



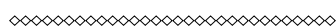
# CONFÉRENCE À HAUTS RISQUES



Supplément du jeu « Oxélie »  
<https://oxelie.com>

Écrit par  
 Lionel Tardy, Marc Bettex et Simon Antoniazza

## INTRODUCTION



### CONTEXTE DU SCÉNARIO

Malgré sa petite taille, Couvier est une ville très importante sur le plan international. Depuis de nombreuses années, le Jurian adopte une politique de neutralité face aux grandes nations. Cette attitude lui a valu le rôle d'arbitre dans de nombreux conflits, que ce soit sur le plan politique, militaire ou économique. Lors de la Grande Guerre, le *Rapport sur l'Oxélie* a été rédigé au Jurian. A la fin du conflit, c'est à Couvier que les grandes puissances décidèrent de placer la Conférence Générale des Nations (CGN), une organisation internationale chargée de veiller au maintien des bonnes relations entre les différents pays du monde.

Nous sommes en avril 733, la guerre est finie depuis presque une année. La Conférence Générale des Nations prend petit à petit ses quartiers dans de flamboyants bâtiments cédés par l'état du Jurian à l'organisation internationale.

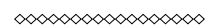
L'un des dossiers brûlants que la CGN s'apprête à traiter concerne l'aide à la reconstruction du Delgènor. A cette occasion, la CGN a convoqué les représentants des grandes nations à Couvier pour un sommet de plusieurs jours. Cette réunion sera aussi l'occasion de faire le point sur les efforts que les différents pays ont consentis pour lutter contre la corruption et leur façon de gérer magie et technologie. Autant dire qu'il y aura du beau monde et des gens importants dans la ville.

Les joueurs font partie des forces de sécurité internes à la CGN : gros bras, fines gâchettes, détectives, chacun d'eux a sa propre spécialité. Ils se connaissent tous et ont sans doute eu l'occasion de travailler ensemble sur d'autres affaires. Leur

mission est simple : anticiper les problèmes et identifier les dangers afin garantir le bon déroulement de la Conférence.



## CONCEPT



### DÉROULEMENT DU SCÉNARIO

Ce scénario se présente sous la forme d'une histoire totalement ouverte. Le groupe que vous allez guider se retrouvera confronté à différentes enquêtes qui sont présentées plus loin. Vous êtes libre d'inclure ou non les différentes situations selon le style que vous voulez donner à votre partie ou selon le groupe de joueurs que vous avez. Notez que votre groupe n'est qu'une unité parmi d'autres, aussi certains problèmes peuvent être résolus même si votre groupe passe à côté.

N'hésitez pas à exploiter le plan de ville de la ville de Couvier disponible sur le site cartographique d'Oxélie. Il vous permettra de situer les actions, d'imaginer des rencontres et de placer des événements annexes au scénario.

Le scénario prend fin lorsque la conférence se termine et que les dignitaires repartent les uns après les autres vers le pays. La conclusion peut être modulée librement selon le ton que vous voulez donner à votre scénario. Elle peut être dramatique : les Erkon parviennent à réaliser leur projet d'attentat et la conférence ainsi que les efforts de la CGN sont sabotés ; au contraire l'équipe aura peut-être réussi à déjouer leurs machinations et sera acclamée en héros ; ou peut-être qu'aucun Erkon n'aura mis les pieds à Couvier durant la réunion, les joueurs

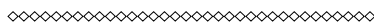
se contentant de résoudre des situations mineures durant les quelques jours du congrès. A part les félicitations de leur chef, ils n'obtiendront alors pas beaucoup plus de reconnaissance.

#### RESSOURCES EN LIGNE

Pour vous aider à planifier le déroulement du scénario, n'hésitez pas à consulter les ressources en ligne sur le site et le wiki d'Oxélie. Vous y trouverez des précisions sur la corruption, des indications sur la géographie des lieux visités et des précisions d'ordre politique par rapport à la Grande Guerre: <https://oxelie.com> et <https://wiki.oxelie.com>.



### LES PERSONNAGES



Les six archétypes suivants sont des propositions de personnages que vous pouvez utiliser pour jouer le scénario. Vous pouvez accéder à leur feuille de personnage complète via le site <https://personnages.oxelie.com>.

#### INSPECTEUR SAMUEL MINOVIS

Samuel Minovis est un homme droit et honnête, grand, décharné, mal rasé, cynique, morose et effacé. Il a passé son enfance dans les quartiers populaires de Tillia. Ses compétences et son caractère se sont formés auprès de bandes de voleurs et de délinquants en tout genre.

Il déteste par principe l'aristocratie et plus particulièrement les rois, ainsi que les assassins, les criminels, les personnes ayant peu de vertu, les voleurs, les mages trop fervents, les technologistes convaincus, les militaires et l'humanité en général. Par contre, il aime son travail et il le fait plutôt bien. C'est un de ces policiers dont le métier fait partie de sa nature profonde. Parfois il semblerait prêt à arrêter les créateurs même de l'univers pour « défaut de fabrication ».

#### GRÉGOIRE SABLE

Grégoire est un sympathique jeune homme blond, au sourire enjoué. Bien que désorganisé dans son travail, il est très brillant.

Il a étudié la chimie à l'université de Couvier et possède un mineur en magie. Ses parents surprotecteurs ont désapprouvé ses choix, considérant l'université comme un repère d'intellectuels mal lunés et décalés par rapport à la réalité. Depuis, il a coupé tout contact avec eux et c'est consacré pleinement à ses recherches.

Après avoir travaillé pour la CGN dans des laboratoires de recherche, il a pu exaucer son rêve de mettre en pratique ses compétences sur le terrain pour le compte de l'organisation. Grâce à celles-ci, il a beaucoup voyagé pour toutes sortes d'affaires impliquant la magie et la technologie.

#### TIMUR KRETERKOV

Kreterkov est un colosse roux de plus de deux mètres de haut, tout en muscles, barbu, tonitruant, impressionnant. Et il le sait. Il vient de Kalanolok où il a été formé à la dure aux armes, tant au corps à corps qu'à distance.

Au moment de la création de la Conférence Générale des Nations, il y vit une opportunité de paix et partit offrir ses services au Jurian. Il n'eut pas de problèmes à se faire engager dans la toute nouvelle force de sécurité internationale dépendante de la CGN.

Fétard qui boit beaucoup, on le retrouve souvent aux petites heures dans les bars en train de s'adonner à toute sorte de concours de beuveries. D'ailleurs, ses supérieurs ont dû plusieurs fois s'arranger avec la police locale pour le sortir de cellule de dégrisement et une partie de son salaire est souvent utilisée pour rembourser les dégâts qu'il lui arrive de causer dans des lieux publics lorsqu'il est ivre.

#### VIVIANNE KAN'TORLA

Vivianne est une jeune femme athlétique, à l'air décidé, et qui arbore le plus souvent une attitude hautaine. Elle vient des Taudis de Gamorine. Elle a longtemps dû se débrouiller par elle-même jusqu'à ce qu'elle découvre ses capacités magiques. La révélation fut brutale... surtout pour son agresseur qui s'est retrouvé brûlé au troisième degré, le visage couvert de métal en fusion !

Elle s'est faufilée au Mystérium où elle a pu apprendre à mieux utiliser ses dons, sans pour autant prendre la peine de s'inscrire en bonne et due forme



ou de payer ses cours. Lorsque son statut de resquilleuse a été percé à jour, on lui a laissé le choix : soit elle rejoignait les forces de sécurité de la Conférence Générale des Nations, soit la justice elgarodienne s'occupait d'elle. Elle a choisi les forces de sécurité où elle a trouvé d'autres opportunités pour mettre à profit ses talents.

#### CAPORAL CECIL ST-JEAN

Cecil est un petit homme d'un mètre cinquante dont le physique n'est pas très flatteur. C'est un ancien de l'armée délgénorienne. Il dut la quitter suite à un trafic fort lucratif qu'il avait mis en place en revendant des fournitures de l'armée auxquelles il avait accès facilement.

Lors de la création des forces de la CGN, il y a vu une occasion de se racheter une conduite et d'enterrer ses mauvaises actions passées. S'il a cessé ses activités illégales, il lui arrive parfois de chaparder quelques objets insignifiants pour son propre usage et pour enrichir sa collection personnelle.

Il est un compagnon agréable qui sait charmer son public par sa conversation et ses connaissances dans de nombreux domaines.

#### ATHENA RAMIREZ

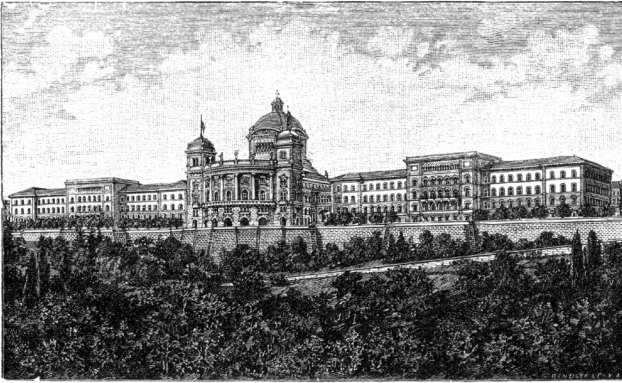
Athena est une jolie demoiselle, sarcastique, basanée au comportement garçon manqué passablement casse-cou.

Troisième fille de Ricardo Ramirez, Athena a grandi dans l'atelier mécanique de son père et a très vite montré des prédispositions pour monter et démonter les machines qui s'y trouvaient. A tel point que son père l'a prise comme apprentie alors qu'elle avait tout juste dix ans. Elle devient rapidement pilote d'essai des différents engins que l'atelier fabrique, obtenant une excellente maîtrise de la conduite automobile.

Son franc-parler terriblement sarcastique la rend sympathique mais, elle est rarement prise au sérieux quand elle s'exprime sur des sujets graves ou importants, peut-être parce qu'elle a tendance à tout dire au second degré.

Elle a rejoint les forces de sécurité de la Conférence Générale des Nations parce que le poste l'intéressait, rêvant d'aventures trépidantes, d'action et de folles courses-poursuites en voiture.





*Le siège de la CGN à Couvier*

Au total, une cinquantaine de miliciens siègent dans la salle. A la tribune se tient Arnaud Mortal, responsable du service de sécurité de la CGN ainsi qu'Ivan Dubuchet, président nouvellement nommé à la tête de l'organisation internationale. Si certains membres de l'assemblée côtoient fréquemment les deux personnages, ceux qui sont d'habitude en faction dans d'autres contrées n'ont eu que peu d'occasions de les rencontrer.

Ivan Dubuchet tient un rapide discours. Il aborde l'importance de ce sommet pour l'avenir de la politique internationale, l'occasion se présentant pour certaines nations d'enterrer définitivement la hache de guerre; et bien sûr le fait qu'il compte sur les gens présents dans l'assemblée pour que tout se déroule sans accroc. Puis il cède la parole à Mortal et se retire.

Le capitaine Mortal tient des propos plus stricts que ceux de Dubuchet: il s'agit de l'une des premières grandes réunions que la CGN organise, tout doit se passer au mieux. Si certains groupes se verront attribuer des missions précises, d'autres seront plus libres et devront mener une surveillance plus discrète des opérations. Il exhorte ses hommes à donner le meilleur d'eux-mêmes et à garder l'œil ouvert à toute activité suspecte. Il annonce pour terminer que des équipes ont été formées et qu'elles seront convoquées sous peu pour un premier briefing.

Les personnages se retrouvent alors autour d'une grande affiche placardée à la sortie de la salle. Les escouades sont composées de 4 et 6 personnes. Le rendez-vous pour l'équipe de vos joueurs est fixé à 8 h 30, soit d'ici une dizaine de minutes.

#### MISE EN BOUCHE

Mortal reçoit le groupe dans son bureau peu après la fin du briefing. «Les missions prioritaires

en premier lieu», dit-il. Il leur explique qu'au vu de leur expérience, ils seront affectés à la «surveillance active» de la ville: pas de mission spécifique, pas de rondes, pas de contraintes. Le but: garder l'œil ouvert et les oreilles tendues à l'affût de rumeurs, de situations anormales ou d'individus au comportement suspect. Bien sûr la mission se fait en civil et le groupe lui en référera directement en cas de soucis.

Avant toute chose... en tant que groupe expérimenté, la CGN a besoin des joueurs pour servir d'escorte officielle à un dirigeant de premier rang. Il s'agit de Joseph Sarignan, roi du Delgènor. Une mission qu'on ne saurait confier à de la bleusaille! Elle fait office de mise en bouche avant le début de la partie ouverte du scénario et permettra aux joueurs de débiter en douceur.

Les personnages n'ont plus qu'à enfile leurs tenues de sortie avant de partir à l'aérogare en automobile pour superviser l'arrivée du roi et l'escorter à son hôtel. Il débarque du dirigeable «Le Flamboyant», accompagné d'un corps diplomatique bien fourni et de sa propre escorte. Ils n'ont pratiquement aucun contact avec lui, c'est avant tout son secrétaire particulier, Aristide de L'Harpe qui règle tous les détails.

Il s'agira pour les joueurs de mener un petit convoi de quelques voitures à travers la ville, sans encombres. Au détour d'une rue, la voie est bouchée par une foule en marche. Il s'agit de Florin Tchetchou et de manifestants (voir «la manifestation» ci-dessous). Bien évidemment, pas question de changer l'itinéraire du roi, par conséquent, les joueurs vont devoir écarter la foule. Libre à eux de choisir la manière forte ou la diplomatie, mais les manifestants s'en rappelleront par la suite.

Arrivé devant l'hôtel du roi, un nouveau rassemblement se tient prêt à l'accueillir. Entre badauds, journalistes et autres curieux, personne ne représente un réel danger, mais le brouhaha de la foule et les flashes des photographes risquent de faire passer un moment stressant aux joueurs.

#### LES ENQUÊTES

Durant la conférence, toutes sortes d'événements vont se produire. Chacun d'entre eux vous permettra de faire découvrir à vos joueurs une partie de l'univers du jeu. Vous êtes libres de mettre des événements au second plan, voire même d'en faire de simples séquences narratives. A l'inverse, vous

pouvez en étoffer d'autres et leur donner plus d'importance. Si les joueurs interviennent en plein milieu d'une de ces histoires, sentez-vous libres de la faire évoluer selon leurs actions. N'hésitez pas à répandre des rumeurs, fausses ou exagérées par rapport à ces situations pour guider ou tromper vos joueurs.

#### LE COMLOT CONTRE RENARD

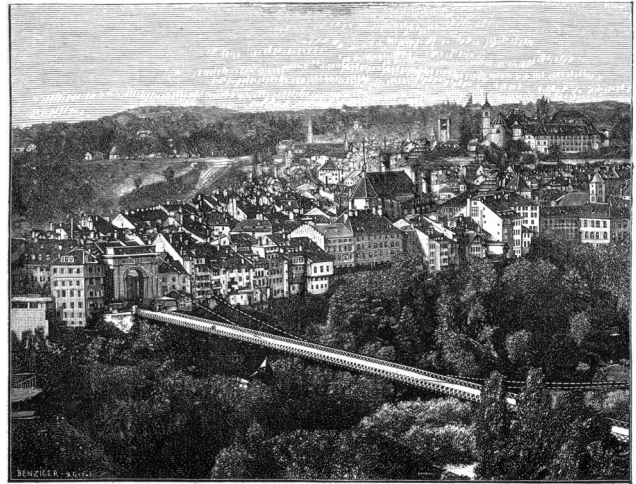
S'il y a une personnalité controversée qui assiste au sommet, c'est bien Joseph Renard. Depuis sa nomination au poste de gouverneur de Nouvel-Abilaine, la colonie Ganal sur Ergelara, il s'est attiré les foudres de la nation Ereglerg en empiétant sur leurs terres, au détriment des populations locales.

Avant même le début de la conférence, la délégation Ereglerg fait savoir aux responsables de la CGN que la venue de Renard n'est pas souhaitable. Elle proteste officiellement contre sa présence à Couvier. Sa démarche n'aboutira bien sûr à aucun changement mais c'est une manière de marquer sa désapprobation de façon officielle.

Tout le monde ne se contente pas de cette action et certains souhaitent que Renard ait un aperçu plus tangible de leur façon de penser. En particulier, un petit groupe de cinq personnes arrivé avec l'entourage de la délégation Ereglerg est bien décidé à aller jusqu'au bout des choses. Ils ont toutes été intégrées dans l'équipe de domestiques et logent au Grand Hôtel de l'Oriden, dans la partie réservée au personnel de maison.

Ils commencent par tenter d'intimider Renard en lui envoyant une lettre de menace de mort qu'il reçoit lundi dans la matinée et qui est transférée à la police locale. Elle contient quelques menaces et prie à Renard de quitter la conférence et de cesser tous ces actes ignobles à l'égard de la liberté des peuples. En l'inspectant plus en détail, les joueurs peuvent déterminer, même si elle est écrite en Elgarodien, que son auteur ne maîtrisait pas vraiment la langue.

Les menaces sont mises à exécution le lendemain, mardi soir. Au cours du repas, lorsque le serveur ouvre la cloche qui coiffe son assiette, Renard découvre avec stupéfaction un serpent prêt à mordre. Faisant preuve de sang-froid, il parvient à maîtriser la bête et quitte la salle sur le champ. Les convives présents l'entendent maugréer à foison sur l'incompétence des autorités locales. En montrant le cadavre du serpent à un expert en la



*Vue d'ensemble de la ville de Couvier*

matière, les joueurs apprendront qu'il s'agit d'une espèce typique du nord d'Ergelara, particulièrement venimeuse.

Mercredi, en fin de journée, on retrouve un cadavre roué de coups dans une ruelle sombre non loin de l'hôtel de la délégation Ereglerg. La personne qui l'a retrouvé aurait aperçu un petit groupe de gens, portant costumes et chapeaux, soignés et bien habillés, quitter les lieux. Il s'agit en fait de membres de la garde personnelle de Renard qui ont mis la main sur l'un des comploteurs et l'ont passé à tabac. Après quoi ses quatre compères disparaissent. En fouillant leur chambre et leurs bagages, les joueurs trouveront les plans d'un dirigeable avec de nombreuses annotations laissant supposer la préparation d'un sabotage.

En se renseignant, ils peuvent l'identifier comme étant le dirigeable que prendra Renard pour quitter la conférence vendredi matin. Les quatre individus se dispersent dans la ville et se cachent en attendant de se retrouver à l'aérogare. Ils disposent chacun de quelques explosifs qu'ils vont tenter de poser aux points clés de la structure du dirigeable. Une minuterie programmera l'explosion quelques heures après le décollage, à moins que les joueurs n'arrivent à déjouer le complot.

#### LE COMLOT ERKON

Depuis la fin de la guerre de nombreuses rumeurs font état d'un groupe d'individus qui au lieu de craindre les effets de l'Oxélie, les auraient accueillis à bras ouverts. Corrompus et incontrôlables, leur seul but serait de répandre le chaos sur le monde. Il s'agit des Erkons.

Une de leurs cellules a justement prévu de mener un attentat lors de la conférence. Leur dessein est de faire exploser une « bombe de corruption » au cœur de l'assemblée, en plein milieu des débats.

Ils ont établi leur base d'opération depuis quelque temps déjà et préparent leur coup avec une extrême discrétion, occupant un petit entrepôt au sein d'une zone industrielle aux abords de la ville. Ils mettent fin aux derniers préparatifs dans la journée du lundi et achèvent de fabriquer un dispositif techno-magique extrêmement puissant.

En procédant à quelques essais, ils libèrent un peu de corruption, ce qui produit un bref instant une forte lueur violacée aux alentours. Un malheureux passant reçoit une dose conséquente de corruption et atterrit un peu plus tard à l'hôpital avec des symptômes étranges qui attestent de son état.

Mardi dans la soirée, ils amènent leur dispositif au palais de la CGN et le placent dans une pièce qui sert d'entrepôt non loin de la salle de l'assemblée. En repartant, l'un d'eux se fait repérer par des gardes. Il tente de s'enfuir, mais se fait rattraper et emmener au poste de police. Lors de son transfert, il utilise une capsule de cyanure dissimulée dans ses vêtements pour se suicider et éviter un interrogatoire.

Ses deux complices retournent à l'entrepôt y récupérer quelques documents et s'évanouissent dans la nature. Si les joueurs arrivent à retrouver ce lieu, ils verront d'évidentes traces d'un usage très avancé de magie et de technologie. S'ils utilisent leurs connaissances, ils découvriront des indices laissant à penser qu'un dispositif techno-magique permettant de libérer énormément d'énergie a été conçu ici. Cependant, ils ne trouveront aucune trace des occupants ni quoi que ce soit qui pourrait les mettre sur la piste des commanditaires.

La course contre la montre commence, il s'agit maintenant pour les joueurs de retrouver la bombe avant qu'elle n'explode mercredi dans l'après-midi.

#### *LA MANIFESTATION*

La présence de nombreuses personnalités politiques influentes lors de la conférence incite un certain nombre de groupes d'intérêts à être présents lors des débats pour faire du lobbying auprès des dirigeants des grandes puissances. Si une grande partie de ces activités se tient à huis clos dans des salons privés, certains, bénéficiant de connexions

moins élaborées dans la société utilisent des méthodes plus simples.

C'est le cas de Florin Tchetchou, un jeune tounoungais, membre d'une famille influente de son pays, qui travaille activement pour faire reconnaître sa nation comme un pays à part entière auprès de la CGN. A défaut d'avoir ses entrées auprès des puissants, il sait convaincre du bien-fondé de sa démarche et motiver les foules.

Le but de Florin est d'organiser un grand rassemblement sur la place devant le palais de la CGN pour montrer que la cause du Tounoung et des peuples colonisés en général doit être entendue. Il commence par organiser une marche sur les routes de la ville, la journée du lundi, avec quelque 150 personnes. Sa démarche vise à symboliser son arrivée et à se faire remarquer. Cela occasionne un certain nombre de désagréments à la population, dont une partie ne voit pas d'un très bon œil ces invités surprise.

L'activité principale des manifestants pendant les journées du mardi et du mercredi consiste à placarder des affiches en ville et à distribuer des tracts. Ils visitent les auberges et autres estaminets de la ville pour y haranguer les clients afin de les sensibiliser à leur cause. Cela provoque quelques altercations que les joueurs peuvent être appelés à régler. Les manifestants resteront non-violents mais seront assez difficiles à déloger.

La manifestation principale a lieu jeudi, dans l'après-midi, juste devant le palais de la CGN. Florin a réussi à rassembler presque 300 personnes qui s'installent devant l'entrée principale et bloquent le passage aux délégations. Les joueurs seront probablement réquisitionnés pour empêcher les débordements, voire même pour disperser la manifestation.

Il y a plusieurs autres issues au palais, mais Renard insiste pour passer par la grande porte, c'est une question d'honneur. Devant le refus des manifestants de le laisser passer, il devient agressif et menace les manifestants. Ceux-ci restent inflexibles; il ordonne donc à son escorte personnelle de dégager un chemin par la force. Dans un premier temps, la foule, menée par Florin Tchetchou, encaisse les coups, mais finit par céder. A ce moment, les gardes du palais en profitent pour achever de la disperser. Restent une bonne trentaine de blessés dans un état plus ou moins grave qui sont évacués en direction de l'hôpital.

*L'EXPOSITION D'AUTOMATES*

La « Grande Exposition des Automates Intelligents » a ouvert ses portes quelques jours avant le début du sommet. Cette foire est organisée chaque année dans différentes villes du globe. Une occasion pour les grandes fabriques d'automates de présenter leurs nouvelles inventions. Depuis qu'on ne peut plus mélanger magie et technologie, les machines intelligentes sont extrêmement rares mais on en croise parfois dans de tels rassemblements.

Une rumeur se répand comme quoi un automate se serait échappé. Les responsables de la foire restent très discrets sur l'événement, mais plusieurs témoins affirment avoir vu une machine rôder dans les environs. Les suppositions vont bon train : simple canular publicitaire, objet corrompu utilisant magie et technologie ou encore arme secrète visant à saboter la conférence. Peut-être y a-t-il réellement un danger.

La piste de l'automate n'est pas aisée à suivre, il faut être attentif à des détails tels qu'empreintes de pieds métalliques ou traces d'huile. Les rumeurs propagées sont confuses. Il n'est pas simple de démêler le vrai du faux.

Petit à petit la piste emmène les joueurs dans la campagne aux abords de la ville. Ils retrouvent l'automate assis dans l'herbe, entouré de papillons, admirant leur vol gracieux. Il s'agit un superbe modèle humanoïde capable de se mouvoir librement : un chef-d'œuvre d'ingénierie qui utilise exclusivement de la technologie. Plus intelligent que ce qu'avaient imaginé ses concepteurs, il a été attiré par la nature et ses merveilles. Dépourvu de la capacité d'évaluer la portée de ses actions, il est simplement parti pour explorer les alentours et s'éloigner de l'environnement morne de la salle d'exposition.

Incapable de communiquer si ce n'est par des gestes et des regards, il est difficile de raisonner l'automate pour qu'il revienne à l'exposition. Si les joueurs sont à court d'idées mais qu'ils possèdent quelques compétences en mécanique, ils peuvent le désactiver – il n'opposera aucune résistance – pour ensuite le ramener tranquillement à son propriétaire.

## TABLEAU RÉCAPITULATIF

Sur la page suivante, vous trouverez un tableau qui récapitule les événements principaux des quatre enquêtes et qui met en perspective leur déroulement durant la conférence. Selon les actions des joueurs, certaines situations peuvent être décalées dans le temps.

## LES PERSONNALITÉS

Dans cette annexe, vous trouverez une brève description des différents personnages qui interviennent dans ce scénario.

*JOSEPH SARIGAN*

Joseph Sarigan est roi du Delgènor. Il s'agit d'un bel homme d'une cinquantaine d'années, dans la force de l'âge. Très distingué, il porte la barbe et le haut-de-forme. Cet homme sérieux et droit doit composer avec les nombreuses forces politiques divergentes au sein de la noblesse.

Sur le trône après la mort de son père durant la guerre, il tente de redresser son pays après le cataclysme qui l'a ravagé. La guerre est finie, mais la zone corrompue reste un problème de taille auquel il consacre beaucoup d'efforts. Au vu de l'importance stratégique de cette réunion, il a préféré venir en personne plutôt que de dépêcher un ambassadeur. D'autant plus que c'est un sujet qui lui tient particulièrement à cœur.

Il ne voyage jamais sans son secrétaire particulier, Aristide de L'Harpe, qui s'occupe de régler tous les détails. Il sait qu'il peut compter sur cet homme de confiance, grand, sec et froid, n'ayant pas de temps à perdre en bavardages inutiles.

*JOSEPH RENARD*

Le colonel Joseph Renard est une personnalité militaire et politique prépondérante au Ganal. Homme blanc d'une soixantaine d'années, il a conservé un corps athlétique et a les traits marqués par un long séjour sous les drapeaux. Il porte fièrement son grand uniforme de colonel de l'armée du Ganal, même s'il n'est plus en service actif depuis quelques années.

Il est avant tout connu pour son rôle dans le massacre de Samakwo en 712 alors qu'il comman-

	Joseph Renard	Les Erkons	Florin Tchetchou	L'automate
Lundi	Renard reçoit une lettre de menace. Son auteur est visiblement étranger.	Les Erkons essaient leur bombe et contaminent un passant.	Marche dans la ville.	L'automate s'évade.
Mardi	Attentat contre Renard, son repas est piégé avec un serpent. Celui-ci viendrait d'Ergelara.	La bombe est transférée au palais de la CGN, un Erkon est capturé et se suicide.	Démarchage et altercations dans la ville et les auberges.	
Mercredi	La garde de Renard passe à tabac l'un des terroristes. Dans leur chambre, on retrouve des plans de dirigeables.	Explosion de la bombe dans l'après-midi.	Démarchage et altercations dans la ville et les auberges.	
Jeudi	Les terroristes restants se cachent en attendant le lendemain.		Manifestation devant le palais de la CGN. Altercation avec Renard et son escorte.	
Vendredi	Les terroristes tentent de saboter le dirigeable de Renard.			

duit le 8<sup>e</sup> régiment colonial. Il était chargé d'assurer la sécurité dans les mines de charbon de la région lorsqu'une grève des mineurs Tounoungos a éclaté. Il a fait pendre plusieurs dizaines de grévistes pour faire un exemple, mais cela n'a fait que mettre le feu aux poudres. La tentative de révolte qui s'en est suivie s'est terminée en bain de sang, dont les victimes se comptent par milliers. Il est considéré comme le principal responsable de la dureté de la répression durant cette période et a hérité du surnom de « boucher de Samakwo ». On raconte qu'en privé, il en est particulièrement fier.

Depuis peu il a été nommé gouverneur de la colonie Ganal de la Nouvelle-Abilaine sur Ergelara. Il aurait été nommé à ce poste clé par le Major Grubert pour préparer une campagne d'expansion de la colonie au détriment des populations locales. Soutenu par son gouvernement, ce personnage est très controversé sur la scène internationale.

#### FLORIN TCHETCHOU

Membre du jeune gouvernement tounoungais, Florin est venu à Couvier sans invitation. Son but est de faire entendre la cause du Tounoung et des pays qui subissent la colonisation auprès des différents dignitaires présents au sommet. Non-violent et quelque

peu casanier, il est motivé comme jamais à montrer son pays sous un angle avantageux et à obtenir une place à la tribune officielle. Autant dire que les Ganalings ne le supportent pas. A cause de sa couleur de peau, il ne passe pas inaperçu et on le confond fréquemment avec le personnel de maison ou les serviteurs.

#### AUTRES PERSONNALITÉS

En plus des délégués habituellement présents auprès de la CGN, de nombreux dignitaires étrangers viennent assister aux débats : chefs d'états, ambassadeurs, représentants d'importantes corporations, hommes politiques influents et journalistes. Voici un petit échantillon des dignitaires les plus importants que l'équipe pourrait croiser :

**CASSIDIE TAN'ENSAR** — Cassidie Tan'ensar est la chancelière suprême de l'Elgarodie. Fraîchement élue à ce poste à la fin de la guerre, elle a œuvré en faveur de la paix, notamment en soutenant le *Rapport sur l'Oxélie*. Cela lui donne tout naturellement un rôle de premier plan lors de la conférence.

**ABDULLAH LAZIF** — Le sultan Abdullah Lazif règne sur la ville portuaire d'Oual'akimin. C'est un homme important dans la politique erèglerg, l'un de ceux qui a le soutien du Haut Pacha. Délégué à cette conférence en laquelle il ne croit pas, il est

ennuyé de devoir être ici, au froid, loin des affaires de son pays. Plus vite il pourra rentrer dans le désert, mieux il se portera !

**ALINE BOSSEL** — Aline Bossel est la secrétaire d'état du nouveau gouvernement du Saranor, depuis la sécession avec le Deglénor. D'un tempérament habituellement mesuré, elle est décidée à peser de tout son poids dans la balance pour restreindre l'usage de magies ou de technologies trop avancées.

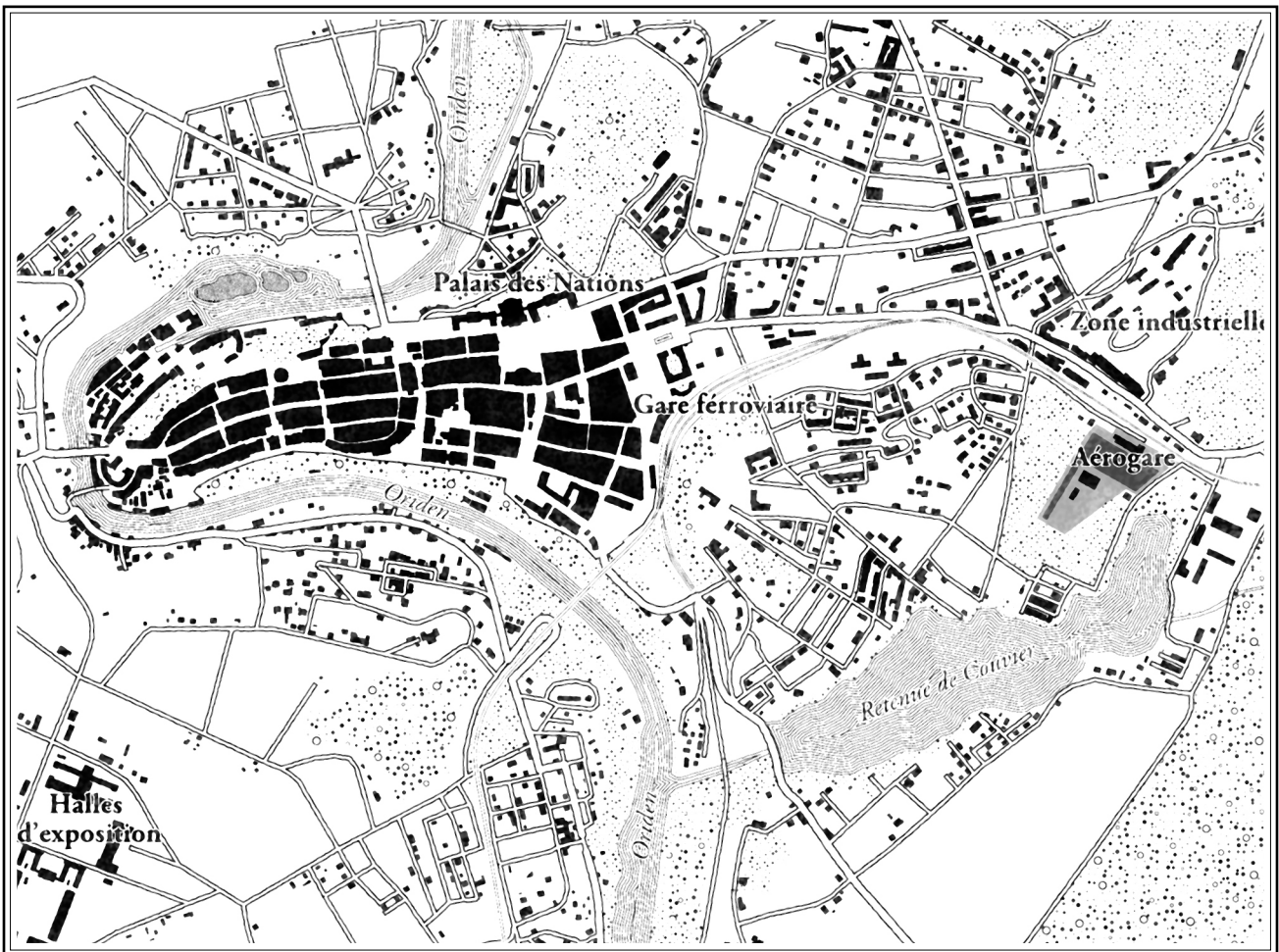
**ILUPRÉ VALUTER** — Ilupré est un homme âgé, passionné de technologie, membre de la Société des Sciences depuis ses études à l'Université de Tilla et actuellement dirigeant de la section telnekkane. Il représente la SDS lors du sommet et défendra bec et ongles les droits de la communauté scientifique en général et technologique en particulier.

**ANNE-SOPHIE DE VISSINE** — Anne-Sophie de Vissine dirige le Mystérium et elle a participé à la rédaction du *Rapport sur l'Oxélie*. Elle est très au fait du phénomène et s'entend bien avec Cassidie Tan'ensar qu'elle a côtoyé à plusieurs reprises dans

le cadre dudit rapport. Elle est ici pour s'assurer que les communautés magiques ne soient pas préférentielles aux dépens de la technologie et pour défendre le travail effectué conjointement avec la Hache d'Argent sur la corruption.

**LOUISE ASSOLENT** — Louise Assolent est l'envoyée spéciale de la *Fleche Incandescente*. Elle est l'une des vedettes mandatée par son journal pour couvrir les événements mondains ou politiques, reconnue pour son talent à obtenir des informations embarrassantes ou des détails croustillants sur les personnalités de premier plan quitte à les fabriquer de toutes pièces lorsqu'ils manquent.

**NOK STATØKBAR** — Célèbre mage Ryk connu pour ses sorts de relocalisation, il est aussi actionnaire du réseau de téléporteurs. Il est venu à Couvier pour assister aux débats en tant qu'observateur, mais aussi pour nouer des liens avec d'autres industriels de la magie présents lors de la conférence. On peut le croiser dans de nombreuses réunions ayant trait aux arts magiques ou auprès des membres du mystérium.



Carte de la ville de Couvier  
<https://maps.oxelie.com/112>