez le croisement sauvage entre un souk arabe, Hong Kong, et le Thunderdome de Mad Max III: il y a un peu de tout ça, sauf des gens honnêtes. Évidemment, y débarquer avec un uniforme impérial, c'est de la provocation... Mais on peut penser que, pendant que les Impériaux font diversion, des gens plus « couleur locale » pourraient très bien se faufiler et enquêter discrètement.

Les résistants sont à peu près tous dans *La Casbah*, un bar louchoïde du port, à se morfondre sur leur dernier échec et sur l'idéal révolutionnaire, qui a fait long feu. Ils sont du genre paranoïque et s'ils ne sont pas correctement introduits (genre, par le pilote ; et non, ce n'est pas *hentai...*), il va être plus difficile de se faire des amis. Il n'y a malheureusement pas que des idéalistes sur place : un certain nombre d'agents du Loup Gris sont là pour faire office d'informateurs (ils ont même des radios un poil plus perfectionnées que la moyenne locale, ce qui pourrait mettre la puce à l'oreille des personnages les plus observateurs), voire d'agents provocateurs, voire même « Viktor, nettoyeur » !

Le Loup Gris se cache dans un hôtel de passe fort bien achalandé de la région du souk. Il n'y est pas tout seul: une petite horde de ruffians de tout poil, qui peuvent s'inviter sans crier gare. Il va falloir trouver une méthode subtile pour y entrer sans que l'intervention se termine en carnage général ; se faire passer pour un marchand d'esclave, avec la complicité des éléments féminins de l'équipe (fan service !) est une méthode.

En fait, il y a pas mal de mercenaires dans le secteur, avec des hordes de véhicules blindés plus ou moins sérieux et même quelques vaisseaux / chasseurs. Plus le sous-marin porte-avion, dans le port. Le Loup Gris a des contacts et, notamment, peut

rameuter tout ou partie de cette joyeuse faune pour couvrir sa fuite. De quoi occuper ce petit monde... Lui-même va tout faire pour ne pas se laisser prendre, allant jusqu'au suicide, si nécessaire. Ce n'est pas très important : les personnages devraient trouver assez de documents pour indiquer que ce brave homme est lié solidement aux pirates de la Confrérie de Phaéton.

### ***Scramble***

Une petite semaine après ces événements, les persos seront réveillés au milieu de la nuit par une alerte générale. Décollage immédiat pour un rendez-vous en orbite. Amarrage à un « porte-manteau », i.e. un vaisseau qui permet aux chasseurs de se transporter rapidement en économisant leur carburant (très anachronique pour les pilotes impériaux, tout à fait normal pour les Terriens...).

En chemin, le briefing est le suivant: un Destroyer impérial, empli de cadets, qui devait prendre position sur Terre, a envoyé un SOS: ils sont attaqués par une force non-identifiée et supérieure en nombre, non loin de Saturne. On suspecte des pirates.

Et en parlant de, en voilà qui déboule sur les persos au moment où ils passent non loin de la Ceinture de Phaéton. Il y en a beaucoup. Genre trop pour passer à travers sans autre. Le Porte-Manteau s'arrête et les chasseurs se détachent pour intercepter la menace, d'où grosse bataille grave.

Au bout d'un certain temps, les chasseurs pirates vont s'en aller à tire d'aile et de réacteurs, même si les persos se font ratiboiser grave, ce qui est douteux mais bon (ça ne sera pas du gâteau quand même...), pour une simple et bonne raison: ils sont là pour faire diversion. Pendant qu'eux amusent la Force Autonome, leurs petits copains capturent le Destroyer impérial et son contingent de cadets, laissant sur place une grande quantité de débris pour faire croire à la destruction complète du vaisseau.

Bien évidemment, des persos ingénieux faisant l'analyse des débris s'apercevront assez vite de la supercherie.

### ***Serrer la Ceinture***

Il n'y a dès lors pas trente-six solutions: il faut retrouver les pirates, le Destroyer et les Cadets. Et pour cela, rien de tel qu'une bonne vieille mission d'infiltration des familles.

Pour commencer, autant aller voir sur Mars si on y est, et surtout si les pirates y sont. Surprise! Ils y sont, et en nombre. Discrets, mais nombreux quand même. Certains ont même pignon sur rue à Sparta ou Aresopolis, qui servent couramment de lieu de recel, avec la complicité des autorités locales. Du coup, l'approche officielle va se solder par un certain nombre de fins de non-recevoir – et, si les personnages insistent, un guet-apens les fera accuser d'un crime qu'ils n'ont pas commis.

Cela dit, pas tous les gouvernants martiens sont hostiles à l'idée de voir les pirates débarasser le plancher... Ce qui signifie que les personnages vont finir par faire

connaissance d'officiers honnêtes qui, derrière le dos de leurs chefs, vont tout faire pour les aider ; ça peut être une secrétaire de ministère, qui leur donnera des informations sur les sociétés qui aident les pirates (une bonne candidate pour le rôle de la victime du meurtre susmentionné...), ou l'officier de police chargé de l'enquête.

Toute la subtilité de la magouille des pirates est de se servir des multiples habitats spatiaux, qui font des affaires (plus ou moins) légitimes dans la Ceinture, comme couverture pour leurs propres magouilles ; ils sont suffisamment malins pour ne pas s'attaquer à leurs voisins et pour en plus leur donner quelques miettes du gâteau. Pour ces communautés souvent sur le fil du rasoir, ce genre d'aide est appréciée et donne aux pirates, en retour, une loyauté indéfectible.

De fait, la plupart des compagnies qui travaillent pour les pirates sont des compagnies de transport stellaire, qui cachent les butins au milieu de transports légaux, pour ensuite les blanchir via différents réseaux de magasins d'État. Beaucoup des marchandises volées se retrouvent ainsi sur les marchés martiens après quelques semaines – et avec une confortable marge pour les revendeurs...

Les personnages les plus aventureux peuvent tenter de jouer les méchants pirates et infiltrer les gangs qui assurent la sécurité des transports – et ainsi retrouver la base des pirates. Cela ne se fera pas sans mal : certains d'entre eux sont sans doute déjà « fichés » comme Impériaux ou flics par les pirates, d'autant plus qu'il y a le risque de tomber sur le physionomiste qu'on avait coffré il y a quelques années...

### ***Le caillou qui n'en était pas un***

Les persos pourront remonter tout le bazar jusqu'à Havana, un astéroïde qui a la réputation – justifiée – d'être un nid de pirates. C'est même le nid principal où se trouve la Grande Confrérie. C'est le genre de noix qu'il n'est pas facile de casser, même en alignant des hordes de chasseurs et des vaisseaux de plus fort tonnage : les alentours sont surveillés et minés, les abords immédiats de l'astéroïde patrouillés, et enfin le caillou lui-même truffé de machins qui font bang ! En gros, Luke Skywalker lui-même hésiterait.

À moins d'avoir une idée de génie monumentale ou un gros balais à nettoyer les champs d'astéroïde, il est illusoire d'espérer conquérir ce monument à la mesquinerie défensive sans d'abord en désactiver un certain nombre de dispositifs internes ; en d'autres termes : infiltration de rigueur...

Les persos observateurs remarqueront quelques petits détails sur cette astéroïde, comme le fait que certaines de ses superstructures ressemblent beaucoup à des bouts de la Forteresse *Atlantic*... un peu comme si celle-ci était incrustée dans l'astéroïde.

Ce n'est pas tout à fait ça: au moment dramatique choisi, l'astéroïde va effectivement faire sécession, mais c'est la partie dans l'astéroïde qui est la Forteresse – ou tout au moins qui a gardé tout son potentiel offensif. La stratégie des pirates est de laisser les persos s'occuper avec les superstructures et des hordes de chasseurs, pendant que

l'astéroïde, une fois hors de vue, accélère pour aller dire un méchant coucou à la porte de Neptune...

Mais avant toute chose, il faudra mener à bien la mission : désactiver une bonne partie des systèmes de défense de Havana, afin d'éviter que la cavalerie ne se transforme en étal de boucherie chevaline. Évidemment, rien n'est réellement centralisé : les systèmes de surveillance sont à un endroit, les dispositifs d'armement dans un autre, et les pièges divers encore ailleurs ; sans compter les différents vaisseaux en patrouille, qu'il faudrait pouvoir neutraliser.

N'oublions pas les pirates eux-mêmes : ce ne sont pas simplement des gens de sac et de corde, mais pour la plupart des gens raisonnablement intelligents, un temps idéalistes et combattant pour la liberté de la Terre, mais qui depuis ont succombé à l'appât du gain et ont revendu leurs scrupules pour investir dans l'armement lourd. Certains ne sont pas non plus des gens déraisonnables : on peut envisager de les convaincre de passer du « bon » côté – en leur montrant que c'est le bon côté...

Vers le sommet de la Confrérie, c'est déjà plus discutable : on y trouve beaucoup plus de cas sociaux et de jusqu'aboutistes. Ce sont eux qui vont partir avec la forteresse pour aller détruire la porte.

## **Acte 2 : Machines qui saignent**

Après leur succès contre les pirates, laissez aux persos un peu de temps pour savourer leur victoire. L'espace terrien a probablement fait un grand pas vers la civilisation, surtout s'ils en ont profité pour déclencher une grande purge chez les officiels martiens et s'ils ont su négocier avec les ex-pirates une trêve ou une amnistie ; la plupart sont en fait des gens décents, mais mal guidés, et un petit peu de magnanimité n'a jamais fait de mal aux relations publiques.

Quelques mois plus tard, les voici en train de faire un entraînement dans le « dépotoir », à savoir une portion de l'orbite terrestre où se sont agglutinés tout une cargaison d'épaves, satellites morts et autres débris spatiaux de la même eau. Un environnement dangereux et imprévisible, que les furieux du genre Mac trouvent un très bon lieu d'entraînement pour les cadets.

### ***L'astéroïde fou a encore frappé***

Tout se passe raisonnablement bien – à part les maladroits qui se retrouvent avec un spoutnik dans la carlingue – jusqu'au moment où un corps céleste traverse l'espace à une vitesse inimaginable, passe au travers du « dépotoir » et fonce vers la Terre pour s'y écraser. Évidemment, la partie « passe au travers du dépotoir » ne va pas aller sans foutre un beusier invraisemblable dans la formation ; les débris vont voler en tous sens, causant moult dommages et il faudra avoir un œil de lynx pour avoir pu suivre la trajectoire du bolide.

Sur Terre, c'est un peu le gros boxon : le météore a failli semer terreur et dévastation et a fini sa course quelque part, dans la forêt amazonienne. Les astronomes s'attendaient au pire mais, au final, l'impact a été à peine perceptible pour une raison très bizarre : le météore a freiné. Le météore n'est donc pas un météore, aha !...

En orbite, le MJ sadique peut ressortir ses vieux souvenirs de « Thunderbirds » pour bricoler une opération de sauvetage périlleuse pour récupérer des cadets en détresse au milieu d'un champ de débris flottant de manière aléatoire. Cela va occuper les personnages un moment avant de les rapatrier sur Terre pour s'occuper du météore.

### ***La jungle, c'est vraiment la jungle***

Évidemment, le météore n'a pas pu s'écraser à dix minutes de la civilisation : le point d'impact est en pleine jungle andine, à plus de deux mille mètres d'altitude, et qui plus est dans une zone où s'est retranché un des multiples mouvements de résistance anti-impériale.

Aux personnages de voir comment ils veulent se débrouiller ; par défaut, on va leur adjoindre une escouade d'une vingtaine de soldats, du genre bien brutaux avec suffisamment d'équipement phallique pour équiper une armée de taille moyenne. Ensuite, on les emmènera à bord d'un cargo au-dessus de la jungle – et évidemment ledit cargo va se prendre un certain nombre de projectiles et va s'écraser. Soit les personnages sautent avant, soit ils ont droit à leur crash dans la jungle ; dans tous les cas, le but est de leur faire peur et de leur donner tout de suite un goût de ce qui va suivre.

Précisons tout de suite l'évidence : ce qui vient de tomber n'est pas un astéroïde, mais un vaisseau spatial. Pour être très précis, un vaisseau de débarquement extra-terrestre – dans le cas présent, inconnu même des services de l'Empire. Il contient à son bord près de 300 soldats, équipés d'une technologie supérieure. La bonne nouvelle, c'est qu'il ne sont pas tous réveillés ; la mauvaise, c'est qu'ils ne sont pas **encore** tous réveillés... Mais on y reviendra.

Les personnages vont avoir droit à un remake propre en ordre de *Predator* : ils vont tomber sur un camp de l'Union bolivarienne de l'armée de libération populaire castro-guévariste – ou tout au moins ce qu'il en reste, avec plein de gens massacrés de partout, mais aussi des traces de présence curieuse, avec notamment des notes d'un médecin, concernant la capture d'un « robot de combat des chiens impérialistes ». Puis, cela va évidemment être les membres de leur escorte qui vont disparaître, les uns après les autres.

Ce que pourront cependant remarquer des personnages observateurs, c'est que les mystérieuses créatures robotiques ne semblent pas faire autre chose que de réagir à une agression ; elles surveillent et réagissent si on les attaque.

### ***Premier contact – ou presque***

Pendant ce temps, les ceusses qui ne sont pas en train de s’amuser dans les sous-bois vont avoir droit à une nouvelle surprise : l’arrivée d’un vaisseau en orbite terrienne ; qui plus est, ce vaisseau appelle les autorités terriennes. À son bord, une délégation de la Fédération kandarienne, dont personne n’a jamais entendu parler. Les délégués sont humanoïdes ; ils ne se distinguent des humains lambdas que par une peau très pâle, presque bleutée, et des cheveux argentés. Ils sont vêtus de combinaisons fonctionnelles unisexes, de couleur gris anthracite.

Les Kandariens demandent à parler avec le gouvernement planétaire ; il s’agit d’une affaire de la plus grande importance, qui peut avoir de graves répercussions pour la planète. Les personnages seront présents lors de l’entrevue avec Dame Nagita et les Kandariens expliqueront le problème : ils sont à la poursuite d’un vaisseau rempli de drones de combat, des machines de guerre destinées à un conflit dont ils ne voudront pas parler – prétextant ne pas vouloir impliquer l’Empire dans leurs affaires internes.

Les Kandariens disent être désolé que les drones se soient écrasés sur la planète et recommandent d’agir avec la plus grande fermeté pour détruire tous les drones avant qu’ils ne fassent un carnage dans la population civile.

Le problème est que toute cette histoire est un gros mensonge...

### ***Drôles de drones***

Pour en revenir aux gugusses dans la jungle, après moult péripéties et massacres généralisés, il serait bon qu’ils finissent par comprendre deux ou trois choses : d’une, leurs adversaires sont extrêmement puissants, capables d’éradiquer plus d’une dizaine d’adversaires sans sourciller et dotés de dispositifs de camouflage perfectionnés ; de deux, aussi curieux que cela puisse paraître, ils ne cherchent pas l’affrontement. Par contre, au moment où les personnages arrivent près du météore, ils devraient toujours avoir un doute sur l’humanité de leurs adversaires.

Face au météorite, qui ressemble de moins en moins à un météorite mais de plus en plus à un vaisseau spatial à la coque passablement carbonisée, une quinzaine de drones attendent les personnages. C’est le moment de faire chauffer les talents de diplomatie – ne serait-ce déjà pour faire comprendre aux drones qu’ils ne sont pas hostiles (poser les armes serait un bon début)...

Les drones vont conduire les personnages à l’intérieur de leur vaisseau, une sorte d’amalgame mi-mécanique, mi-biologique, vers une sorte d’ordinateur central, qui va analyser le mécanisme de langage afin de traduire les paroles ; si le MJ veut être taquin, le traducteur risque de se prendre les pédales entre le novès, l’ikanippon et des langages terriens secondaires...

Une fois la conversation établie, les drones vont demander à la Terre l’asile politique...

### ***La vraie vérité vraie***

Les drones sont en fait des humains ; ils ont été élevés artificiellement et entraînés dès leur plus jeune âge pour être des soldats d'élite ; ils sont au service (= réduits en esclavage) des Kandariens, qui eux sont des robots... Les Kandariens méprisent la vie biologique, mais ont besoin de l'intuition humaine, d'où le programme qui a créé les drones.

Les Kandariens veulent effacer toutes les traces de cette regrettable erreur ; ils ont leurs vues sur l'Empire, mais ne voulaient pas se révéler si tôt. Leurs plans sont autres et ils ne vont pas laisser des pieds-plats rétrogrades se mettre en travers de leurs tactiques. Donc, dès que la vérité va éclater...

### ***La boîte à baffes est ouverte !***

En résumé, le vaisseau kandarien va passer à l'échelle supérieure d'effacement : effacer la planète entière, et tout ce qu'il y a autour ensuite. Et la mauvaise nouvelle, c'est que le vaisseau kandarien y'en a être méchant vaisseau qui mord !

Positionné en orbite géostationnaire au-dessus de Novatlantis, l'engin va commencer par pillonner sérieusement la ville, puis envoyer un groupe de soldats robotisés (en gros, une horde de T-101...) dans la ville ; s'ils y ont pensé, les drones devraient pouvoir aider les Terriens à se débarrasser de cette menace.

Reste ensuite le vaisseau lui-même : c'est le moment pour le gros assaut final !

### **Acte 3 : Jeu de miroir**

Lors du précédent acte de cette aventure pidante – que dis-je, très pidante ! – les persos ont réussi à se débarrasser de la Menace Kandarienne. Du moins temporairement : il ne s'agissait que d'un seul vaisseau...

Tout ceci devrait déjà suffire pour inciter les autorités terriennes à contacter directement le bureau de l'Empire pour les prévenir de l'attaque et de la présence des drones. Mais il y a plus : dans les débris du vaisseau kandarien, les services d'enquête ont retrouvé des fragments d'informations concernant les postes de défense avancés de l'Empire et des organigrammes détaillés de l'état-major impérial.

On va donc demander aux personnages de partir en représentation sur Nexia, la planète impériale...

### ***Immunité diplomatique***

Dame Nagita décide que la situation est grave et nécessite l'envoi d'une mission diplomatique vers l'Empereur. L'occasion est évidemment trop belle pour permettre un retournement de situation : les personnages impériaux, qui jusqu'ici se sentaient aussi à l'aise qu'un saumon dans un baril de saumure, vont se retrouver pour une fois dans leur élément.

Les plaisanteries vont commencer lorsqu'on va donner aux Terriens leur uniforme ; c'est un ordre ! L'Empire ne plaisante pas avec le protocole et il va falloir mettre un peu tout le monde au parfum des us et coutumes impériales, y compris l'apprentissage de l'ikanippon : parler le novès à la Cour, ou tout autre langage non-officiel, serait faire preuve d'un manque flagrant de savoir-vivre...

Bref, tout le monde va avoir quelques semaines de voyage (en tout, pas loin de trois semaines) pour apprendre. Le trajet se fera à bord d'un cargo militaire, qui embarquera aussi les vaisseaux et bénéficie aussi d'une escorte, sous la forme d'un Destroyer et de deux Patrouilleurs ; il faut dire que quelques huiles diplomatiques de la Terre sont aussi à bord. À part s'il s'agit elles-mêmes de personnages, les huiles seront évidemment puantes au possible et partiront du principe que les personnages sont à leur service – ce qui est un peu le cas, d'ailleurs...

### ***Bienvenue sur Nexia !***

Et voici donc les personnages arrivés au cœur même d'Ykana, le grand empire interstellaire dont, bon gré mal gré, ils font partie... La première chose qu'ils verront de Nexia, c'est le trafic ! Il y a des vaisseaux partout et là où il n'y en a pas, ce sont des habitats ; en fait, c'est assez simple : si ça bouge, c'est un vaisseau, sinon, c'est un habitat... Les personnages terriens n'auront jamais vu autant de vaisseaux différents ; on peut les imaginer agglutinés autour des hublots, à faire des « ooh ! » et des « aaahhh ! » comme les grands gamins qu'ils sont.

Autant dire que, sur la planète, ça ne va pas être mieux : des centaines de cultures et de peuples différents se pressent dans les rues, moult vaisseaux sillonnent les airs. Mais avant tout, il va falloir se plier aux obligations protocolaires : revue des troupes, présentation des lettres de créances aux officiels impériaux sur place ; gaffes en série des personnages.

Plus tard, les Terriens pourront prendre possession de leurs quartiers ; ceux-ci sont situés dans une des multiples annexes du palais impérial – mais comme celui-ci a l'étendue d'une métropole de taille raisonnable, ça ne veut pas dire grand-chose. On les a d'ailleurs collés dans un endroit quasi-désaffecté, en bordure de jardins suspendus qui auraient pu être magnifiques s'ils n'étaient pas à l'abandon depuis plusieurs générations. Ces jardins sont d'ailleurs le terrain de jeu préféré d'une jeune fille de 16 ans, Kisasi ; les personnages n'ont pas à savoir qu'elle est la fille aînée de l'Empereur, du moins pas tout de suite...

Comme l'entrevue avec l'Empereur ne va pas avoir lieu tout de suite, les personnages vont avoir quartier libre pendant 48 heures pour visiter Nexia (i.e. faire des conneries). Entre autres conneries, la sempiternelle altercation entre Marines impériaux et Terriens dans un bar sordide non loin du starport semble être inévitable. Le méga-marine gigantesque et taquin est une option amusante – surtout s'il se fait shooter les valseuses par une Terrienne microscopique du premier coup...



Dans tous les cas, les premiers pas des personnages sur la planète centrale de l'Empire devraient être marquants – pour eux comme pour elle...

### ***Il y a quelque chose de pourri...***

Loin de ces amusements, ceux des persos qui sont plus prompts à s'embarlificoter dans les bricolages diplomatiques auront aussi de quoi s'amuser. Un de leurs contacts, que ce soit quelqu'un de leur famille, un ancien camarade de promotion ou quelqu'un qu'ils auront rencontré sur place, leur fera part de ses doutes sur la loyauté de certains Conseillers fraîchement nommés auprès de l'Empereur. Certaines personnes d'influence ont aussi changé curieusement de comportement ces derniers mois.

Ce sera l'occasion pour les personnages d'enquêter quelque peu sur l'entourage immédiat de l'Empereur. Il est de notoriété que celui-ci n'a jamais été très doué pour les affaires publiques ; c'est un grand enfant, façon Louis II de Bavière, avec un goût certain pour les grandes fêtes, les fastes ; il aime aussi plutôt bien les surprises et les gens exotiques, ce qui fait qu'il ne prendra pas ombrage des excentricités des Terriens.

Ce qui ne sera pas le cas des Prêtres, qui eux sont beaucoup plus à cheval sur le protocole et n'aiment pas les changements – et les exotiques. Curieusement, aucun des hauts prêtres n'ont encore subi de changements de comportement curieux. C'est par contre le cas des personnalités-clé dans l'administration impériale, au sein de la sécurité intérieure, ainsi que dans l'armée.

Coïncidence : toutes les personnalités qui ont connu ce changement de comportement font ou ont fait partie d'une sorte de « club politique », le Club de la Licorne, du nom du café chicos dans la vieille ville de Nexia qui accueille leurs réunions. En apparence, il s'agit d'un lieu de réflexion destiné à redynamiser les institutions d'un Empire perçu comme essoufflé, voire décadent, sinon moribond. S'y retrouvent une certaine frange de décideurs, nobles et roturiers – peu de prolétaires.

S'introduire dans le Club va être difficile sans parrainage ; si les personnages disposent d'un contact raisonnablement influent, c'est faisable, mais en ce cas, ledit contact est le candidat désigné pour être la victime de l'épisode suivant.

### ***C'est mon dernier bal***

Point d'orgue de la visite des personnages : le Grand Bal de l'Empereur, organisé pour le seizième anniversaire de sa fille, la Princesse Shenju. Kisasi Shenju, bien entendu... Ce qui ne va évidemment pas manquer de faire se poser des questions à celui ou ceux des personnages qui ont commencé à draguer la demoiselle.

Le bal est un *happening* mondain majeur ; la seule chose qui risque de sauver les personnages à gros sabots est la multitude de cultures représentées et l'immensité de l'événement : la salle de bal à la taille d'un terrain de football – gradins compris.

Ce grand bal devrait être le point d'orgue de cette partie ; le moment où la matière brune entre en contact avec les pales en rotation du climatiseur. D'une part, on devrait y retrouver à peu près toutes les personnes – amies ou ennemies – que les personnages ont rencontrées jusqu'ici ; chacune de ces personnes aura à cœur de rendre aux personnages ce qui leur est dû.

La soirée devrait se dérouler jusqu'aux petites heures du matin ; on sait s'amuser, à la cour... L'ambiance va subitement tomber lorsque l'un des personnages va trouver des traces de sang allant jusque dans sa chambre, et dans celle-ci un agonisant ; l'identité de l'agonisant est laissée à l'appréciation du MJ : comme mentionné précédemment, cela peut être le « parrain » d'un des personnages, le « supermarine » baffé par les persos (et qui, entre-temps, est devenu leur meilleur pote), voire l'Empereur lui-même (option mesquine si jamais les amourettes entre Kisaki et un des PJs prennent un tour plus physique, la demoiselle ayant eu droit à une éducation non-expurgée).

Le mourant va finir par calancher (sans que les personnages ne puissent rien y faire, d'ailleurs), mais pas avant de lâcher, dans un dernier rôle, un avertissement prophétique sur « la conspiration », « la machine », « danger pour l'Empire » et « Argh ! »

**(Note :** évitez de faire « androïdiser » des PNJs importants, comme Tora Khan – voir Interlude 1 – ou Kisaki : ils ont leur utilité plus tard)

### ***Un cadavre de trop***

Le problème va se déployer dans toute sa splendeur lorsque les personnages vont s'apercevoir que le mort n'est pas mort. En d'autres termes, le cadavre qu'ils ont dans leur chambre va apparaître peu de temps après, bien vivant, et pas très bien disposé envers les personnages...

À partir de là, tout dépend de comment les personnages vont jouer. Les conspirateurs savent qu'un de leurs « objectifs » a disparu, ont une vague idée d'où il a pu aller et vont donc lancer leurs troupes fidèles (sous couvert de Sécurité Impériale ou autre force de police aux pouvoirs exceptionnels) sur les traces des persos.

Comme les conspirateurs hésitent encore à agir au grand jour, si les personnages sont très prudents (cela inclut de faire disparaître le corps et jouer les innocents aux grands yeux naïfs), ils peuvent espérer passer au travers des gouttes. Dans le cas contraire, ça va être police-menottes-prison, avec une accusation de meurtre sur le dos ; curieusement, le cadavre incriminé va se transformer en celui de quelqu'un d'autre – le Grand-Prêtre, par exemple, histoire de rajouter le sacrilège au meurtre...

### ***Ce qui est pourri***

Normalement, c'est à ce stade que les personnages devraient commencer à se poser la question de « Qui ? ». La réponse est simple : les Kandariens.

Les Kandariens sont en fait des intelligences artificielles ayant évolué au stade de la raison ; elles ont la technologie pour créer des robots humanoïdes et leur donner toutes les apparences de la vie : peau et sang synthétique, cheveux, etc. À ce stade, donner en plus à ces androïdes l'apparence d'une personne donnée est un jeu d'enfant ; récupérer les souvenirs de la personne est plus dur, mais ils y arrivent aussi, avec plus ou moins de succès. Ces souvenirs sont stockés dans des unités mémorielles annexes, auxquelles le Kandarien qui contrôle l'androïde peut accéder à tout moment.

La seule chose pour laquelle les Kandariens ont du mal, ce sont bien sûr les émotions. Du coup, les copies apparaissent comme plus froides et distantes que les originaux. Pour y remédier, certains utilisent les souvenirs stockés pour coller au mieux au modèle ; mais cette méthode a parfois le défaut que les deux se mélangent...

Les Kandariens comptent bien, avec cette méthode, prendre le contrôle de l'Empire. Et, sans preuves, les personnages vont avoir du mal...

### ***La Résistance leads on !***

Qu'ils soient en prison, en fuite ou simplement le cul entre deux chaises, c'est à ce moment que les personnages devraient être contactés par une jeune femme inconnue, qui leur dira les croire, elle et savoir ce qui se passe. Elle expliquera le coup des Kandariens, ou tout au moins ce qu'elle en sait : une race extra-impériale cherche à prendre le contrôle d'Ykana en remplaçant des personnalités-clés par des « répliquants » androïdes.

Cette jeune femme, si elle ne l'avouera pas tout de suite, est le Général Ishki Karashanpur, « numéro deux » des Ailes de la Tempête, l'unité impériale en charge des problèmes parapsychiques ; elle s'est aperçu du lézard lorsqu'elle a constaté le remplacement de son supérieur direct, le Maréchal Joong Su-Kim. Comme elle a comme pouvoir de détecter les sources et formes de vie à distance, elle a fortuitement découvert la substitution (soupçonnant d'abord une possession démoniaque). Elle peut aussi donner aux personnages une piste quand à la nature des Kandariens : ils ne peuvent pas « répliquer » quelqu'un doté de pouvoirs extra-sensoriels.

Si les personnages sont en prison, elle pourra leur organiser une évasion (à grand spectacle, bien sûr...), en échange de leur aide. S'ils sont en fuite, elle pourra les aider et les héberger ; elle dira d'ailleurs que prouver la menace kandarienne est probablement la seule méthode pour se disculper, mais elle sous-estime nettement l'étendue de l'infiltration.

### ***Révélation***

Le but de la Résistance est de faire en sorte qu'un des répliquants soit « tué » en public, devant suffisamment de gens pour que personne ne puisse contredire le fait ; devant des médias serait un bonus.

Ce que le Général ne dira pas forcément aux personnages, c'est que ni elle, ni ses fidèles ne veulent agir directement. Ils vont donc plus ou moins directement manipuler les personnages pour leur faire faire le sale boulot. Toutefois, si les personnages se montrent authentiquement inquiets pour l'Empire et loyaux, elle leur dira franchement qu'elle ne peut rien faire directement.

Laissez les personnages mettre leur plan au point ; le Général Karashanpur peut leur donner toute l'aide logistique et tous les renseignements dont ils ont besoin, mais ne s'impliquera jamais directement, agissant en sous-main. Si tout se passent bien, ils devraient bientôt avoir un ou deux répliquants kandariens, morts et circuits fumants, à leurs pieds. À ce moment, ils devraient pouvoir s'adresser à un dignitaire – de préférence l'Empereur lui-même ; la mauvaise nouvelle, c'est que l'Empereur lui-même est déjà répliqué...

Dans la confusion qui s'en suivra, il devrait se dégager les choses suivantes : 1) les personnages devraient arriver à s'enfuir ; 2) avec eux se trouve Kisaki, la fille (et héritière unique) de l'Empereur ; 3) les autorités officielles de l'Empire veulent, au mieux les tuer, au pire leur faire subir une bonne dose de châtiments humiliants et douloureux, les tuer lentement, puis les cloner et recommencer.

La révélation de la Menace Kandarienne dépendra grandement des actions des personnages, mais sera de toute façon étouffée du mieux possible par l'administration officielle ; quoi qu'il en soit, à moins d'un flan majeur, le grand public va finir par être au courant et, pour réprimer les mécontents, l'Empire va mettre en marche la boîte à répression.

La délégation terrienne va devoir rentrer dare-dare à la maison, avec la *de facto* Impératrice à bord (son père ayant probablement été tué dans le processus de répliquation), et tout l'Empire aux fesses.

Pas mal, pour une mission diplomatique...

## **Interlude 1 : Tora Khan**

Malgré les multiples campagnes impériales de pacification, la Terre compte toujours son lot de despotes locaux, plus ou moins bienveillants et plus ou moins mégalomanes. La plupart ont accepté, bon gré mal gré, la domination de l'Empire, partant du principe que s'il vaut mieux régner en Enfer que de servir au Paradis, on peut très bien concilier les deux. Ils se sont donc recyclés en gouverneurs locaux, mettant de l'eau démocratique dans leur vin dictatorial ; encore une ou deux générations et ils seront rentrés dans le rang.

Tora Khan ne fait partie de ceux-là.

## **Le Tigre de Sibérie**

Tora Khan descend d'une longue lignée de Seigneurs de la guerre, oscillant entre Chine, Mongolie, Sibérie et Tibet. Son rêve est simple : devenir maître de la Terre et le dictateur bienveillant de toute la planète. Rien que de bien classique, si l'on excepte un petit détail : le taquin a les moyens de ses ambitions.

D'une part, Tora Khan a étudié – sous un nom d'emprunt – dans les plus grandes universités terriennes, sous le contrôle impérial ; il a même fait un bref séjour au sein des Forces de défense autonomes (ce qui peut faire une belle accroche dramatique pour un personnage). Du coup, il connaît beaucoup de choses de l'Empire, à peu près toutes les forces et tactiques des Forces de défense autonomes, et a un bagage intellectuel non négligeable.

Ensuite, il a des ressources. La chance principale de sa famille est de posséder, cachées au cœur des régions les plus reculées du globe, un grand nombre de mines diverses, fournissant à des usines clandestines les matières premières pour la confection d'armes et d'équipement de haute technologie. Au fil du temps, les activités de son clan se sont étendues en un syndicat, mi légal, mi criminel, sous le couvert du Consortium K2.

Tora Khan n'attend que son heure pour mettre à exécution son plan de conquête globale.

## **Automata**

La première rencontre des personnages avec Tora Khan et son organisation devrait avoir lieu avec la découverte d'une usine automatisée, ancienne et surprotégée, dans la région de l'Oural. Découverte fortuite, puisqu'un engin de reconnaissance en mission de cartographie se fait abattre par les défenses de l'endroit. La première mission des personnages est donc d'aller rechercher les malheureux scientifiques, perdus en pleine tempête de neige dans les contreforts de l'Oural.

### ***Sauvetage en montagne***

Ressortez les épisodes de *Thunderbirds* (« Les Sentinelles de l'Air » en VF, cette vieille série en marionnettes animées) : l'hélicoptère est crashé dans une zone escarpée, en pleine tempête, et au moment où les personnages arrivent, une avalanche s'abat sur la carcasse. Ils n'ont donc que peu de temps pour sauver leurs collègues (option mesquine : l'avalanche leur tombe dessus en pleine mission de secours, coincant en plus des PJs).

Une fois tout le monde sorti, les personnages et les scientifiques se retrouvent sur la base la plus proche des Forces Autonomes, située dans un bled au nom improbable, genre Zbradgnowlartschenk ou Grod. Les scientifiques sont tout fous, parce que, peu avant de se faire abattre, leurs mesures ont révélé la présence souterraine d'un complexe industriel de grande taille, en sommeil mais techniquement encore en

activité. La nouvelle intéresse Novatlantis au plus haut point – particulièrement la partie « abattus à coups de missiles » – et les supérieurs des persos les somment donc de prêter assistance à l'équipe scientifique.

Au vu des moyens de défense, une approche terrestre paraît plus raisonnable, d'autant plus qu'il y a une communauté non loin d'une des entrées probables du complexe. Tout irait bien si Tora Khan n'avait pas lui aussi entendu parler de l'usine et surtout s'il n'avait pas délégué une force mercenaire pour prendre le contrôle des lieux. Et ce, sans parler des autochtones...

### ***Le culte de la machine***

Ces derniers sont en apparence une communauté agricole, comme il en existe des milliers dans la région, qui gratte une terre ingrate pour en soutirer une maigre pitance. Certains détails détonnent, cependant : d'une part, l'endroit est fortifié ; de plus, elle dispose de moyens techniques avancés, et en bon état ; enfin, ils ont des armes de haute technologie.

Sans être ouvertement hostiles, les locaux sont très méfiants envers les étrangers. Il va falloir être très diplomate, d'autant plus que l'option militaire, avec les moyens dont disposent les personnages, est exclue. Une fois acceptés, les personnages pourront se balader dans la communauté, mais toute une partie « sacrée » leur sera interdite. Il va falloir se faire accepter pour voir ce qu'il y a là – ou être très discret.

La partie en question est une ancienne gare ferroviaire, reconvertie en temple dédié à une divinité chtonienne, croisement douteux entre Moloch et la Terre-mère. Plusieurs wagonnets autopropulsés, là encore en très bon état, y sont entreposés ; certains contiennent déjà des « offrandes » : vieux outils, artefacts divers, ex-votos en russe ancien, etc.

Les cérémonies sont simples : invocations au dieu Automata, dont le nom apparaît encore sur d'anciens wagons, prière, offrandes ; puis les wagonnets partent tout seul vers un tunnel et y disparaissent. Quelques heures plus tard, les wagonnets reviennent, souvent avec des « cadeaux » du dieu : nouveau tracteur, appareils réparés, etc. ; parfois, les villageois mettent un des leurs, malade ou mort, dans le wagonnet et soit celui-ci revient, vivant mais amnésique, ou alors ils trouvent plusieurs doses d'un remède adéquat.

En fait, l'usine Ural Automata a été construite peu de temps avant les Grandes guerres, par un État local qui avait besoin d'armes et de matériel. Elle est entièrement automatisée, autonome et très flexible ; au fil du temps, elle a même développé, sinon une conscience, tout au moins une intelligence très développée, similaire à celle d'un chien de berger. Elle a besoin des matières premières des humains et, en échange, leur donne ce dont ils ont besoin ; elle a été conçue pour aider les humains, après tout...

Par contre, c'est une entité très territoriale : ses entrées sont farouchement gardées, même si, une fois à l'intérieur, il est assez facile de se promener. Passer les défenses demandera plus de ruse que de force brute ; la méthode évidente, c'est d'utiliser les wagonnets, mais attention ! une fois dans l'infirmerie automatique, c'est gaz grododo et opération, docteur Ross ! À côté de l'infirmerie se trouve même une chambre froide, qui entrepose les cas que l'usine n'a pas pu soigner, en cryogénie ; certains sont d'ailleurs encore vivants, en sommeil depuis plus de trois cents ans...

### ***Les emmerdes***

Évidemment, c'est quand les personnages seront sur le point d'entrer dans l'usine – ou alors en pleines négociations avec l'IA – que les mercenaires de Tora Khan vont débouler. Leur but est simple : asseoir un pouvoir local fort et militarisé et s'assurer le contrôle de l'usine. Dans cette optique, les personnages sont des obstacles – mais, s'ils ont eu des mots avec les autochtones, ils peuvent aussi être des alliés : on peut très bien imaginer que les mercenaires se présentent aux personnages comme leurs Sauveurs et les aident à conquérir le village et l'usine. Novatlantis ne s'apercevrait que trop tard de la supercherie, quand des unités de combat Automata vont attaquer...

Il serait néanmoins de bon ton que les personnages aient quelques doutes sur la moralité des mercenaires : ils agissent pour un commanditaire qui souhaite rester anonyme (le Groupe K2), ils utilisent des méthodes pour le moins brutales et disposent de moyens équivalents, voire supérieurs à ceux de la Force autonome. Si confrontation il doit y avoir, les personnages pourront toujours essayer de trouver aide et assistance auprès de l'usine : celle-ci a encore quelques vieux chars et robots de combats. Ils ont beau dater de plusieurs siècles, ils ont été soigneusement emballés sous vide et sont de fait très bien conservés, prêts à partir, munitions chargées jusqu'à la gueule. On peut dire et médire, mais la technologie martiale terrienne de l'époque, c'est pas de la gnognotte...

### **Guerrillas et terroristes**

La pacification de la Terre par les troupes impériales a toujours été très relative. Les envahisseurs n'ont jamais voulu assurer un contrôle total de la planète, processus long et coûteux, mais seulement de certaines zones clé. Par voie de conséquence, de larges territoires sont le fief de mouvements de libération planétaires autoproclamés, idéologiquement engoncés dans leur trip « Independence Day » – la technologie en moins...

En règle générale, ces mouvements sont, à l'échelle planétaire, inoffensifs. La stratégie de l'Empire à leur endroit est d'attendre qu'ils se calment – ce qui devrait prendre une génération ou deux. Déjà, bon nombre des anciens résistants ont fini par admettre que, somme toute, la planète se porte mieux avec l'Empire que sans.

### ***Viva el (nuevo) Presidente !***

Avec Tora Khan et son groupe K2 dans l'équation, les choses risquent de changer : il a le charisme et les moyens pour fédérer ces mouvements disparates et leur donner une capacité de nuisance nettement moins négligeable. Au niveau de Novatlantis, cela va, dans un premier temps, se traduire par une baisse sensible de l'activité terroriste puis par un signal d'alerte, en provenance d'Amérique centrale.

La situation sur place est la suivante : il y a eu un changement dans le gouvernement local. Ce qui en soit n'est pas inquiétant : certaines régions élisent démocratiquement leurs gouvernants. Sauf qu'il n'y avait pas d'élections prévues ces jours – et que le gouverneur précédent a disparu. En fait, c'est même plus inquiétant que cela : quasiment tous les notables locaux précédemment en place dans la région ont été remplacés en l'espace de deux semaines.

Le pourquoi du comment est simple : fortement équipés et guidés par les conseillers de Tora Khan et avec le soutien logistique du groupe K2, les révolutionnaires de la région ont récemment investi la capitale et remplacé en une nuit toutes les têtes du gouvernement (ou, tout au moins, toutes celles hostiles à leur Cause) puis, la semaine suivante, fait de même avec les édiles locaux.

Si on va sur place, tout est calme : les lieux ont l'apparence de la sérénité, si l'on excepte l'attitude méfiante, voire craintive de la population, et l'omniprésence des portraits du gouverneur – l'omniprésence n'est pas nouvelle, la tête sur les portraits, si. Le gouverneur recevra bien volontiers d'éventuels enquêteurs et leur présentera tous les papiers prouvant le bien-fondé de la charge : l'ancien gouverneur a démissionné et quitté le pays, une semaine plus tard, il était élu.

### ***Élection, piège à...***

Évidemment, toute personne connaissant les autochtones ricanera à l'idée qu'une élection puisse s'organiser dans le pays en moins de six mois, Empire ou pas – le MJ sera d'ailleurs bien inspiré de faire en sorte, si possible, qu'au moins un des PJs terriens ait des accointances dans la région, ça le motivera personnellement ; au besoin, remplacer « Amérique centrale » par « Île caraïbe », « République balkanique », « Califat centre-asiatique », etc. Le fait que le gouverneur (et sa famille) soit introuvable est aussi hautement suspect.

De deux choses l'une : soit les personnages enquêtent sérieusement, soit ils glandouillent. Dans le second cas, on peut leur lancer quelques indices, comme un soldat (un ancien révolutionnaire) pris de remords, qui veut leur dire de se méfier de AAARRGH ! et calanche dans leurs bras, ou un des jeunes enfants du gouverneur (l'ancien) qui a échappé par miracle à la purge. Dans le premier cas, un interrogatoire subtil de la population pourra aboutir au résultat ci-dessus, mais ils pourront aussi remarquer que le Ministre des finances, lui, n'a pas bougé.

Le brave homme, étant comptable, sait où sont ses intérêts. Du coup, il a préféré prêter (à un taux défiant toute concurrence) allégeance aux nouveaux maîtres.



Comme c'est en plus lui qui a le numéro des comptes secrets (sur Mars), les révolutionnaires lui foutent une paix royale. Cela dit, c'est un pleutre, et des personnages un tant soit peu convaincants ou impressionnants n'auront aucun mal à lui faire retourner sa veste fissa. Mais comme il est sous surveillance, ça ne va pas se faire sans mal...

### ***Revolución !***

Alors, comment faire pour régler le problème de ce gouvernement – qui va prendre des positions de plus en plus anti-impériales et dont l'exemple va probablement essaimer sur toute la planète ? Engager tout de suite les troupes impériales est une solution, mais pas forcément la meilleure : la populace sera alors persuadée que l'Empire est une force qui met son nez dans les affaires qui ne la regarde pas.

En fait, la première chose à faire est de prouver au grand jour qu'il y a eu malversation. Ça implique de trouver quelqu'un d'honnête, de charismatique, d'intrépide et que les autochtones respectent ; une bonne vitesse de course est un bonus, parce que les troupes néo-gouvernementales ne vont pas tarder à vouloir lui dire deux mots... Un des anciens révolutionnaires idéalistes serait un des meilleurs partis possibles dans ce cas de figure, ou alors un proche parent du gouverneur destitué (voire même ce dernier, si les révolutionnaires n'en ont pas déjà fait de la pâtée pour chiens...).

La suite des événements dépend beaucoup du soutien que les personnages ont réussi à obtenir dans la population : s'ils ont suffisamment de monde, un mouvement populaire massif peut très bien provoquer la chute des nouveaux notables, sans effusion de sang (bien évidemment, quelques coups de main bien placés peuvent faciliter cette chute, mais, dans le long terme, tout interventionnisme extérieur fragilise le nouveau régime). Avec moins de gens, mais plus de décision, ce pourra être un coup d'État militaire plus ou moins sanglant, voire une guerre d'usure, avec ou sans intervention impériale.

Comme mentionné, il est clair que, moins il y a d'intervention extérieure, plus la légitimité du régime est forte. D'ailleurs, si les personnages parviennent (probablement avec le ministre fourbe) à faire la preuve de l'intervention du Groupe K2 – et donc de la vénalité des nouveaux notables – cela va jouer en la faveur d'un changement de régime.

### **En finir avec le Tigre...**

Tora Khan est un gros mégalomane, mais c'est aussi quelqu'un d'intelligent et de patient : s'il voit qu'il ne peut pas gagner son combat pour la domination de la Terre, il est prêt à des compromis. Techniquement, c'est une menace militaire importante pour Novatlantis : l'affronter reviendrait à replonger la Terre dans le chaos des Grandes guerres – pas bon plan !

En fait, on peut très bien lui proposer de prêter un serment d'allégeance à l'Empire, ce qui ferait passer une bonne partie de ses troupes sous le contrôle des Forces autonomes. En échange, il réclamera un poste de Général, plus le commandement régional de tout l'est asiatique ; Dame Nagita va elle lui proposer autre chose : un poste de représentant de la Terre à la Diète impériale (une sorte de Parlement, plus ou moins consultatif, mais qui contrôle pas mal de choses mineures dans l'Empire et est très prestigieux), ainsi qu'un poste militaire plus honorifique qu'autre chose.

Tora Khan acceptera la proposition de Dame Nagita, tout content de pouvoir aller exercer ses talents à l'échelle supérieure. Le pauvre va tomber de haut : la Diète est remplie de potentats locaux mégalomanes et machiavéliques ; le Tigre va se retrouver au beau milieu d'un panier de crabe pour adultes, avec le statut de « membre junior »... Il va s'y faire, mais ça va prendre du temps. De toute façon, il gardera le contrôle du Groupe K2...