

# *Le pas de côté, Le pas de trop?*

## (Épreuve additionnelle pour Sens Renaissance)

Proposée par Antoine Foing aka Dasmask

### **Introduction**

Cette épreuve se déroule à Sydney. L'occasion pour les Bugs de se confronter à l'une des plus grande cité terrienne. L'occasion aussi pour eux de découvrir la vie à l'extérieur du Pôle Sud. Ce sera aussi le scénario parfait pour qu'ils se rendent compte de ce qu'est la « Résistance ». Qu'est ce que cela implique? Jusqu'où peut-on aller? Quelle est la limite morale à ne pas franchir? Y-a-t-il plusieurs façons de résister? Les actes de Résistance d'aujourd'hui ne seront-ils pas les crimes de demain? Comment faut-il conjuguer le présent tout en pensant au futur?

Cette épreuve sera aussi l'occasion d'introduire un peu plus Chrysaor Orion (même si les Bugs ne le rencontreront probablement qu'à la toute fin de cette épreuve) et sa conception de la Résistance face à la tyrannie impériale. On en apprendra plus sur son idéologie politique et son projet pour libérer la Terre.

Les Bugs rencontreront également la Générale Mardyns (pas Mordyns^^), la chef de la Résistance de Sydney. Ils expérimenteront sa façon de faire et sa vision de la guerre.

Ils vont aussi tomber sur un artefact étrange, le Diadème Noir.

Je reprends donc ici des concepts qui étaient dans la toute première base de Sens (celle avec des dés).

Le scénario est violent.

Il peut en choquer certains. Désolé. Je vous donne ici ma façon de mener Sens. C'est pas jojo tout le temps, mais c'est nécessaire pour faire en sorte que Renaissance devienne un tome majeur de la campagne. Le but, c'est que les Bugs se saisissent de l'idéologie de la Résistance, qu'ils s'impliquent énormément sur Terre, afin que leur planète devienne par la suite leur berceau chéri et adoré, fiers de l'avoir enfin libéré!

Je vous donne les musiques que je passe pendant le scénario. C'est aussi les musiques que j'écoute quand j'écris ces lignes.

<https://open.spotify.com/playlist/1TlwAGhdv8FN7wn6sJglJa?si=f7523df9ecfa453b>

N'hésitez pas à les écouter pendant la lecture.

La BO de Dark Phoenix (la version Experiments, pas l'originale) et celle de Tenet sont pour moi des petits bijoux.

À la fin du document, je vous donne quelques illustrations qui peuvent être inspirantes. En vérité, je viens tout juste de les trouver sur internet. Mais en discutant avec plusieurs MJ de Sens, je me suis rendu compte qu'on n'avait pas forcément les mêmes images en tête, surtout lorsqu'on parle de subzeris ou de sliptik. J'ai dû moi-même essayer de mettre les choses au clair pour une fois. N'hésitez donc pas à aller checker ça si vous voulez. Ces illustrations sont à peu près ce que j'ai en tête.

Vous pouvez jouer cette épreuve à n'importe quel moment dans Renaissance. Mais le top, ce serait qu'elle prenne place avant celle de Graveur.

Une des conditions essentielles pour bien mener cette épreuve « by the book », c'est néanmoins de respecter une seule chose: Gladius a disparu en mission. Tous ses hommes et lui manquent à l'appel. Son subzeris devait attaquer un navire Omicron en mer, mais depuis, plus aucune nouvelles.

Comment mettre cela en place?

Facile! Organisez une épreuve où les Bugs partent avec Gladius en haute mer pour aborder et voler un subzeris de l'armée impériale. Mission qui se solde par un succès. L'occasion de montrer de quel bois se chauffe Gladius dans la bataille.

Puis, un peu plus tard, Proposez deux missions aux choix: soit ils partent avec Gladius pour intercepter un navire de transports de matériels militaires; soit ils partent avec Maria pour infiltrer une plateforme pétrolière suspecte où sont stockées des armes nucléaires impériales.

Il y a 99% de chance qu'ils décident de ne pas repartir avec Gladius.

Quand ils reviennent, Gladius est attendu mais au bout de longues heures d'attente, toujours aucun contact radio.

Finissez l'épreuve précédente sur cette conclusion... Gladius a disparu...Rien de plus...Surtout pas de préparation pour aller le chercher ou hypothèses farfelues. Rien. Rideau. « Donnez vos faits! Et à la semaine prochaine les boudis pour la suite! »

Aussi, La Citadelle a déjà évoqué plusieurs fois cette épreuve dans les micros. Si vous voulez écouter nos discussion à son propos, c'est par ici:

<https://open.spotify.com/episode/5MfKQCnQe9Gx03Orwuy2zZ?si=a1ea04b5475e4402>

J'écris cette épreuve de mémoire. J'essaye d'y mettre tout ce qu'il s'est passé à mes tables. Vous lirez donc une sorte de rapport de partie où les Bugs ont été rendus anonymes afin que vous puissiez vous imaginez ce que ferait l'un ou l'autre de vos Bugs dans ce genre de situation.

Je donne énormément d'informations concernant les autres tomes de la campagne.

Je pense que pour apprécier totalement la lecture de cette épreuve, il faut les avoir tous lus au moins une fois avant. C'est donc une épreuve pour MJ confirmé. Beaucoup d'éléments de Mort, de Néant voire de Chaos, sont introduits ici. Je suis de l'école du « tout était déjà là depuis le début ». Je trouve que cela rajoute de la cohérence à la campagne.

Pour finir, parfois j'évoque des choses évoquées dans des story audio que j'ai faites. Je donne à chaque fois la référence si vous êtes intéressés.

Bonne lecture!

## **I - Infiltration dans Sydney**

**Scène in medias res**

**(Ne préparez pas la session de jeu précédente en fonction de celle-ci.**

**Ne révélez aucun point issu de cette épreuve aux Bugs avant son commencement.)**

Les Bugs sont dans la grande salle du QG de la résistance au Pôle Sud. Gladius manque toujours à l'appel depuis plus d'une semaine maintenant.

La pièce est plongée dans une douce pénombre où l'éclairage des nombreux écrans baigne les intervenants d'une lumière bleutée. Sur les moniteurs, des données complexes affichent des points de surveillance prioritaires, et préviennent en temps réel des différents navires qui traversent les environs marins.

L'heure est grave. Soren est présent, debout dans un coin, en retrait, seulement là pour entendre le briefing de ses Bugs. Il craint que cette fois la tâche ne soit trop ardue. Les risques seront trop grands. S'infiltrer à Sydney n'est pas sans danger.

Le Général Aydan prend la parole:

« Vous êtes envoyés pour Sydney. Une mission top secrète. Des résistants infiltrés dans l'armée impériale nous ont rapporté qu'il s'y passe quelque chose d'étrange. C'est l'effervescence dans la grande prison fédérale terrienne. Il semble qu'un prisonnier exceptionnel y soit arrivé la semaine dernière.

Je sais que la procédure en cas de risque de capture est le suicide (oui, à mes tables, la Résistance n'envisage pas une seule seconde d'être capturée). La résistance est prête à ce genre de sacrifice pour la cause. Vous savez que la torture de l'Empire peut délier les langues des plus retords.

Il y a donc en vérité très peu de chance pour que ce prisonnier soit Gladius.

Nous savons tous de quel bois il est fait. Mais il faut pourtant envisager le pire. Et s'il n'avait pas pu se sacrifier à temps?

Ce prisonnier aurait déjà été interrogé.

Mais dans deux jours une navette viendra le chercher pour le transférer à Asterius, sur Mars. Il va s'en dire que tout nous pousse à croire qu'il n'a pas encore révélé l'essentiel. Il va y être transféré pour un interrogatoire poussé.

Si c'est Gladius nous ne pouvons pas rester ici les bras croisés. Il faut agir et vite!

Vous allez être envoyé en mission à Sydney pour découvrir ce qu'il s'y passe et extraire le prisonnier. Si c'est vraiment Gladius Sword dans ces geôles, alors nous aurons besoin de vos compétences. Le risque est maximal.

Autre chose, c'est important, Chrysaor Orion est injoignable. Nous l'avons prévenu de notre décision d'intervenir, mais toujours aucune réponse de sa part.

Son silence assourdissant est très suspect. Tout nous porte à croire qu'il est derrière tout ça. Le professeur Sollipsis ici présent se porte toujours garant du Duc mais dans les faits, nous pensons qu'il a basculé définitivement dans le camp de l'Omicron.

La résistance sur place ne cesse de nous relater des agissements étranges de sa part. En total contradiction avec sa mission à Sydney. Et ce, depuis plusieurs mois.

Je sais que le président Sword et le professeur Sollipsis ont une confiance aveugle en Orion, mais les faits sont les faits!

Sachez donc qu'il y a de grandes chances pour que le Duc soit un traître, un agent triple en quelque sorte.

**Soren:** Il y a forcément une explication à tout ça! Vous n'imaginez pas à quel point Chrysaor s'est sacrifié pour la cause!

**Général Sorin:** Soit! Mais vous conviendrez que le doute subsiste, et là-bas la moindre erreur pourrait se solder par une catastrophe.

Votre mission consiste donc également à joindre Orion. Il sera votre porte de sortie pour fuir Sydney. Mais restez méfiant!

Vous partirez tout de suite après la fin de ce briefing. Les préparatifs sont presque terminés. Il ne faut pas tarder afin de gagner du temps s'il s'avère qu'Orion est effectivement un traître.

Il sait que nous allons tenter quelque chose... »

### Changement de scène, in medias res, sans avertissement! Quelques heures plus tard...

En pleine nuit, les Bugs sont dans un sliptik de combat, au dessus de l'océan déchainé, au coeur d'une tempête titanique. Il y a moins d'une heure, un subzeris furtif s'est approché le plus possible de l'immense cité tubulaire pour que s'envole l'appareil des Bugs (les subzeris peuvent s'ouvrir par le haut comme des navettes spatiales).

Seuls deux pilotes sont avec eux, alors que l'appareil essuie les nuées terribles des vents destructeurs chargés d'une pluie diluvienne. La visibilité est très réduite.

Le sliptik file à toute allure en rase-motte au dessus de vagues de la taille d'un immeuble.

La situation est difficile. L'approche sera plus compliquée que prévue. L'appareil fonce toujours le plus vite possible, manquant plusieurs fois de s'abîmer dans l'océan, flirtant avec les lames gigantesques.

De nombreuses alarmes retentissent dans le cockpit. Le sliptik peine à garder le dessus sur les éléments déchainés. Les rotors ont de plus en plus de mal à fonctionner sous ces trombes d'eau fouettant la carlingue. L'ambiance est terrifiante. Les vibrations sont telles qu'on a l'impression que l'appareil pourrait se disloquer à tout moment. Les manoeuvres violentes des pilotes en sueur sont extrêmes. Les Bugs doivent rester bien sanglés pour ne pas risquer la commotion cérébrale. Au loin, on aperçoit maintenant les myriades de lueurs de la cité-état.

On distingue à peine les quelques cercles de la ville, en pyramide. Les spots des docks du premier cercle (le plus bas, là où est organisé l'import-export de marchandises) brillent comme des phares salvateurs dans la nuit menaçante; ils semblent même clignoter tant les vagues sont immenses et cachent Sydney à l'horizon, par intermittence.

L'expertise des pilotes est incroyable. Ils tiennent bon, coûte que coûte, toujours à pleine vitesse, le plus bas possible afin d'éviter les radars.

**Changement de scène, retour au QG, quelques heures auparavant.**

Général Aydan: « Evidemment vous ne serez pas seul sur place. Et si Orion a basculé, il vous faudra contacter la résistance de Sydney. Oui il y en a une! Il pourront vous aider si besoin.

Soren: Mais faites attention je vous en conjure. Ce n'est pas la même résistance qu'au Pôle Sud. Il faut se méfier de leur chef, la Générale Mardyns.

Général Sorin: Oui, gardez à l'esprit que vous n'êtes pas les bienvenus là-bas. Comment dire... disons que la Résistance de Sydney a...d'autres méthodes. Elle n'évite pas les bains de sang. Ne fait pas attention aux civils. Bien au contraire...

Soren: Ils sont sans foi ni loi. Ce genre de méthodes a fait les grandes heures de la résistance il y a longtemps. Mais aujourd'hui, nous rejetons ce passé révolu. Leurs méthodes ne servent pas la Résistance sur le long terme. Cela ne fait que créer des générations de terriens enrégés, la vengeance chevillée au corps, et beaucoup rejoignent l'Omicron en conséquence. Mardyns dessert notre cause. Ses méthodes nous font passer pour d'ignobles terroristes sans morale. Ils assassinent les préfets, capturent les familles de gradés, menacent les citoyens de Sydney s'ils refusent de les aider. Leurs exactions sont terribles.

Général Aydan: Beaucoup, et même ici au Pôle Sud, leur donnent pourtant raison. Mais je vous assure que c'est à l'Omicron qu'il faut s'attaquer. Pas aux terriens complaisants.

Soren: De plus, il faut savoir une chose. À l'origine, c'est Mardyns qui devait prendre la présidence de la Résistance autrefois. Mais Finlongfinger l'a écartée à cause de son caractère « problématique » et du fanatisme qui se développait autour d'elle. Gladius semblait plus raisonné. Mais Mardyns restent, pour de nombreux rebelles, l'incarnation de la Résistance d'autrefois, celle de Finlongfinger au début, celle qui faisait trembler l'Empire. Beaucoup pensent encore aujourd'hui que la chute de la Nouvelle-York fut la conséquence d'un Finlongfinger assagie. Et elle n'a pas tord sur certains points.

Général Aydan: C'est pourquoi vous devez vous méfier d'Helena Mardyns. Ne lui révélez pas votre statut de Bug. Ne lui révélez pas l'objectif de votre mission. Même si je serais surpris qu'elle n'ait pas ici des petits oisillons infiltrés. Prenez garde donc! Si c'est vraiment Gladius dans la prison fédérale, et que Mardyns l'apprend, elle risquerait de vouloir l'éliminer. Il faut tout envisager!

Général Sorin: Néanmoins, si vous en avez vraiment besoin, et que vous vous sentez apte à gérer Helena, vous pourrez faire appel à elle. Elle connaît son métier. Et sans hésitation, je pense qu'elle et ses troupes sont les plus compétentes pour les missions de haut vol.

Soren: Faites les bons choix! Restez lucides, en permanence!

Général Sorin: Si besoin, leur symbole est un rond dans lequel se tiennent trois vaguelettes bleues. Vous partirez dans une heure. Un Subzeris vous attend aux docks. Des questions?

**Boum! Transition. On revient dans le Sliptik!**

Soudain, une lueur bleutée teinte le cockpit tout entier, et un vrombissement terrible se rapproche à toute allure.

Les Bugs peuvent apercevoir par les hublots, de chaque côté du sliptik, un chasseur Omicron. Les deux appareils les ensèrent de plus en plus. Au dessus de chaque chasseur, un Quadrilla, aux éclairs bleus qui vaporisent la pluie autour d'eux. Ils se rapprochent maintenant de l'appareil à moins d'un mètre de chaque côté.

Les Bugs sont fait! Comment ont-ils été repérés si rapidement?

Soudain, les deux pilotes crient aux Bugs de se préparer! Ils tirent les leviers de toute leur force. Le nez de l'appareil s'élèvent à pic violemment alors que les deux chasseurs, pris par surprise

continuent leur course tout droit. Le co-pilote déverrouille les portes coulissantes à l'arrière et crie aux Bugs de gérer les avions de chasse rapidement, alors que le sliptik se stabilise juste derrière les avions.

À peine les portes ouvertes, l'enfer se déverse dans l'appareil. Les Bugs, Resplioïdes sur eux, doivent se débarrasser des chasseurs. Mais les Quadrillas virevoltent autour d'eux. L'un pénètre même dans le cockpit et assassine le pilote principale en transperçant son siège par derrière avec une lame de foudre.

Il semble s'amuser de la situation. Elle est pourtant critique pour les Bugs.

Ici, tout peut arriver, mais j'imagine de mon côté un combat sauvage et rapide contre le Quadrilla ayant fait irruption dans le cockpit (2 Bugs contre lui), et le reste des Bugs qui essayent de se débarrasser des avions de chasse devant eux, pendant que le co-pilote encore vivant se démène pour maintenir seul le Sliptik au dessus de l'océan.

Sydney se rapproche de plus en plus.

Néanmoins, une fois les chasseurs abattus et le Quadrilla neutralisé, il reste un autre Quadrilla dans le ciel! Celui-ci prend un léger recul, enragé de voir son compagnon mourir ainsi devant ses yeux (est-ce la première fois qu'il assiste à la mort d'un de ses semblables?), et balance des éclairs monstrueux sur l'appareil.

*À peine a-t-il relâché sa colère sur eux qu'une scène étrange se déroule sous les yeux des Bugs en une fraction de seconde. Un vieillard en habits baroques, un long bouc blanc, un sabre à la main, assis sur un boulet de canon, passe à toute vitesse juste derrière le Quadrilla, en criant, pour disparaître aussitôt dans les nuages noirs. Le Quadrillas est décapité et son corps disparaît; à peine les Bugs voient-ils sa tête se séparer de son corps. (On peut trouver autre chose! Ici c'est une référence au Baron de Münchhausen).*

Le choc de l'ombre-pouvoir du Quadrilla est terrible. Le co-pilote meurt instantanément, électrocuté. Les Bugs prennent tous une BM. Le sliptik est grillé en vol, et commence son irrémédiable chute en vrille vers l'océan sombre. La chute est folle, et même si les Bugs ont le temps de s'extirper de l'appareil avant le crash, même s'ils passent dans l'Ombre-Monde (ils gardent la même vitesse et l'ombre-océan est encore là^^), ils s'écrasent à pleine vitesse dans les vagues hostiles. Ils perdent connaissance.

Tous les Bugs vivent ensemble une vision, un flash, une harmonie des ombres se déclenche.

Ils semblent voir au fond de l'océan une immense cité faite de pierres effervescentes, de tours, de dômes majestueux, de longues colonnes d'algues iridescentes, une myriade de poissons brillent tout autour, comme des étoiles dans la nuit. Une sensation étrange les entoure. Une impression de connaître la protectrice de ce lieu.

« Ce n'est pas fini. Les Golems doivent continuer. Il faut se réveiller. »

Comme un sixième Sens. Une intuition. Une impression de la connaître. Ils savent au fond d'eux que la voix provient d'Inaqualia.

Un autre flash. Ils sont à genoux devant un être étrange avec deux paires d'yeux. Encore cette intuition. C'est leur princesse. Et ils prêtent serment. Pour elle. D'autres créatures similaires les regardent. Inaqualia est présente. Il émane d'elle un sentiment de fierté et de tendresse.

Une épée est posée sur leurs épaules pour faire d'eux les Golems: les chevaliers protecteurs de leur Princesse. Soudain un cube cyclopéen surgit dans les cieux. Son vrombissement vrille leurs tympanes. La douleur est vive.

« Tout reste à faire! Réveillez-vous! leur intime Inaqualia. Maintenant! (Avec claquements de doigt du MJ en même temps) Maintenant! Maintenant! »

Et les Bugs se réveillent simultanément dans la tempête, ballottés par les flots déchaînés, protégés par leur armure. Ils sont grièvement blessés, seuls dans l'océan.

Seule Sydney et ses lueurs sont visibles à quelques kilomètres de là, au coeur de l'orage.

Il faut se dépêcher! Le combat précédant risque d'alerter l'Omicron et des renforts risquent de venir.

Les Bugs nagent jusqu'à Sydney (ou autres moyens, qu'importe)

Posez des questions aux Bugs pendant ce temps: pourquoi ont-ils été repérés? Est-ce Orion? Pourquoi des Quadrillas se trouvaient avec les chasseurs? Quel est leur plan une fois dans la cité? Qu'ont-ils vu dans leur vision? (Il faut évacuer tout ça maintenant parce que le faire après risque de parasiter des scènes clefs. Il faut leur laisser le temps de reprendre leur souffle.)

Au loin, dans les nuages noirs de la tempête, ils peuvent apercevoir des lueurs bleues tourner et s'arrêter. Des Quadrillas (des dizaines! Que font-ils là?) patrouillent la zone au loin, là où s'est abîmé leur sliptik. Il faut se dépêcher!

Les Bugs nagent et se rapprochent de Sydney et de son premier cercle en acier froid sur lequel frappent les vagues immenses. Sur toute la périphérie de ce cercle se tiennent de nombreuses gigantesques plateformes, qui dépassent, telles des gargouilles, suspendues au dessus de l'océan. C'est par ici que passe le fret. À cette heure de la nuit, quelques grues munies de câbles d'acier sont encore à l'oeuvre. Elles déchargent les rares subzeris commerciaux imprudents encore là, au coeur de la tempête, leur coque ouverte, permettant aux dockers d'atteindre les containers. Ces plateformes suspendues sont réparties tout le long du premier cercle, avec plus ou moins de hauteur, en fonction de la nature de la marchandise et de sa destination finale dans Sydney.

Etrangement, de nombreux spots de lumière vive sont braqués sur l'océan. Des myriades de miradors trônent sur les flancs du cercle d'acier. Ils cherchent quelque chose.

Ils recherchent les Bugs? Le but ici est de faire comprendre aux joueurs qu'ils sont activement recherchés dans la réalité.

Est-ce qu'ils savent qu'ils ont survécu? Est-ce qu'on recherche leurs cadavres?

L'intérêt de cette pression forte, c'est de faire comprendre qu'il vaut mieux passer par l'Ombre-Monde. Ce sera l'occasion de découvrir l'Ombre-Sydney. Une Sydney en paix...enfin, pas totalement. Evidemment, si les joueurs ont une meilleure idée en restant dans la réalité, on ne les force pas! (Ils pourraient se glisser dans un container par exemple)

Néanmoins, il faut leur présenter une situation complexe. Il va être très compliqué d'atteindre l'une de ces plateformes sans ombre-pouvoir. Dans l'O-M, la tempête est évidemment là aussi. Mais pas de Quadrillas en vue...pas de spots de lumière aux aguets. Les Quadrillas visibles au loin ne se doutent certainement pas que des Bugs capables de passer dans l'O-M tentent de s'infiltrer en douce.

Un ombre-pouvoir pour créer un filin, pour voler, etc, n'importe quoi pour arriver sur une de ces plateformes. S'ils repassent ensuite dans la réalité, ils peuvent entendre la radio de soldats de l'Omicron rodant ici et là. Ils comprennent que la situation est délicate. L'Omicron est sur ses gardes, et des ordres sont donnés de surveiller toutes les plateformes, et de verrouiller les routes menant au second cercle.

Rappelons qu'ici, le premier cercle ne sert essentiellement que de port, de zone de fret, de tri, de préparation de marchandises, de logistique, etc. L'épaisseur de ce cercle (du mur d'acier) n'est pas très grande comparée à celle des suivants, mais c'est une zone facile à contrôler, à verrouiller. Devant chaque plateforme se trouve un immense porte coulissante. De nombreux véhicules de transport se chargent de déplacer les container remontés jusqu'ici. Des dockers s'activent dans tous les sens, quel que soit le temps et l'heure.

Derrière ces portes se trouvent des routes, très larges, deux fois deux voies, inondées de camions et autres véhicules chargés à bloc de marchandises. Ces voies sont des tunnels qui passent dans l'épaisseur du cercle. Puis, une fois sortis du premier cercle, les véhicules rentrent dans une fourmilière d'autoroutes, un labyrinthe de voies desservant toutes les zones de la ville. Il faut s'imaginer qu'entre le premier cercle et le deuxième (bien plus haut que le 1er), l'espace est aménagé principalement de zones de déchargement et d'un méandre de routes, passant les unes au dessus des autres, entremêlées.

Appelons cette zone la « première terrasse », ainsi, la zone entre les troisième et le quatrième cercle se nommerait alors la « troisième terrasse », etc.

L'épaisseur du second cercle est quant à lui beaucoup plus importante. C'est ici que sont dispatchées les marchandises pour les différents destinataires.

Une sorte de gigantesque Rungis cyclopéen mais ne se limitant pas qu'aux matières premières. Il n'y ici pas de lumière naturelle donc.

La deuxième terrasse, quand à elle, est constituée essentiellement de quartiers pauvres. Il faut s'imaginer des myriades de bâtiments accrochés les uns aux autres. L'espace entre les 2 cercles est quasi rempli de bric et de broc, construits et soudés au fur et à mesure. Toute sa hauteur est remplie. Evidemment, plus on est bas, moins on a de lumière, et plus les déchets du dessus se répandent un peu partout. Les terrasses sont souvent exploitées sur toute leur hauteur.

Tout en bas c'est l'océan, une eau salée, prisonnière, une gigantesque douve d'eau puante.

Chaque terrasse a donc sa propre douve, mais nous verrons que plus on se rapproche du centre

de la ville et moins il y a d'eau car elle a été siphonnée pour aménager certains bâtiments sensibles.

Il faut donc bien faire la distinction entre épaisseur d'un cercle et sa terrasse. Selon le cercle, son épaisseur est plus ou moins grande, plus ou moins vaste, plus ou moins habitée.

Car n'oublions pas qu'habiter dans un cercle c'est se condamner à une vie troglodyte, sans jamais aucune lumière naturelle.

Les plus riches habitent évidemment en haut des cercles, sur leurs plateaux, leur « couronne », qui peuvent (selon le cercle) faire plusieurs kilomètres de largeur.

La classe moyenne se situe en générale dans les hauteurs des terrasses.

Sydney a 6 cercles et donc 5 terrasses.

Chaque cercle est de plus en plus haut.

Le dernier est plein et est un immense plateau. C'est ici que se situe l'hôtel de ville et les institutions principales de la cité. C'est ici que vit le Duc Orion donc!

- **1er cercle** = fret, réception marchandises
- **1ère terrasse** = dispatch marchandises, méandres de voies
- **2ème cercle** = préparation des marchandises, sorte de grand Rungis, en activité permanente.
- **2ème terrasse** = quartiers très pauvres, type bidonville, taux de criminalité fort, baignée par les fumées et la crasse des industries implantées dans le 3ème cercle
- **3ème cercle** (le plus épais) = poumon économique de Sydney, industries dans le cercle relâchant toutes sortes de choses vers la 2ème terrasse. En haut de ce cercle se trouve les plus grand marchés et magasins. Ici passent le plus de citoyens chaque jour.
- **3ème terrasse** = Classe moyenne, et quartier loisirs, stupre et luxure en bas. Epargnée par la saleté.
- **4ème cercle** = siège de l'Omicron, casernes, troupes en stationnement, véhicules, appareils et vaisseaux, l'extérieur du cercle est criblé de plateformes militaires d'où partent les soldats et autres, l'intérieur du cercle accueillent des organes militaires importants (surveillance, **prison**, QG, etc)
- **4ème terrasse** = pas vraiment utilisée car il faut laisser cet espace libre pour les vaisseaux militaire. Zone militaire. Entrée de la prison fédérale au fond.
- **5ème cercle** = beaucoup plus haut que les autres (ici s'arrête la proportionnalité architecturale des cercles). 500-600 mètres plus haut que le 4ème. Très peu épais. Habitations des plus riches se situant vers l'extérieur de ce cercle pour apprécier la vue. À partir de l'étage situé au même niveau que le haut du 4ème cercle et jusqu'en bas = cultures hydroponiques et élevages à l'intérieur du cercle. Personne icine veut habiter sans balcon et vue mer^^
- **5ème terrasse** = très très large, siège sociaux, TV, mall, spectacles, type Las Vegas.
- **6ème cercle** = très grand diamètre mais pas beaucoup plus haut que le 5ème cercle (entre 100 et 200 mètres de plus). Personne ne sait ce qu'il y a vraiment en son centre (passages secrets pour Orion?) mais sur le plateau c'est une ville dans la ville, riche, architecture incroyable en pierres blanches. Un globe de Varia entoure ce plateau afin de le protéger des vents violents et des intempéries. Il est rétractable en haut pour les beaux jours (très rares bien sur).

De nombreux vaisseaux volent un peu partout (genre 5ème élément).

Il y a aussi beaucoup de véhicules roulants.

Pas vraiment de lutte de classe. Pas de quartiers forteresses. Mais la vidéosurveillance avec reconnaissance faciale est de mise à cause des terroristes. N'importe qui peut demander un laissez-passer pour n'importe quel cercle mais leur demande sera étudiée avant délivrance de l'autorisation.

Evidemment, toute cette description est juste là pour inspirer les meilleures idées de chaque MJ. Voila pour l'ambiance!

Les Bugs arrivent à pénétrer dans la cité.

Le plus simple pour rentrer dans les cercles suivants c'est de monter dans un camion de marchandises. Mais qu'importe, leur idée sera la meilleure!

Idée de scènes pour comprendre un peu mieux l'Ombre-Sydney:

- On peut entendre certains dockers évoquer l'état de Séléné. Des chercheurs seraient en train d'essayer de résoudre activement le problème de l'incendie interminable en cours depuis un peu plus de 15 ans. On promet de reconstruire Séléné à l'identique pour lui redonner sa gloire d'antan. On se vante déjà d'avoir rendu possible l'accès au fragment de l'Aviateur.
- On peut entendre à la radio (ou autre) que la situation à la Nouvelle-York devient préoccupante. On se pose la question de ce qu'il s'y passe. Un dérèglement climatique majeur menace la Terre. Tous les climatologues et autres scientifiques sont sur le coup.
- Des chaînes d'informations en continu évoquent l'Amérique du Sud où des attentats terribles viennent de faire des milliers de morts. Les terroristes revendiquent cet acte ignoble. Ils déclarent ne pas arrêter leur terreur tant qu'ils n'auront pas récupéré le corps de leur ancien leader, le chef de guerre Finlongfinger.
- Pendant l'avancée des Bugs, infiltrés dans un transport de marchandises, au cœur des voies tentaculaires et tunnels du 1er cercle, soudain, une attaque de terroristes frappe le convoi. Au loin dans le tunnel, un camion mis en travers barre la route. Plusieurs hommes armés sont postés devant. Certains, le genou à terre, tirent des roquettes sans sommation sur le véhicule dans lequel sont les Bugs. Ils se retrouvent pris dans l'attaque. Le but ici est de faire comprendre que dans l'O-M il y a encore une résistance, mais ce ne sont que quelques poches de « terroristes » frappant désespérément des cibles stratégiques, sans jamais aucune stratégie sur le long terme. Si les Bugs leur adressent la parole, ils ont peur en voyant leur Resplioide (ils pensent que ce sont des soldats type Quadrillas). Ils peuvent évoquer la mémoire de Gladius qui aurait survécu un temps pour finalement mourir en martyr il y a un peu plus de 10 ans. Ils évoquent également Orion: le traître. Désespérés, ils s'attaquent à Sydney principalement pour essayer d'atteindre le Duc Orion. Ils savent qu'il faisait partie de la Résistance (Gladius le leur a révélé avant de mourir) mais Orion a toujours nié, et réprime ces terroristes avec énormément d'autorité et de véhémence. Si les Bugs prennent ces résistants en pitié, il est possible de les aider. Du moins, de les aider à s'enfuir de ce tunnel, car des patrouilles de la police anti criminalité arrivent et sont sans pitié (dans l'O-M, l'Omicron est beaucoup moins présent sur Terre que dans la réalité, c'est un monde en quasi paix.)

## **II - Exploration de Sydney**

Après plusieurs scènes d'action possibles (inventer des moments où les Bugs sont retrouvés, pris en flagrant délit dans une zone interdite aux civils, etc), nos jeunes héros arrivent enfin sains et saufs dans la 2ème terrasse.

Où qu'ils soient, ils doivent se demander ce qu'ils doivent faire.

Essayer de contacter la Résistance, ou rentrer en contact avec le duc Orion. Quoiqu'il en soit, essayez de proposer une plongée profonde dans cette cité-état. Présentez-leur des quartiers qui fourmillent de citoyens, d'odeurs inconnues, de loisirs étranges, de jeux télévisés, de joies, de sons, de couleurs, d'objets, etc. Il faut qu'ils soient complètement dépaysés et pris dans une sorte de surcharge cognitive.

S'ils cherchent le symbole de la Résistance (les 3 vagues dans un cercle), c'est impossible qu'ils tombent dessus comme ça. Si la résistance est encore à Sydney aujourd'hui c'est bien parce qu'elle est invisible et infiltrée parfaitement dans toutes les strates de la ville.

Les Bugs peuvent découvrir des tag étranges parfois au détour d'une rue:

« Qui est Ozymandias? »

Ces curieuses écritures sont parfois même en train d'être effacées par des agents de la ville. Ils peuvent même tomber sur un fou qui emmerde les gens à propos d'Ozymandias, ou voir un homme en train de se faire arrêter après s'être enfui et battu avec l'Omicron. Tout cela est lié au scénario Ozymandias disponible sur le site également. Il est important de l'introduire le plus tôt possible pour que cela mette en place un mystère, une autre histoire, qui prendra de l'ampleur plus tard.

Les Bugs peuvent entendre (radio, TV, ou citoyens) qu'aujourd'hui (ou demain, n'oublions pas qu'ils se sont infiltrés dans la nuit, donc tout dépend du temps passé pendant l'infiltration) commence les 2 jours d'ouverture aux demandes de citoyenneté et changement d'autorisation.

Cela se déroule tous les trimestres et permet aux nouveaux arrivants de se déclarer administrativement, aux citoyens de demander un changement de statut, etc. Les procédures administratives sont tellement longues et complexes que la ville a mis en place depuis quelques années ces 2 jours par trimestre pour calmer le mécontentement général. Cela permet également de créer un rendez-vous, 2 jours de fête, à la gloire de la ville et de leur citoyens. Plusieurs festivals et fêtes de quartiers vont commencer ces 2 jours. À chaque trimestre, l'événement prend de plus en plus d'ampleur. C'est maintenant un moment attendu par de nombreux habitants (quelle que soit leur classe sociale). Beaucoup pensent que tout cela est une stratégie du Duc Orion pour que Sydney deviennent la capitale de la Terre. En effet, depuis la chute de la Nouvelle-York, il y a une petite « gueguerre » entre Berlin, Paris et Sydney pour prendre cette place laissée vacante.

Pendant ces deux jours, les citoyens sont donc invités à rejoindre le 6ème cercle pour toute demande administrative, afin d'assister aux plus grands spectacles de la ville, ou pour rencontrer le Duc en personne qui octroie au compte goutte des entretiens individuelles afin d'échanger avec ses concitoyens. N'y aurait-il pas là un coup à jouer pour les Bug? Ne serait-ce pas le moyen de rencontrer Orion un peu plus facilement? Quoi qu'il en soit ils doivent se dépêcher car c'est dans moins de 36h maintenant que le détenu VIP sera transféré sur Mars!

Pour atteindre le 6ème et dernier cercle, il faut montrer patte blanche. Des navettes sont organisées pour chaque type de demande. Aucune arme n'est évidemment autorisée et tous les sacs sont fouillés. L'omigron est à cran. La sécurité est maximale et l'on peut voir même parfois des Quadrillas survoler la ville en un éclair. Est-ce que leur présence ici est normale? Les Bugs devront donc être en civil. Trouver des noms d'emprunt? Et sympathiser avec des citoyens, des marchands, des immigrés, tous venus pour accélérer une demande particulière.

Arrivés au cercle central, les Bugs sont témoins du luxe sans précédent de ce quartier. C'est la première fois qu'ils voient ça. Une beauté extraordinaire qui saute aux yeux, même pour des profanes. Statues, colonnes, marbre blanc, propreté, le tout au dessus des nuages menaçants, baigné par le ciel bleu, ce qui rajoute à l'ambiance une atmosphère divine. Le cercle est immense. De nombreux bâtiments sont assaillis par la population. Des files d'attente serpentent à l'extérieur de nombreux édifices majestueux. L'omigron est absolument partout. Au coeur du cercle, on peut apercevoir l'Hotel de Ville, le palais du Duc Orion, avec ses nombreuses et gigantesques marches qui en font le bâtiment le plus haut ici. L'immense parvis est rempli de monde. De toutes les classes, de toutes les origines, les citoyens sont innombrables. De la musique provenant de nombreux concerts baignent les lieux. Où que l'on soit, on peut apercevoir les nombreuses coupoles luxueuses des édifices d'une architecture antique. Même si le dôme de varia est fermé actuellement, on aperçoit de nombreux vaisseaux Omigron aux multiples gabarits stationnés dans le ciel au dessus. Très haut, on peut apercevoir un vaisseau cyclopéen en vol stationnaire. C'est le vaisseau Amiral de l'armada Omigron. Que fait-il ici? Les soldats surveillent les lieux, et sont prêts à intervenir au moindre problème. Donnez l'impression aux Bugs que le lieu est en sécurité et que rien ne peut arriver ici.

Les Bugs peuvent ici se séparer s'ils le veulent, afin d'explorer les différents édifices, et s'imprégner de l'ambiance du cercle.

Petit aparté ici pour parler de la Resplioide. Je considère qu'il est sympa pour la campagne que les Bugs puissent communiquer ensemble même lorsqu'ils n'ont pas la Resplioide sur eux. Le but étant qu'ils découvrent par eux-même au fil de l'aventure (et assez rapidement) qu'il est possible de faire apparaître seulement des morceaux de leur armure sur eux, selon leur désir. Soren, un autre Bug, ou Classiss lui-même pourrait leur en parler s'ils n'ont pas l'idée d'essayer. Ce qui permet donc de faire apparaître seulement la visière ou seulement un module sur l'oreille afin qu'ils restent en contact en cas de séparation.

Au fil de leur exploration, et quoi qu'ils aient décidé de faire, il peuvent remarquer plusieurs choses étranges (selon leur niveau en Néant, faites comme s'ils pouvaient passer à côté de certaines choses importantes car pas le niveau suffisant, illusionnisme classique, méchant Sens!!)

- Certains hommes ou femmes regardent essentiellement les soldats Omigron et semblent stressés.

- Homme ou femme qui laisse son sac au sol devant le comptoir administratif en partant une fois qu'il a fini sa demande. Il ou elle part rapidement du lieu.
- Hommes ou femmes qui s'échangent un sac puis filent dans les toilettes publiques.
- Homme ou femme qui a une oreillette (hyper discrète mais pas assez pour un Bug ^^)
- Des hommes et femmes qui sont statiques sur le parvis, ils semblent attendre quelque chose et parfois marmonnent quelques mots pour eux-même (oreillette également).
- Homme ou femme qui a une ceinture étrange, avec un mousqueton sur la boucle (qui dépasse légèrement)
- Homme ou femme qui regarde sans cesse sa montre.
- Certaines personnes semblent communiquer ensemble de loin avec des gestes avec leurs doigts.

Inventez tout ce que vous voulez pour créer cette ambiance qui détonne avec l'impression précédente de sécurité. Il va se passer quelque chose de très grave ici, et bientôt!

Le but étant que chaque Bug remarque quelque chose. Pour que chacun et chacune s'intéresse à un indice différent. Ils communiquent ensemble et décrivent la situation. Que vont-ils faire?

L'objectif pour le MJ est de compromettre les Bugs. S'ils interviennent en s'approchant d'un résistant (car oui vous l'avez compris, la Résistance est en oeuvre), ils sont filmés et seront donc compromis, assimilés à l'attaque qui se prépare. Si un Bug suit le type qui a laissé le sac c'est pareil, assimilé terroriste! S'ils quittent leur file pour faire quoi que ce soit, idem!

S'ils interviennent pour le sac, explosion!

Car oui, le but est que l'attaque se déclenche quoi qu'il arrive. Ils ne peuvent plus l'empêcher. Ce sera toujours trop tard.

Si un Bug va voir au toilette pour comprendre pourquoi des gens louches s'y regroupent, c'est la scène clutch qui se déclenche!

Le ou la Bug pénètre dans les WC et se fait plaquer tout de suite contre la porte par un résistant peu commode. Un couteau sur la gorge. Décrivez le stress dans la pièce. Plusieurs résistants s'affairent en s'équipant de la tête au pied. De plusieurs sacs (type sport), ils extirpent un arsenal impressionnant (comment ont-ils pu faire passer ça ici? Ils ont des connections au sein de l'Omicron lui-même), des grenades, des fusils mitrailleurs, des myriades de chargeurs, des lance grenades fumigènes. Alors que les 5-6 résistants sont en train de s'équiper de baudrier. Au sol gisent plusieurs corps, des civils qui étaient au mauvais endroit, au mauvais moment.

On les avait prévenu des méthode de Mardyns mais il faut qu'ils le voient en vrai.

Dans les WC, un résistant semble plus vieux que les autres, couvert de brûlures au visage et sur les mains. Alors qu'il est en train d'attacher un foulard autour de son visage, on l'entend dire: « Bute-le Rodrick putain! » La lame effilée s'enfonce alors violemment, d'un coup sec, dans le cou du Bug... Décrire tout comme s'il sentait la lame pénétrer dans son corps, décrire la douleur. Mais la Resplioide se déploie tout autour du Bug. Il prend une BM. Le son de la lame brisée qui tombe au sol surprend les résistants qui prennent alors conscience qu'ils sont face à un imprévu (une nouvelle armure Omicron?). Les yeux affolés des résistants qui réagissent au quart de seconde. Soulignez leur expériences et leur détermination.

Ils se jettent de concert sur le Bug. Le résistant qui le maintenait lui fait une clef complexe au corps à corps, et le projette au sol avec une facilité déconcertante.

Si le Bug ne réagit pas très très rapidement, ils vont le cribler de balles au pistolet silencieux. J'espère qu'il a encore assez de BM encaissable.

Quoi qu'il en soit, le Bug va devoir se révéler pour éviter la mort (choisissez donc le ou la joueuse susceptible d'avoir des réactions rapides et à chaud avant de lui révéler l'indice des toilettes, c'est pas beau je sais!).

Je considère que le seul moyen de stopper net les résistants dans leur geste, c'est d'évoquer au choix: Mardyns, Soren, Pole Sud, Gladius, les Bugs, le Conseil, Orion, en gros tout ce qu'on leur a précisé de ne pas révéler à la Résistance de Sydney^^). Le Bug est violemment retourné sur le dos, toujours maintenu avec une clef douloureuse. Il peut enlever son armure s'il veut les « apprivoiser » plus facilement. Les résistants sont au courant pour les Bugs, et aussi à propos de leur armures étranges (même s'ils ne les ont jamais vues) qui pourrait sauver la Terre (ton moqueur, faire comprendre aux joueurs qu'ils n'ont que des infos parcellaires à leur propos). En tout cas, la mort évitée de peu, il n'ont pas le temps pour la discute!

Ils regardent tous leur montre.

« Malak! On plus le temps! Il faut y aller! » exhorte une jeune femme.

Donc Malak est le nom de leur chef.

Il relève le Bug avec force, et droit dans les yeux: « Donc le Pole Sud daigne enfin montrer le bout de son nez ici! Voyons voir si t'es vraiment de la Résistance petit! » Et il lui jette un fusil mitrailleur dans les bras.

« Aide-nous! On pourrait bien avoir besoin d'un Bug dans quelques instants...(il regarde sa montre! Boum!! Explosion gigantesque qui fait trembler tout le bâtiment. Les alarmes se déclenchent et crient) Maintenant! »

Malak en queue de peloton. La porte des WC s'ouvre en grand. Les Résistants foncent à travers un nuage de fumée et les premiers tirs retentissent.

Les autres Bugs qui n'étaient pas dans les WC, eux, ont pu entendre la conversation via l'intercom de philonite. Ils ont assisté à autre chose de leur côté.

Le sac a explosé. Les gens louches ont dégainés des armes et ont froidement assassiné les soldats Omicron en premiers. De multiples explosions partout dans de nombreux bâtiments du 6ème cercle. L'alerte général se déclenche. Des résistants qui activent des fumigènes.

C'est le chaos total. Echanges de tirs entre résistants et Omicron, au coeur des civils paniqués.

Mouvements de foule catastrophiques. Certains résistants s'infiltrèrent dans la masse pour mieux se révéler et faire un carnage. Du côté des WC, le Bug assiste médusé au massacre des civils, les « résistants » tirent à l'aveugle dans l'immense hall en feu, empli d'une fumée acre. Les cris, les pleurs, se mêlent aux détonations, aux différentes alarmes et aux ordres criés par Malak.

Le Bug fait maintenant face aux nombreux corps inertes devant lui, certains sont pourtant encore en vie et implorant de l'aide.

Que fait-il? Le but est d'introduire du Sens Mort dès Renaissance. Le but c'est de balancer des dilemmes moraux à la volée alors que la situation est chaotique et pressante. Les résistants regardent le Bug. Va t-il les aider?

« Qu'est ce que tu fais? Il te regarde tous pendant un instant qui semble durer une éternité. »

Que font les autres Bugs? Qui aident-ils? L'Omicron? La résistance? Un soldat Omicron derrière un résistant braque son fusil sur lui. Le résistant ne l'a pas vu.

« Que fais-tu? Sauves-tu le résistant? Ils assassinent des civils et les exécutent froidement au sol.

Que fais-tu? Tu ne réagis pas? C'est la première fois que tu assistes à ce genre de massacre?

C'était comme ça à la Nouvelle-York quand tu étais petit? C'est la première fois que tu tues un homme, une femme? (Oui car il est possible qu'ils jouent le jeu pour s'ouvrir une porte vers Mardyns). Pour sauver Gladius, es-tu prêt à faire ça? »

Le but est qu'ils se sentent en proie au doute, à un dilemme horrible, à l'envie de ne pas être là.

Ça peut être aussi ça la guerre quand on est Résistant. Finalement, bien au chaud au Pole Sud, les Bugs n'ont encore rien vu de la dure réalité du monde.

Le dôme de Varia s'ouvre au dessus d'eux. La fumée s'extirpe enfin de cet Enfer. Les vaisseaux de guerre et sliptiks se positionnent au-dessus en stationnaire. Ils tirent des rafales sur les groupes de résistants. Mais combien sont-ils finalement? Les troupes de Mardyns semblent très nombreuses.

Des résistants se mettent à tirer sur les vaisseaux qui les massacrent (avec de nombreuses victimes collatérales), alors que la plupart des soldats de l'Omicron se replient vers l'Hotel de Ville afin de protéger le Duc à l'intérieur. Le spectacle est terrifiant. Le sang rouge écarlate jure avec le décor d'une blancheur presque onirique.

Les réminiscences des traumatismes de la Nouvelle-York resurgissent violemment dans l'esprit des Bugs. L'impression d'être pris dans une spirale sanguinaire éternelle.

Cela peut être l'élément déclencheur pour certains. Le point de départ d'une idéologie pacifiste.

La guerre n'entraîne que la guerre. Il faut impérativement ramener la paix sur Terre et vite. Car la guerre ne laisse jamais de terreau fertile à une paix durable. Les crimes et la violence n'engendrent que la colère, la frustration et la vengeance. Comment dire aux familles de ces victimes innocentes qu'il est l'heure de la paix après tout cela? Bref, les choses ne sont pas si simples...

Alors que la bataille fait rage, les Bugs remarquent qu'un groupe de résistants (8-10 dont Malak) viennent de faire sauter une charge explosive lourde à la base du dôme de Varia qui affleure dans le vide, en périphérie du 6ème cercle.

De nombreux sacs militaire siglés Omicron à leurs pieds.

Mais une fois le nuage de fumée noire disparu, rien n'y fait, la varia est encore intacte. Les résistants sont médusés. Certains protègent le groupe en tirant sur l'ennemi qui commence à les prendre pour cible (après l'explosion sur la Varia qui a attiré leur attention). Des résistants tombent sous les balles Omicron.

Dans le ciel, des Quadrillas et leur bourdonnement électrique caractéristique arrivent sur la zone de combat. Des ombre-pouvoirs balayent en un claquement de doigts les fumées dans lesquelles se cachent les résistants, alors qu'un premier Quadrilla de Vie atterrit violemment sur le parvis pour se jeter rageusement sur un terroriste et le saisir par la gorge. Sa vitesse est fulgurante. Tel un animal sauvage, une bête enragée, il regarde avec mépris l'homme suspendu au dessus du sol tandis que sa poigne se ressert encore un peu plus. Jusqu'à ce que la tête du résistant se détache et tombe mollement sur le marbre taché de sang frais. Le monstre bleu balance le reste du corps contre une colonne encore immaculée alors que 3 autres Quadrillas le rejoignent maintenant derrière lui. Ils cherchent leurs prochaines proies.

D'innombrables projectiles les ciblent rapidement. Tous les résistants, de concert, les canardent. Les démons électriques encaissent de nombreux tirs avant de déclencher un ombre-pouvoir, une bulle protectrice autour d'eux qui stoppe net les projectiles. Les balles tombent au sol par centaines, par milliers, à leurs pieds, alors qu'ils se concentrent pour maintenir coûte que coûte la sphère bleutée autour d'eux. Piqués au vif, les Quadrillas posent un genou à terre, le visage tordu par la rage, ils guettent, ils attendent le bon moment, l'instant où les tirs se feront moins nombreux.

« Aide-nous! C'est le moment de montrer de quoi sont capables les Bugs! Nous allons tous mourir si on ne peut pas quitter ce putain de cercle! » crache Malak au Bug le plus proche d'eux.

La Varia ne peut être détruite que par de la philonite donc un simple tir ou coup avec une arme de philonite pourrait la fissurer ou la briser.

Que font les autres Bugs? Qui s'enfuit par l'O-M? Qui reste? Qui engage le combat contre un Quadrilla? Qui aide les résistants? Qui détruit la Varia? Tout est possible à ce moment-là...

Si la Varia est détruite, le groupe de résistants (encore vivants et proches du dôme maintenant détruit) sort de leurs sacs une sorte de harpon relié à un filin en acier d'une longueur impressionnante. Une résistante, un genou à terre, tire le grappin/harpon dans les airs à travers les trous dans la Varia. Le projectile part à toute vitesse au loin, au dessus de la cité, suivi par le câble d'acier qui siffle dans l'air.

Malak, muni d'un pistolet haute pression (destiné aux rivets des subzeris normalement), ancre une tige en acier dans le marbre et y accroche le câble qui se déroule toujours.

Sur le parvis, les Quadrillas tiennent bon.

Mais soudain, sentant les tirs moins nombreux sur sa sphère, alors que les résistants tout autour de lui rechargent, l'un des monstres arrête son ombre-pouvoir et se rue sur ses ennemis avec une brutalité folle. Ses éclairs semblent changer de couleur pendant qu'il est aux prises avec les résistants paniqués. Sa couleur bleutée passe au violet, puis rapidement au rouge. Dans sa frénésie, le Quadrilla relâche sa fureur. Il passe en furie (décrit dans la base: sa Vie bascule vers sa Mort. Il se délaisse de sa capacité à encaisser les dégâts pour épouser sa colère et sa rage. Il devient un outils de mort effroyable. Vous pouvez vous lâcher sur les descriptions de ce qu'il fait aux résistants^^).

Mais les autres Quadrillas semblent maintenant préoccupés par la transformation de leur camarade et se concentrent essentiellement sur ses faits et gestes.

Pourquoi? Qu'advient-il d'un Quadrilla en furie? Quelle sont les risques encourus? Est-ce que sa furie est inarrêtable? Est-ce que, tel un berserker, il ira beaucoup trop loin?

Le trou dans la Varia laisse rentrer les violentes bourrasques inhérentes à une telle altitude. Le harpon a disparu sous les nuages orageux alors que le câble continue sa chute dans le vide. Soudain, sa folle course s'arrête, nette. Le harpon a heurté quelque chose loin en dessous. Mais que visaient-ils? Les résistants autour accrochent des poulies au câble et s'y arriment avec leur mousqueton. Ils ont tous des baudriers. Ils semblent attendre quelque chose pourtant. Le câble n'est pas tendu!

« Nous n'avons plus le temps les amis, il faut sauter, ordonne Malak à ses camarades. Je suis désolé, adieu, dit-il au Bug proche de lui alors qu'il plonge dans le vide. »

Les autres résistants le suivent. Alors que le bruit des poulies frottant contre l'acier vibre sur le câble, leurs chutes vertigineuses semblent soudain étrangement ralentir, les vibrations de moins en moins violentes. L'autre bout du filin, comme par magie, semble s'élever maintenant. Les derniers résistants se laissent glisser dans les nuages.

Que font les Bugs? Les suivent-ils? Avec la Resplioide, il peuvent très certainement emprunter cette tyrolienne à mains nues ou avec leur arme de philonite. S'ils passent dans l'O-M, ils risquent d'amener le combat contre les Quadrillas sur leur territoire, un bien trop grand risque.

Derrière, les autres résistants encore debout ne semblent pas décider à fuir. Bien au contraire même! Ils font courageusement face aux Quadrillas. Ils se font massacrer mais semblent déterminés à aller jusqu'au bout. Certains, au corps à corps avec un des monstres, se font sauter avec une grenade en s'accrochant à leur ennemi. Leur courage est sans faille.

« Pour la résistance! » crient d'autres, au bord de la rupture.

Ici, il peut se passer toutes sortes de choses, mais je vais continuer en imaginant que les Bugs souhaitent absolument ne pas perdre les résistants qui s'enfuient, afin de rentrer en contact avec Mardyns rapidement.

Alors que les Bugs prennent la tyrolienne et foncent à travers la tempête, ils constatent que quelques navires volants de l'Omicron, positionnés au dessus de la Varia, les prennent en chasse et enclenchent une descente rapide.

La fuite ne sera pas si simple finalement. Pendant la glisse vertigineuse au coeur des éléments, les Bugs sentent que le câble bouge. L'autre bout semble se déplacer maintenant et monter de plus en plus, pour bientôt atteindre une horizontalité, tandis que le premier Bug passe sous les nuages et voit enfin ce qu'il se passe. Un sliptik Omicron, portes ouvertes, les résistants à son bord, entame une embardée rapide pour survoler le 5ème cercle en contournant le 6ème cercle. Le câble est enroulé à un des patins de l'appareil. Une bonne partie du câble pend dans le vide sous le sliptik.

L'appareil aurait décollé de quelque part après s'être accroché au câble? Un résistants est en train de vider un chargeur sur le câble. Plusieurs de ses brins sont déjà sectionnés.

Qui est devant? Qui est en dernier?

Le MJ décide des événements ici. Voici ce que j'imagine:

Le premier Bug arrive rapidement jusqu'au sliptik. Alors qu'il fixe le Bug arriver, sur le visage de Malak peut se lire de la surprise et de l'agacement, un sourire en coin tout de même. Il repousse les autres résistants qui s'équipent d'armes lourdes pour tendre la main au premier Bug et l'aider à monter dans l'appareil.

« Mes amis arrivent! ajoute le Bug alors qu'il vient à peine de poser le pied sur le patin du sliptik.

- Tes amis? Vous êtes combien putain! alors que Malak le soulève pour l'entraîner dans l'appareil. Tous les résistants regardent vers l'extérieur et voient sortir des nuages menaçants le reste de la courageuse troupe, les uns après les autres. Mais ils ne sont pas seuls. Deux sliptiks de combats et un chasseur basse altitude ennemis surgissent des nuées et foncent vers les résistants.

- Merde! Grouillez-vous les gars, vous êtes suivis! dit le Bug alors qu'il fait apparaître son canon au bout de son bras pour canarder le vaisseau le plus proche.

- On a plus le temps. On se tire! crie Malak au pilote en faisant un signe circulaire de la main. Lui et ses camarades criblent de balles le câble en acier qui rompt subitement.

Le sliptik, libéré de son étreinte et surtout du poids du long câble, vire sèchement de bord en plongée vers le 4ème cercle. Sa vitesse est folle! Les résistants de part et d'autre des portes coulissantes, sanglés à la taille, mitraillent leur poursuivants.

Que deviennent ceux encore sur le câble en chute libre (câble qui va bientôt s'écraser sur une partie du 5ème cercle et sur la périphérie du 6ème)?

C'est maintenant qu'il faut de l'imagination.

Comptons sur les joueurs pour se débrider une fois dans l'Ombre-Monde. Espérons qu'ils osent, car s'ils le veulent vraiment, il le pourront.

Dans l'O-M, ils peuvent planer, ils peuvent voler, ils peuvent créer n'importe quoi pour les aider.

J'imagine les 3 autres Bugs en chute libre qui passent subitement dans l'O-M. Celui qui a un dispositif pour planer (car souvent il y a en a un qui s'oriente sur la capacité de voler ou se maintenir dans les airs) déclenche son armure en conséquence. Les 2 autres dépensent des points d'ombre-énergie pour booster leur Rune de Néant afin de freiner leur chute. Ils s'agrippent

à celui qui peut planer. Ils dépensent énormément de points pour augmenter le Chaos (augmentant ainsi leur vitesse).

À ce niveau de la campagne, c'est rare qu'un MJ ait accepté qu'un Bug puisse voler, mais pourquoi pas planer sur de courtes distances. Ajoutons des ombres-pouvoirs et ils peuvent planer plus longtemps et plus vite. D'autant plus que l'urbanisme caractéristique de Sydney (tubes en pyramide) et l'orientation de l'action (vers des secteurs en contrebas) se prête bien au concept de planeur. Néanmoins, dans l'O-M ils ne peuvent plus voir où va le sliptik des résistants.

Un Bug malin, dans la réalité, pourrait passer subrepticement de l'O-M à la réalité en un quart de seconde pour relâcher une orbe dans l'ombre-ciel, permettant ainsi à ses camarades de suivre les déplacements du sliptik alliés. Mais cela priverait une grande partie de l'escouade de Bugs d'un beau combat...

Le Bugs dans le sliptik de la Résistance (aux couleurs de l'Omicron) a vu ses compagnons passer dans l'O-M. Il a confiance en eux et sait comment ils pensent. Ils ont grandi ensemble après tout! Alors que les résistants entament des manoeuvres d'évasion dantesques au dessus du 5ème cercle afin d'éviter un missile tiré par le chasseur, le Bug, se penche légèrement au dessus du vide, descend sur le patin de l'appareil, passe le bras autour, suspendu dans les airs. Il se concentre et attend le bon moment. Il a assez en Cosmo pour ça...

Maintenant!

Il passe le plus rapidement possible dans l'O-M et revient aussi tôt, toujours accroché au patin mais décalé d'un bon mètre à son retour. Ouf! (Il s'agit également de ne pas abîmer le sliptik en revenant mal dans la réalité)

Dans l'O-M, les autres Bugs, qui planent, aperçoivent un flash blanc au loin. Le joueur du Bug dans la réalité explique qu'il a calculé l'emplacement du sliptik ennemi le plus proche et a transmis dans l'O-M son emplacement en balançant une orbe lumineuse. Hélas en repassant dans la réalité, son ombre-pouvoir, cette orbe, disparaît presque instantanément.

Quelques secondes plus tard, il recommence.

Les Bugs dans les airs comprennent qu'il leur laisse un message.

Encore une autre orbe.

Dans l'O-M, il s'en rapprochent de plus en plus.

Un joueur jouant un des Bugs dans l'O-M demande au MJ s'il a assez en Cosmo pour effectuer une projection vectorielle de ces trois orbes de lumière, ces 3 flashes, afin de calculer l'emplacement et l'instant précis d'une potentielle 4ème apparition de l'orbe.

Je lui répond qu'il faudra pour cela dépenser encore 3 point d'ombre-pouvoir pour avoir +30 en Cosmo. Il s'exécute puis, avec son canon plasma, tire dans les airs pour montrer à son camarade qui vole où il doit aller (rappelons qu'ils sont tous accrochés à lui). Il garde un dernier point pour pouvoir revenir dans la réalité.

Les Bugs foncent dans la direction du plasma projeté!

« Ralentis, attention... encore un peu... Maintenant! »

Dans la réalité, les résistants dans le sliptik sont ballottés dans tous les sens pour éviter de laisser une ligne de mire aux ennemis.

Plusieurs missiles ont déjà été évités de justesse et sont allés s'écraser vers le 4ème cercle. Le sliptik ennemi se rapproche de plus en plus, arrivant maintenant à anticiper différentes manoeuvres d'esquives de l'appareil fuyard.

Soudain, les résistants à bord assistent, médusés, à l'apparition simultanée des Bugs dans la réalité! Ils surgissent de nulle part et apparaissent pile dans le sliptik ennemi, faisant exploser un côté de la cabine et son patin.

Les Bugs sont à l'intérieur malgré tout!

Le Bug encore accroché au patin sourit de les voir enfin.

« Bien joué!! Je savais que vous comprendriez!

- Evidemment! Tu nous as pris pour des branques?! répond sa camarade en souriant via Resplioide »

Le sliptik ennemi, complètement déséquilibré par leur arrivée dans la réalité entame une embardée violente, le nez de l'appareil vers le bas. Les soldats Omicron à son bord, passée la surprise, font volte face pour s'attaquer aux Bugs. L'un d'eux prend une BM alors qu'il encaisse une balle dans la tête. La douleur est terrible. La vibration vrille ses tympans. Il se retourne avec un coup de coude et s'agrippe à l'arme du soldat. Le combat exigü des Bugs est impressionnant de maîtrise et de sang froid. Les techniques de corps à corps transmises par Gladius portent

enfin leurs fruits. Les résistants assistent à la chute de l'équipage Omicron dans le vide les uns après les autres tandis que les pilotes redressent tant bien que mal l'appareil. Les Bugs finissent par ordonner aux pilotes de suivre le sliptik résistant sans faire de vague s'ils veulent vivre. Ils s'exécutent.

L'allure est démentielle. Ils filent maintenant vers le 3ème cercle à pleine vitesse. Le chasseur fait un passage éclair entre les 2 appareils maintenant aux mains de la Résistance. Puis entame un demi tour au loin alors que le dernier sliptik Omicron encore aux trousseaux continue de tirer. Il semble avoir compris la situation car il tire également un missile sur l'appareil détourné par les Bugs. Les tirs touchent un des pilotes Omicron.

Les résistants pointent du doigt vers le ciel. Au loin, une traînée bleu fuse entre les nuages et arrive à vive allure vers eux. Un Quadrilla!!

À ce moment, l'avion de chasse a fini sa manoeuvre et file droit vers le sliptik des résistants. Il est en face d'eux et tire 1, 2, 3, 4 missiles!!!

Les pilotes abaissent à fond leur levier. Le nez pique subitement et le 3ème cercle se rapproche dangereusement. Au dernier instant, levier tiré de toutes leurs forces, les pilotes redressent violemment l'appareil. On entend un rotor lâcher tant les forces en jeu sont titanesques. La pédale droite du palonnier écrasée, le sliptik pivote soudainement. Plusieurs missiles le manquent de peu pour continuer leur route au loin, mais un dernier vient s'écraser sur la queue de l'appareil dans un fracas monstrueux. Les alarmes retentissent. Ils perdent de l'altitude et chutent, en vrille. Les pilotes essaient de freiner tant bien que mal leur vitesse.

Leur descente les entraîne au coeur de la 2ème terrasse. Ils passent à travers plusieurs habitations comme dans du gruyère pour finir de s'écraser sur une petite place suspendue en métal. Dans leur sillage, plusieurs incendies se déclarent déjà là où le kérosène s'est répandu.

Le choc est terrible. Plusieurs résistants sont éjectés de l'appareil.

Le Bug passe dans l'O-M pour s'extirper avant d'heurter le sol. Il se réceptionne grossièrement en prenant quelques blessures légères puis revient vite dans la réalité pour constater les dégâts.

Le quartier est plongé dans le chaos. Les citoyens s'affolent et courent dans tous les sens pour secourir les pauvres victimes collatérales du crash.

Une bourrasque violente au dessus d'eux attise les incendies qui prennent une ampleur dramatique. C'est le Sliptik abordé par les autres Bugs qui vient se poser sur la place maintenant vide. Les marchands remballent à la hâte.

Plus haut, le chasseur passe en rase-motte au dessus de l'accident.

Le bruit de ses réacteurs finissent de sortir de leur torpeur les résistants encore vivants.

Ils reprennent leurs esprits pour constater l'ampleur de la situation.

Un pilote et un résistant ne se relèvent plus. Il faut partir! Vite!

Ils s'extirpent avec l'aide des autres Bugs qui sont descendus les aider. L'un d'eux est resté dans l'appareil dont les pales tournent encore, menaçant les pilotes. Ils espèrent pouvoir reprendre les airs pour fuir.

Mais les résistants, une fois sortis des décombres avec leurs armes, commencent à fuir dans les méandres de la 2ème terrasse. Ils courent dans les rues étroites et sombres des quartiers pauvres.

« On les suit! déclare un des Bugs via intercom.

- euuuu t'es sûr? On a le sliptik!

- Trop tard il faut les suivre.

- Et je fais quoi avec les pilo..., le Bug est coupé dans sa phrase par un Quadrilla qui vient s'écraser de tout son poids sur le cockpit. Le verre explose et les éclairs finissent de griller les instruments encore en état de fonctionner.

- Putain! Moi je les suis. Vous pourrez gérer le Quadrilla hein?

- Ne les perd pas. On s'en occupe.

- Faites vite, d'autres vont venir. Ne mourrez pas je vous en supplie.

- Pas prévuel! tkt on gère, file! »

L'un des Bugs essaye de rattraper les résistants qui semblent connaître ce quartier comme leur poche. Au dessus d'eux, plusieurs sliptiks Omicron en stationnaire semblent suivre également les fuyards. L'un des résistants, blessé, remarque que le Bug les suit derrière eux. Il prévient Malak, qui s'arrête, se retourne et court à sa rencontre.

« Tu peux pas enlever cette chose?! C'est légèrement remarquable, dit-il en se délestant lui-même de tout son matériel, son baudrier, et en se débarrassant de son fusil.

Les autres plus loin l'imitent en laissant tout en plan au sol dans la fuite.

L'un donne un chassé dans une gouttière pour en sortir un sac plastique. Des habits. Ils les jettent à Malak qui les enfle rapidement, ne gardant qu'un pistolet à l'arrière de sa ceinture. Pendant qu'il se change sous couvert du auvent d'une échoppe, le Bug enlève, lui, son armure. Ses habits sont élimés et brûlés. C'est arrivé sûrement pendant l'attaque au 6ème cercle. Le Bug remarque un tatouage: 3 vaguelette sous le bras de Malak alors qu'il enfle une chemise sale. « Vous vous habillez comme ça au Pole Sud? Il va falloir te trouver autre chose et vite. » assène-t-il sèchement au Bug. Autour d'eux, les résistants ont maintenant disparus. Chacun connaît la procédure. « Suis-moi, dit-il avec un signe de la tête. Les autres sont partis. Les monstres peuvent nous sentir. Il faut se disperser. » Les deux partent en petites foulées dans le labyrinthe de la terrasse, descendant toujours plus bas dans la pénombre. Au loin des explosions retentissent. Les autres Bugs sont aux prises avec le Quadrilla. À 3 contre 1, ils doivent avoir une chance^^.

Petit trick de MJ: ici, le Quadrilla en question fait partie des Quadrillas renégats, il appartient au groupe de Kranisten. Il est courant pour Soren. Il sait pour les Bugs. Il sait qu'il ne doit surtout pas les tuer. Il sait qu'ils ne doivent surtout pas être capturés par l'Omicron. Le tout sans jamais se révéler, cela fait partie de la stratégie de Kranisten. Pourquoi pas ici se faire rencontrer Météore et les Bugs? La scène devient alors épique et tragique. Les Bugs reconnaissent les traits de celui qui a massacré leurs parents à la Nouvelle-York. Il reconnaissent son fouet électrique meurtrier. Cela leur donnera la rage de vaincre. Une colère sans limite qui leur donnera des ailes et expliquerait pourquoi ils prennent petit à petit le dessus face à ce monstre. (Important de rappeler qu'à ce niveau de la campagne, les Quadrillas sont perçus comme des monstres sanguinaires invincibles à la botte du tyran Myphos Quadria. Les Bugs doivent ressentir la difficulté de lutter face à un Quadrilla. Ils doivent surtout ressentir leur bestialité sans pitié. Petit à petit, à travers les épreuves, ils pourront se poser des questions à leur sujet mais pas maintenant!)

Il faut que le combat soit titanesque et dangereux. Blessez les Bugs mais laissez-les prendre le dessus progressivement. Le combat se déplace dans la 2ème terrasse. Les destructions sont considérables. Mais c'est toujours de l'initiative du Quadrilla, car c'est Météore qui déplace le combat pour préserver les Bugs de l'arrivée des autres Quadrillas. Il garde le silence radio avec ses camarades lorsque ceux-ci le contactent pour savoir ce qu'il se passe. Néanmoins, Météore sait que les Quadrillas voient les Runes de Vie et qu'ils vont arriver d'un moment à l'autre. Il faut terminer ce combat par la fuite de Météore. Il passe par l'O-M pour s'enfuir dans les cieux. Si les Bugs le pourchassent, faites-les apercevoir au loin de nombreux Quadrillas qui viennent à la rencontre de Météore. Cela suffira pour que les Bugs reportent leur vengeance à plus tard. Evidemment, Météore ne révélera pas que parmi les résistants recherchés, il y a des Bugs, des êtres capables de passer par l'O-M.

Une fois en fuite, les Bugs enlèvent leur armure et se fauillent dans les méandres des quartiers pauvres à la recherche de leur ami.

Si le Bug avec Malak garde son oreillette en philonite, il pourra leur dire où il se trouve. Sinon il faudra attendre que tous aient leur Resplioïde pour communiquer. Néanmoins, on peut aussi dire que de nombreux témoins ont assisté à la baston avec le Quadrilla. Il n'est pas déconnant que de jeunes résistants, des petites oreilles de Mardyns, rentrent en contact avec eux au détour d'une ruelle pour les aider à s'enfuir.

Jouez le débarquement dans la terrasse de nombreuses troupes Omicron à la recherche des terroristes. Il faut que l'ambiance soit délétère et menaçante. Une très grande partie de l'Omicron sont à leur recherche, et feront n'importe quoi pour les retrouver. Ils sont allés trop loin. On peut apercevoir dans le ciel, tout là-haut, entre deux nuages, les stigmates des attentats du 6ème cercle. La ville est en alerte rouge. La situation est gravissime. Il n'y a jamais eu de telles attaques auparavant.

### **III - En contact avec la Résistance**

Pendant que le Bug suit Malak dans un itinéraire précis afin d'éviter les troupes Omicron et les check-point récemment mis en place; pendant que les autres Bugs suivent les oisillons de la Résistance et assistent de loin aux repréailles de l'armée face à une population suspectée de collaborer, c'est le moment de leur poser des questions sur la situation, sur ce qu'ils ont fait, sur la portée de leurs actes, sur les conséquences de leurs actions, sur ce qu'ils vont faire, etc...

Malak continue sa route pendant une bonne demie-heure jusqu'à arriver dans un petit bar de quartier. La décoration est particulière puisque d'innombrables ammonites fossilisées recouvrent les étagères des murs. De toutes les tailles, en plus ou moins bon état, toutes ces spirales ajoutent à ce lieu une atmosphère singulière, presque mystique. Au fond, derrière le comptoir, un vieil homme hirsute, les orbites creusées, fatigué, comme supportant le poids du monde sur ses épaules. Il fume une cigarette roulée en jouant au Village, une sorte de solitaire, un jeu de carte beaucoup joué à Paris et ses environs. Lorsque les deux individus entrent dans l'établissement, le vieillard se redresse soudainement, prenant ainsi une tête de plus au Bug.

Malak avance d'un pas assuré vers le comptoir et pointe son doigt vers le barman accompagné d'un signe de tête.

« Personne ne passe Boris! »

Boris hoche la tête avec un regard de travers pour le Bug qui suit de près Malak, soulève une partie du comptoir pour les laisser passer. Malak fait basculer en avant la bouteille de cidre du présentoir où sont tous les alcools. Un mécanisme résonne et un cliquetis se fait entendre. Trois secondes après, une trappe sous le comptoir s'ouvre. Malak se baisse pour emprunter une fine échelle. Le Bug l'imitte promptement. Les deux arrivent sur une petite plateforme pour suivre ensuite un escalier en colimaçon métallique. Seules quelques veilleuses permettent de pas se rompre le coup en ratant une marche.

Enfin en bas, ils entrent dans une large pièce aveugle très bien éclairée. Plusieurs résistants s'y trouvent aussi. Tous armés, l'air torve en voyant le Bug derrière Malak.

Celui-ci sert dans ses bras une femme, soulagée de le revoir sain et sauf. Les deux s'embrassent goulûment. Les autres résistants, assis, feignant de ne pas être gênés par l'érotisme de la scène, se lèvent précipitamment à la rencontre du Bug, pour le fouiller prestement, sans détour.

« Qui est-ce que tu nous amènes? Interroge la femme en se détachant enfin de Malak.

- Vous ne devinez jamais, rétorque t-il en souriant.
- Je viens du Pole Sud. De la résistance du Pole Sud. Nous...
- Je vous présente {Nom du Bug}, un Bug! » Les résistants lancent des regards interrogateurs à Malak dans un moment de flottement étrange. « Il nous a aidé. Lui et ses camarades.
- Il y en a d'autres? Mais...Comment... Comment se fait-il qu'ils soient ici? Ils étaient au 6ème cercle eux-aussi?
- C'est ça. Ils se sont révélés pendant l'assaut. Ils nous ont été utile pour nous enfuir. Ce qu'on raconte sur eux c'est pas des conneries tu sais?!. Si t'avais vu ça Alice... La vache! Ils peuvent même rivaliser avec les Quadrillas! Vous vous rendez compte?
- Vous êtes combien?
- Nous sommes {nombre de Bugs}.
- Ils sont où les autres? Vous faites quoi à Sydney?
- Alice, calme-toi. Je pense qu'on peut tous se calmer. Ce sont véritablement les Bugs de Gladius. Les autres ont fait diversion pour qu'on puisse arriver ici sains et saufs. Ils doivent être là sur ordre de Gladius tu connais...
- Mes amis ne devraient pas tarder à nous rejoindre.
- Comment ça? Comment ils pourraient nous trouver ici? Alice le fixe ostensiblement en s'approchant juste devant lui, l'air paniquée.
- Ne vous inquiétez pas. Ils ne se feront pas suivre. Est-ce que vous pouvez m'indiquer les toilettes s'il y en a s'il vous plaît?
- Calmos Alice. Je me porte garant cette fois. C'est par là petit, ajoute Malak en lui désignant du doigt une porte au fond à gauche de la pièce.»

En traversant l'espace pour s'y rendre le Bug sent la méfiance et la peur dans les yeux des résistants. Il prend soudain conscience de la quantité faramineuse de matériel militaire présente ici. D'innombrables caisses, fusils, grenades, drones, roquettes, uniformes Omicron en tout genre, etc. Une fois aux toilettes, le Bug fait face au miroir et s'appuie de ses deux mains sur le lavabo devant lui. Il scrute son reflet, examine son visage, les traces de la bataille.

Il tremble de plus en plus. Il se remémore les scènes d'horreur. Il voit les cadavres, le sang. Il entend encore les cris résonner dans son crâne. Son reflet se met à bouger. Sa vue se trouble. Il ne se sent vraiment pas bien. Le Bug vomit dans le lavabo en pleurant toutes les larmes de son

corps. Qu'a t-il fait? Comment a t-il pu faire ça? Il se tient les mains pour calmer ses tremblements incontrôlables.

De l'autre côté de la porte, il entend des rires. Les résistants fêtent la réussite de l'assaut. Malak leur raconte tout, sans ambage. Il ne manque aucun détails macabres. Et les autres s'esclaffent et en redemandent. C'est des malades... Ils sont fous! Alors c'est ça la résistance de Sydney? On l'avait prévenu pourtant. Mais comment peuvent-ils se réjouir de ce qu'il vient de se passer? Comment peut-on devenir comme ça? Aucun état d'âme. Le Bug se demande si c'est la guerre qui les a transformés ainsi. Ils n'ont pas de Pôle Sud où vivre en paix, eux. On entend Malak parler des Bugs, raconter leurs exploits. Il explique aux autres ce qu'ils sont venus faire ici. Le nom de Mardyns résonne dans la pièce.

Une fois un peu calmé, le Bug fait apparaître son oreillette en philonite et essaye de contacter ses amis. Heureusement, ils gardent sur eux l'intercom de leur armure en permanence. Ils ont suivi de jeunes résistants qui les ont amenés vers un groupe armé. Ils portent tous l'emblème de la résistance de Sydney, les trois vagues. Ils ont demandé à rencontrer Mardyns. Pour le moment, rien ne bouge. Ils sont surveillés par le groupe de résistants dans un appartement et attendent. Toujours en contact avec ses amis, le Bug ressort des toilettes, interrompant les discussions en cours dans un silence glaciale.

« Mes amis sont dans un appartement de la 2ème terrasse avec d'autres résistants.

- Je sais, répond Malak. Nous venons d'avoir l'information, dit-il en montrant l'énorme radio positionnée dans un coin de la salle.

- Je dois les retrouver. Nous devons absolument contacter Mardyns. Le temps presse, il faut...

- C'est prévu! l'interrompt Alice. Nous partons bientôt. Vous pourrez voir Mardyns. Enfile-ça! »

Alice lui tend des vêtements propres de rechange. Après s'être sustenté, le Bug ressort à l'air libre accompagné de Malak (qui s'est porté garant pour lui) et d'Alice. Tous les trois habillés en civil, ils parcourent les rues de la 2ème terrasse pour se diriger vers le 3ème cercle. Les autres Bugs suivent également deux autres résistants à travers la ville.

La situation est délicate. L'omicon est partout. Les deux groupes sont donc accompagnés en petit comité. Devant eux, un peu plus loin, une jeune adolescente résistante s'occupe d'ouvrir la voie pour s'assurer de ne pas tomber sur une patrouille ou un check-point. Jouant ce petit jeu ainsi pendant presque 2 heures, les Bugs pénètrent dans le 3ème cercle et arrivent sur sa couronne, à l'air libre.

Ils se retrouvent tous, enfin, sur un gigantesque héliport luxueux privé. Les résistants et les Bugs se dirigent vers un sliptik privée VIP. Les pilotes sont déjà installés. L'appareil décolle. Les pilotes donnent leurs informations de vol au centre de contrôle de Sydney. Le sliptik est la propriété d'un noble puissant. Après vérification du centre, les autorisations sont rapidement accordées. La résistance a donc des pions un peu partout. Si même le préfet de Sydney est un résistante, alors tout est possible à vrai dire!

Après décollage, les Bugs assistent, médusés, à un panorama surprenant. L'Omicron continue de se déployer dans tous les cercles et terrasses de la ville, massivement.

Paradoxalement, leur appareil monte et se dirige vers le 4ème cercle, celui réservé à l'Omicron. Ce serait donc ici que se terrerait Mardyns? Malin...

Après avoir contourné le cercle, de l'autre côté de la ville, ils commencent à ralentir et entament leur descente vers une zone militaire. Une sorte de zone industrielle militarisée occupant toute la largeur du 4ème cercle et sur plusieurs centaines de mètres de long. Plusieurs entrepôts et baraquements sont visibles. Quelques soldats Omicron gardent les différentes entrées de cette zone. Est-ce un piège? C'est possible que Mardyns les ait donnés à l'Omicron contre quelque chose. Tout est envisageable.

« N'ayez pas peur. Ils sont avec nous. » Malak intervient en voyant la mine de déterré que les Bugs arborent depuis leur arrivée sur place. « Nous sommes partout. La résistance n'a aucune limite ici, dit-il avec un large sourire. »

De nombreux autres sliptiks et vaisseaux sont stationnés sur la piste. Plusieurs groupes d'hommes et de femmes arpentent le tarmac en direction d'un baraquement. Alors que l'appareil des Bugs engage une manoeuvre pour se positionner au dessus du lieu d'atterrissage, les résistants au sol lèvent la tête et scrutent le ciel. Ils attendent.

Est-ce qu'ils savent? Est-ce que tous savent déjà que les Bugs du Pôle Sud sont ici?

Le sliptik se pose en douceur. Les portes coulissantes s'ouvrent. Alice et Malak sautent sur la piste, saluent ceux qui ont pris le temps d'attendre leur arrivée. Les Bugs, à leur tour, descendent sur la terre ferme, suivis des derniers résistants, alors que le moteur de l'appareil continue de tourner. Le sliptik redécoule illico. Alice intervient en le désignant du menton.

« Il ne peut pas rester ici. Ce serait trop suspect. Aller! On y va! C'est par là. » Alice ouvre la voie. Tous les résistants autour d'eux les toisent alors qu'ils s'avancent vers le baraquement au loin. Une fois dépassés, les résistants reprennent leur marche de concert pour suivre le petit groupe. Déjà on peut entendre des chuchotements entre eux. Tout le monde sait que ce sont des Bugs. Les nouvelles vont vite!

#### **IV - La rencontre avec la Générale Mardyns**

Les Bugs entrent finalement dans l'immense entrepôt via l'entrebâillement d'une porte coulissante. Ils suivent les hommes et les femmes qui n'arrêtent de se glisser depuis leur arrivée dans la zone. Que se prépare-t-il?

L'intérieur est plongé dans la pénombre. Il faut un certain temps pour que leurs yeux s'y habituent. De nombreuses caisses d'explosifs et d'armes sont empilées soigneusement un peu partout. Au fond, un attroupement de résistants, debout, leurs regards tournés vers les jeunes Bugs qui viennent de faire irruption. Ils sont tous suréquipés, armés jusqu'aux dents, comme parés pour une opération de grande envergure.

Les Bugs hésitent à avancer un peu plus vers eux.

Soudain, une voix féminine, rassurante et douce, résonne dans l'entrepôt.

« Bienvenus! Approchez, approchez! »

Les Bugs marchent lentement à travers la foule qui s'écarte à peine pour les laisser atteindre le fond du bâtiment.

« Enfin! Nous nous rencontrons! »

Ils font maintenant face à une femme plutôt âgée (fin de cinquantaine, début de soixantaine) qui les accueille les bras grands ouverts. Elle leur sourit. Ils rencontrent enfin la Générale Helena Mardyns pour la première fois.

C'est une femme charismatique, à la voix grave, calme et posée. Ses cheveux sont courts et grisonnants. Elle est recouverte de nombreuses cicatrices, sur ses bras et son visage, laissant imaginer l'état du reste de son corps. Elle porte un cache-œil à l'œil droit. Elle est habillée d'une armure tactique légère accompagnée de jambières en acier léger. Sur son épaule, au-dessus de l'écusson arborant les 3 vagues dans un cercle, une mitrailleuse lourde en bandoulière. À la ceinture, une étrange dague antique dans son fourreau ouvragé, des grenades, des chargeurs et autres matériels inconnus. Son visage est dur et froid, jurant avec le sourire carnassier presque forcé qu'elle tient à cet instant. Les bras ouverts, elle invite les Bugs à la rejoindre au centre de l'attroupement formé autour d'elle. Il émane de Mardyns une aura extraordinaire, quelque chose d'électrique, à la fois menaçant et rassurant.

Mardyns se jette presque sur le premier Bug pour lui offrir une accolade virile et franche. Toujours un grand sourire aux lèvres, elle accueille chaleureusement chaque Bug et les présentations commencent.

« Malak m'a raconté ce que vous avez fait dans le 6ème cercle. Vous allez bien? »

- ...Oui. On fait aller. Nous avo...

- Merci encore! Vraiment! Grâce à vous, une partie de mes meilleurs soldats sont revenus sains et saufs. Ce qui se dit à votre égard est donc loin de la réalité! Vous avez mis en échec un Quadrillas c'est vrai ?!

- C'est ça. Enfin... on essaye.

- C'est... vos armures qui vous donnent ces capacités hors du commun, n'est-ce pas?

- C'est bien ça.

- Je peux les voir?

Mardyns insiste du regard très fortement. Les résistants ayant pu s'échapper de l'assaut sont excités à l'idée qu'une démonstration se profile. Ils préviennent les autres que ce qu'ils s'apprêtent à voir est extraordinaire.

Les Bugs, sous la pression, et compte tenu de la situation, n'envisagent pas très longtemps de refuser. Ils déploient simultanément leurs Resplioïdes. Le visage de Mardyns change soudainement. Elle semble maintenant tracassée par quelque chose. Helena observe

attentivement sous toutes les coutures chacune des armures en tournant autour d'eux lentement. Elle les touche, les manipule, les scrute comme si elle n'avait plus que des objets en face d'elle. « Elles sont intégrées directement à votre corps c'est bien ça? Aucun moyen pour vous de laisser cette carapace loin de vous n'est-ce pas? » Ses questions gênent les Bugs. Son langage corporel de prédatrice alerte les Bugs.

« On est d'accord que si elle le pouvait, elle nous arracherait les Resplioïdes sur le champ? chuchote un Bug aux autres dans son casque tout en sachant que personne autour ne peut l'entendre.

- Clairement!
- On est dans la merde là non?
- Calmez-vous. Elle n'a aucun intérêt à nous faire du mal. Personne ne peut utiliser la philonite exceptés nous et Soren. »

Le silence des Bugs à l'extérieur de leurs Resplioïdes interpelle Mardyns.

« Vous pouvez vous parler directement via vos armures c'est ça? » susurre t-elle au creux de l'oreille d'un Bug, la tête penchée étrangement, le regard menaçant et malicieux à la fois.

Les Bugs prennent conscience de l'expérience de Mardyns. On les avait prévenus. Cette femme sort clairement de l'ordinaire. Ils désactivent leurs casques pour laisser apparaître maintenant leurs visages.

« Vous avez deviné Générale. Nous sommes comme connectés ensemble. L'armure est liée à chacun de nous. Elle a fusionné avec chacun de nous, et plus rien ne peut nous en séparer.

- Hahaha! rit aux éclats Mardyns en levant la tête vers le ciel. Vous croyez que je veux m'approprier vos...carapaces? Bon, je vous avoue que l'idée m'a traversé l'esprit la première fois que j'en ai entendu parler. Mais je sais que seuls les Bugs peuvent la porter. Et, aux dernières nouvelles, je n'en suis pas un. Et personne ici non plus, n'est-ce pas? dit-elle en s'adressant à l'assemblée qui rit de concert avec elle maintenant.

Pourquoi vous êtes à Sydney? Mardyns reprend soudainement un air grave et inquisiteur qui déstabilise quelque peu les Bugs.

- Nous sommes en mission.
- En mission hein? Gladius vous envoie en mission ici et je ne suis pas au courant?
- Gladius n'est p... (Un Bug l'arrête en lui touchant l'épaule)...C'est le professeur Sollipsis qui nous envoie. Les autres Bugs soupirent en levant les yeux au ciel, agacés.
- Je vois... Helena esquisse un léger sourire et s'adresse aux autres Bugs. Ce n'est pas le couteau le plus aiguisé du tiroir celui-là, je me trompe? en leur adressant un clin d'oeil.
- Je ne vous permets pas de...
- Je sais ce qu'on dit sur moi, sur nous, au Pôle Sud. Mais il n'y a qu'une seule chose qui est vraie: il ne faut pas mentir à tata Mardyns les enfants!. Je n'aime vraiment pas ça. Ça m'agace énormément.

De nombreux résistants autour d'eux hochent la tête comme pour souligner l'aspect factuel de ses dires.

- Non, ce n'est pas ce que je voulais dire, reprend le Bug.
- Je sais. Mais maintenant, je ne veux que LA vérité. Si tu préfères me mentir en disant que c'est Sollipsis qui vous a missionnés pour venir ici, c'est qu'il y a un problème avec Sword. J'ai raison? Tu sais, l'existence de Sollipsis au Pôle Sud est un secret bien gardé. Personne ici n'est au courant. Mardyns lui sourit malicieusement. Enfin...officiellement. Officieusement c'est autre chose. Nous savons beaucoup, beaucoup de choses sur ce qu'il se passe au Pôle Sud.
- Gladius a disparu! craque un des Bugs.
- Ha! Nous n'avons pas cette information par contre. Et cela fait combien de temps?
- Il y a 10 jours à peu près.
- Et vous pensez donc qu'il serait ici?
- Peut-être.
- C'est à dire? Aux mains de l'Omicron?
- Oui
- Hahaha! Impossible! Vous savez que la mort est toujours préférable à la capture pour la Résistance n'est-ce pas? C'est Gladius lui-même qui a mis cela en place après la chute de la Nouvelle-York. Il n'y a aucun monde où Sword se serait laisser prendre par l'Omicron. Même par surprise.
- Il y a pourtant une piste que l'on doit suivre ici. Nous devons vérifier une information.
- ... Ne me dites pas que vous venez pour le transfert de prisonnier??!
- ... Si. Vous avez des...

- Hahahahaha! Mes pauvres chatons! Le prisonnier bientôt transféré n'est pas Gladius Sword. Je vous le certifie. C'est un des nôtres.
- Comment ça?
- C'est compliqué mais pour résumer disons que c'est un résistant. Un ancien scientifique qui travaillait pour nous à la Nouvelle-York.
- Vous en êtes certaine?
- Absolument. D'ailleurs nous pourrons bientôt le vérifier.
- Pou...pourquoi?
- Disons qu'il est vital pour nous qu'il ne révèle pas l'entièreté de ses secrets, même si nous savons qu'il a déjà en partie parlé à ses bourreaux. Vous avez du entendre parler des tortures de l'Omicron, non?
- Oui.
- C'est bien pire que ce que vous avez en tête actuellement. Croyez-moi.
- Nous devons contacter le Duc Orion afin d'être sûr que Gladius ne se trouve pas dans ces geôles.
- Pouah! Comment pourrait-il vous aider celui-ci? Orion est un traître! Il n'est qu'un politicien à l'agenda secret. S'il a aidé par le passé la Résistance, c'est pour mieux avancer sur l'échiquier politique. Il n'a que sa carrière en tête. C'est un serpent de la pire espèce, qui louvoie en permanence, seulement intéressé par sa petite personne.
- Impossible! Il est bien trop impliqué dans la Résistance pour ne penser qu'à lui. Sollipsis est persuadé que vous avez tort. Qu'importe ce qu'il a fait, cela devait être pour le salut de la cause. Il est des choses que l'on doit...
- Que vous êtes naïfs! Chrysaor est le pion de Myphos, et ce depuis bien longtemps. Il donne pour mieux reprendre. Plusieurs de nos actions se sont soldées par des échecs et j'ai mené ma petite enquête. Cela ne peut venir que de lui. Nous avons des preuves d'échanges entre lui et le ministère des Affaires Intérieures. Ils parlent avec le ministre. Ils parlent trop. Tout le temps.
- Je ne peux pas y croire! Sans lui, le Pole Sud mourrait de faim.
- Les containers de marchandises en provenance de Sydney ne sont qu'un leurre. Une manière d'asseoir son pouvoir, de rendre dépendant la Résistance à un homme qui ne se soucie que de lui. Il adore cette position! Ça le fait jouir!
- Il était là à la Nouvelle-York! Quand j'étais enfant je l'ai vu! Il nous a aidé à nous enfuir. Il aurait pu tout simplement guider l'Omicron vers nous, mais non! Il a fait diversion. Je ne peux pas croire que le Duc soit aussi mauvais que vous le décrivez.
- Et pourtant... Vous n'êtes pas prêt à entendre la vérité.
- De quoi parlez-vous Mardyns?!
- En 1001, à la Nouvelle-York, si la grande majorité des Bugs sont morts, si les Quadrillas recherchaient les Bugs, s'ils savaient... c'est parce que l'Empire avait été mis au courant.
- Vous mentez!!!
- Non, nous en avons les preuves. C'est Orion qui a révélé l'existence des Bugs, de ces enfants qui n'apparaissent pas dans l'Ombre-Monde. C'est à cause de lui que l'Empire a organisé la destruction de la Nouvelle-York. C'est lui qui aiguillé ces monstres contre vous. (Dans la story La Trahison de Chrysaor ^^)
- Vous mentez Helena...
- Hélas mon enfant, c'est la stricte vérité.
- Impossible!
- Et pourtant... Je compatis. Vraiment. Cela doit être difficile à entendre pour de jeunes adultes tels que vous, sortant tout juste de leur nid pour venir ici. Votre envol sera semé d'embûches vous savez. Et il l'a déjà été, depuis le début.
- Comment ça? Que sous-entendez-vous Générale?
- Malak m'a raconté ce qu'il vous est arrivé en approchant de Sydney. Les Quadrillas, les chasseurs. Quelqu'un vous a balancé. Comment pouvez-vous encore croire qu'Orion est blanc comme neige dans cette histoire?
- L'Omicron était au courant? C'est ce que vous dites?
- Effectivement. Sinon comment ils auraient pu vous cueillir aussi rapidement?
- Mais tous ces Quadrillas, ils ne sont pas là seulement pour nous j'espère.
- Bien sur que non! Mais Chrysaor ne voulait pas que vous interfériez dans ses affaires apparemment. Non, si tous ces Quadrillas sont à Sydney, c'est que l'Amiral Ghaust est présent lui aussi.
- Ghaust?! Que fait-il ici?

- Voyez-vous, sa présence ici est en lien avec notre scientifique, effectivement Celui-ci sera bientôt transféré directement sur le vaisseau Amiral. Mais si Ghaust vient sur Terre accompagné de sa troupe prétorienne, ces monstres électriques, c'est surtout pour récupérer quelque chose.
- Quelque chose? Plus important que le prisonnier?
- Je ne pense pas non. Mais c'est grave, Ghaust vient récupérer un « trésor », une relique sétantrienne. Il doit bien savoir à quoi elle sert si Ghaust la veut tant.
- Sétantrienne... c'est lié à Cosmo et Rebirth?
- Je ne sais pas vraiment. Ce serait une arme. Je suppose qu'elle est liée de près ou de loin à ces monstres, ces Quadrillas.
- Si Ghaust vient récupérer cette arme en personne c'est qu'il doit se méfier de quelque chose. Avec qui a-t-il rendez-vous?
- À votre avis? Mardyns affiche un sourire narquois.
- Ne me dites pas que...
- Si... le Duc Orion évidemment! Cet artefact se nomme le Diadème Noire. Je ne sais pas exactement à quoi cela ressemble ni comment cela fonctionne. Tout ce que je sais c'est que notre scientifique actuellement dans la prison fédérale, le professeur Magyar, est lié à tout ça. C'est lui qui a parlé. Que la milice privée d'Orion soit allée récupérer ce Diadème est la preuve que Magyar a parlé. Mais autre chose me préoccupe encore plus. Qu'Orion entre en négociation avec Ghaust lui-même afin de lui échanger cette relique ne présage rien de bon. Je me demande bien ce qu'il veut en échange?
- Et qu'est ce que vous comptez faire?
- Nous sommes déjà en oeuvre.
- C'est à dire?
- L'assaut donné ce matin n'était que la première partie du plan.
- Tous ces morts pour rien alors?!
- Non. Pas pour rien. Cette attaque restera gravée dans les annales. Mais elle n'avait d'autre but que de réveiller la fourmilière.
- Vous parlez de l'Omicron.
- Exactement! Ghaust voulait que l'échange se fasse directement à l'Hotel de Ville. Maintenant, le point de rendez-vous à changer. Ils sont obligés de faire ça ailleurs. Le 6ème cercle n'est plus sécurisé. Il faudra de nombreux jours pour qu'il ouvre à nouveau. Nos espions dans l'Omicron nous transmettrons les nouvelles coordonnées. Le Duc semble se méfier de Ghaust. Je ne sais pas ce qu'il y a entre les deux mais sur ce coup, Orion se retrouve seul. Il a peur de quelque chose. Il n'a confiance qu'en sa milice privée. Il n'y a plus qu'à attendre et écouter pour savoir où l'échange se fera.
- Ce Diadème Noir vous effraie plus que vous ne le laissez paraître, n'est-ce pas? Avoir organisé un tel massacre à la seule fin de récupérer cette relique...
- Oui, c'est vrai. Il ne faut pas que cela tombe entre les mains de l'Empire. Mais vous ne savez pas tout.
- Oui?
- L'état d'urgence dans lequel est plongé tout Sydney actuellement va nous aider à récupérer le professeur Magyar.
- Vous voulez pénétrer dans la prison fédérale??
- Et pourquoi pas? C'est le bon moment. Toutes les unités sont dispersées actuellement. Les troupes recherchent les « terroristes ». La présence de Ghaust oblige Orion à déployer tous les moyens pour montrer comment Sydney « gère » ce problème. Ils sont tous concentrés sur nous. Parfait! La prison sera moins gardée.
- Et vous comptez sauver ce Magyar des griffes de l'Omicron?
- Sauver? Hahaha! Il nous serait plus facile de l'éliminer pour qu'il ne révèle pas le reste de ses secrets. Mais qu'a-t-il révélé?
- Je vois. Vous voulez le récupérer pour l'interroger à votre tour.
- Exactement. Je vois que vous commencez à comprendre. Si Magyar en a trop dit sur nous alors il faudra réagir en conséquence, mettre en sécurité notre organisation.
- D'autant plus que vous savez beaucoup de chose sur le Pôle Sud, sur Orion, sur Sollipsis.
- Magyar ne savait rien de tout cela, fort heureusement. Il n'était pas aussi impliqué que d'autres dans la Résistance. Il restait secret sur de nombreux éléments.
- Sur quoi par exemple?
- Vous pensez vraiment que je vais tout vous révéler? Que vous êtes naïfs!
- ...

- Nous irons chercher le professeur. Et si nous trouvons trace de Sword, je vous tiendrais au courant.
  - Comment ça? Si vous trouvez Gladius vous l'exfiltrerez aussi n'est-ce pas?
  - Gladius? Si on le trouve, on s'occupera de lui ne vous inquiétez pas.
- Les Bugs comprennent que c'est trop dangereux de laisser la résistance trouver seule Gladius. Ils risqueraient de l'éliminer, tout simplement. Rappelons que Mardyns enrage toujours que Gladius ait été choisi pour Président au Conseil de la Résistance à sa place.
- On vient avec vous.
  - Non.
  - Nous venons avec vous dans la prison. Il est hors de question de vous laissez éliminer Gladius secrètement si tant est qu'il est retenu là-bas.
  - Mais vous me prenez pour qui?! Ce n'est certainement pas Gladius qui vous a parlé de moi de cette manière. Gladius est mon frère! Tout comme Maria! S'il est effectivement retenu là-bas, ce qui m'étonnerait, je le sortirais de ces geôles!
  - Très bien. Alors nous venons avec vous!
  - ... C'est d'accord mais à une seule condition.
  - Encore une condition? Laquelle?
  - Vous allez m'aider à récupérer le Diadème Noir, et ensuite on ira sauver Magyar. Cette relique est beaucoup plus importante que vous ne le pensez.

Les Bugs réfléchissent. Ils n'ont pas le choix. C'est d'accord.

- Très bien. On vous aide pour le Diadème et après, on va dans cette foutue prison.
- Parfait! Mardyns, grand sourire, leur fait un clin d'oeil.

D'autres groupes de résistants continuent d'arriver dans l'entrepôt. La stratégie d'attaque de la prison est étudiée en attendant les informations cruciales concernant le lieu de rendez-vous fixé par Orion. Les Bugs se demandent encore pourquoi le Duc a rompu tout contact avec le Pole Sud. Pourquoi il ne répond plus? Que se passe-t-il dans sa tête? Sa trahison est plus que vraisemblable. Ils sont encore sous le choc des dires de Mardyns.

Pénétrer dans la prison ne sera pas une mince affaire. Un groupe de résistants se fera passer pour des troupes de l'Omicron. Equipés d'uniformes et des armes de convenance, ils se poseront sur l'héliport grâce à un sliptik aux couleurs de l'armée Impériale. Ils comptent sur une manipulation des informations du réseau de l'armée pour avoir les autorisations nécessaires et assez de temps pour mener la mission à bien.

Helena Mardyns expose son idéologie et raconte les grandes batailles auxquelles elle a participé avec Gladius, Maria et Finlongfinger. Elle évoque également ses nombreux frères et sœurs (les enfants de FLF, les enfants du boucher ou les « fusibles » comme beaucoup s'amusaient à les surnommer) tombés au combat aux côtés de Finlongfinger. Elle excuse la violence qu'elle prône en expliquant qu'ils ne font que s'adapter aux méthodes de l'Omicron. Elle continue de dire que les Bugs ne savent pas grand chose du monde en guerre. Qu'ils ne connaissent rien d'une telle vie. Elle s'excuse lorsqu'elle se rend compte que les Bugs repensent aux traumatismes de la Nouvelle-York. Mais pour elle, ici, c'est la Nouvelle-York tous les jours!

Mardyns assure essayer de contacter à nouveau le Duc en expliquant que la procédure est longue et complexe. Elle ne l'a jamais rencontré physiquement. Les informations s'échangent d'intermédiaires en intermédiaires. Elle l'a déjà testé en lui donnant de fausses informations sur des coups à venir. Elle seule était au courant de cette fausse information et pourtant, plusieurs fois, l'Omicron se postait là où les prétendus attentats devaient se dérouler.

**Petit aparté pour parler de ce scientifique aux MJ:**

Le professeur Magyar est un grand scientifique qui travaillait pour la Résistance à la Nouvelle-York. Il a travaillé entre autres sur le projet secret de Sollipsis concernant la FIV de femmes volontaires (avec de la philonite). Oui, on parle ici de la naissance des Bugs en 996. C'était un projet top secret à l'époque. Il a travaillé pendant 7 mois conjointement avec Sollipsis main dans la main. Plusieurs FIV (à différents moments) se sont conclues par la naissance simultanée d'enfants la même année, le même mois, le même jour, à la même heure. Certains prématurés, et d'autres en retard.

Après ces naissances, les bébés et leurs mères sont restés sous surveillance pendant de nombreuses années. Les parents ne sont pas tous restés à la Nouvelle-York. Il y a eu des déménagements. Le but était de surveiller ces enfants jusqu'à leur début d'adolescence pour les appeler à rejoindre un autre projet. Un projet qui n'a jamais eu lieu puisque rien ne présageait que la Nouvelle-York (et autres villes terriens ouvertement en résistance) serait attaquée et rasée de la carte. Le noyau de scientifiques engagés dans le projet a disparu dans le charnier en 1001. Sauf le professeur Magyar, qui a pu s'enfuir (mais pas pour le Pole Sud).

Deuxième point important: le professeur Magyar était également impliqué dans un autre immense projet qu'il a lancé avec d'autres éminences dans le domaine du clonage, secrètement. Celui de cloner Finlongfinger afin d'avoir dans la résistance de nombreux super soldats comme lui. Est-ce que la résistance aurait perdu si elle avait eu des dizaines de Finlongfinger sous la main? Le projet se tenait en secret. Personne n'était au courant si ce n'est la Générale Mardyns qui dirigeait la Résistance de Paris jusqu'à 1 an avant la chute de la Nouvelle-York (elle a été mutée à Sydney juste avant). Elle en est à l'origine. Elle a toujours idolâtré Costa. Elle est d'ailleurs une de ses enfants adoptives (comme Gladius). Elle connaissait bien Finlongfinger et savait qu'il y avait 2 Finlongfinger. Le monstre sanguinaire, l'ange de la Mort terrifiant l'Empire tout entier; et l'autre, l'homme bon, aimant, l'homme lasse d'une guerre destructrice, lasse des combats, attendant désespérément le retour de sa muse, de son âme soeur hélas disparue (oui on parle de Soren ici. Ecoutez mon audio L'Enfer de Céline pour plus d'informations^^). Mardyns était une enfant terrible. Une valkyrie marchant dans les pas de son père adoptif. Elle a épousé l'horreur de la guerre pour en faire son monde, un monde qu'elle a apprivoisé et dont elle en est la Reine. C'était une guerrière sanguinaire de renom qui posait certains problèmes à Finlongfinger à l'époque. Frustrée de plus voir en Finlongfinger ce qui avait fait de lui son idole, elle lança avec quelques scientifiques un projet fou. Celui de cloner secrètement, à Paris, Finlongfinger pour éduquer ses clones dans la doctrine qu'elle aura choisi pour eux. Une éducation orientée essentiellement vers la haine de l'Empire et vouée à sa destruction. Mais lors de la chute de la Nouvelle-York, les cartes ont été rebattues et elle a perdu la trace des scientifiques en questions et du lieu de leur recherches. Mais ceci est une autre histoire pouvant venir plus tard dans la campagne de Sens Renaissance.

Troisième et dernier point, pourquoi le professeur Magyar est au coeur de ces nombreux projet? C'est parce qu'il fait partie du CLASSISS. Enfin, pas vraiment. Un de ses aïeux en faisait partie il y a très longtemps, et un jour il a hérité d'une partie de l'héritage du CLASSISS. Il a reçu de nombreuses données scientifiques concernant la naissance en FIV de la philonite (les infos concernant la naissance de Costa, d'Aziliz, de Classiss et de Soren mais sans jamais avoir les noms des enfants nés ainsi).

Voilà pourquoi il a participé activement au projet de naissance des Bugs et de celui des clones de Finlongfinger. Mais ce n'est pas tout! Le professeur Magyar a également hérité d'une étrange pierre: un losange en 3D (un prisme, comme 2 pyramides l'une sur l'autre). Composée d'une matière inconnue et noire comme de l'obsidienne.

Il n'a jamais su quoi en faire et l'a gardée précieusement. Cette pierre fut longtemps inerte, mais un jour, pendant le projet des Bugs 996, il a testé sa pierre avec l'autre matière donnée par le professeur Sollipsis (de la philonite. On peut mieux comprendre le projet Bugs 996 dans l'audio ^^).

Son prisme a réagi comme par magie. Sa surface s'est comme liquéfiée. Quelques aiguilles d'un liquide noir semblaient attirées par la matière de Sollipsis. Mais rien de plus.

Néanmoins, une fois les enfants dans le ventre de leurs mères, Magyar a testé à nouveau son prisme en l'approchant du ventre de chaque femme. Et cette fois, bingo! Un enfant en particulier faisait réagir la pierre.

Après sa naissance, le professeur a immédiatement refait le test, et cette fois-ci la pierre s'est métamorphosée à l'approche du bébé. Elle a changé littéralement de forme pour prendre celle d'une petite couronne, adaptée à la tête de l'enfant. Mais rien de plus.

Aucun test n'était concluant. Il ne savait toujours pas pourquoi son prisme ne réagissait qu'avec cet enfant, et encore moins pourquoi il changeait de forme ainsi.

Il nomma son prisme le Diadème Noir. Il s'était rapproché de la famille de cet enfant. Ils étaient de fiers résistants. Le père avait un poste à responsabilité, chargé de la surveillances des technologies ennemies et dans la recherches et développement.

Magyar, au fil des années, et peu de temps avant la chute de la Nouvelle-York, lui confia le Diadème Noir en lui expliquant que cela était lié à son fils/fille, que cette pierre servirait un jour à la Résistance pour faire de grandes choses (Magyar est au courant des enjeux de la naissance des Bugs en 996 et de leur utilité pour la libération de la Terre). Il transmet donc le Diadème Noir. Mais lors de l'attaque en 1001, l'artefact disparaît des radars. Les parents du Bugs meurent ainsi que toute sa famille.

Vous l'aurez compris, il s'agit ici d'un Bug joué par un Cellulis. Ayant perdu sa famille jeune, il ou elle pourra découvrir plus tard ce que faisaient ses parents.

Pensez à faire ça pour chaque Bugs d'ailleurs. Ça rajoute toujours du lore intéressant pour les relier au CLASSISS, aux NEMESIS, à différentes familles de nobles ou pas, etc.

La pierre est récupérée au sol par un haut gradé pendant la chute de la Nouvelle-York. Ce gradé, une fois à la retraite, rejoindra l'entreprise familiale, ANTAROIL. Une très grosse entreprise pétrolière puissante dans la FDSS. Un jour, à la suite d'un gros accord signé avec Sydney, l'homme, en hommage à leur passé militaire glorieux commun, offrit au Duc Orion cette pierre. Un souvenir d'une grande victoire.

## **V - Le Diadème Noir**

Plusieurs heures plus tard, la nouvelle tombe. Le lieu de rendez-vous a été donné. Ce sera sur la couronne du 3ème cercle. Dans un quartier commerçant, bondé de monde. Le choix d'un tel endroit est curieux et prouve que le Duc Orion se méfie énormément de Ghaust et de ses manigances. L'échange se fera sur le marché Sophocle, une gigantesque place à l'air libre où s'installent quotidiennement toute sortes d'étales et de marchands. Malgré l'état d'urgence en cours, il y aura du monde à coup sur.

Un groupe d'une trentaine de résistants s'organisent et s'équipent pour cette mission périlleuse. On propose aux Bugs toutes les armes et équipement qu'ils souhaitent.

Plusieurs points stratégiques sont étudiés. Les résistants seront positionnés autour de la place et infiltrés parmi les marchands.

Le rendez-vous est dans moins d'une heure. Un délai aussi court afin de limiter les risques. C'est malin de la part d'Orion. Mais c'est mal connaître Helena.

Un groupe sera placé dans un immeuble de résidences luxueuses à quelques centaines de mètres de la place Sophocle, au 22ème étage avec vue parfaite sur le marché.

Un autre sera positionné dans un appartement du 4ème cercle, plus haut, vue sur le plateau du 3ème cercle au dessus.

Un groupe sera préparé à décoller d'un hélicoptère sécurisé du 2ème cercle, en cas de grabuge.

Une dizaine de résistants seront directement sur la place du marché, parmi les badauds et les commerçants.

Depuis les bâtiments, les résistants orienteront des capteurs sonores longue distance pour espionner l'échange.

La Générale Mardyns est évidemment de la partie. Elle sera dans le bâtiment du 4ème cercle, avec un sniper. Elle espère avoir ce salopard de Ghaust. Elle a peu d'espoir qu'il vienne en personne ici mais elle sait qu'il en est capable. Ghaust méprise la résistance depuis des décennies. C'est lui qui a organisé la destruction de la Nouvelle-York. C'est lui qui a ordonné les massacres. C'est lui qui a ordonné l'assaut des colonnes de réfugiés. Si Mardyns l'a en ligne de mire, alors elle s'occupera de son cas elle-même!

Les résistants sont équipés d'oreillettes-micros.

Ceux postés directement sur la place Sophocle n'ont que des armes légères afin de ne pas éveiller les soupçons.

À peine les ordres de mission assignés, les troupes partent rapidement se mettre en place.

Les Bugs n'ont pas le choix, il doivent se positionner directement sur le marché. On aura besoin d'eux pour intervenir et protéger les résistants. On compte sur eux pour ne prendre aucune initiative et exécuter seulement les ordres.

Il leur faut partir tout de suite avec les 10 autres résistants en direction du lieu de rendez-vous. Ils iront via transports en commun (ascenseur sécurisé secret dans l'entrepôt pour descendre dans la structure du 4ème cercle puis déplacement via 3ème terrasse pour enfin arriver sur la place) pour ne pas attirer l'attention.

Ils arrivent sur le marché 10 minutes avant l'heure du rendez-vous. Comme prévu, il y a encore beaucoup de monde. Les Bugs sont subjugués par tant d'odeurs d'épices, de mets inconnus, par l'effervescence, par les couleurs sur les nombreuses étales. Malgré l'horreur vécue un peu plus tôt, les habitants de Sydney sont résiliants et ne se laissent pas abattre. Ils continuent de vivre tant bien que mal. Ils résistent à leur manière.

Les Bugs et le groupe de résistants, une fois sur place, se dispersent aux quatre coins du marché. Ils circulent lentement au coeur de la foule. Rien ne pourrait laisser croire qu'un échange important se passerait bientôt, ici. Impossible de savoir où cela se fera, précisément. Que faut-il chercher?

La place Sophocle est un carré et dispose de deux grandes arches à chaque côté faisant office de portes d'entrée et de sortie. Elle sont toutes inondées de monde et le flux ne désempli pas. L'attentat est dans toutes les conversations. Mais la plupart des citoyens n'ont pas peur. Ils sont fatalistes. Beaucoup critiquent les terroristes et les détestent.

Plus que 2 minutes avant l'heure fatidique.

Les Bugs restent en contact entre eux via intercom de philonite. Ils ont également l'oreillette. N'oublions pas que s'ils devaient faire apparaître l'armure complète sur eux, leurs oreillettes ne seraient plus utiles et n'entendraient plus rien (car coupés du monde par la philonite). Mais si les Bugs ont une solution réaliste, on valide!

Soudain, il y a un mouvement de foule près d'une des arches de la place. Plusieurs cris étouffés. Les résistants postés en hauteur leur indique que ça commence.

« Porte Ouest. Mouvements suspects. »

Au sol, les infiltrés se déplacent en conséquence et annoncent leur mouvement en direct.

Depuis la porte Ouest, la foule se déplace massivement et rapidement, comme pour fuir quelque chose. Aucune panique démesurée pour autant.

Un groupe de soldats en armure tactique, armés jusqu'aux dents, débarquent depuis cette arche. La population, sentant que quelque chose se joue ici, préfère s'écarter rapidement, créant une poche d'air autour des soldats qui continuent d'avancer.

« Ghaust! assène Mardyns dans l'oreillette. Il est vraiment venu! »

Effectivement, au coeur de la dizaine de soldats, un haut gradé se tient prestement, la tête haute, et avance sereinement. Les hommes qui l'accompagnent suivent ses pas pour former un périmètre de sécurité. Ghaust est grand, brun, le nez aquilin, les mâchoires carrés, musculeux.

Il a une carrure imposante et son regard de rapace rappelle bien à tous les résistants témoins de son arrivée à quel point l'Amiral de l'Omicron est un homme abjecte qu'il est bon de craindre.

Véritable bras droit de Myphos Quadria, il exerce son autorité d'une main ferme. Militaire de carrière respecté dans l'armée, il a participé à de nombreuses batailles. Il adore venir en personne sur les champs de bataille pour montrer qu'il est sans peur. Il abhorre ces rats de terroristes.

« Il n'a pas changé. Quel fils de pute! Je l'ai dans le viseur! Est-ce que vous voyez les hommes d'Orion? » rage Helena dans l'intercom.

- Personne pour le moment. » répondent les soldats de Mardyns.

Moment suspendu où toutes les étales sont laissées à l'abandon dans un large périmètre autour du groupe armé. De nombreux citoyens préfèrent tout laisser sur place pour prendre leurs jambes à leur cou. La place se vide de plus en plus. Un brouhaha général rajoute à la scène une ambiance menaçante.

De nombreux badauds restent tout de même à distance, trop curieux pour partir sans savoir véritablement ce qu'il se passe.

Les Bugs et résistants au sol doivent adapter leurs déplacements pour ne pas paraître suspects.

Soudain, juste à côté d'un des Bugs, un homme, en habits civils, sort du lot et engage quelques pas dans la direction de Ghaust.

A côté d'un autre Bug, une femme l'imites et marche vers les soldats Omicron. Elle a dans sa main une mallette.

Quelques secondes après, trois puis quatre, puis six hommes et femmes quittent la masse de curieux pour aller à la rencontre de Ghaust.

« Mais...Putain! Et personne ne les a vu ceux-là??! » invective Mardyns.

- Il n'ont pas l'uniforme de la garde du Duc. Ils sont en civil.

- Je m'en contre fous! Restez sur vos gardes. Peut-être qu'il y en a d'autres parmi vous.

- Entendu ! »

La milice d'Orion en civil avance de concert alors que les soldats autour de Ghaust les mettent en joue. Ils continuent d'avancer. Certains lèvent les mains pour signaler qu'ils sont là pour le rendez-vous.

Soudain, une bourrasque venue du ciel accompagnée d'un vrombissement sourd font lever les têtes de tous les témoins sur la place.

Trois Quadrillas viennent atterrir violemment sur le sol juste devant les soldats Omicrons, faisant face aux hommes du Duc. Le choc de leur atterrissage est monumental. Les Bugs sentent jusqu'ici leurs ondes. Les monstres se tiennent fièrement debout. Des arcs électriques crépitent et parcourent tout leurs corps. L'un des trois Quadrillas est beaucoup plus grand et massif que les deux autres. Météore, l'assassin des parents des Bugs, mis en déroute précédemment, n'est pas parmi eux.

Les Bugs peuvent reconnaître le Quadrilla le plus imposant si des scènes de leur enfance l'ont introduit auparavant. Il s'agit de Kranisten en personne! Celui qui a tué Finlongfinger.

La garde du Duc s'approche encore, à peine, maintenant terrorisée.

Ghaust avance vers eux d'un pas sur. Les Quadrillas l'accompagnent alors que les soldats se chargent de surveiller ses arrières et les hauteurs. Vont-ils remarquer la résistance postée aux fenêtres?

Une femme dotée d'une mallette reliée à son poignet par des menottes rejoint l'Amiral à mi chemin. Ses cheveux sont soulevés par l'électricité statique des monstres bleus tout proches d'elle maintenant. Elle tremble presque et n'arrive plus à quitter du regard Kranisten qui vient à sa rencontre.

« C'est bien ce que j'ai demandé j'espère? » crie Ghaust à la femme au milieu des crépitements assourdissants. Les résistants peuvent entendre ce qu'il se dit grâce au matériel d'écoute longue distance rebasculé dans l'oreillette de chacun.

- Oui. C'est bien cela. Comme convenu.

- Bien... Ghaust affiche un sourire carnassier. Kranisten, vérifiez ça si vous voulez bien?

- A vos ordres Amiral. La voix grave et caverneuse de Kranisten est étouffée par la charge électrique qui émane de sa bouche. Ses yeux sans orbite sont insondables mais la femme se sent comme mise à nue, comme étranglée par le monstre qui la fixe. Elle tremble de tout son corps maintenant. La main du monstre s'avance pour prendre la mallette, elle a tout juste le temps de déverrouiller les menottes pour ne pas finir électrocutée. Elle la fait tomber au sol de manière grotesque et recule maintenant de plusieurs mètres.

- Vous avez les documents? interrompt un des hommes de la milice du Duc posté derrière.

- Bien sur. Attendons un instant je vous prie. Kranisten? » répond Ghaust.

Pendant ce temps, Mardyns ordonne aux résistants d'attendre. D'attendre encore.

Kranisten ouvre la mallette. A l'intérieur se trouve une pierre noire, un prisme étrange parcouru de symboles inconnus (des cercles avec un point dans leur centre, des cercles avec un carré à l'intérieur dont les angles touchent la périphérie du cercle, des carrés munies de diagonales). La pierre montre d'étranges traces de brûlure. D'où proviennent-elle? Qu'est-ce que c'est exactement?

Kranisten examine la pièce en penchant légèrement la tête (comme le ferait un animal), comme interloqué. Il fronce maintenant les sourcils. Le monstre se débarrasse de la mallette, se retourne, et revient vers Ghaust en lui présentant la pierre. L'amiral, l'air surpris mais fasciné, tend les mains pour se saisir de la relique.

« Bien bien bien. Qu'en penses-tu Kranisten? C'est bien ça non? »

- Oui c'est le Diadème Noir dont parlait Atome. J'en suis certain.

- Moi aussi! » répond l'Amiral avec un large sourire.

Ghaust s'approche d'un des autres Quadrillas et caresse maintenant le corps du monstre bleu avec la pierre. La scène est très étrange. Ses arcs électriques parcourent la pierre ainsi que la main et l'avant-bras de Ghaust. Il ne semble pas souffrir le moins du monde de l'électricité qui lèche son corps ainsi. La pierre semble lentement se transformer. Les pics du losange s'étirent de plus en plus.

Soudain, Ghaust enfonce violemment la pierre dans le flanc du Quadrilla. Celle-ci disparaît à l'intérieur de lui, comme absorbée par cette carapace. Kranisten se rapproche d'eux, surpris lui aussi par le comportement de leur chef. Ghaust recule légèrement sans un instant quitter du regard la créature qui tombe au sol. Prise par surprise, elle s'écroule dans un râle d'agonie. C'est une femme. Elle essaye de reprendre son calme en réfrénant la douleur qui semble incommensurable, puis met un genou à terre, et lève la tête en serrant les dents pour fixer Ghaust qui la regarde, extatique.

« Les documents je vous prie! intervient la femme à la mallette.

- Evidemment! Ghaust sort de son veston une petite clef numérique, lève le bras pour qu'un soldat vienne à son niveau, et lui donne. Le soldat se dirige maintenant lentement vers la femme pour lui transmettre la clef.
- Merci. J'espère que tout est dessus comme convenu!
- Evidemment! Pour qui me prend le Duc. Toujours aussi méfiant. Il faut que je le vois avant de partir d'ailleurs. Où est-il?
- Je ne sais pas.
- Evidemment... Si je ne le revois pas. Vous lui direz qu'il est toujours le bienvenu à Astérius.
- ...
- Alors? Ghaust reporte son attention sur la Quadrilla à genoux devant lui .
- C'est bien la pierre..., répond-elle entre deux râles étouffés.
- Oui d'accord. Mais est-ce que cela fonctionne?
- C'est très douloureux mais oui, ça fonctionne.
- Bien. Avec ça nous écraserons ces parasites en seulement quelques mois. Déclenchez la seconde phase.
- A vos ordres! La Quadrilla semble soudainement comme prise d'une étrange transe. Sa tête bascule en arrière et ses éclairs semblent diminuer mystérieusement. Après quelques secondes, les éclairs reviennent à la « normal » et elle bascule en avant, se retenant de ses mains sur le sol. C'est fait Amiral. Ils lancent la phase 2.
- Parfait! »

Ghaust se rapproche et tend la main vers elle, paume ouverte vers le haut comme pour demander quelque chose. La créature se penche vers le sol et crie de douleur alors que son corps est parcouru d'ondes électriques étranges. Puis la pierre tombe au sol, soudainement expulsée de son corps. Alors elle reprend enfin son souffle, maintenant que la souffrance s'estompe enfin. L'amiral reprend la pierre.

« Tout le monde? Vous êtes prêt? 3, 2,..., 1... Maintenant! Go! »

Mardyns venait de donner le signal pour intervenir. Au même instant une détonation retentit sur le marché suivie de nombreux échos sur les immeubles tout autour. Helena venait de tirer en pleine tête de Ghaust avec son fusil sniper.

C'est le moment. La résistance déclenche les hostilités!

Ghaust s'écroule au sol dans une pirouette grotesque, lâchant le Diadème Noir qui s'écrase au sol. Kranisten fonce vers l'Amiral en un clin d'oeil. L'autre Quadrilla également, alors que de nombreux tirs provenant des bâtiments autour criblent le groupe de soldat Omicron. Ils ne savent pas où donner de la tête et mettent plusieurs secondes à comprendre que l'assaut est donné depuis les hauteurs. La Quadrilla, encore épuisée, au sol, fait surgir une sphère de protection autour de Ghaust et des deux autres Quadrillas au dessus de la dépouille.

Au sol, les résistants sortent de la masse de curieux terrorisés, armés. Le mouvement de foule est brutal. C'est le chaos le plus total.

Ici, il y a beaucoup de possibilités. Est-ce que les Bugs s'en prennent aux Quadrillas? Est-ce qu'ils éliminent les soldats? Les gardes du Duc?

Les tirs provenant des immeubles redoublent d'intensité et canardent de plus belle les soldats Omicron qui essayent de pénétrer dans la sphère de protection pour extraire Ghaust de la place. Ils tombent les uns après les autres mais certains sont maintenant dans la bulle d'ombre-énergie. Les tirs alliés rebondissent à sa surface alors que ceux des soldats à l'intérieur atteignent pourtant leur cibles (blocage des balles seulement dans un sens).

Soudain, Kranisten, enragé, sort de la sphère, essuie de nombreux impact de balles, fixe l'origine de l'assaut et décolle à toute vitesse pour se diriger vers le 4ème cercle. Le deuxième Quadrilla, lui, s'envole rapidement vers l'immeuble luxueux à quelques centaines de mètres de là.

« Générale!!! La créature arrive!! Barrez-vous!

- Récupérez cette putain de pierre coûte que coûte! » crie dans l'intercom Mardyns paniquée. De nombreux résistants, au sols courent vers la sphère en se couvrant tant bien que mal derrière quelques étales afin de progresser le plus possible. Les gardes du Duc ont maintenant sorti leurs armes et tirent sur eux pour freiner leur avancée.

Les Bugs, dans un réflexe inconscient, font apparaître leur Resplioide et tirent sur les Quadrillas qui s'envolent (ils sont seulement à quelques mètres des résistants dans les airs maintenant).

Selon l'arme et la puissance de la Rune de Mort, il se peut qu'un, ou les deux Quadrillas, stoppe son rush, interloqué par l'origine d'une telle attaque. Ils sentent que c'est une arme spéciale. Ils sentent la philonite. Et maintenant qu'ils sont en armure, ils sentent les Bugs!

Si un Quadrilla arrive dans un des bâtiment, il y a tout de suite une gigantesque explosion, une gerbe de feu jamais vue! Les résistants avaient piégé leur position avec des tonnes d'explosifs. Ont-ils eu le temps de fuir? Dès qu'ils ont vu les Quadrillas débouler vers eux, ils ont fui. Les explosions sont telles que l'immeuble de luxe à quelques centaines de mètres est littéralement éventré. Il y a certainement des centaines de morts civils. L'explosion du 4ème cercle, elle, est telle que toutes les vitres aux alentours sont soufflées. La boule de feu lèche presque les abords sur 3ème cercle, c'est dire! Les Quadrillas qui sont rentrés par la fenêtre en trombe encaissent donc des dégâts titanesques (s'ils sont rentrés... Ça dépend du MJ). En tout cas, Mardyns a survécu!

Au même moment, le sliptik, posté en attente non loin, arrive. A l'intérieur, les résistants arrosent le sol pour tuer les soldats et la garde. La Quadrilla au sol qui avaient créer la sphère de protection (elle n'est pas dans la sphère!) encaisse de nombreux dégâts. Elle est trop faible pour passer à l'attaque. Elle est obligée de passer dans l'Ombre-Monde si elle ne veut pas mourir. Mais au moment où elle disparaît, son ombre-pouvoir disparaît également. Les soldats restants avec Ghaust sont maintenant à découvert.

Les Bugs qui ne sont pas aux prises avec un des Quadrillas foncent pour éliminer la menace et récupérer le Diadème Noir encore au sol. Alors que le combat fait rage contre ces soldats des forces spéciales (ils ont des armures spéciales et des techniques de combats très évoluées, la difficultés est accrue donc), un des Bugs proche du cadavre de Ghaust peut assister à quelque chose d'étrange.

Il n'est pas mort. Il bouge encore et se traîne sur le sol désespérément. Tout autour de son corps s'est déclenchée une sorte d'armure étrange. Un peu comme leur Resplioide mais grise, comme faite d'os. Elle ne recouvre que partiellement Ghaust, de nombreux espaces laissent entrevoir son corps. Cela ressemble à une super armure. Une technologie inconnue.

En fait Ghaust est un Bug de Cosmo non transformé en Fragile. Il a une armure de philonite provenant de recherches faites par Atome. Mais elle n'est apparemment pas au point comme celles créées par Sollipsis. Il ne faut pas que les joueurs et joueuses comprennent que c'est une armure de philonite. Il vaut mieux décrire quelque chose qui pourrait sortir des laboratoires de l'Omicron. Le grand Amiral a ce genre de technologie sur lui. Est-ce surprenant? Non. Son casque en os mystérieux recouvre mal son visage. On peut apercevoir toute une partie de sa mâchoire, un oeil, une partie de son cuir chevelu. L'impact de la balle a fait exploser la joue du casque de protection. Cette Resplioide n'est vraiment pas au point. Mais elle a sauvé Ghaust pour le moment.

A l'instant où un Bug s'approche un peu trop près de Ghaust (s'il veut le tuer); ou dès qu'il prend le Diadème Noir et commence à s'écarter de Ghaust, il se fait attaquer par un gigantesque Quadrilla de Cosmo ailé qui lui saute dessus, venant du ciel.

C'est Hélium, la Valkyrie gardienne de Myphos et mentor de tous les Quadrillas de Rebirth. C'est elle qui fut chargée de trouver, regrouper, et éduquer tous les Quadrillas de Vie. Elle protège également Ghaust, le petit protégé de l'intendant suprême. Elle ne le laissera certainement pas mourir ici.

Rassurez-vous, le but n'est pas de confronter les Bugs à Hélium. Ils se feraient littéralement détruire à ce moment de la campagne.

Néanmoins, si le Bug persiste et s'en prend encore à Ghaust, Hélium intervient et stoppe net le geste du Bug. Il faut bien décrire la menace extrême qu'est ce Quadrilla. Car si le Bug essaye encore de tuer Ghaust, elle lui cassera le bras sans difficulté (l'armure se chargerait de faire automatiquement une attelle et d'amoindrir la douleur sur le moment)!

Si le Bug aux prises avec elle est le Bug futur Quadrilla et que l'épreuve de Graveur est déjà passée, vous pouvez jouer une Hélium qui est surprise devant le jeune Bug, comme interloquée. Elle renifle doucement celui-ci. « Qu'est-ce qu'il t'arrive à toi? Tu es différent n'est-ce pas? »

Si un Bug s'est saisi de la pierre et s'enfuit avec, Hélium l'empêche de la prendre. Le Diadème lui échappe des mains dans la bagarre et retombe au sol. Pourtant, Hélium n'a que faire du Diadème Noir, c'est un Quadrilla de Cosmo, et ils n'ont que faire des grigri sétantriens. Ils ne jurent que par

les Faits, rien que les Faits. Les petites manigances de Ghaust n'intéresse pas Hélium, elle le sauve seulement parce que Myphos le lui a ordonné.

Si le Bug s'obstine à ramasser le Diadème Noir, Hélium fonce vers lui rageusement, mais Kranisten s'interpose soudainement en percutant le Bug. Le Diadème Noir se retrouve encore au sol^^

« Je me charge de ce cafard Hélium!  
- Bien. Ne tarde pas trop Kranisten. »

Les résistants au sol s'attaque à Hélium en vidant leur chargeur sur elle. Elle ne semble ressentir que des picotements mais cela la dérange quand même. D'autant plus que certains résistants visent Ghaust qui continue de ramper pitoyablement.

Le sliptik vise également Hélium. Celle-ci hésite, la mâchoire serrée, à la limite de plonger totalement dans la bataille. Mais elle est du Cosmo et reprend rapidement ses esprits. Elle s'approche de Ghaust lentement tout en créant un bouclier thermonucléaire au bout de sa main. La chaleur est telle que les balles fondent sur place. Elle attrape Ghaust et part en s'envolant tel un ange sauveur. Ses gigantesque ailes blanches balayent toute la place du marché qui est littéralement détruite par le souffle destructeur et chaud qui en émane. Les étales explosent, la foule encore présente coincée dans des goulots d'étranglement au niveau des différentes portes est projetée contre les murs de la place Sophocle. Hélium part dans le ciel en direction sur vaisseau amiral cyclopéen présent encore au loin, Ghaust dans ses bras.

Le deuxième Quadrilla arrivent maintenant en aide à Kranisten.

Les Bugs ont pu s'attaquer aux Quadrillas précédemment, mais dans tous les cas, c'est Kranisten qui « sauvera » celui aux prises avec Hélium. Il l'a fait exprès pour lui éviter de mourir. Si un Bug est également en combat contre le deuxième Quadrilla qui était parti en volant, dans tous les cas, celui-ci rejoindra Kranisten afin de l'aider.

Il est toujours possible qu'un Bug se soit chargé des gardes du Duc pour récupérer cette clef. Si aucun joueur n'y a pensé tant pis, il ne faut pas le leur rappeler pendant le combat. Le contenu de cette clef sera de toute façon révélé un peu plus tard par le Duc Orion (en partie peut-être ^^).

Chaque détails a son importance à partir de maintenant.

Kranisten, épaulé de son ami Quadrilla, fait face aux Bugs.

Le Diadème Noir est encore au sol.

Le sliptik résistant est encore dans le ciel et s'occupe des quelques soldats Omicron encore vivants.

Les résistants au sol se relèvent péniblement de la bourrasque destructrice d'Hélium.

Dans le ciel, de nombreux appareils Omicron arrivent vers le marché, alertés par l'attaque.

Les Bugs sont en armure et ne peuvent donc pas entendre les ordres de Mardyns qui a survécu.

Elle leur crie pourtant de récupérer ou détruire la pierre coûte que coûte, elle les prévient que l'Omicron débarque massivement, qu'il faut se barrer! Comprenant que les Bugs n'entendent rien. Elle transmet ses ordres aux résistants sur place pour qu'ils interpellent les Bugs. Choisissez le bon moment pour le faire afin de garder l'urgence de la situation. Certains résistants, qui essayent de s'approcher du combat entre les Bugs et Kranisten sont violemment éliminés. Est-ce que le message sera transmis à temps? Il faut détruire la pierre s'ils ne peuvent la sécuriser!!! (Sachez que la pierre se peut pas être détruite si les Bugs essayent, mystérieusement)

Les résistants au sol et dans les airs concentrent difficilement leurs tirs sur les Quadrillas qui sont extrêmement rapides.

Faire comprendre qu'ils vont avoir du mal contre ces deux Quadrillas. Mais ne les mettez pas trop dans la tourmente car ils risquent d'abandonner.

Juste après une attaque terrifiante de Kranisten, celui-ci marque maintenant un temps d'arrêt, l'air pensif. Il regarde au loin les renforts de l'Omicron qui arrivent, il regarde les Bugs, il regarde la pierre qu'il a dans la main maintenant. Les Bugs se préparent pour le prochain assaut contre les monstres.

Soudain il se tourne vers son camarade Quadrilla.

« Fulmino, je te confis la pierre. Il ne faut pas qu'il s'en emparent!

- Tu peux compter sur moi Kranisten. Et ces parasites? répond le monstre en regardant les Bugs.  
- J'en fais mon affaire Fulmino, va! »

Kranisten pose sa main sur l'épaule de Fulmino dans un instant solennel.

Kranisten sait que Fulmino n'est pas à la hauteur face à tous ces Bugs. La pierre ne doit tomber dans les mains de l'Empire. Surtout pas! Il voit là l'occasion parfaite pour que les Bugs la récupère. Il sait que Fulmino va mourir bientôt. Mais cela fait partie de son plan. Et Fulmino ne fait pas partie des renégats ralliés à sa cause. Il n'aurait pas compris. Il aurait fallu qu'il rencontre Soren pour cela. Il aurait alors compris à quel point ils se font tous manipuler par Myphos.

Si un Bug intervient pour couper cette scène (somme toute importante^^), Fulmino coupe l'herbe sous le pied du Bug en l'emprisonnant dans une stase sphérique, en manipulant des blocs de béton pour stopper l'attaque, etc;  
Kranisten donne le Diadème Noir à Fulmino, qui, comme peut le souligner son nom, est un Quadrilla extrêmement rapide. Néanmoins, il ne pourra pas passer dans l'O-M sous peine d'abandonner le Diadème Noir dans la réalité.

Fulmino fonce dans les airs pour quitter la place du marché mais reçoit immédiatement 2 missiles tirés par le sliptik résistant encore en vol au dessus d'eux. Les résistants à son bord, équipés de mitrailleuses lourdes le vise lui exclusivement.

Son décollage manqué. Il roule au sol sous l'impact des missiles.

Kranisten, fou de rage, fonce vers l'appareil pour y surgir à l'intérieur et tout ravager. Alors que l'affrontement, là-haut, tourne au carnage pour les pauvres résistants, le sliptik fait une embardée risquée qui les entraîne un peu plus loin dans les airs. Les bruits des crépitements électriques dans le cockpit sont horribles. Mais il faut faire vite! Fulmino s'enfuit!

C'est le moment pour les Bugs. Il y a une ouverture. L'armada Omicron déboule presque simultanément.

Une course-poursuite avec Fulmino s'engage alors.

Il essaye de repartir dans les airs maintenant que la voie est libre mais les Bugs l'en empêchent. Agacé et pris de panique, il décide de fuir les lieux au sol en faisant des bonds faramineux, des dashs ultra rapide. Il rebondit de bâtiment en bâtiment, sur les murs des ruelles, etc. C'est le moment de se lâcher. La scène doit être magistrale.

Les Bugs vont devoir se maintenir à sa portée s'ils veulent l'attaquer. Ils vont devoir jouer collectif. C'est le moment pour certains de passer dans l'O-M pour utiliser les quelques points d'ombre-énergie qu'ils leur restent encore, afin de booster leur Rune de Chaos et rattraper Fulmino. Il y a de quoi faire une très très bonne scène!

Pendant sa fuite, alors qu'il perd du terrain, Fulmino appelle à l'aide « Kranisten! »

Si les Bugs le coincent et l'empêche définitivement de s'enfuir, un combat s'en suit.

Fulmino ne fuira pas sans le Diadème Noir. Il préférera mourir plutôt que décevoir Kranisten.

S'il est coincé, il lâchera la pierre pour engager un combat. Un combat aux corps à corps d'une rapidité extraordinaire. C'est le moment Dragon Ball Z les amis (mon petit plaisir!). Ne laissez pas mourir Fulmino sans mettre les Bugs dans le mal. À ce moment de la campagne, tuer un Quadrilla c'est quelque chose!

Pendant le combat, quand il commence à prendre de gros dégâts, Fulmino continue d'appeler Kranisten pour qu'il lui vienne en aide. Il faut que sa mort soit presque triste. Mais Kranisten ne viendra jamais (si les Bugs ont des doutes le concernant, il faudra raconter que le sliptik de la résistance s'est fait attaqué par les appareils Omicron alors que Kranisten était dedans. Il ne faut pas qu'ils se doutent de quelque chose. Pour palier à ce risque, vous pouvez également faire apparaître un immense Quadrilla qui volent vers le combat lorsque l'un des Bugs passe dans l'O-M. Mais ce n'est pas Kranisten. Mais ça, ils ne le savent pas!).

En tout cas, lorsque les Bugs ont anéanti Fulmino et que celui-ci meurt, faites-leur comprendre qu'il ne faut pas s'attarder plus ici. C'est beaucoup trop dangereux. Kranisten (ou d'autres Quadrillas) va arriver d'un moment à l'autre.

*Est-ce que ce ne serait pas l'instant Classiss?*

*Classiss, sorti de nulle part, qui fait apparaître une porte sur un mur.*

*Il entraîne les Bugs avec lui derrière celle-ci, alors qu'ils entendent les cris enragés d'un Kranisten fou qui arrive bientôt. Il fait passer rapidement les Bugs dans le couloir qui s'ouvre devant eux, puis referme rapidement la porte. Les bruits des alarmes, des cris, des sliptiks, sont coupés net. Comme s'ils étaient coupés du monde en un clin d'oeil. Classiss les empresse d'avancer dans ce couloir étroit et sombre, une odeur pestilentielle les assaille. Un étrange tremblement de terre fait presque trébucher les Bugs, qui ressentent une forme animosité venant de ce lieu cauchemardesque. Des chaînes sont suspendues sur les murs, des crochets de boucher, au sol des poupées de sétantriens (double paires d'yeux) sont maculées de sang, les bras attachés dans le dos, la tête presque sectionnée, des jambes manquantes, etc.*

*C'est le moment Hellraiser! On plonge dans la Larme d'Aziliz. Dans l'ancre de Classiss. Et les Bugs passent ici dans son « donjon » secret. Un secret qui sera révélé bien bien plus tard. Classiss leur hurle d'avancer, vite! Ils finissent par arriver dans une large pièce circulaire aveugle. Il ouvre une autre porte qui donne cette fois-ci dans une ruelle animée. A gauche de la porte, sur une petite table basse, une photo de Classiss accompagné d'un petit garçon triste (Céline quand il était enfant sur Séléne), un vieux bâton parcouru de symboles étranges (dans l'audio L'Enfer de Céline), un médaillon en forme de Soleil dans un vide poche. C'est aussi le moment de glisser Le Monde Logique tiens! Si un Bug s'en saisit il ne dira rien. Si l'un d'eux prend quoi que ce soit d'autre, il pique une colère monstre et éjecte les Bugs manu militari de la pièce et referme la porte derrière eux, qui disparaît en un clin d'oeil.*

*Dans tous les autres cas, Classiss se sépare d'eux quand ils empruntent la ruelle. Ils se retrouvent où vous voulez à Sydney, en sécurité, loin du danger.*

Ils se retrouvent avec le Diadème Noir.

C'est le moment délicat! Attention!

Comme expliqué dans l'encadré dédié un peu plus haut, le Diadème Noir est lié à un des Bugs ici présents. À l'instant où le Bug (que vous aurez choisi au préalable; pas celui qui deviendra Quadrilla, cela ferait trop pour un seul Bug) touchera la pierre, il pourra ressentir quelque chose d'étrange. Comme des picotements dans tout son corps.

S'il avait déjà touché la pierre avant, pendant la bataille, vous pouvez le lui faire aussi ressentir mais c'est peut-être trop d'informations à ce moment.

Disons qu'il n'a pas fait attention particulièrement compte tenu de la situation urgente.

S'il tient la pierre dans ses mains pendant un petit temps ET qu'il porte sa Resplioide à ce moment, le Diadème se met à vibrer mystérieusement, et semble se liquéfier pour pénétrer dans son armure. À l'endroit où la pierre aura pénétré, il y aura une tache définitive sur son armure, un losange noir, comme une tache de naissance. S'il enlève l'armure et regarde sur sa peau au même endroit, il aura la même tache.

Le Diadème Noir a fusionné avec son armure.

Elle a disparu! Impossible de récupérer la pierre!

Le Bug ressent immédiatement une immense douleur dans tout le corps. Il tombe au sol. Après quelques instants, celui-ci reprend peu à peu ses esprits. Une voix surgit alors dans son crâne. une voix douce, apaisante et amicale résonne dans sa tête.

« Ça faisait longtemps {Nom du Bug}, c'est moi, {Nom de la Pierre} »

Le Bug ressent une vague de mélancolie et de nostalgie.

Ne lui en dite pas plus! Il regagne toutes ses BM et toute son ombre-énergie. Ce ne sera que pour cette fois. Une petite astuce pour qu'au moins un des Bugs ait encore quelques ressources pour la suite du scénario.

**Avoir le Diadème Noir, ça sert à quoi? Qu'est-ce que c'est?**

Cet artefact du passé va octroyer des capacités supplémentaires au Bug ayant fusionné avec lui. Rien de bouleversant rassurez-vous. Cela va permettre de faire « descendre » Sens Néant et Myriade dans Sens Renaissance. Cela va introduire des concepts que tous les Bugs auront la chance de partager plus tard.

Le Diadème Noir permet au Bug de pouvoir communiquer, dans sa Resplioide, avec les PNJ avec qui il a des liens.

Cela permet en quelque sort de communiquer par télépathie. Je sais que dans Renaissance, les Simulacres n'ont pas encore de liens inscrits sur la feuille de personnage.

En attendant Sens Mort et la rencontre du Renard, ce sera donc vous, le MJ, qui validerez (ou pas) les tentatives de communications. Car évidemment, si vous considérez que le Bug n'a pas de liens (qui pourraient être inscrit sur sa feuille) assez évidents avec un PNJ, alors vous devrez lui décrire que la tentative de communication télépathique ne fonctionne pas, étrangement.

Ce sera au Bug de comprendre cela au fur et à mesure. Réfrénez tout de suite les joueurs Cosmo qui vont tenter tout et n'importe quoi en faisant un tableur Excel afin de mieux comprendre. Ou alors qu'il le fasse en solo!

Ce pouvoir est similaire à un rituel sétantrien: le Rituel de la Créature (qui permet d'invoquer un myriadien). Ce Rituel est d'ailleurs moins cher si le myriadien est apprivoisé, si on a des liens avec lui.

Comment ça fonctionne? Tout se passe dans la tête du Bug. Resplioide sur lui, il essaye de rentrer en contact avec un PNJ mentalement. Devant ses yeux, dans son casque, il voit apparaître la forme évanescence du PNJ. Soit seulement son visage, soit tout son corps. L'image est vaporeuse, comme balayé par un vent violent. Plus on a de lien avec le PNJ, plus la communication est bonne. Néanmoins, le Bug ne peut pas forcer la communication. Le PNJ doit l'accepter... Parfois, certains ne veulent pas rentrer en contact, car cela s'accompagne bien souvent d'une sensation semblable à un malaise.

Plus les liens sont faibles, plus cet exercice est désagréable voire douloureux pour les deux.

Charge au Bug de le comprendre au fil de la campagne. Le Bug ne voit que l'interlocuteur, jamais les détails autour de lui, ni n'entend l'environnement autour du PNJ.

Je vous rassure, cela ressemble à un cheat code mais, dans la pratique, c'est très sympa.

Règle optionnelle si vous avez peur: cela ne fonctionne que si le Bug a au moins 2/3 de ses points d'ombre-énergie (arrondis à l'inférieur).

Est-ce que le PNJ voit le Bug lui aussi dans sa tête?

Non.

Comment va-t-il comprendre qu'il peut communiquer par la pensée?

Soit Classiss lache l'info quand il apparait (avant que la pierre fusionne) « Ah mais c'est un bout de {Nom du myriadien}! Ahhh...malin de sa part. Avec ça tu pourras communiquer tranquille. »

Soit c'est vous qui jouez la chose en amenant ça de manière subtile: lorsque les Bugs évoquent un PNJ qui pourrait être contacté (pas Mardyns! Pas assez de liens encore), vous expliquez au joueur du Bug concerné qu'il a une sensation étrange, une douce chaleur au niveau du front, quelque chose de lancinant, un bruit parasite grandissant dans son crâne. Soudain, la Resplioide surgit tout autour de lui et devant ses yeux apparait une forme évanescence difforme qui va et vient comme le ressac sur les rochers. Il voit apparaitre le PNJ en question qui est surpris de la situation. Comment le Bug peut-il lui parler dans sa tête ainsi?

Deuxième apport du Diadème Noir: le Bug peut maintenant avoir des flashes, des visions du passé lorsqu'il touche un objet, lorsqu'il rentre en contact physique avec quelque chose (animé ou inanimé). C'est le Rituel de Lecture Sentimentale mais version Vade-Mecum puisque c'est au MJ de choisir à quel instant les visions vont surgir. Plus tard, après Néant, les Bugs auront cette liberté de choisir quand ils veulent faire une Lecture Sentimentale.

Faites-moi confiance, c'est un outil extraordinaire. Surtout pour développer les PNJ et ajouter de la profondeur à la fiction.

Maintenant, qu'est-ce que le Diadème Noir? D'où vient-il? Le but avec cette artefact sétantrien c'est de créer un mind blowing supplémentaire quand les Bugs joueront au JDR de Classiss qui se passe dans le passé.

Bien souvent, les Bugs peuvent rester longtemps sceptiques sur le côté performatif de la fiction que fait vivre Classiss en tant que MJ. Ils refusent de croire que ce qu'ils vivent, ce qu'ils créent,

ce qu'ils apportent à la fiction myriadienne, s'est véritablement déroulée comme cela, dans les moindres détails.

Et pourtant si, en jouant le passé, ils le réécrivent! On peut dire qu'ils influent donc sur le futur. Ou plutôt, que leur actions dans Néant ont des répercussions qui sont déjà visibles depuis le début du jeu, depuis Renaissance. (Sens Néant pourrait servir de point de départ à la fiction de Sens pour mieux la comprendre.)

Il arrive que des Bugs et même leur Cellulis continuent de penser que tout ce qu'ils ont fait dans le jeu de Classiss n'est qu'un simple jeu sans répercussion aucune.

Le Diadème Noir va donc aider à mieux analyser la complexité de Sens Néant.

Car cette pierre est un morceau d'un myriadien apprivoisé du Golem joué par le Bug concerné.

C'est une relique d'un passé très lointain qui a traversé les âges.

Pour les Humains, ce n'est qu'une pierre, mais pour les myriadiens, c'est un morceau vivant de son corps brisé. Il n'est donc pas complet. Voilà pourquoi on peut voir des traces de brûlures sur l'artefact.

Il a été « tué », brisé en d'innombrables liens qui constituaient jadis son être.

Dans ce morceau résident encore de nombreux liens avec son Golem apprivoisé (on s'apprivoise mutuellement ^^). Les Golems sont les armures de philonite.

Chaque Golem, joué par un Bug dans le JDR de Classiss, est en fait sa propre Resplioide dans un passé lointain.

Alors, lorsque le Diadème Noir rentre en contact avec la Resplioide du Bug en question, la pierre reconnaît son Golem adoré et réagit. Elle se fond dans l'armure pour fusionner, elle donne tous ses liens au Golem retrouvé (Rituel de la Forge). Elle ajoute alors à l'armure (au Golem) des capacités sétantriennes.

Exceptée la première phrase du myriadien, il n'y aura plus aucun dialogue avec lui ensuite. Cela pourra néanmoins être développé plus tard lorsque les Bugs auront appris de Classiss toutes les arcanes du monde invisible des myriadiens.

Concernant son nom, c'est à vous de le choisir.

Dans Sens Néant j'ai toujours aimé nommer des myriadiens avec des mots qui n'existent pas dans la langue française, des mots étrangers qui expriment des concepts qu'il est impossible pour nous, français, d'exprimer en un seul mot. Des mots pas encore inventés, aux confins de notre langage, prêt à surgir du Néant.

Je vous partage ici de nombreuses suggestions pour des noms de myriadiens:

### **[Bien-être]**

- **Hyggelig** (danois): quelque chose de confortable et chaud, une ambiance douce et douillette, typiquement représentée par un feu qui brûle dans la cheminée d'un salon, des couvertures moelleuses... Assez proche du mot allemand **Gemütlich** qui désigne quelque chose de chaleureux, accueillant, comme une soirée de Noël ou une bougie à la fenêtre d'une maison. Egalement proche du mot norvégien **Koselig**.
- **Gökotta** (suédois) : se réveiller tôt le matin pour sortir dans les bois et entendre le premier chant des oiseaux.
- **Shinrin-Yoku**: la relaxation due au contact avec la nature.
- **Sohwakhaeng** (coréen) : un petit bonheur simple, mais certain. Caractérise la joie des petites choses du quotidien.
- **Snoozledom** (vieil anglais) : être en train de somnoler dans son lit
- **Dauwtrappen** (hollandais) : se lever tôt et marcher pied nu sur l'herbe encore fraîche de la rosée du matin
- **Pambahay** (tagalog) : les vêtements confortables qu'on ne porte que chez soi (jogging, pull large...)
- **Smultronställe** (suédois) : un endroit rien qu'à soi où l'on vient se détendre et se relaxer ; signifie littéralement « le lieu des fraises sauvages »
- **Merak** (mot d'origine arabe utilisé dans les langues balkaniques et le turc) : un sentiment d'unité avec l'univers venant des petits plaisirs de la vie. Sensation d'être dans une autre dimension, faite de douceur et d'empathie.

## [L'après-repas]

- **Sobremesas** (espagnol): ce moment de détente juste après un repas, où l'on continue de parler et d'échanger avec ses amis ou sa famille
- **Abbiocco** (italien): ce sentiment de somnolence ressenti après avoir mangé.
- **Penciula** (corse): besoin de se reposer qui suit un repas copieux.

## [La nostalgie]

- **Hiraeth** (gallois): un sentiment de nostalgie d'un endroit où l'on ne peut retourner, ou bien qui ne nous a jamais appartenu
- **Mono No Aware** (japonais) : renvoie à la mélancolie qu'on éprouve en prenant conscience que toute chose est éphémère. Peut être traduit par « *sensibilité pour l'éphémère* » ou encore « *l'empathie envers les choses* »
- **Saudade** (portugais): une nostalgie empreinte de mélancolie, ou une mélancolie empreinte de nostalgie. Qui sait? C'est le mot portugais le plus difficile à traduire (par ici pour en savoir plus, en anglais). « **Dor** » en roumain a un sens proche, il exprime une nostalgie pour une personne aimée.
- **Beochaoineadh** (irlandais) : une plainte, une lamentation douloureuse pour quelqu'un qui est vivant, mais qui est parti.

Le mot « nostalgie » correspond à une notion générale qui peut renvoyer à des états très différents, et chacun mérite sa propre définition.

## [Le voyage et la relation à son chez-soi]

- **Wanderlust** (allemand): Hashtag très populaire sur Instagram, ce mot allemand indique un désir irrésistible d'explorer le monde. « **Fernweh** » est un autre mot allemand avec une signification proche: ce mot désigne une nostalgie pour des endroits jamais visités, *being homesick for places you've never been*.
- **Heimat** (allemand): un endroit où l'on se sent totalement chez soi (un pays, une maison, un village...). Proche du mot gallois **cynefin**
- **Sturmfrei** (allemand): la sensation qu'on a lorsque nos colocataires ou parents sont absents, et qu'on a sa maison juste pour soi
- **Petchalba** (macédonien) : rite qui consiste à quitter son foyer, entreprendre un tour du monde pour tâcher de faire fortune, avant de revenir dans son village. C'est un mot utilisé seulement pour les hommes, il n'y a pas d'équivalent féminin.
- **Sielunmaisema** (finnois): littéralement « paysage de l'âme », correspond à un endroit spécial que vous portez dans votre cœur, auquel vous pensez régulièrement, et dans lequel vous vous sentez parfaitement chez vous.

## [Un sentiment]

- **Mudit** (sanskrit): le bonheur ressenti de voir quelqu'un d'autre heureux
- **Gigil** (philippin): l'envie irrésistible de pincer ou mordre quelque chose qui est vraiment trop mignon
- **Schadenfreude** (allemand): plaisir qui vient du fait de voir un malheur arriver à quelqu'un d'autre, se réjouir du malheur des autres (oui, les Allemands ont un mot pour ça)
- **Iksuarpok** (inuit) : le sentiment d'anticipation qui pousse à regarder autour de soi quand on attend quelqu'un qui n'est pas encore arrivé.
- **Tartle** (écossais): correspond à l'hésitation lorsqu'on doit présenter une personne, mais qu'on a oublié son prénom
- **Funktionslust** (allemand) : le plaisir de s'adonner à une activité qui nous passionne (différent de *endlust*, qui correspond au plaisir d'atteindre un objectif précis)
- **Torschlusspanik** (allemand): le sentiment du temps qui passe et de ne plus en avoir assez pour faire ce qu'on voulait faire
- **Monologophobia** (anglais): la peur d'utiliser le même mot plus d'une fois dans une phrase ou un paragraphe

- **Frühjahrs müdigkeit** (allemand) : sentiment de fatigue caractérisant les premiers mois de l'année; sorte de dépression printanière causée par les changements de température.
- **Tarab** (arabe) : sentiment de bien-être en écoutant une belle mélodie, une poésie ou en voyant une danse, qui provoque un moment de connexion entre le spectateur et l'artiste
- **Farblunget** (yiddish) : se sentir complètement et désespérément perdu
- **Gjensyns glede** (norvégien) : la joie de tomber sur une personne qu'on n'a pas vu depuis longtemps
- **Flygskam** (suédois) : la honte de prendre l'avion
- **Mamihlapinatapai** (mot du yagan, langue parlée par les natifs de la Terre de Feu): un regard partagé entre deux personnes dont chacune espère que l'autre va prendre l'initiative de quelque chose que les deux désirent mais qu'aucun ne veut commencer
- **Tu'burni** (arabe) : désir de mourir avant une personne aimée afin de ne jamais avoir à vivre sans elle
- **Waldeinsamkeit** (allemand): le sentiment éprouvé d'être seul dans les bois, désigne une harmonie avec la nature
- **Voorpret** (néerlandais) : le plaisir éprouvé avant d'éprouver le plaisir (par exemple le plaisir de savoir que l'on va faire un beau voyage). En anglais, on pourrait le traduire par *pre-fun*.
- **Uht-cearu** (vieux anglais) : l'anxiété et les pensées négatives qui viennent quand on est réveillé juste avant l'aube
- **Elvágýódás** (hongrois) : le désir mélancolique d'être ailleurs de là où l'on se trouve actuellement
- **Sonntagsleere** (allemand) : la dépression du dimanche après-midi, avant de commencer une nouvelle semaine
- **Myötähäpeä** (finnois) et **Fremdschämen** (allemand) : la honte éprouvée lorsqu'une autre personne fait quelque chose d'embarrassant
- **Curglaff** (écossais) : choc ressenti lorsqu'on plonge son corps dans une eau glacée
- **Razbliuto** (russe) : sentiment de tendresse ou de nostalgie lorsque l'on pense à une personne qu'on a aimé dans le passé

### [Une action]

- **Elope** (anglais): prendre la fuite avec un amoureux pour se marier en secret. Le mot **Fuitina**, du dialecte sicilien, a la même définition.
- **Tsundoku** (japonais): acheter des tas de livres mais les laisser s'entasser sans les lire.
- **Kintsukuroi** (japonais) : l'art de réparer des objets avec de l'argent ou de l'or (littéralement « réparer avec de l'or »), et considérer que cela rend l'objet plus beau et plus précieux. S'inscrit dans la pensée japonaise du Wabi-Sabi (voir plus bas)
- **Kaapshljurslis** (letonnien): être coincé dans les transports en communs pendant les heures de pointe
- **Cwtch** (gallois): se lover contre quelqu'un, se caliner, aimer et protéger quelqu'un, tout ça en même temps
- **Eyeservant** (anglais) : quelqu'un qui ne travaille que lorsqu'il est surveillé (les Anglais sont vraiment des génies d'avoir un mot pour ça)
- **Verschlimmbessern** (allemand): rendre quelque chose (un livre, un dessin...) encore pire alors que l'on tentait de l'améliorer
- **Fressen** (allemand): cela signifie manger, mais seulement pour les animaux
- **Kalsarikännit** (finlandais): être seul chez soi, en sous-vêtement, et boire de l'alcool (le fait qu'il existe ce mot en finlandais en dit long sur les activités favorites des Finlandais...)
- **Bagstiv** (danois): se réveiller encore ivre de la veille
- **Phubbing** (anglais): mot-valise désignant l'art d'éviter d'avoir des conversations physiques avec des gens en regardant son téléphone
- **Irusu** (japonais): prétendre ne pas être chez soi lorsque quelqu'un sonne à la porte
- **Scurryfunging** (vieux anglais): effort frénétique de nettoyer sa maison juste avant de recevoir des gens
- **Ulaia** (hawaïen) : vivre comme un ermite après avoir connu des déceptions
- **Hanyauku** (Rukwangali, langue namibienne) : marcher sur la pointe des pieds sur du sable chaud

- **Sisu** (finnois) : le fait d'être courageux face à l'adversité, attitude de persévérance et de résilience que l'on retrouve chez les Finlandais
- **Shemomedjamo** (géorgien) : continuer de manger même lorsqu'on n'a plus faim car la nourriture est délicieuse
- **Isbiltur** (islandais) : le fait de prendre la voiture pour aller acheter une glace, en anglais « ice cream road trip »
- **Ilunga** (Tshiluba, parlé au Congo) : le fait de pardonner quelqu'un pour une offense une 1ère fois, une seconde, mais jamais une troisième fois
- **Lexiphanicism** (anglais) : l'utilisation prétentive de mots compliqués pour paraître intelligent
- **Flype** (écossais) : l'action de plier ses chaussettes à l'envers par paires
- **Zugzwang** (allemand) : littéralement « coup forcé ». Désigne une action que l'on est obligé de faire, même si elle aura des conséquences négatives. (utilisé notamment pendant une partie d'échecs, lorsque l'on doit jouer alors que bouger les pions nous sera sûrement préjudiciable)
- **Niksen** (néerlandais) : l'art de ne rien faire
- **Stravaig** (écossais) : se promener sans but précis
- **Morgunfull** (islandais) : se réveiller de mauvaise humeur
- **Kopfkino** (allemand) : imaginer un scénario dans sa tête
- **Giomlaireachd** (écossais) : l'art de passer voir des amis seulement durant les heures de repas
- **Areodjarekput** (inuit) : échanger des épouses pour quelques jours seulement
- **Firtle** (anglais) : faire semblant d'être occupé alors qu'on ne fait pas grand chose
- **Greng-jai** (thaïlandais) : se sentir obligé de faire quelque chose qu'on a pas envie de faire pour se montrer poli
- **Motamoter** (camerounais) : réciter quelque chose sans en comprendre le sens ou sans réfléchir (noms : motamoteur, motamoteuse)
- **Smouster** (écossais) : manger furtivement, en prétendant ne pas manger
- **Uitwaaien** (néerlandais) : « prendre une bouffée d'air frais », aller dehors (généralement dans la nature) lorsqu'il vente pour soulager le stress et se changer les idées
- **Mencolek** (indonésien) : taper quelqu'un sur l'épaule opposée pour le faire regarder dans la mauvaise direction

### [Description d'une personne]

- **Baku-shan** (japonais) : une fille plus jolie de dos que de face
- **Sensei** (japonais) : fait référence à toutes les personnes qui peuvent nous apprendre quelque chose. Apparemment, en chinois, cela voudrait dire « né en premier ». Et en japonais, la définition exacte serait « *celui qui était là avant moi, qui est garant du savoir et de l'expérience d'une technique ou d'un savoir-faire* ».
- **Gattara** (italien) : une vieille femme seule qui vit avec beaucoup de chats (*Crazy old cat lady*)
- **Cumpleañero** (espagnol) : désigne la personne qui fête son anniversaire
- **Thalassophile** (anglais) : une personne qui aime la mer et les océans
- **Cumberworld** (anglais) : quelqu'un qui ne sert à rien
- **Umarell** (italien, argot de Bologne) : désigne un homme à la retraite qui regarde des chantiers de construction et donne des conseils indésirables
- **Gongoozler** (anglais) : une personne qui regarde paresseusement une activité ou un endroit pendant un long moment
- **Neanimorphic** (anglais) : avoir l'air plus jeune que son âge
- **Age-Otori** (japonais) : être plus moche après une coupe de cheveux
- **Callipygian** (grec ancien) : avoir de belles fesses
- **Pantafolaio** (italien) : quelqu'un qui aime se reposer chez soi toute la journée (à mi-chemin entre « casanier » et « pantouflard »)
- **Grumbletonian** (anglais, 17ème siècle) : une personne qui passe son temps à se plaindre de l'état du pays

- **Slugabed** (anglais) : quelqu'un de paresseux qui reste dans son lit bien après l'heure « normale » du lever
- **Bibliobibli** (anglais) : les gens qui lisent trop
- **Braigetoir** (Irlande) : un péteur professionnel (type d'artiste apparemment présent aux banquets de l'Irlande médiévale)
- **Pochemuchka** (russe) : quelqu'un qui pose trop de questions

### [Paysage]

- **Komorebi** (japonais) : la lumière du soleil qui passe entre les feuilles des arbres
- **Mangata** (norvégien) et **Yakamoz** (turc) : le reflet de la lune dans l'eau
- **Kawaakari** (japonais) : le reflet de l'eau la nuit, cela peut être le reflet de la lune sur une rivière, ou celui du soleil couchant.
- **Gluggaveður** (islandais) : Temps de fenêtre, c'est à dire un temps qui, vu depuis une fenêtre, paraît agréable, mais qui est en réalité déplaisant une fois dehors.
- **Ruska** (finnois) : moment de l'automne durant lequel les feuilles deviennent oranges

### [Spiritualité/Philosophie]

- **Wabi-sabi** (japonais) : trouver de la beauté dans l'imperfection de la nature, ou accepter les cycles de la mort. (à ne pas confondre avec Wasabi)
- **Lagom** (suédois) : cela indique la quantité parfaite, le juste milieu, quelque chose qui n'est ni trop peu, ni trop. Cela indique qu'il y a assez pour soi-même et pour les autres. C'est un mot très représentatif de l'art de vivre suédois.
- **Sisu** (Finnois) : Mot désignant la capacité/courage des Finlandais à faire et surmonter des choses qui leurs déplaît vraiment et ne pas lâcher face à un obstacle
- **Ruach** (hébreu) : mot à connotation spirituelle qui se traduirait par « respiration de la vie », ou encore « vent » ou « esprit ». En grec, le mot équivalent est **pneuma**.
- **Dadirri** (langue aborigène d'Australie) : une écoute intérieure profonde, sorte de réflexion spirituelle
- **Ubuntu** (Ngali) : philosophie consistant à vivre avec gentillesse, compassion et humanité
- **Ikigai** (japonais) : concept japonais que l'on pourrait traduire par « raison d'être », qui désigne les raisons spécifiques à chacun qui rendent la vie digne d'être vécue. Peut aussi être traduit par « la raison de se lever chaque matin »
- **Jokamiehenoikeus** (finlandais) : le droit d'accès à la nature pour tous, ou la liberté de marcher, nager, camper et de profiter de la nature sans déranger personne
- **Yugen** (japonais) : une intense conscience de l'univers qui déclenche des sensations profondes et mystérieuses
- **Ichigo-ichie** (japonais) : concept que le moment présent ne reviendra jamais, et que chaque moment de la vie est absolument unique
- **Philotimo** (grec) : ensemble de vertus comme le respect, la dignité, l'amour, l'honneur et l'intégrité, qui permettent d'avoir un comportement exemplaire. Littéralement, signifie « l'amour de l'honneur »
- **Zeitgeist** (allemand) : littéralement « l'esprit du temps », correspond à la culture et aux mœurs d'une époque spécifique
- **Ukiyo** (japonais) : signifie « le monde flottant » et désigne le fait d'être totalement dans le moment présent, sans penser à ses problèmes
- **Nahual** (mésoaméricain) : l'alter-ego animal qui accompagne chacun d'entre nous tout au long de notre vie
- **Sila** (inuit) : l'interconnexion d'importants phénomènes (comme la connexion entre la Terre, l'atmosphère, l'air, le cosmos...)
- **Friluftsliv** (norvégien) : célébration des moments passés en extérieur, peu importe la météo
- **Koyaanisqatsi** (amérindien) : une vie chaotique et désordonnée qui appelle à une autre manière de vivre
- **Yuanfen** (chinois) : force mystérieuse qui fait se rencontrer des personnes ou des événements. Peut se traduire par « coïncidence fatidique ». Vient du bouddhisme.

## Et puis en vrac:

- **Drachenfutter** (allemand): désigne un cadeau ou signe de paix offert par un homme à sa femme lorsqu'il a fait quelque chose de mal (encore une fois, les Allemands ont des mots pour tout).
- **Gufra** (arabe) : la quantité d'eau que l'on peut tenir dans ses mains jointes.
- **Sab** (algérien): s'utilise pour dire « dégage », mais attention, uniquement avec... Les chats.
- **Poronkusema** (finlandais): la traduction littérale serait : la distance parcourue par un renne sans avoir besoin de s'arrêter pour uriner (true story)
- **Mellifluous** (anglais) : un son agréable et mélodieux à entendre
- **Rimjhim** (hindi) : le son de la pluie qui tombe contre une surface
- **Feierabend** (allemand) : moment correspondant à la fin de la journée de travail, où l'on est libre de faire ce que l'on veut
- **Sibalbiyong** (coréen) : un achat réalisé pour se déstresser, en anglais « fuck it expense »
- **Paracosm** (anglais) : un monde imaginaire inventé par un enfant possédant ses propres langue, histoire et géographie
- **Kummerspeck** (allemand) : les kilos pris en mangeant trop lorsqu'on est triste et déprimé
- **Ungdayee** (hindi) : les étirements faits au saut du lit le matin
- **Jayus** (indonésien) : une blague tellement nulle qu'elle en devient drôle
- **Tandsmor** (danois) : quand il y a assez de beurre étalé sur une tartine pour que les dents y laissent des marques
- **Döstadning** (suédois) : ménage de fin de vie. Tradition suédoise qui consiste à faire le tri dans ses affaires lorsqu'on sait que la fin est proche, afin de soulager ses proches.
- **Meshitero** (飯テロ en japonais) : terrorisme du repas (= foodporn)
- **Kuchisabiishii** (japonais) : littéralement « bouche solitaire », qui désigne le fait de manger lorsqu'on s'ennuie ou qu'on cherche du réconfort

N'oubliez pas que ce myriadien (avec ce nom choisi maintenant dès Renaissance) devra donc resurgir rapidement dans Néant lorsque le Golem joué par ce MEME Bug arpentera myriade. À lui de l'appivoiser, à vous de lui donner envie. Il pourra le forger à sa guise jusque'à, pourquoi pas, lui donner une apparence sétantrienne.

Néanmoins, pendant l'apocalypse de Myriade, il faudra se rappeler que ce myriadien a été brisé (d'où les traces de brûlures sur ce fragment). Par qui, pourquoi, comment? Ceci est une autre histoire.

Si Soren est questionnée à propos du Diadème Noir, de sa fusion, de la voix, des nouvelles capacités, vous pouvez jouer une Soren dépassée par tout ça. Elle expliquera plus tard (à partir d'Aquacity, lorsqu'elle se révélera complètement) que c'est lié à Classiss, son mentor. Elle expliquera que cela lui rappelle une histoire qu'aimait lui raconter Nédémone quand elle était petite. Mais elle ne comprend pas ce que vient faire là ce conte pour enfant, et le lien avec le Diadème Noir. En vérité, elle ne comprend pas tout concernant la philonite. Son travail de recherche a toujours été réalisé en coopération étroite avec Nédémone.

## VI - La prison fédérale de Sydney

Les Bugs se retrouvent maintenant dans un passage couvert, bordés d'écrans de télévision énormes. Ils sont dans la 4ème terrasse, tout proche des sièges sociaux des plus grandes chaînes de télévision terriennes. Des bandeaux d'informations et reportages TV passent en continu, abondant les Bugs d'images plus horribles que les autres. Voici les infos qu'ils peuvent entendre et voir:

- l'état préoccupant de l'Amiral Ghaust après la tentative d'assassinat contre lui.
- Que fait Orion pour protéger la population?
- Devons-nous appeler les troupes martiennes en renfort.
- Quand s'arrêteront les terroristes?

- Quelles sont leurs revendications? Des débats télévisés avec des intervenants bidons attisent la peur et la vengeance.
- Si l'armée ne fait rien, il y aura des Quadrillas à chaque coin de rue pour sécuriser la ville. Voulons-nous vraiment ça?
- Des vaisseaux en provenance de Berlin arriveront dès demain matin.
- La surveillance des submersibles commerciaux va être renforcée. L'import de marchandises aura des délais supplémentaires. Attendez-vous à des pénuries.
- Le conseil des Gardiens est réuni à Fidridane pour débloquer des fonds exceptionnels.
- L'intendant suprême devrait prendre la parole d'ici quelques heures.
- La Nouvelle-Delhi compatit avec les familles des victimes. Une journée de deuil est prévue dès demain.
- Qui est le leader des terroristes depuis la mort de Finlongfinger?
- La destruction des rebelles de la Nouvelle-York n'a-t-elle pas fait d'eux des martyrs? Jusqu'où iront-ils?
- Est-ce que le Duc est vraiment à la hauteur de la tâche?

Ceci pourra aussi servir plus tard, au prélude de Sens Mort, lorsque la Terre sera libérée, avant de partir sur Séléne. Vous comprenez donc que l'enjeu est bien plus complexe que simplement débouter l'Omicron de la Terre. La Terre est loin d'être un terrain conquis par l'idéologie résistante.

Si le Bug avec le Diadème Noir essaye de contacter Chrysaor, c'est pour l'instant impossible, il refuse l'appel^^ car très occupé (vous comprendrez pourquoi plus tard). Pour Gladius, c'est impossible également.

MAIS! S'il a l'idée de tester avec des personnes décédées, il pourra comprendre que la sensation n'a rien à voir. Il peut comprendre que Gladius est donc bel et bien vivant!

Il peut tester la communication mentale avec les Bugs. Ainsi vous pouvez même demander aux joueurs ce qu'ils ressentent (ils participent ainsi à l'élaboration du monde collectivement. Pensez également à faire la même chose en demandant aux joueurs ce qu'ils ressentent chacun lorsqu'ils passent dans l'O-M, c'est toujours sympa).

Toutefois, lorsque les Bugs vont retirer leur Resplioide, ils vont pouvoir retrouver la communication via l'oreillette de la résistance.

S'ils demandent des nouvelles sur le canal, attendez un peu. C'est le silence radio. Une précaution de la résistance. De nombreux corps de résistants équipés d'oreillettes branchées sur ce canal sont maintenant aux mains de l'Omicron.

« Le canal est compromis. Silence total demandé. Rendez-vous au point de rendez-vous. N'oubliez pas, Sydney est une spirale. »

Ici, les Bugs devront comprendre qu'ils doivent retourner au bar du début. Là où Malak était allé. Les spirales sont les ammonites.

À vous de voir avec quelle difficulté ils vont pouvoir traverser les différents cercles et terrasses jusqu'au bar de Boris situé dans la 2ème terrasse.

Rendez ça délicat mais ne chargez pas trop la barque! Ils en ont déjà assez bavé.

Et ce n'est pas terminé.

Une fois arrivés dans la ruelle du bar, les Bugs remarquent qu'Alice les attend devant. En les apercevant, elle vient à leur rencontre en leur faisant signe de continuer à marcher. Ils ne font pas de halte ici.

« Vous avez le Diadème? »

-... euuu

- Vous l'avez détruit? »

Les Bugs ont dû préparer leur discours en amont. Vont-ils dire qu'ils ont détruit le Diadème Noir? Vont-ils tout expliquer en montrant la trace laissée par la fusion? Laissez-les choisir.

Dans tous les cas, Mardyns sera ravie d'apprendre que l'artefact ne peut plus tomber entre les mains de l'Omicron. Une question reste néanmoins en suspend: comment l'Omicron comptait-il l'utiliser comme une arme contre la Résistance?

Alice leur indique le nouveau canal sécurisé (brouillé pour ne pas être espionné par l'Omicron).

« Allo? Vous avez survécu alors? Tous? »

La voix de Mardyns est enrouée. Après avoir posé toutes ses questions à propos du Diadème, elle explique aux Bugs avoir survécu à la détonation, ainsi que d'autres résistants. De peu...

Elle est blessée à la jambe.

Elle explique aux Bugs, un peu gênée aux entournures, que la mission dans la prison commence bientôt. Le temps presse! Il faut battre le fer tant qu'il est chaud!

Mardyns ne pourra hélas pas participer à l'extraction du professeur Magyar. Elle n'est pas en état. Est-ce que les Bugs sont toujours partant pour participer? La mission est sous la responsabilité de Malak.

Alice les amènera au point d'attente s'ils sont chauds.

Le timing sera serré.

La mission devra durer moins de 20 minutes. Passé ce délai, les chances d'en sortir vivants sont quasi inexistantes.

Mardyns attendra dans l'entrepôt du 4ème cercle, dans la zone militaire. Elle préparera l'interrogatoire de Magyar.

« Il faut le ramener à tout prix. Et s'il y a le moindre problème, il faudra l'éliminer. Compris? »

Compte tenu du bordel dans la ville, ce ne devrait pas être si difficile.

La prison est presque vide (oui, oui, bien sur^^).

Mardyns restera en contact avec eux pendant tout ce temps.

Alice accompagne les Bugs vers l'appartement d'un immeuble situé au 6ème étage. Ils y rejoignent Malak et trois autres résistants. Partout autour d'eux, du matériel Omicron.

Alice imite immédiatement Malak qui est déjà en tenue complète Omicron. De la tête au pied, ils sont tous en uniforme Omicron. Même bottes, même armes, même casque, même cigarettes, même gants, etc. Il est impossible de distinguer l'imposture. Les Bugs sont amenés à faire de même. Il y a tout ce qu'il faut pour que l'illusion soit parfaite.

Malak aura le grade de colonel (tenue en conséquence), le plus haut de l'escouade. En tout, ils seront donc huit (8 moins les Bugs = nombre de résistants qui partent en mission avec eux, dont Alice et Malak).

Une fois prêts, ils attendent patiemment les instructions dans l'oreillette. Cela dure une petite heure.

Pendant ce temps, Alice et Malak peuvent discuter avec les Bugs. Ils sont ravis de leur travail. Ils leur demandent s'ils comptent revenir à Sydney après tout ça. S'ils n'en ont pas marre du Pôle Sud?

Ils expliquent que Mardyns mérite d'être au Conseil. Que c'est une Générale aimée de tous. Qu'elle est juste et courageuse. Qu'ils aimeraient que l'escouade des Bugs les aide et les rejoigne, ici, à Sydney.

Le but est d'attendrir les Bugs. Il faut que les joueurs comprennent qu'ils ne sont pas foncièrement mauvais. Qu'il y a un espoir de faire de Mardyns une alliée de taille. Qu'une réconciliation est possible avec le Conseil.

« 60 secondes. Soyez prêt. Borgne. »

Les instructions coupent court à la conversation. Tous se lèvent de concert pour descendre rapidement les escaliers de l'immeuble en tenue. Dans le hall d'entrée, ils s'arrêtent derrière la porte fermée donnant sur la rue.

« Restez calmes. Faites comme nous. » dit Malak en donnant ses derniers conseils.

Il regarde sa montre.

« 5, 4, 3, 2, 1. »

Malak ouvre la porte, suivi par le reste du groupe. Une fois dans la rue, Malak se fige une seconde puis s'engage sur sa gauche. Parmi les nombreux civils, un jeune adolescent, borgne, vient tout juste de passer, devant eux, marchant tranquillement sans leur prêter la moindre attention. Malak lui emboîte maintenant le pas, se calant au même rythme que lui.

Les résistants et les Bugs adoptent une formation typique des patrouilles Omicron.

Ils suivent le jeune homme pendant près de 10 minutes comme ça.

Puis ils arrivent enfin tout proche d'un hélicoptère.

Ici, les troupes Omicron grouillent de toute part.

Sur le tarmac, de nombreux appareils sont stationnés, parfois avec des soldats à l'intérieur en attente d'ordres.

L'adolescent s'arrête net devant les escaliers menant à la piste de l'hélicoptère, fait volte face, et regarde maintenant Malak dans les yeux, qui continue sa marche avec le reste du groupe.

« Patin avant gauche rouillé. Pour mourir. Bonne chance. »

Les résistants montent maintenant les escaliers pendant que le garçon reprend sa route calmement.

Le groupe est sur la piste, au coeur des soldats Omicron. Ils suivent Malak qui avance au milieu d'une trentaine de sliptiks. Les résistants saluent d'un signe de tête les soldats qui croisent leur regard. Malak se poste devant un sliptik en particulier, sous les nombreux regards.

Le patin est rouillé. Le pilote, en train de fumer une cigarette juste devant la porte du cockpit ouverte, salue Malak en hochant le menton, et prend une longue bouffée de son poison.

« Quelle belle journée... , s'exclame t-il, le son de sa voix étouffé par la fumée qui s'en extirpe.

- ...pour mourir. » répond Malak.

- Montez! »

Le groupe monte à bord du sliptik. Le pilote prend place aux commandes et allume ses moteurs. Les soldats de l'Omicron regardent la scène sans se douter le moins du monde de la supercherie.

Une fois dans les airs, les Bugs peuvent maintenant poser des questions. Le sliptik est un véritable appareil de l'Omicron. Le pilote également. Mais c'est aussi un résistant. Il risque tout. Après cette mission, il devra désertier l'Omicron. Il venait tout juste d'arriver sur l'héliport sans aucune autorisation formelle. C'est pour ça que le timing était très serré. Il fallait repartir très vite.

Le sliptik tourne en rond au dessus de Sydney maintenant. Les espions de la Résistance ont eu l'information que le transfert du prisonnier est imminent. Ils attendent le feu vert dans l'oreillette. Vingt minutes plus tard, Mardyns leur confirme que le convoi est en route. La prison fédérale de Sydney vient d'avoir l'information qu'une escouade arrive pour transférer le prisonnier. Il s'agit dorénavant d'arriver avant elle et de repartir aussitôt.

L'appareil file à toute allure vers la prison fédérale. L'entrée se fait par la 4ème terrasse. Il faut descendre entre le 4ème cercle et le 5ème cercle très profondément, à plusieurs centaines de mètres plus bas. La lumière est totalement artificielle ici. La lumière naturelle ne passe qu'à une certaine heure de la journée. Dans leur descente, ils passent devant de nombreuses plateformes militaires. Ils aperçoivent énormément de soldats, d'innombrables appareils de combat de l'armée impériale. Ils finissent finalement par rejoindre la piste d'atterrissage de la prison sans encombre. Une fois posés, le pilote et les autres résistants restent pour assurer les arrières et préparer la fuite.

Les Bugs accompagnés d'Alice et de Malak traversent l'héliport pour descendre une volée de marches et tomber sur un large couloir. De nombreuses caméras de sécurité surveillent la zone.

Ils s'approche de l'entrée de la prison, une gigantesque porte en acier avec un poste de contrôle sur la droite. À l'intérieur, deux agents pénitenciers et trois soldats sont assis devant plusieurs postes de contrôle.

Un agent se lève et vient à leur rencontre, juste derrière la vitre blindée.

« Nous sommes là pour le transfert du prisonnier pour le vaisseau-amiral. » annonce sèchement Malak, totalement dans son rôle.

- Vous avez fait vite cette fois! »

L'agent pénitencier actionne un mécanisme qui ouvre une petite trappe sur la gauche de Malak. Alice se détache du groupe pour se positionner devant l'ouverture. Elle sort une carte magnétique cryptée encore dans son étui en cuir et la place à l'intérieur. L'agent actionne de nouveau le tiroir pour avoir maintenant accès au pass. Il l'introduit dans son ordinateur. Les soldats se lèvent, et à travers la vitre, examinent de la tête aux pieds le groupe de résistants.

Quelques secondes s'écoulent avant qu'un signal sonore retentisse, indiquant que tout est en ordre. Ils peuvent passer. La lourde porte enclenche son ouverture, lentement. Le groupe est invité à rejoindre le 18ème sous-sol en prenant le monte-charge sur leur droite après la salle de repos des gardes.

À travers les grandes vitres du couloir, ils constatent effectivement que quelques gardes en uniformes légers sont en train de prendre du bon temps. Ils jouent pour la plupart au Val des Etoiles, et certains semblent gagner gros. La plupart des soldats, normalement d'astreinte, ne sont pas là.

Sur la droite, l'ascenseur, déjà ouvert, les attend. Une fois dedans, ils voient le bouton du -18 déjà enclenché. En face de ses portes grandes ouvertes, une caméra est pointée vers eux. Au bout de quelques secondes, les portes se referment toutes seules. C'est donc le poste de sécurité qui contrôle les ascenseurs! Logique.

Une fois arrivés au 18ème sous-sol, ils sont accueillis par deux soldats Omicron et un agent de sécurité pénitencier.

C'est le quartier de haute sécurité. Ils les suivent à travers un dédale de couloirs vides, d'un blanc immaculé. Il sont guidés vers un autre sas de contrôle. On fournit du matériel de contention aux soldats Omicron qui seront chargés de préparer le prisonnier. Les résistants pourront y assister mais c'est la procédure, seuls ceux habilités peuvent préparer les prisonniers aux transferts. Le sol est clairement équipé d'un système de sécurité qui peut s'électrifier en cas de problème. Les caméras sont partout.

Une fois le matériel récupéré, le sas s'ouvre enfin. Ils sont toujours invités à suivre les trois hommes.

La porte en acier s'ouvre alors sur un autre groupe de soldats de l'Omicron, sept soldats.

Ils arrivent en sens inverses. Ils vont les croiser dans ce couloir assez large pour tous. Au coeur du groupe armé qui progresse vers eux, se trouve un homme en uniforme de gradé (épaulettes, casquette, gants, bottes longues, cape?). Le groupe de résistants reste dans son rôle. Mais plus les autres se rapprochent, plus les Bugs peuvent reconnaître le gradé.

C'est Chrysaor Orion! Lorsqu'ils se croisent dans le couloir, arrivés au même niveau, le groupe des Bugs ainsi que celui des trois ennemis qui les accompagnent effectuent un salut militaire en reconnaissant le Duc Orion.

« Monsieur le Duc! » tous de concert.

Les Bugs sont abasourdis. Chrysaor salue en retour. Mais soudain, ses yeux plongés dans ceux des Bugs, il les reconnaît! Il semble décontenancé, mais continue sa marche.

Quelques secondes plus tard, la voix d'Orion résonne dans le couloir.

« Soldats! Que faites-vous ici exactement? Le groupe des Bugs se fige et se retourne vers lui.

- Nous venons pour le transfert du prisonnier en direction d'Astérius, mon bon Duc, répond Malak qui soutient ostensiblement son regard.
- Astérius... Je vois... Très bien, répond Orion, visiblement troublé et tourmenté par quelque chose.»

Orion se retourne et se détourne d'eux, continuant sa route vers le poste de sécurité au loin.

Les résistants continuent de suivre les deux soldats et l'agent jusqu'à ce qu'ils s'arrêtent devant la 4ème porte du couloir, la porte D. Une porte de 2 mètres de large, en métal. Sur sa droite une vitre semi-teintée. Les Bugs peuvent distinguer de l'autre côté deux soldats assis sur des fauteuils, derrière de nombreux écrans de surveillance. Ils sont plongés dans la pénombre et la luminosité des écrans permet ainsi à peine de les distinguer à travers la vitre.

L'agent pénitencier demande l'ouverture de la porte pour le transfert du prisonnier 4006-D3.

Derrière la vitre, on les voit s'activer.

Mais soudain, l'alarme générale retentit !

Le couloir est maintenant baigné d'une lumière rouge.

« Larkin, Orsk, faites attention! Ce sont des terroristes! crient simultanément les radios des deux soldats Omicron avec eux. Ils veul... »

Alice arme son fusil mitrailleur en une fraction de seconde et canarde les deux soldats à bout portant qui tombent illico au sol dans une marre de sang.

L'agent attrape son pistolet à sa ceinture dans la foulée. Laissez les Bugs réagir maintenant.

Que vont-ils faire? Comment vont-ils se sortir de là?

Après que l'agent ait été neutralisé. Malak s'écarte le plus possible de la vitre teintée pour y vider un chargeur entier. La vitre encaisse les impacts mais tient encore debout. Malak recharge.

« {Noms des Bugs} ! Explodez-moi ça! Vite! »

C'est le moment de revêtir la Resplioide et d'exploser la vitre avec leurs armes en philonite.

La vitre arrachée, les Bugs pénètrent dans le PC sécurité de l'autre côté en plongeant dans la pénombre. Les deux soldats à l'intérieur, au sol après avoir subi le souffle destructeur du canon plasma d'un des Bugs, essaient de reprendre leur esprit. L'un se jette sur la mitrailleuse accrochée

au mur du fond pendant qu'Alice pénètre maintenant dans la pièce. Un Bug exécute le soldat avant qu'il n'est pu armé son arme.

Alice, son canon sur le crâne du soldat encore vivant:

« Ouvre cette putain de porte! Le soldat lève les mains en l'air et la supplie de ne pas le tuer. Alice lui assène un coup de crosse impressionnant sur le crâne. Ouvre...cette...putain...de...porte... Maintenant!!! »

Le soldat s'exécute en glissant sa main sur le tableau de bord et actionnant un levier vers le bas. La porte du couloir s'ouvre subitement alors que derrière les Bugs, le sas du dernier poste de sécurité est en train de s'enclencher.

Alice exécute froidement le soldat d'une balle dans la tête. Elle actionne maintenant frénétiquement tous les boutons qui sont en dessous des moniteurs reliés à chacune des cellules. 18 cellules s'ouvrent. 7 sont vides.

Deux Bugs crient aux autres de se dépêcher alors qu'ils entament une course effrénée vers le sas au bout. Ils vont se charger de les retenir.

Se rapprochant rapidement de la lourde porte d'acier qui serra ouverte dans quelques secondes, les deux Bugs passent dans l'O-M tout en continuant leur cavale, explose la porte (ombre-énergie pour booster leurs stats), puis repassent dans la réalité.

Ils apparaissent comme par magie au coeur d'une escouade de 10 soldats de l'Omicron. Quatre soldats sont grièvement blessés par l'apparition soudaine des Bugs au milieu d'eux. Des bras, des mains, des jambes sont oblitérées, un corps entier explose. C'est un véritablement carnage. Les Bugs éliminent tant bien que mal au corps à corps chacun de leurs ennemis alors que la porte est maintenant grande ouverte. Il ont gagné du temps mais la situation est catastrophique. Les deux Bugs reviennent vers les autres en courant.

Malak est dans l'étroit couloir desservant chaque cellule. Il regarde les numéros des cellules et se dirige vers la D3.

« Cherchez si Sword est là! » ordonne Malak aux Bugs alors qu'Alice rejoint son homme dans la cellule D3.

Chaque Bug fouille les cellules.

Indiquez-leur qu'ils trouvent des hommes, des femmes, dans des état divers. Certains sont aptes à prendre les armes pour se défendre, d'autres non. Ils peuvent donc récupérer les armes des précédents soldats éliminés. Ils sont des résistants pour certains, mais pas de Sydney. Ils sont peut-être des opposants politiques. Inventez n'importe quoi qui pourrait ouvrir des pistes vers d'autres épreuves par la suite. La question pour le moment c'est surtout: comment peuvent-ils se sortir de là?

Petit trick de MJ: L'un des Bugs peut tomber sur un des avatars d'Ozymandias, il pourra peut-être les aider en ouvrant certaines portes, en activant l'ascenseur, en indiquant les plans de la prison et des potentielles sorties. Néanmoins, ne le faites pas survivre, ce serait dommage pour le scénario Ozymandias. Il peut donner des infos concernant le scénario éponyme, des indices qui aideront à lancer cette épreuve plus tard.

Le Bug qui a le Diadème Noir doit tomber sur Gladius!

Lorsqu'il regarde dans la cellule, décrivez-lui qu'un homme nu se trouve au sol, maculé de sang. Il est dans le coma, inanimé, mais vivant. Il a été torturé. Son corps est meurtri, couvert de plaies, d'hématomes et de traces de brûlures, les ongles de ses doigts ont été arrachés. Ses cheveux ont été rasés. Son visage est tellement gonflé et abimé qu'il est impossible de dire si c'est bien Gladius. Il faut que ce soit le Bug au Diadème qui le trouve, car quand il s'approche de Gladius et le touche pour la première fois (en le retournant ou autre), il a un flash, une vision du passé!

Il voit Gladius dans les coursives étroites de son subzeris. L'assaut a tourné au drame. Les troupes de l'Omicron ont abordé le vaisseau de guerre. Ils sont à l'intérieur maintenant.

Accompagné par de nombreux résistants, ils courent vers les moteurs du subzeris, verrouillant progressivement les écoutilles derrière eux, sacrifiant ceux qui n'ont pas eux le temps de les rejoindre. Au loin, les balles fusent, de nombreuses explosions font rapidement sauter les écoutilles.

En queue du subzeris, à bout de souffle, la poignée d'hommes encore vivants et Gladius sont acculés et ne peuvent plus aller nulle part.

« Ce fut un honneur de servir à vos côtés Président Sword », un résistant s'effondre en larmes. Il a peur. Peur de la mort. Le pistolet à la main, il n'arrive pas à se résigner à mettre fin à ses jours, ici, maintenant. Et pourtant il le faut.

Gladius le reconforte, crispé, lui aussi désespéré, il s'en veut terriblement. Les écrouilles sautent et déjà des balles rebondissent sur les tuyaux et cloisons en acier. Les détonations couvrent les grésillements chaotiques des radios Omicron crachant des ordres aux soldats qui arrivent vers les résistants. Soudain, Gladius saisit au col son frère d'arme, lui ordonnant de le frapper au visage. Il ne comprend pas mais s'exécute. Encore et encore. Sword se jette la tête la première sur les vanes brûlantes maintenant, pour finir de défigurer ce qu'il reste encore de son visage. Il est méconnaissable. La scène est cauchemardesque.

Il tend alors sa tenue (veste, chemise, etc) à l'un des résistants choqué par ce qu'il lui demande. En sang, les lèvres gonflées, le visage ravagé, ses paroles sont presque incompréhensibles.

« Tu peux au moins faire ça pour moi soldat! Non? Je n'en ai pas fini! J'ai tellement de choses à mener encore! » Le résistant s'exécute alors que les autres encore autour d'eux se suicident un à un.

Gladius échange ses habits rapidement. Tête contre tête avec le seul résistant encore vivant avec lui. Les deux pleurent. L'omicron n'est plus qu'à quelques mètres.

« Je suis tellement désolé... » susurre Gladius à l'homme. Puis lui tire une balle sous le menton. En une fraction de secondes, les troupes impériales sont là maintenant. Une crosse vient s'abattre sur le crâne de Sword qui s'évanouit.

Le Bugs a des flashes stroboscopiques éparses. Des scènes de tortures atroces. Gladius a nié, a menti, a supplié, a pleuré, mais il n'a pas cédé. Ils ne savent toujours pas que c'est Sword qu'ils ont dans leurs geôles. C'est un miracle qu'il ne soit pas mort.

La vision s'arrête. L'homme au sol, en face de lui, est donc bien Gladius! Il prévient par intercom philonite ses camarades qu'il l'a trouvé.

Alice et Malak ont extrait le professeur Magyar de sa cellule en le trainant par terre. Le professeur est à peine conscient. Ils semblent à bout de force. Lui aussi aura été torturé. Il est couvert de blessures, de coupures. Son corps est parcouru de plusieurs points de suture qui ont servi à le maintenir en vie jusque là (pour stopper les saignements graves).

« Sor..tez..moi...d'ici, chuchote t-il à peine.

Alice passe au dessus de lui en se penchant. Elle pointe son pistolet sur sa tempe.

Il a compris ce qu'il se passe. Puisque l'alerte a été donnée, il sait qu'il vont l'assassiner ici et maintenant.

« Qu'est ce que tu as révélé?! Parle maintenant!!

- Je...vous...en...supplie! répond Magyar dans des sanglots étouffés.

- Mardyns! crie Alice, la main à son oreille.

Un Bug peut assister à ça et fait disparaître son casque pour entendre la conversation.

- Demande-lui s'il a parlé de Paris? la voix d'Helena résonne sur le canal.

- Pour Paris? Tu leur as parlé de Paris? Interroge Alice.

- N...N...Non.

- Alors qu'il me dise où est ce putain de labo!

- Helena, il y a des caméras partout ici. S'il parle maintenant c'est foutu, réplique immédiatement Alice calmement.

- Raaaaaa! hurle Mardyns sur le canal, enragée.

- Mardyns! On a plus le temps, ils vont débarquer d'un moment à l'autre. Orion nous a donné c'est sur! dit Malak en regardant les Bugs. Une belle journée pour mourir hein? J'espère que je ne vais pas trop te manquer Helena. Malak serre la mâchoire pour retenir sa peine. Alice et lui échangent un long regard qui veut tout dire.

- Merci pour tout Malak. Alice, je n'oublierais jamais ce que tu as fait pour moi. Merci. Je reste sur le canal. Faites-le parler le plus possible, jusqu'au bout. Je pars tout de suite pour Paris. J'aurais un coup d'avance. Mais il faut qu'il me dise où est ce putain de laboratoire d'accord? Après, vous savez quoi faire, je vous aime putain! répond Mardyns, peinée, alors qu'Alice prépare des explosifs qu'elle positionne à l'entrée du couloir. Des bruits de pas résonnent maintenant au loin.

- Les Bugs pourront partir en faisant leur truc, eux. Où est-ce qu'ils peuvent te rejoindre?

demande Malak à Mardyns. Il se tourne vers eux et remarque qu'un des Bugs porte dans son dos un homme salement amoché.

- Rendez-vous au...

- Putain de merde! s'exclame Malak, abasourdi par ce qu'il voit.

- Changement de plan Mardyns, intervient Alice levant la tête, elle aussi extrêmement surprise.
- Quoi?? Me dis pas qu'ils ont trouvé Gladius??
- Apparemment...si. »

Si les Bugs essayent de nier que c'est Gladius, Alice leur dira de ne pas les prendre pour des jambons. Pourquoi ils sauveraient un type random alors? Bref, on ne peut pas la leur faire à l'envers.

« On fait quoi du coup? Mardyns? On le tente? demande Malak.

- ... (silence, elle semble réfléchir) Ils m'entendent là?
- Oui (Malak fait signe aux autres d'enlever leur casque). Ils t'écoutent.
- Mes pauvres petits... je vous comprends mais devez le laisser. Vous n'y arriverez pas. Le ton compréhensif et presque triste de Mardyns jure avec son humeur précédente dans les oreilles des Bugs.
- Non! On va y arriver! J'en fais le serment! déclame fièrement un Bug.
- Hahaha. On croirait entendre Gladius en personne. C'était un test! Parfait! Alice! Malak! On change de plan alors! On repasse au plan initial. Prenez Magyar. Cassez-vous d'ici comme vous pouvez!
- Reçu!
- Je fais décoller plusieurs appareils. Essayez d'atteindre n'importe quelle plateforme dans la terrasse numéro 4. »

Malak soulève péniblement le professeur qui arrive à peine à se tenir debout. Il se tourne vers les Bugs. « Si on y arrive, c'est un putain de miracle! »

Le groupe, accompagné de quelques prisonniers aptes à prendre les armes, s'apprête donc à fuir. Dans le couloir, une équipe spéciale Omicron est prête à les cueillir.

Si vous décidez que l'avatar d'Ozymandias est présent, cela va grandement aider. Sinon, ayons confiance dans l'imagination de nos joueurs et joueuses^^.

Plusieurs choix s'offrent à vous.

Soit ils foncent dans le tas comme des bourrins et ça peut faire une scène dantesque. Les prisonniers peuvent beaucoup aider, servir de chair à canon ou de diversion.

Soit ils décident de continuer dans le couloir, de s'enfuir en espérant trouver un passage. Ils pourront alors trouver un escalier de secours dont les étages supérieurs sont blindés de soldats. Il faudra alors les forcer à s'enfoncer de plus en plus bas. L'étage le plus bas est le sous-sol 64. Une fuite épique vers le salut.

Soit l'avatar d'Ozymandias est là et peut les aiguiller au fur et à mesure vers des issues potentiellement moins dangereuses. Il peut voir à travers les caméras. Il a accès au blueprint de la prison et peut donc dire si un mur est plus épais qu'un autre. Il peut entendre les communications de l'Omicron. Néanmoins, ce n'est pas Ozymandias, ce n'est qu'un avatar très défectueux. Il peut donc se tromper, dire n'importe quoi, évoquer des sujets de conversations hors sujet, etc...

Dans la fuite, Gladius peut susurrer à l'oreille de celui qui le porte quelques mots. Il peut évoquer son épée. Les Bugs prennent conscience effectivement que l'épée de Gladius a dû être récupérée par l'armée.

Ozymandias pourrait leur dire où se trouve l'épée actuellement. Ce sera illogique qu'elle se trouve dans cette prison non? Mais faites comme vous voulez. Cela pourrait même faire l'objet d'une épreuve suivante.

Si vous voulez régler le problème de la grande épée de Finlongfinger tout de suite dans la foulée, *vous pouvez faire apparaître Classiss en livreur Amazon qui livre un colis pour un certain*

« *Epée Epée* » (Gladius Sword). *Il se demande comment des parents ont le droit d'appeler leur enfant comme ça. « Quelle fiction étrange! » L'épée est dans un carton extrêmement long. Evidemment il est abimé (comme d'hab ^ ^).*

Sinon Ozymandias explique que l'épée est à un certain étage; ajoutez ça à l'itinéraire pour trouver la sortie de manière cohérente.

Bref, je ne vais pas décrire la scène en détails car chaque table est différente, mais rendez cela stressant, désespéré et surtout, épique! Poussez les Bugs dans leurs derniers retranchements. Faites intervenir Gladius de manière touchante (ils les remercie pour ce qu'ils sont en train de

faire, il s'excuse, il évoque Finlongfinger son père, il parle à Maria, bref, il est entre la vie et la mort). Le fait de porter le grand Gladius Sword (presque comme un père pour eux) doit avoir un impact énorme sur l'émotion de la scène. Faites en sorte que la relation entre Alice et Malak soit également poignante. L'un prend soin de l'autre et vice versa. Faites intervenir Mardyns dans l'oreillette qui continue de les tenir au courant de ce qu'il se passe à l'extérieur. Elle les encourage franchement, et fait tout pour qu'ils tiennent bon et sortent de là. Elle leur demande en permanence où ils sont pour prévenir les sliptiks en conséquence. Elle leur explique en temps réel la situation à l'extérieur, et les exhorte de se dépêcher. Les sliptiks commencent à se faire attaquer pour des tourelles (car ils n'ont rien à faire dans la 4ème terrasse).

Petit aparté concernant l'épée de Gladius (que ce soit maintenant ou plus tard):

Si l'épée se retrouve dans les mains d'un Bug, faite lui ressentir une sensation extrêmement désagréable à son contact. Comme un malaise, des maux de tête, des envies de vomir, etc. Si c'est le Bug avec le Diadème Noir fusionné qui la touche, alors il peut avoir des flashs du passé. Des visions rapides et frénétiques du passé de Finlongfinger. C'est l'occasion de développer le passé incroyable de Finlongfinger. Il peut voir des instants de grandes batailles. Les moments dans l'oasis de la secte de Kafka, la libération de la Nouvelle-York, la chute de la Nouvelle-York, le moment où il donne son épée à Gladius. Dans l'audio story L'Enfer de Céline, il y a même une liste, des suggestions de grandes batailles terriennes (chapitre 8). Faites ressentir au Bug que l'épée a fait couler énormément de sang, a arraché de nombreuses vies, faites-lui comprendre que cette épée est presque démoniaque, hantée, gorgée de terribles liens, d'émotions atroces. Ça permet de teaser un peu plus la complexité de Céline. Son tiraillement terrible entre sa nature d'Incarnation de la Rune de Mort et son refus de replonger à nouveau dans l'enfer de cette guerre éternelle. Il refuse de se laisser aller, de laisser sa (véritable?) nature prendre le dessus. Il a peur de perdre à nouveau le contrôle, de devenir de nouveau ce monstre, cette bête incontrôlable, ce berserker sans garde-fou (seule Soren est capable de le ramener à la raison lorsqu'il accepte cette frénésie de Mort). Est-ce que Gladius ressent ça lui aussi quand il tient l'épée? Est-ce qu'il a vécu cela aussi? Les liens mis dans l'épée de Céline protègent-ils son fils adoptif préféré? Lui donnent-ils la force de devenir un si grand leader? L'épée forgée par Céline lui-même n'est-elle pas finalement une sorte de réceptacle de ses liens transmis ensuite à Gladius? Il est intéressant je trouve de montrer que Gladius, sans cette épée, est beaucoup moins puissant. Serait-ce elle qui le protège et l'aide? Fin de l'aparté.

Dans la fuite pour gagner l'extérieur, les prisonniers armés tombent les uns après les autres. L'avatar d'Ozymandias se fera lui aussi toucher. L'occasion d'apercevoir subrepticement sa nature de cyborg (pas d'androïde hein!). Il mourra pendant la fuite.

Le groupe arrivent enfin à l'entrée d'une plateforme de réception de marchandises (pour le fonctionnement de la prison). Parmi les nombreuses palettes et boîtes, ils se fauillent rapidement pour échapper aux nombreux soldats Omicron à leur trousses. Les tirs fusent de toute part. Malak, portant toujours le professeur à la force d'un bras, dégoupille une grenade fumigène et la jette au bout de la plateforme. Ici, l'appel d'air est impressionnant (différence entre atmosphère à l'intérieur et celle de l'extérieur). La fumée se disperse partout. Sur les côtés de la piste, des troupes Omicrons arrivent de différentes entrées. Au loin, dans le vide, plusieurs sliptiks arrivent à leur niveau, alertés par la couleur du fumigène qui se déverse vers l'extérieur. Ils sont tous avec la Résistance.

Les Bugs courent avec Gladius vers l'extrémité.

Soudain, Malak reçoit une balle à l'arrière de son genou. Il s'écroule au sol avec Magyar. Alice appelle à l'aide les Bugs. Elle les supplie de l'aider alors qu'elle essaye de relever Malak. Vont-ils les laisser là? Je ne pense pas.

L'objectif capital ici, c'est que les Bugs et Gladius ne montent PAS avec le professeur.

Un Bug aide Malak à se relever et le soutient pour avancer coûte que coûte vers les sliptiks.

Alice aide le professeur et part en avant.

Malak canarde courageusement l'Omicron qui se dresse sur leur passage, en tenant d'une seule main son fusil.

Un des sliptiks qui attend dans le vide juste devant la plateforme explose subitement! Une tourelle un peu plus haut vient d'en faire son affaire.

Mardyns les exhorte de se tirer d'ici le plus vite possible! Un autre sliptik prend le relais, chargés de résistants qui tirent derrière les Bugs, suggérant ainsi que les ennemis dans leur dos sont innombrables.

Alice avec Magyar arrive à monter dans ce sliptik qui subit de nombreux tirs dans la carlingue. Il décolle immédiatement sans attendre avant d'exploser à son tour. Les Bugs voient l'appareil prendre rapidement de la hauteur pour partir, Alice et d'autres résistants continuant des tirs de couverture à son bord.

Pendant quelques secondes faites-leur croire qu'ils sont partis sans eux. Faites-leur croire que Mardyns a décidé de laisser tomber les Bugs, Malak et Gladius. Mais après avoir joué avec leurs nerfs, soudain, la voix de Mardyns intime l'ordre aux pilotes alentour de les extraire de cet enfer. Si le Bug qui aide Malak est à la traîne, c'est le moment de jouer Malak en conséquence.  
« Laisse moi petit. T'en a déjà fait assez! Fonce! »

Un autre sliptik (celui avec le patin rouillé et les résistants à son bord) prend le relais et se positionne pour réceptionner le reste du groupe.  
Ils peuvent évidemment sauver Malak s'ils refusent de le laisser là.  
Les Bugs, Malak et Gladius montent à bord.

Pourquoi pas une scène grandiose ou des Bugs, restés en arrière pour couvrir leur fuite, doivent courir et sauter dans le vide pour attraper l'appareil au vol (genre Matrix)?

À peine à bord que le sliptik décroche pour foncer dans la terrasse 4, prendre de plus en plus d'altitude, et réussir à les sortir de ce guêpier. Derrière, d'autres appareils de la Résistance viennent de tirer des roquettes sur la plateforme. Une gigantesque explosion fait trembler l'appareil des Bugs.

Devant eux, derrière eux, tout autour, de nombreux appareils (une douzaine) de la Résistance forment une protection tout autour des 2 appareils où sont actuellement les Bugs et Alice. Ils sont aux couleurs de l'Omicron. Ils tirent sur les nombreuses plateformes où sont parqués les vaisseaux de guerre ennemis, qui explosent au fur et à mesure de leur avancée.

Dans l'oreillette, Mardyns est extatique et crie ses ordres à toute la troupe dans les cieux.

« Décidément! La chance ne cesse de nous sourire les gars! C'est incroyable. Je veux Magyar et Sword dans l'entrepôt immédiatement. Dépêchez-vous! On abandonne la base. Elle est temps de quitter la table. Ne tentons pas plus le Diable. Les autres, protégez-les, retardez ces enquiquineurs le plus possible. Je compte sur vous! »

Sur le canal, plusieurs dizaines de réponses par la positive résonnent simultanément de la part de tous les résistants. Les deux sliptiks (celui d'Alice et celui des Bugs) foncent vers le plateau du 4ème cercle et se détachent du groupe d'appareils qui se dispersent maintenant afin de former une barrière face à l'armada Omicron qui arrivent au loin derrière eux.

Alice et Magyar se posent les premiers sur la base secrète. Les Bugs les voient sauter sur le tarmac. Eux aussi ne vont pas tarder à arriver. Devant l'entrepôt, Mardyns et quelques résistants viennent rapidement à la rencontre d'Alice.

« Malak! Dépêchez-vous! Dans l'entrepôt! on passe par l'intérieur du cercle! » indique Alice dans l'oreillette.

De nombreux appareils de la Résistance décollent de la zone pour retarder l'arrivée de l'Omicron un peu plus. Le sliptik des Bugs arrive maintenant à une centaine de mètres à peine au dessus du sol. Le pilote engage une descente rapide. En bas, des résistants prennent le relais d'Alice et aide le professeur à avancer. Mardyns sert dans ses bras Alice, puis elles retournent au pas de charge vers l'entrepôt pour discuter avec Magyar. Elle l'aide en se mettant sur sa gauche, et parle avec lui alors qu'ils disparaissent à l'intérieur du hangar.

Alice s'arrête, se retourne en regardant le sliptik où est Malak, dans les airs. Elle met une main à son oreille.

« Malak, on l'a fait! On va pouv... »

\*\*\*\*\*

Soudainement, les Bugs assistent à une explosion monstrueuse soufflant leur appareil, qui vacille dangereusement. En bas, l'entrepôt vient littéralement d'implorer. La puissance de l'explosion est titanesque. Un gigantesque champignon de feu, de débris et de cendres monte haut dans le ciel. Tous les appareils au sol sont balayés, oblitérés. Ceux qui décollaient sont projetés avec une telle puissance qu'ils n'arrivent pour la plupart pas à retrouver leur équilibre et s'écrasent au sol plus

loin dans une gerbe de flammes. Tous les signaux d'alarme du sliptik des Bugs retentissent maintenant. La vitre du cockpit a explosé. Le pilote lutte désespérément pour reprendre le contrôle de l'appareil qui part dans une vrille incontrôlée. Que vient-il de se passer??!

Le pilote arrive finalement à redresser l'appareil endommagé tant bien que mal.

La surface du plateau du 4ème cercle où se tenaient les baraquements et vaisseaux de la Résistance il y a quelques secondes, n'est plus désormais qu'une vaste zone de débris, de combustibles en feu d'où s'échappent de larges colonnes de fumées enflammées toxiques. Malak est sous le choc et crie de rage. En sanglots, dans son désespoir, il appelle Alice. Mais plus personne ne répond maintenant. La Résistance vient d'être annihilée en une seconde. Seuls restent encore les quelques sliptiks derrière eux qui tentent encore d'empêcher l'Omicron d'approcher.

Le pilote n'a plus le choix. Ils ne peuvent pas tenir encore bien longtemps dans les airs. Il faut se poser!

Il engage une manoeuvre désespérée, n'ayant plus le contrôle total de son appareil, vers l'Ouest, vers le plateau supérieur du 3ème cercle, en contrebas.

La descente est beaucoup trop rapide. Ils chutent. C'est le chaos dans le cockpit. Les Bugs aperçoivent pour la dernière fois les quelques sliptiks résistants au dessus d'eux, au loin, se faire abattre les uns après les autres, réduits à un amas d'acier enflammé, et s'écrasant pour disparaître derrière le 4ème cercle.

Le sliptik des Bugs percute une première fois le haut d'un immeuble. La queue de l'appareil est arrachée violemment. Ils finissent pas rebondir sur un toit en catastrophe, répandant du kérosène partout. Le véhicule prend rapidement feu alors que leur glissade s'arrête au bout d'un toit, suspendu à moitié au dessus du vide. Ils doivent s'en extirper immédiatement!

Tous réussiront sauf le pilote qui doit décrocher son harnais pour passer derrière et sortir (l'avant est dans le vide). L'appareil tombe rapidement en contrebas dans une ruelle, dans une explosion qui résonne tout autour d'eux. Le pilote n'a pas su s'extirper à temps. Il disparaît dans la chute.

Sur le toit, les Bugs reprennent leurs esprits, Gladius et Malak avec eux, tous deux blessés donc. Au dessus dans le ciel, les vaisseaux Omicron semblent en avoir terminé avec les résistants et s'engagent dans une descente rapide vers le 3ème cercle, vers eux! Ils seront ici dans peu de temps. Il faut absolument se casser d'ici!

Les Bugs empruntent les escaliers de l'immeuble pour descendre quatre à quatre tous les étages. Il déboulent dans la ruelle en feu. Les flammes commencent à se propager d'immeubles en immeubles. Les habitants courent dans tous les sens, paniqués.

Malak guidera les Bugs pour trouver au plus vite une première cachette.

Ensuite, ils devront attendre pour en sortir et passer dans un lieu encore plus sûr.

La Résistance de Sydney a pris un véritable coup. Mardyns n'est plus.

Que s'est-il passé? D'où vient cette explosion? Il n'ont pas vu de missiles, pourtant. C'était une bombe.

Malak est totalement déprimé. Il ne s'en remet pas.

## **Épilogue**

À partir de là, les Bugs devront trouver n'importe quel moyen pour revenir au Pôle Sud.

Il faut qu'ils arrivent à pénétrer dans un subzeris affrété pour le Pôle Sud (Orion et Ganymède détournent des subzeris pour fournir en nourritures et matériels le Pôle Sud).

Ils ont le temps de se reposer, enfin! Ils peuvent récupérer.

Le Bug avec le Diadème Noir peut contacter Soren ou Maria afin d'organiser une mission de sauvetage.

Ils peuvent contacter le Duc Orion, qui cette fois, répondra.

La scène sera forcément très hostile envers lui. Les Bugs ont sûrement de nombreuses questions et c'est normal. Normalement, à ce moment, ils sont quasiment certain de la trahison de Chrysaor. Néanmoins, ce n'est pas le cas. Même s'il n'est pas tout blanc. Chrysaor peut proposer aux Bugs de l'aide. Il organise un plan pour qu'ils puissent venir en toute sécurité dans son palais (via des passages secrets à l'intérieur du 6ème cercle).

Si les Bugs se méfient et refusent, pensant se jeter dans la gueule du loup (on peut le comprendre), Chrysaor tentera de s'expliquer:

Orion a toujours la confiance de l'Omicron, et ce, depuis toujours. S'il reste aujourd'hui le préfet de Sydney, c'est essentiellement parce qu'il fournit des résultats probants dans la lutte contre le terrorisme. Il fournit donc régulièrement des informations pour faire échouer des attentats, ou pour faire tomber des groupes terroristes.

Mais depuis des années, la Générale Mardyns pose problème à Orion. Ses actions sont bien trop meurtrières et, par orgueil (ou méfiance), elle n'informait plus le Duc de ses projets.

La situation devenait de plus en plus compliquée pour Orion, qui a vu sa position de préfet menacée. Il risquait de perdre sa place. Et cela aurait eu des conséquences dramatiques sur le Pôle Sud et sur la Résistance terrienne en générale.

Grâce au travail de sa propre milice privée, il a compris que les terroristes avaient fait venir secrètement le professeur Magyar, un homme important. Un ancien grand scientifique qui travaillait à la Nouvelle-York et à Paris à l'époque.

Orion ne sait pas véritablement sur quels projets il a travaillé (il ne sait pas qu'il a bossé sur le projet Bug 996 par exemple), mais il a depuis longtemps entendu parlé d'un projet de clonage de Céline Grey Costa alias Finlongfinger.

Chrysaor se doutait bien que si Mardyns le faisait venir à Sydney, c'était pour en savoir plus. Car Magyar et Mardyns ont travaillé quelques années dans la même ville, à Paris. C'était bien avant la chute de la Nouvelle-York.

Mardyns avait déjà posé certains problèmes à l'époque et Finlongfinger avait dû la muter à Sydney afin d'éviter toute potentielle insubordination.

Orion suspect même Mardyns d'être l'instigatrice du projet de clonage de FLF. Il espère que cela n'a rien donné car ce serait terrible pour la libération de la Terre souhaitée.

Orion est un politicien avant tout. Même s'il a fait ses classes dans l'armée impériale, c'est un intellectuel avant tout. Il a longtemps fait partie du Clair de Lune sur Sélééné. Il fait partie donc de ceux qui ont réfléchi la Résistance.

Il sait qu'il faut des soldats pour la mener, mais pour Chrysaor, c'est avec une solution politique qu'on arrivera à s'en sortir. Les façons de faire de Mardyns vont à l'encontre de son projet. Il est temps d'arrêter de s'attaquer aveuglement à tous ceux qui « collaborent » avec l'Empire, comme Mardyns s'entête à le répéter.

Il faut libérer la Terre, certes, mais avec des missions stratégiques ciblées.

Orion explique que libérer la Terre ne sera que le prélude de son indépendance. La guerre n'est que la première partie d'un long travail pour faire renaître les terriens.

Il espère que les Bugs pourront l'aider dans ce travail. Pour lui, ils sont bien plus que des armes au service d'une idéologie. Ils pourraient devenir un symbole. Le fait qu'ils n'apparaissent pas dans Cosmo et Rebirth est la clef! S'ils participent à la libération de la Terre, s'ils s'engagent ensuite dans sa reconstruction afin de développer son indépendance, alors les terriens seront véritablement libres. Libres de Cosmo et Rebirth, libérés de la FDSS, libérés du tyran Quadria!

Clairement, ici, Orion chauffe les Bugs pour les engager politiquement. C'est le but aussi de ce scénario. Déclencher chez eux une véritable prise de conscience des enjeux politiques et sociaux. Faire d'eux les hérauts de la Terre, de la Liberté. Faire d'eux le symbole de la Renaissance terrienne, les rendre fier de leur berceau. Chrysaor Orion est un très grand politicien et idéologue de la Liberté. Quel personnage!

Orion continue en expliquant qu'il a tout fait pour stopper les plans supposés de Mardyns en faisant capturer le professeur Magyar avant qu'il n'entre en contact avec la Générale. Et oui, en cela, il a trahi Mardyns et SA Résistance.

Mais c'était nécessaire! Des clones de Finlongfinger ruinerait tous les efforts de la Résistance.

Orion explique aux Bugs qu'ils ne savent rien de Finlongfinger. Que c'était un véritable boucher. Certes, il a réveillée poussé les terriens contre l'Empire. Mais il est aussi la cause des longs centaines de souffrances et de destruction. Il est allé beaucoup trop loin. Une paix aurait épargné ses années de misère, une paix aurait stoppé le carnage et ses millions de morts.

Le plan de Sollipsis avec les Bugs, c'est autre chose. Orion en est convaincu. Les Bugs sont enfin ce qu'il attendait depuis tant d'années. Ils sont la preuve vivante que Myphos a tort. Que le tyran se trompe. Ils sont la graine qui fera germer les prémices d'une nouvelle idée. D'une nouvelle idéologie. Celle d'une Humanité enfin libérée des chaînes que l'Intendant a mis autour d'elle avec ses horribles ordinateurs.

Si les grands responsables administratifs terriens, si les hauts gradés de l'Omicron, si les chefs des grandes entreprises, si tous sont témoins de cette liberté que les Bugs portent en eux. S'ils décident de faire ce pas de côté, de sortir du chemin, s'ils comprennent que les Bugs les ont libérés du joug de Cosmo et Rebirth, s'ils comprennent qu'en choisissant de nous suivre ils seront alors les répercussions d'êtres n'apparaissant pas l'Ombre-Monde, alors qui sait combien d'entre eux oseront se rallier à la Terre? Combien oseront enfin se réveiller et nous suivre? Nous avons besoin des Bugs pour montrer à l'Humanité que nous ne sommes pas aussi déterminés que ce qu'a voulu nous faire croire ce monstre de Myphos Quadria!

C'est Orion qui a fait piéger le corps de Magyar. Une bombe a été placée dans son corps discrètement pendant l'interrogatoire, par sa milice privée. C'est pour cela qu'il était venu dans la prison. Il explique qu'il venait vérifier si Magyar avait déjà révélé quelque chose à propos des clones. Mais Magyar n'avait pas parlé, pas encore. Bien, il devait donc se débarrasser de lui coûte que coûte. Quel terrible coup à la Résistance cela aurait porté si l'Empire s'était emparé de clones de Finlongfinger?

Chrysaor avait un plan. Très malin, il a fait poser une bombe dans son corps. Une bombe qui se déclencherait au bout de XXX heures (selon vous et votre imagination, dans Sens, il faut combien d'heures pour arriver sur Mars?). Mais cette bombe avait également été programmée pour se déclencher au son de la voix de Ghaust. Orion sait que Ghaust aime interroger personnellement les Résistants. Il a eu des échos des terribles séances de tortures qu'il prenait plaisir à réaliser lui-même. Orion s'est alors dit qu'il y avait là une façon de faire d'une pierre deux coups.

Puis, une petite voix s'est immiscée dans sa tête. Il connaît Mardyns. Il se doutait bien que Mardyns était au courant du transfert. Et il se doutait bien qu'elle tenterait quelque chose, pour éliminer Magyar (ce qui arrangeait Orion). Ou alors, pour l'extraire de la prison! Et c'est là que le Duc eu l'idée de programmer la bombe afin qu'elle se déclenche également au son de la voix d'Helena.

Il pourrait ainsi se débarrasser d'elle. Sa disparition donnerait un tel coup dur à la Résistance de Sydney qu'Orion aurait alors toute la latitude pour garder son poste de préfet. Les attentats et meurtres cesseraient immédiatement si Mardyns disparaissait.

Lorsqu'il a vu les Bugs dans le couloir, son sang n'a fait qu'un tour. Il ne savait pas du tout qu'ils étaient déjà à Sydney. Et surtout, que faisaient-ils ici, dans la prison?

Il a compris qu'ils aidaient Mardyns à reprendre Magyar. Orion a tout de suite compris que les Bugs venaient surtout pour essayer de voir si Gladius était ici. Pendant qu'il quittait la prison, pendant de longues minutes, Orion s'est alors interrogé sur toutes les options qu'ouvrait l'implication des Bugs dans cette extraction.

Chrysaor fut alors persuadé que les résistants allaient tenter d'extraire Magyar plutôt que de simplement l'assassiner. La présence des Bugs dans cette mission scellait sa réussite.

Orion a bien vu que Mardyns n'était pas là dans le couloir. Et heureusement! Sinon ils auraient été tous oblitérés immédiatement. Mais l'explosion se déclencherait dès lors que les Bugs amèneraient le professeur devant Helena. Le Duc a donc fait un choix terrible. Il a alerté les gardes de la prison en leur demandant de vite contacter l'équipe supposée arriver pour le transfert. Cela leur a permis de confirmer qu'ils étaient encore en chemin, donc pas dans la prison! Orion les a donc trahi à ce moment, mais c'était pour sauver les Bugs!

Il savait qu'ils étaient piégés là-bas, seraient obligés d'assassiner Magyar, puis de laisser les résistants en passant dans l'O-M. Orion avait alors confiance dans la capacité des Bugs à se sortir de ce guêpier. Mais, et il le reconnaît, il a eu très très peur. Heureusement, ils s'en sont sortis indemnes, et Mardyns et Magyar sont morts. Il est rassuré.

Concernant le Diadème Noir et son échange.

Si ce scénario se passe avant Graveur (ce qui est préférable).

Orion a, depuis quelques mois, envoyé ses propres résistants (sa milice privée est en fait un large groupe d'hommes et de femmes résistants mais pas ralliés à Mardyns) pour enquêter sur la Nouvelle-York. En effet, depuis sa chute, il semble qu'il se passe quelque chose d'étrange là-bas. Hélas, de toutes les technologies qu'il a à disposition à Sydney, aucune n'est capable d'analyser correctement ce qu'il s'y trame (la tornade est un choc ontologique donc l'analyse de données est rendue très complexe).

En se renseignant directement sur Mars, pendant ses voyages à la Noble-Chambre (car oui, n'oublions pas qu'Orion participe à la Noble-Chambre tous les mois!), il a appris que l'Empire, lui aussi, s'intéressait de prêt à la Nouvelle-York.

Apparemment, un projet de recherche du corps de Finlongfinger a été lancé depuis quelques années déjà. Mais la catastrophe climatique en cours là-bas a mis à mal le projet. En effet, il est impossible pour un être vivant de s'approcher des lieux. Des robots et machines de guerre transformées ont été donc envoyées pour retourner les décombres à la recherche de Finlongfinger. Myphos Quadria en personne serait à l'initiative de ce projet. Il veut à tout prix retrouver son cadavre. Pourquoi? Orion ne sait pas. Est-ce pour faire aussi des clones?

Le Duc a pendant longtemps essayé d'en savoir toujours plus sur ce qu'il se passe là-bas, mais les informations sont classées top secrètes.

La taille de cette tornade ne fait que grossir au fil des ans. Le dérèglement climatique et géologique qu'elle engendre commence à avoir des conséquences sur toute la Terre. Orion sait que l'Empire n'en a cure (contrairement à l'Ombre-Empire, qui se démène pour régler le problème. Comme les Bugs ont pu l'entendre à l'ombre-radio. Et oui!)

Pour l'Empire, la Terre est déjà trop dérégulée et « abimée » pour qu'elle mérite qu'on solutionne ce problème.

Chrysaor avait absolument besoin des données récoltées par l'Empire et ses nombreux satellites afin de les transférer à la Résistance. À quoi bon libérer la Terre si elle n'est plus qu'un Enfer invivable?

Il a d'ailleurs eu vent de projets menés par des hauts responsables Omicron sur Terre pour tenter de détruire cette anomalie. Il a même entendu parler qu'un missile thermonucléaire serait tiré afin de perturber l'anomalie et la faire disparaître (cette découverte peut faire office d'une épreuve: les Bugs sont envoyés sur une plateforme pour stopper cette décision stupide et désespérée d'un haut gradé de l'Omicron prenant cette décision seul).

Un jour, Ghaust, qui était de passage à Sydney, a remarqué la pierre étrange qui trônait dans le bureau de Chrysaor. Il remarqua sa forme et sa couleur remarquable. Mais ce sont ses symboles qui lui ont mis la puce à l'oreille. Et longtemps après, Ghaust, au courant des efforts acharnés d'Orion pour récolter des infos concernant la tornade de la Nouvelle-York, proposa de lui donner ce qu'il voulait. Ghaust se vantait alors d'avoir sous la main tout ce qu'il a toujours recherché. Il le narguait en sous-entendant que la Terre n'était qu'un cailloux dans la chaussure de l'Empire. Il riait en lui expliquant qu'aucune solution à ce « problème » n'était vraiment cherchée.

L'Empire n'envisageait rien pour le moment donc.

Il proposa un deal au Duc.

En échange de toutes les informations, il voulait la pierre de son bureau.

Orion se demanda donc pourquoi il la voulait tant. Il fit analyser cette pierre qui lui fut offerte il y a longtemps (cadeau d'un noble en charge d'un gros projet de pipeline).

Donc Mardyns avait tort. Le Diadème Noir n'était plus en possession de Magyar depuis bien longtemps en fait! Ce n'est pas Orion qui l'a récupérée en interrogeant le professeur. C'est un « hasard ».^^

De l'analyse, il en est ressorti que c'était une pierre composée d'un matériau inconnu. Orion était présent pendant la présentation des découvertes faites sur Mars il y a plus de 400 ans, il était là quand les Runes de Cosmo et de Vie furent présentées au monde. Il sait que cette pierre ne ressemble en rien aux Runes recherchées par Myphos. (Ça il ne le dit pas au Bugs évidemment!)

Orion se demanda alors si cette pierre est d'origine sétantrienne, maintenant que Ghaust semble s'y intéresser ainsi. Si c'est le cas cela vaudrait dire que c'est la première fois qu'un objet

sétantrien est retrouvé sur Terre. Ce serait donc la preuve qu'ils étaient également présents sur Terre??!

L'intérêt soudain de Ghaust et sa manière de faire pour la récupérer attise la curiosité du Duc. Pourquoi Ghaust se conduit-il ainsi? Il ferait cela dans le dos de l'Intendant Suprême? Déterminé à récupérer tout ce qu'il faut pour sauver la Terre de la tornade, un jour, il confronte Ghaust directement, sur Mars. L'Amiral lui explique alors que cette pierre est effectivement « sétantriesque ».

Un certain Atome (!oui, c'est toujours sympa de name droper Atome dès Renaissance. Ainsi, il n'arrive pas comme un cheveux sur la soupe dans Chaos. N'oublions pas qu'Atome ne disparaît que lorsque Classiss s'enferme dans la Larme d'aziliz à la fin de Sens Mort), le chef des Quadrillas de Cosmo, lui aurait conseillé de la récupérer sans s'étaler d'avantage.

{En effet, n'oublions pas également que Ghaust est détesté par les Quadrillas de Cosmo. Myphos n'est plus comme avant. Lorsque Ghaust a été réveillé en 998, il constate que Myphos considère maintenant les Quadrillas comme ses propres enfants. Son immortalité l'a rendu froid et austère. Il n'a plus aucun geste paternel envers Ghaust qui est jaloux des Quadrillas (surtout d'Hélium). Il estime être le seul digne de la confiance de Myphos.

Les Quadrillas de Rebirth sont à sa botte et il fera tout pour que Myphos soit de nouveau fier de lui, comme avant. Il écoute ce que lui raconte Atome. Il apprend l'existence du Diadème Noir. Par orgueil et excès de zèle donc, aiguillé gentiment par Atome, Ghaust veut récupérer cette pierre. Atome lui explique qu'elle pourrait lui permettre de finaliser l'armure qu'il est en train de lui construire (Atome confectionne une Resplioide à Ghaust mais cela n'est pas très au point). Avec cette pierre, Ghaust, à travers sa Resplioide, pourrait « sentir » comme par magie, dans la réalité, celles et ceux qui n'ont pas d'ombre dans l'O-M. Il voit donc ici une occasion inespérée pour rendre fier son « père » adoptif. Il organise l'échange de la pierre le plus secrètement possible afin d'éviter d'alerter les Quadrillas de Cosmo qui semblent tout savoir et tout voir.

Point important: Ghaust fait tester la pierre sur un Quadrilla sur la place du marché, il sait donc que sa Resplioide et les Quadrillas sont corrélés. Est-ce Atome qui lui a dit? Certainement... Vous pourrez révélez certaines de ces informations plus tard via Météore, qui a dû en discuter avec Kranisten.

(D'ailleurs, Météore pourra raconter aux Bugs ce que lui a dit la Quadrilla à propos de la sensation et le pouvoir ressenti lorsqu'elle avait le Diadème en elle. Elle « voyait » les « anomalies » autour d'elle. Elle sentait « l'acide » dans les Répercutions. Donc, le Diadème fusionné avec un Quadrilla donne ce genre de pouvoir? Très différent de ceux du Bug finalement! Est-ce parce qu'ils sont des Quadrillas? De plus, le Diadème dans un Quadrilla ne fusionne pas, bien au contraire, il y a un fort rejet, très violent et terriblement douloureux, qui s'opère en eux.)

Le plan de Kranisten était d'empêcher cet échange mais Hélium les surveillait. Donc la discrétion de Ghaust a échoué! Hélium était là!

Mais compte tenu de son caractère très myphosien, elle n'a pas trouvé nécessaire de se soucier du Diadème Noir. Il faut garder à l'esprit que tout est planifié par Myphos.

L'Intendant et les Quadrillas de Cosmo ont d'autres plans. Myphos refuse toujours de récupérer les Runes alors qu'il sait où elles sont. Atome le presse de terminer la réunion des Runes dans l'ordinateur mais Myphos tempore. Il se doute de quelque chose. Il sent qu'il y a un piège. Il a un plan...^^

Atome guide alors Ghaust pour qu'il se dote d'une arme permettant de se débarrasser des Bugs, l'élément perturbateur qui « dérègle » l'O-M et plonge Myphos dans le doute et la méfiance à réunir les Runes.}

Orion voit l'occasion ici de profiter enfin de la situation. Calculateur et stratège qu'il est, Chrysaor pèse le pour et le contre. Il sait que s'il demande un avis à Sollipsis, il dira de lui transmettre la pierre immédiatement sans sommation. Mais le Duc sent qu'il faut en profiter. Il propose alors à Ghaust, en échange de la pierre:

- toutes les informations concernant la Nouvelle-York (ainsi l'épreuve 3 de Renaissance ne tombe pas comme un cheveux sur la soupe, genre « oh ba au fait ya une tornade qui devient grosse là! Ça vous dit pas d'y aller pour vérifier? »).
- puisque dans ces informations il y a toutes sortes de relevés par satellites, en les analysant longtemps, on peut relever qu'un objet non identifié s'est écrasé dans l'océan non loin de

l'ancien Caire. Ainsi, les Résistants envoient des subzeris pour vérifier et captent un signal étrange (permet une meilleure introduction à l'épreuve des Fragiles).

- dans les infos satellites, il a aussi des relevés très précis de Berlin. Cela permet de découvrir les habitudes et patterns des troupes Omicrons, d'avoir des cartes précises des installations au sol (ainsi, l'épreuve de Berlin est aussi impactée)
- Vous pouvez y ajouter ce que vous voulez pour des épreuves additionnelles.

Si ce scénario se passe après Graveur (ce qui est dommage).

Orion échange (en plus des données pour les Fragiles et Berlin, puisqu'il demande les données liées à la tornade mystérieuse de la N-Y qui vient de disparaître) des informations concernant les laboratoires inversés sur Séléné. C'est ainsi qu'il va comprendre que seule l'empreinte génétique de Myphos Quadria peut débloquer les lieux. Ghaust n'a que faire de ces ruines abandonnées sur la Lune et lui donne ce qu'Orion lui demande sans poser plus de question (Chrysaor peut expliquer que c'est pour un projet de rénovation du fragment du Réverbère dont il est partenaire avec certains nobles sélénites).

Concernant la clef que donne Ghaust.

Si Orion l'a récupérée, alors il transmet toutes les informations au Pôle Sud.

Si c'est les Bugs qui l'ont récupérée dans la bataille, Orion leur révélera tout ce qu'il y a dessus avant qu'elle ne soit analysée, prouvant sa bonne foi.

Concernant l'attaque de leur sliptik dès leur arrivée à Sydney, Orion explique qu'il n'y est pour rien. Il lui arrive de révéler des informations sur la Résistance de Sydney pour mieux avancer sur l'échiquier politique, mais jamais il n'aurait balancé les Bugs ainsi. Ce serait une pure folie!

Il explique que Ghaust était **officiellement** là à Sydney pour les festivités du moment. Il devait même prendre la parole pendant l'allocution habituelle du Duc (pour les jours de fêtes) afin de lui réassurer son soutien politique (cela faisait aussi partie du deal^^). **Officieusement**, Ghaust venait pour l'échange. Il a pris le prétexte des 2 jours pour rester discret.

La présence du vaisseau Amiral et des nombreux Quadrillas a dû accroître la surveillance du secteur autour de Sydney (en dehors du ressort d'Orion). Les Bugs ont donc dû être repérés à cause de ça. D'ailleurs, si Orion restait silencieux depuis quelques jours c'est qu'il avait peur que le deal avec l'Amiral Ghaust ne soit qu'un piège tendu pour prendre Orion en flagrant délit de trahison. Il a préféré rester le plus discret possible, et s'est donc contenté de vivre comme un préfet de l'Omicron exemplaire.

Si un Bug confronte Orion face aux accusations de Mardyns concernant son implication dans la fuite d'informations liées à l'existence des Bugs; s'il est questionné sur son implication véritable ou non dans la chute de la Nouvelle-York, il réfutera tout en bloc, choqué que l'on puisse penser cela de lui. (^^)

Est-ce que le Bug qui a eu les visions de Gladius va les répéter aux autres? Va t-il oser en parler à Gladius lui-même? Est-ce que Gladius va se confier à lui s'il le confronte?

C'est l'occasion de rendre Gladius hyper attachant, de faire de lui le PNJ majeur de Renaissance. Sa mort sera d'autant plus une tragédie.

Malak peut rejoindre la résistance du Pole Sud.

Il sera le PNJ parfait pour mener des missions d'envergure partout sur Terre.

Un protagoniste parfait pour diriger la résistance à Berlin.

Parfait aussi pour s'occuper de la paix sur Terre (avec Conrad^^) lorsque les Bugs partiront sur Séléné.

Une fois l'épreuve de Sydney terminée, c'est le moment idéal pour lancer les Bugs sur la piste d'Akina qui a disparu pendant leur mission. En effet, Akina a profité de l'absence de Gladius pour fracturer la porte de son bureau et récupérer toutes sortes de documents sensibles. Il est tombé sur des documents qui concernent le Gihu dans l'ancien pays appelé « Japon ».

La Générale Mardyns reviendra (tel Freezer). Mécha Mardyns! Repatchée de partout avec de nombreuses prothèses (un mix entre Robocop et Altered Carbon). Les Bugs tomberont bien plus

tard sur sa trace, à Paris. Magyar a-t-il eu le temps de révéler à Mardyns où était le laboratoire de clonage avant de mourir? Peut-être...

















