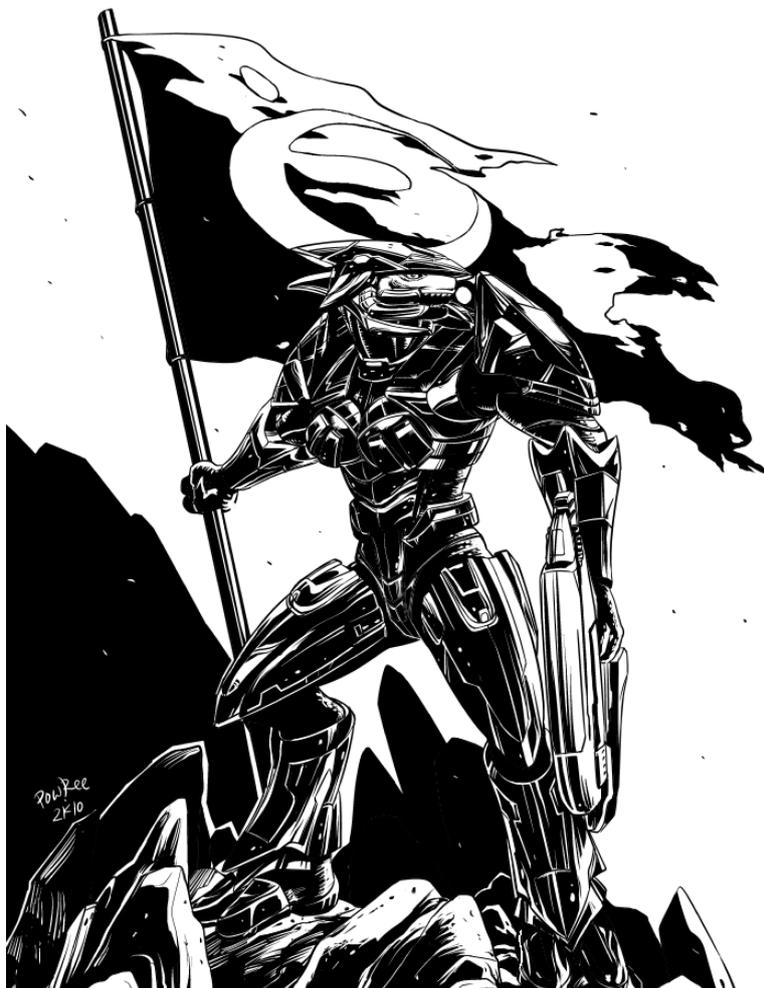


HÉROS OU HÉRÉTIQUES

MISSION OFFICIELLE
DE L'ALLIANCE COVENANTE



Mission officielle de l'Alliance covenante pour *Halo : Héros et Hérétiques* (V4)

Basé sur un jeu de

BUNGIE

INTRODUCTION ET REGLES SPECIALES

IMPORTANT : DOCUMENT POUR MAITRE DE JEU

Ce document est réservé uniquement au Maître de Jeu car il contient toutes les informations concernant le déroulement d'une aventure et ne doit pas être porté à la connaissance des joueurs afin de les laisser découvrir l'histoire uniquement en cours de partie.

Cette aventure est une mission officielle pour *Halo : Héros et Hérétiques* écrite par le créateur de ce jeu de rôle, Jack-115. Elle peut se dérouler à n'importe quel moment de la carrière d'une équipe de joueurs faisant partie de l'Alliance covenante du moment que les conditions suivantes sont remplies :

- Les personnages des joueurs n'ont aucune mission en cours et sont en permission.
- Ils n'ont absolument aucun lien d'appartenance connu avec l'une ou l'autre des factions hérétiques covenantes.
- Ils possèdent un alignement neutre, loyal ou héros.

REGLES SPECIALES DE SCENARIO :

1. Personnages endurcis :

Etant donné la relative difficulté de cette mission et son niveau d'importance pour l'Alliance, il est préférable que les personnages des joueurs aient déjà rempli avec succès quelques missions héroïques contre les humains et les hérétiques avant de s'y attaquer. Cela est nécessaire non seulement pour avoir des personnages d'assez bon niveau (échelon 3 minimum sur leur plan de carrière), mais aussi pour justifier le fait qu'ils aient été choisi pour cette opération. Le niveau de difficulté doit bien entendu dépendre de leurs capacités, mais l'aventure sera d'autant plus intéressante s'il est possible de leur présenter quelques sérieux obstacles.

2. Cartes et cinématiques :

Afin de diriger l'aventure dans le sens prévu par ce scénario sans trop faire dévier la narration, cette mission comporte de nombreuses cinématiques (voir livre de règle V4 en page 92) durant lesquelles vous narrez un événement aux joueurs sans qu'ils puissent intervenir jusqu'à ce que la cinématique soit terminée. Toutes les cinématiques de cette mission sont présentées dans des encadrés gris pour vous permettre de bien les différencier du reste du scénario. Prévenez bien vos joueurs que, étant donné qu'il s'agit d'un scénario officiel suivant une trame bien déterminée, ils doivent s'attendre à de nombreuses cinématiques.

De la même façon, afin de bien poser l'environnement de l'aventure, de nombreuses cartes sont disséminées dans ce document pour vous donner la disposition des différents lieux principaux que traverseront les joueurs. Certaines de ces cartes pourront être montrées aux joueurs pour leur expliquer où ils se trouvent tandis que d'autres contiennent des informations auxquelles ils ne doivent pas avoir accès (comme par exemple la disposition de forces ennemies qui les attendent).

3. Héros ou Hérétiques ?

Cette aventure propose deux déroulements différents selon que les personnages tendent à faire une carrière de héros dans l'Alliance ou s'ils sont susceptibles de rejoindre les hérétiques. De ce fait, à plusieurs moments de ce scénario nous vous proposons deux possibilités d'événements et vous devrez choisir l'une d'entre elles en fonction de ce que vous connaissez du désir d'évolution de vos joueurs. Ces possibilités sont toujours désignés l'un comme étant le choix « **Héros** » (restent fidèles à l'Alliance) et l'autre comme le choix « **Hérétique** » (se rebellent contre l'Alliance). Prendre l'un ou l'autre de ces deux chemins fait évoluer la situation de façon très différente alors assurez-vous de bien connaître l'ensemble de ces choix et de leurs conséquences avant de débiter cette aventure. C'est également une des raisons pour laquelle ce scénario doit être joué par des joueurs vétérans qui ont déjà parcouru plusieurs aventures ensemble, car s'ils ne se connaissent pas assez et ne sont pas suffisamment soudés, ce choix risque de provoquer une division fatale pour l'équipe.

LIEUX DE LA MISSION : *RUNNING ILLUSION*

IMPORTANT : les informations qui suivent sont rassemblées là pour aider le MJ à concevoir et à suivre le déroulement de l'aventure. Elles ne doivent en aucun cas être révélées aux joueurs autrement qu'au travers des actions de leurs personnages dans le cadre de la mission elle-même.

Nature : station spatiale covenant

Affiliation : loge hérétique de l'Illumination Divine et seigneur pirate Char'Eyana

Responsable : seigneur pirate Char'Eyana

Population : environ 25.000



Diamètre : 2130 mètres

Hauteur : 4218 mètres

Propulsion : deux moteurs à répulsion type-21

Vitesse sub-spatiale : 912 années-lumière/jour

Armement défensif :

- 12 rangées de tourelles à plasma type-3
- 65 tourelles laser à impulsion

Running Illusion constitue l'une des principales installations de la loge hérétique de l'Illumination Divine. Il ne s'agit pas d'une base militaire mais d'une plateforme de libre-échange permettant à la loge de collecter des ressources matérielles ainsi que des nouvelles recrues. Elle change régulièrement d'emplacement pour éviter d'être découverte par l'Inquisition des prophètes, restant toujours dans le vide interstellaire à plusieurs années-lumière du premier système solaire, même inhabité. Seuls quelques navigateurs de confiance reçoivent les nouvelles coordonnées de *Running Illusion* lorsque celle-ci se déplace, ce qui fait que leurs services sont extrêmement demandés par les pirates, contrebandiers, aventuriers et hors-la-loi qui souhaitent trouver profit ou refuge.

Cette station a été construite par la combinaison des efforts de l'Illumination Divine et de la flotte du seigneur pirate kig-yar Char'Eyana, celui-ci en ayant reçu le commandement direct afin qu'elle puisse se déplacer sur l'ensemble de son domaine sans risquer d'être attaquée par des membres de la guilde kig-yar de Tramkel. Elle renferme néanmoins d'importants effectifs combattants de l'Illumination Divine qui sont là pour trouver de nouvelles recrues mais aussi pour s'assurer que Char'Eyana ne tentera pas de disparaître avec leur station. Les relations entre les hérétiques et les pirates restent assez cordiales, bien que ces deux communautés ne se mélangent que très rarement, chacune ayant son propre domaine sur les différents niveaux de l'installation. Elles se sont même réparties les responsabilités militaires : les pirates contrôlent des tourelles de défenses et autres systèmes de protection extérieurs tandis que les hérétiques constituent à la fois des troupes de défense interne contre les abordages et une force de maintien de l'ordre.

L'existence de *Running Illusion* est parfaitement connue de l'Inquisition, cependant les agents de cette dernière n'ont jamais réussi à la trouver même s'ils sont parvenus à mettre la main sur plusieurs navigateurs de confiance. Le temps qu'ils se rendent aux dernières coordonnées connues par le navigateur, il n'y avait plus rien. Cela fait maintenant des dizaines de kyelds qu'aucune avancée majeure n'a été faite pour localiser cette station.

PERSONNAGES NON-JOUEURS IMPLIQUÉS

Cette aventure fait intervenir plusieurs PNJ importants qu'il est nécessaire de présenter rapidement ici pour que vous puissiez les présenter en détail aux joueurs lors de leurs diverses intervention ainsi que pour les incarner le plus possible en accord avec leur profil psychologique. Veuillez cependant à ne pas révéler certaines informations sensibles à leurs sujets pour éviter de gâcher la surprise des joueurs par rapport au déroulement du scénario de l'aventure. Par soucis de simplicité, nous avons présenté ci-dessous les différents PNJ concernés par ordre d'apparition.

1. Major Domo Iros 'Sulnae



Nom : Iros 'Sulnae
Grade : major domo
Affiliation : Alliance,
 6^{ème} division
Age : 32 kyelds
Taille : 2m23
Poids : 112kg
Signes particuliers : aucun

Le major Sulnae sera l'ange-gardien des joueurs ou leur pire cauchemar selon qu'ils choisissent de suivre la voie **Héros** ou **Hérétiques**. Ce vétéran sangheili est le parangon du guerrier inquisitorial ultra-puritan qui ne tolère pas la moindre faiblesse, qu'elle soit de corps ou d'esprit. Il pourra donc devenir soit un modèle de carrière soit un excellent boss de fin d'aventure en fonction du déroulement de cette dernière.

Apparence physique : Sulnae est massif, extrêmement musclé pour un sangheili, ce qui lui donne une apparence assez menaçante. Son regard reste toujours attentif, témoin d'une vigilance permanente en raison de son rôle très important dans la suite de l'inquisiteur Zerulee. Il porte de nombreuses cicatrices héritées de ses combats contre les hérétiques, ainsi que quelques-unes causées par des armes humaines, mais les plus remarquables restent deux trous laissés au milieu de sa poitrine par une épée à plasma, moins de cinq centimètres à gauche de son cœur.

Profil psychologique : Sulnae est un élitiste sangheili qui considère toutes les autres races covenantes comme très largement inférieures. Bien que son devoir envers l'inquisition l'oblige à considérer les hérétiques comme la pire engeance de la galaxie, il témoigne toujours plus de respect aux sangheilis hérétiques qu'à ses alliés des autres peuples, ne serait-ce que pour le défi qu'ils représentent en combat. Il a donc tendance à faire du favoritisme envers ses frères de Sanghelios lorsqu'il se retrouve forcé d'opérer avec des unités de combat mixtes de l'Alliance. En dehors de cela, c'est un individu distant, pieu et réservé qui semble entouré de mystères en permanence.

Profil RPG :

RACE	PV	Ag.	Char.	Dext.	End.	Force	Intel.	Per.	Vol.	Classe d'armure	
										Normale	Au contact
Sangheili	50	54	62	54	58	51	59	47	75	12	5

Bonus d'armure : 7

Équipement : Armure de guerrier avec accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique ultra, capteur de mouvements, interface tactique, combinaison étanche et antichoc.

Règles spéciales : *Troupes d'élite, Guerrier, Repli stratégique*

2. Inquisiteur Rova 'Zerulee

Nom : Rova 'Zerulee

Grade : inquisiteur

Affiliation : Alliance, 6^{ème} division

Age : 47 kyelds

Taille : 2m21

Poids : 110kg

Signes particuliers : œil gauche bionique suite à une mission secrète

Ce personnage sera le commanditaire de la mission et le principal responsable hiérarchique auquel devront référer les personnages de joueur s'ils choisissent d'évoluer sur la voie **Héros**. Dans le cas contraire, il pourra éventuellement devenir la Némésis des joueurs, un ennemi récurant qui reviendra plusieurs fois dans leurs futures aventures pour tenter de les anéantir en raison de leur hérésie et de leur trahison.

Apparence physique : l'inquisiteur Zerulee est assurément un individu impressionnant, non pas en raison de sa stature légèrement supérieure à la moyenne des sangheilis mais de l'aura d'autorité qui l'entoure en permanence. Son armure de commandement lourdement ornementée de runes inquisitoriales participe pour beaucoup au sentiment de puissance qu'il dégage, mais sa carrure légèrement plus importante que la moyenne des sangheilis accentue grandement cette impression. Son corps porte de nombreuses runes de pureté et de dévotion marquées au fer rouge sur sa peau.



Profil psychologique : en tant qu'inquisiteur, Rova'Zerulee a été formé à protéger son esprit de toute forme d'analyse extérieure, ce qui fait qu'il n'affiche que très rarement ses émotions et ses pensées. Son combat perpétuel contre l'hérésie ne lui laisse que peu de place pour autre chose que le devoir sacré qui lui a été donné par les prophètes, et il ne perdra donc jamais son temps en discussions futiles. Ses méthodes sont toujours très directes, souvent agressives, mais remarquablement efficaces.

Profil RPG :

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
63	75	66	62	64	68	51	86

Bonus d'armure : 10

Points de vie : 55

Classe d'armure	
Normale	13
Au contact	3

Equipement : Armure de commandement avec accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique ultra, interface tactique, capteur de mouvements, radio longue portée, transpondeur, combinaison anti-IEM, scanner, holopad.

Armement : 2 fusil à plasma type-25, épée à plasma, lame énergétique de poignet, 2 grenades à plasma, 2 grenades soniques type-4, matraque énergétique.

Règles spéciales : *Guerrier, Troupe d'élite, Repli stratégique Guerrier, Troupe d'élite, Légende vivante (1), Suivez-moi !*

3. Croisé Theos 'Janork



Nom : Theos 'Janork

Grade : croisé

Affiliation : loge de l'Illusion Divine

Age : 31 années standards

Taille : 2m30

Poids : 106kg

Signes particuliers : armure modifiée par ajout de vêtements et d'armures humaines, le tout entièrement teinté en noir et rouge.

Si les joueurs s'engagent sur la voie de l'hérésie, le croisé 'Janork sera le premier et principal contact vers lequel se tourner. Il deviendra leur meilleur allié pour les aventures qui suivront celle-ci, que ce soit pour intervenir auprès des hautes autorités de la loge en leur faveur ou pour les aider directement sur le terrain. Dans le cas contraire, il sera leur Némésis pour cette mission et pour toutes les autres faisant intervenir les hérétiques de l'Illumination Divine jusqu'à ce qu'il soit tué.

Apparence physique :

Profil psychologique :

Profil RPG :

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
57	78	64	52	57	61	52	79

Bonus d'armure : 10

Points de vie : 45

Classe d'armure	
Normale	15
Au contact	5

Equipement : Armure de commandement avec accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique ultra, interface tactique, capteur de mouvements, radio longue portée, transpondeur, combinaison anti-IEM.

Armement : fusil à plasma type-25 et épée à plasma.

Règles spéciales : *Guerrier, Troupe d'élite, Repli stratégique Guerrier, Troupe d'élite, Légende vivante (1), Suivez-moi !*

SCENARIO DE MISSION



Nous détaillons ici enfin le scénario complet de cette mission, qui peut durer entre deux et trois séances selon leur longueur et l'implication des joueurs. Certains passages tels que les chapitres **2 et 4** laissent une assez grande liberté d'action aux joueurs tandis que d'autres possèdent un fil narratif clair qu'il faudra plus ou moins réussir à faire comprendre aux membres de l'équipe pour éviter au maximum qu'ils s'en éloignent. Le risque qu'ils se mettent à quitter brusquement le fil narratif du scénario n'étant pas nul, vous êtes autorisé à déclencher des cinématiques (voir règles spéciales de ce scénario) pour les remettre dans le droit chemin car sinon il vous faudra user de beaucoup d'improvisation pour espérer amener l'aventure à une fin.

1. RASSEMBLEMENT

Quel que soit l'endroit où se trouvent les personnages de joueur suite à leur dernière aventure, ils reçoivent la visite de l'escouade de combat du major domo Iros 'Sulnae, composée de six combattants sangheillis en armures de Guerrier noires, sans le moindre auxiliaire d'une autre race covenant. Le major 'Sulnae se présente devant les héros puis sort un holopad qui affiche une grande rune violette accompagnée d'une suite de chiffres constituant une clé d'identification officielle de très haut niveau. Les personnages réussissant un test *Connaissances générales (Alliance covenant)* reconnaissent cette rune comme étant celle des inquisiteurs de la 6^{ème} division. Puis le major domo leur annonce :

« Soldats ! Votre présence est requise en orbite à la demande expresse de la Sainte Inquisition des prophètes. Veuillez nous suivre sans discuter. »

Escortés par l'escouade de 'Sulnae, les héros sont conduits à la plus proche plate-forme d'atterrissage / hangar à navette / sas d'amarrage selon l'endroit où ils se trouvent et montent à bord d'une navette de transport Phantom qui décolle immédiatement après leur embarquement et se dirige vers le vide spatial. S'ils regardent par les hublots ou s'avancent vers le poste de pilotage, ils voient que leur navette se dirige apparemment vers le néant... jusqu'à ce qu'elle traverse le champ de furtivité d'une corvette de classe *Prostration* qui apparaît alors devant eux. **Le plan de cette corvette est disponible à la page []**. Si l'un des personnages demande le nom de ce vaisseau, 'Sulnae répond qu'il s'agit du *Silent Devotion*, commandé par le capitaine Uorl 'Darolnee.

Le Phantom transportant les héros se pose dans le hangar à navettes et, alors que les portes de la soute s'ouvrent, le major domo chargé de les escorter leur annonce :

« Suivez-nous. L'inquisiteur Zerulee souhaite vous interroger sur la passerelle de commandement. »

Le groupe traverse alors le hangar à navette dans lequel se trouve également un étrange vaisseau civil en assez mauvais état. Ils passent ensuite dans plusieurs couloirs jusqu'à atteindre la passerelle où se trouvent de nombreux opérateurs sangheillis ainsi qu'un officier en armure dorée et l'inquisiteur Zerulee. Lorsque celui-ci remarque l'arrivée des héros, il fait un simple signe de tête à l'officier pour prendre congé avant de se diriger vers les héros. Il les observe un long moment tandis que l'escouade de 'Sulnae se place derrière eux de manière discrète, seul le major se plaçant devant eux, un peu en retrait derrière l'inquisiteur. Enfin, il leur annonce :

« Je suis l'inquisiteur Rova'Zerulee, mais ceux d'entre vous qui ne sont pas sangheilis devront m'appeler 'Seigneur'. Je pars pour une mission de la plus haute importance et j'ai besoin d'individus fiables pour m'assister, vous en l'occurrence. J'aurais certainement pu trouver mieux si j'avais eu plus de temps, mais il n'en reste pas moins que vos états de service sont les meilleurs parmi ceux que m'a transmis le commandement local, aussi j'attendrai de vous une attitude exemplaire. Sachez également qu'à partir de cet instant, vous êtes sous l'autorité directe de la Sainte Inquisition des Prophètes, ce qui signifie que vous devrez respecter un secret absolu sur tout ce qui concernera cette opération, tout manquement à cet ordre étant passible de mort. »

« Maintenant, pour vous expliquer plus en détail la nature de votre mission, je vous laisse avec le major 'Sulnae qui sera votre responsable direct durant toute la durée de la mission. Vous obéirez à ses ordres et lui rapporterez toute information que vous jugerez importante. J'espère que je n'aurai pas à me répéter. »

Là-dessus, l'inquisiteur retourne s'entretenir avec le capitaine du vaisseau tandis que le major 'Sulnae prend sa place tout en activant son holo-pad pour afficher différentes images illustrant son briefing :

« Est-ce que le nom *Running Illusion* vous dit quelque chose ? ... (prenez un air interrogateur) Non ? (passez à un air menaçant) ... Vous êtes sûr ? ... Tant mieux, car dans le cas contraire cela pourrait être un signe d'hérésie. Il s'agit d'une station spatiale construite par la loge hérétique de l'Illumination Divine en collaboration avec des pirates kig-yars voilà maintenant plusieurs dizaines de kyelds et qui leur sert à la fois de plateforme d'échange commercial, de centre de recrutement et de chantier naval pour réparer ou convertir leurs vaisseaux. Elle change d'emplacement régulièrement pour éviter tout repérage et seuls quelques navigateurs dans le secret sont systématiquement avertis de ses nouvelles coordonnées. Plusieurs fois l'Inquisition est parvenue à capturer l'un de ces navigateurs et à lui soutirer cette information, mais à chaque fois soit la station avait changé d'emplacement le temps de mettre sur pied une attaque de la flotte, soit elle disparaissait dès le début de la bataille sans que l'on puisse la poursuivre. »

« Il y a maintenant ... (il consulte l'horloge interne de son armure) deux arcs et trente-cinq segments, un agent de l'Inquisition qui est parvenu à s'infiltrer sur *Running Illusion* nous a transmis les coordonnées auxquelles se trouvera cette stations durant les sept prochains arcs. Une flotte de guerre est actuellement mobilisée pour mener une attaque de grande envergure, cependant nous devons nous assurer que cette fois-ci, l'ennemi ne pourra pas s'enfuir. Le seul moyen est de neutraliser discrètement les générateurs de saut sub-spatiaux de la station avant le lancement de l'attaque. »

« Malheureusement, nous ne pouvons pas compter sur le champ de furtivité du *Silent Devotion* car les hérétiques disposent de moyens de détections très avancés qu'ils ont volé à l'Inquisition avec l'aide de contrebandiers kig-yars. Notre unique option d'approche est d'infiltrer la station à notre tour pour la saboter de l'intérieur. Pour des raisons que je n'ai pas à vous préciser, cela est impossible pour l'Inquisiteur et mon unité, ce qui explique pourquoi vous avez été amenés ici aujourd'hui : vous serez notre ticket d'entrée pour *Running Illusion*. Vous vous rendez aux coordonnées actuelles de *Running Illusion* à bord d'un vaisseau civil que vous avez probablement vu dans le hangar en arrivant. L'idée est de vous faire passer pour des hors-la-loi souhaitant fuir les autorités de l'Alliance, voir éventuellement rejoindre la loge de l'Illumination Divine. Pour justifier cela, un avis de recherche a été lancé contre chacun d'entre vous dès le moment où nous avons quitté [LIEU DE RECRUTEMENT DU GROUPE] pour résistance à arrestation et meurtre de plusieurs agents de l'Inquisition. Si vous remplissez votre devoir aujourd'hui, ces charges seront retirées et vous pourrez retourner à vos anciennes fonctions dans l'Alliance. »

« Notre objectif principal est de saboter les générateurs de saut sub-spatiaux de *Running Illusion* afin de couper toute possibilité de fuite de l'ennemi. Si cela est impossible, nous devons localiser le système de détection avancé détenu par les hérétiques et le désactiver pour permettre au *Silent Devotion* d'approcher la station sans être repéré, ce qui lui permettra de frapper les générateurs avec ses armes navales. Notre objectif secondaire se résumera à tout faire pour faciliter la capture de la station par la flotte une fois la bataille commencée. Mais il y a autre chose : notre informateur nous a également rapporté que l'ennemi attend la visite d'un individu extrêmement important d'ici trois arcs. Nous avons plusieurs suppositions quant à l'identité de cet individu, néanmoins il y a de grandes chances qu'il s'agisse de l'un des deux dirigeants suprêmes de la loge de l'Illumination Divine : le commandeur Toka 'Zeralofum ou l'ancien légat de la Persévérance. Nous ne pouvons pas passer à côté d'une telle opportunité, et c'est pourquoi notre deuxième objectif principal sera d'identifier ce visiteur et de le capturer, de préférence en vie afin qu'il puisse être interrogé par les hauts membres de la Sainte Inquisition sur Grande Bonté. Est-ce que c'est bien clair pour vous tous ? »

(A ce moment, vous pouvez être amenés à repréciser certains éléments du briefing aux joueurs)

« Bien. Maintenant, retournez au hangar et familiarisez-vous un peu avec le vaisseau civil que vous allez devoir piloter. Vous pouvez aussi aller à l'armurerie pour sélectionner l'équipement que vous jugez nécessaire à l'accomplissement de votre mission, mais vous ne pourrez pas l'emmener avec vous directement car cela attirerait les soupçons des hérétiques. Au lieu de ça, mettez tout dans le container anti-grav qui se trouve là-bas : mon unité se chargera de le transporter et vous le récupèrerez sur *Runnig Illusion* une fois notre infiltration réussie. Nous partons dans quinze segments. »

A partir de ce moment-là, chronométrez discrètement le temps qui s'écoule et laissez les joueurs plus ou moins libres de discuter, de regarder autour d'eux, et surtout de cogiter sur leur situation. L'intérêt de ce moment est de permettre au MJ de voir si les personnages seraient plutôt du genre **Héros** en suivant aveuglément les ordres de l'Inquisition ou plutôt **Hérétique** en tournant le dos à l'Alliance si vous leur en donné l'occasion. Ce choix dépend également de ce qu'ils ont accompli durant leurs précédentes aventures et surtout le nombre de points de rébellion qu'ils possèdent sur leurs différents

profils. Cela vous permettra de mieux orienter la suite du scénario dans la direction qui correspond à leurs désirs d'évolution de carrière.

Le vaisseau civil qu'ils vont devoir piloter se nomme le *Tul'Saed*. Il s'agit d'un appareil sangheili de trente mètres de long, assez mal entretenu qui ne possède strictement aucun armement mais qui a l'avantage de pouvoir voyager dans le sous-espace malgré sa petite taille. Il possède une petite soute de transport qui contient des dizaines d'armures de combat sangheilis endommagées, la plupart portant des impacts d'armes humaines. Il y a un fusil à plasma et quelques cellules énergétiques rangées dans un compartiment du cockpit, celui-ci pouvant accueillir un pilote et un copilote.

Lorsque les quinze minutes sont écoulées, l'inquisiteur Zerulee ainsi que le major 'Sulnae et son escouade arrivent dans le hangar. Si les personnages sont à l'intérieur du *Tul'Saed* à ce moment, 'Sulnae leur ordonne d'en sortir pour se rassembler à l'extérieur. Quand ils sont tous là, en fonction de ce que vous avez observé dans le comportement des joueurs, déclenchez l'une des deux cinématiques suivantes (si vous n'avez aucune idée de leur désir de carrière, prenez par défaut la cinématique héros) :

CINÉMATIQUE 1 : HÉROS

L'inquisiteur Zerulee s'approche du personnage de joueur assumant le rôle de chef d'équipe et lui tend un mémo-cristal en annonçant :

« Ce cristal contient les coordonnées où se trouvera le *Running Illusion* jusqu'à son prochain transit. Vous avez acheté cette information pour 3.000 anneaux à un marchand kig-yar du nom de Yog Aert. Cela fait plusieurs lunes que nous savons qu'il fait partie des quelques navigateurs de confiance de l'Illumination Divine, mais jusque-là nous préférons l'espionner plutôt que de le capturer pour rien. Il a été discrètement incarcéré voilà neuf segments pour nous assurer qu'il ne puisse pas contredire cette théorie, donc normalement les hérétiques devraient vous croire. Retenez simplement son nom : Yog Aert. C'est bon ? ... Maintenant je suis navré, mais nous allons devoir vous tirer dessus pour rendre crédible le fait que vous ayez échappé à l'Inquisition. Désactivez vos boucliers énergétiques. »

Une fois que les joueurs se sont exécutés et que l'inquisiteur s'est éloigné, le major 'Sulnae et deux de ses guerriers sortent leurs fusils à plasma avant de lâcher une rafale chacun sur le groupe. Puis Zerulee leur annonce :

« Maintenant montez à bord et dirigez-vous vers ces coordonnées comme prévu. Mes guerriers et moi-même allons utiliser des camouflages optiques et nous accrocher à la coque au niveau des moteurs pour dissimuler nos signatures thermiques, puis nous aborderons la station pendant que les hérétiques inspecteront le vaisseau. Vous serez sans doute fouillés et interrogés vous aussi, donc tâchez de travailler votre histoire pour être convaincants. Une fois sur place, continuez de jouer votre rôle en attendant que nous parvenions à vous retrouver. Et surtout si vous êtes découverts, ne tentez pas l'impossible et ne perdez pas espoir : nous viendrons vous récupérer quoi qu'il arrive. Bonne chance à vous tous. »

CINÉMATIQUE 2 : HÉRÉTIQUES

L'inquisiteur Zerulee ordonne d'une voix impérieuse :

« Posez toutes vos armes à terre et désactivez vos boucliers énergétiques ! »

Dès que les joueurs ont tous obtempéré, le major 'Sulnae et deux de ses guerriers sortent leurs fusils à plasma avant de lâcher une rafale chacun sur le groupe, puis l'inquisiteur explique sèchement :

« Comme ça vous aurez vraiment l'air d'avoir échappé de justesse à l'Inquisition. Voici les coordonnées où vous devez vous rendre pour atteindre *Running Illusion* (il lance un mémo-cristal au chef du groupe de joueurs). Vous les avez achetées sur [LIEU DE RECRUTEMENT DU GROUPE] à un marchand kig-yar nommé Yog Aert pour 3.000 anneaux. Cela devrait suffire à justifier comment vous avez trouvé la station hérétique. Maintenant reprenez vos armes, partez et ne nous attendez pas. Nous vous suivrons par nos propres moyens. »

Quelle que soit la version que vous réalisez, les joueurs finissent par embarquer à bord du *Tul'Saed* et à se diriger vers les coordonnées que l'inquisiteur leur a donné. Le voyage dure douze minutes que vous pouvez chronométrer pour laisser les joueurs discuter de la mission, de l'inquisiteur et de leur situation afin de vous assurer de s'ils comptent agir comme des héros ou comme des hérétiques. S'il s'avère que vous vous êtes trompé ou qu'ils changent brusquement d'avis, ne vous inquiétez pas : il sera toujours temps de rectifier le tir plus tard.



2. COMITÉ D'ACCUEIL

Lorsque le voyage est terminé et que le *Tul'Saed* émerge du sous-espace, il réapparaît face à une douzaine de vaisseaux pirates kig-yars appuyés par un croiseur de classe *Ceremony* portant des runes hérétiques sur sa coque. Derrière cette petite flottille d'accueil se trouve la station *Running Illusion*, dont la structure est similaire aux stations spatiales de l'Alliance. Presque immédiatement après sa sortie du sous-espace, la radio se met à grésiller et les personnages se trouvant dans le cockpit peuvent entendre la voix d'un sangheili annoncer :

« Ici le *Sharped Hegemony*. Immobilisez immédiatement votre appareil et préparez-vous à être abordés pour une inspection réglementaire. »

Un vaisseau pirate kig-yar s'approche alors et s'amarre au sas bâbord du *Tul'Saed*, puis une voix kig-yar se fait entendre par la radio :

« Ouvrez le sas bâbord de votre vaisseau. »

L'équipe d'abordage est composée de huit pirates kig-yars assez bien équipés, certains d'entre eux portant même des armures de l'Alliance reconverties. Ils commencent à fouiller le moindre recoin du *Tul'Saed* pendant qu'un unique sangheili hérétique en armure de guerrier lourdement modifiée vient à leur suite pour interroger les joueurs. Il s'agit du croisé Theos 'Janork dont nous avons mis la fiche de PNJ au début de ce document, mais il ne donne pas forcément son nom lorsqu'il s'adresse au joueur. En effet, son interrogatoire peut se dérouler de manière très différente selon que les joueurs sont engagés sur la voie **héros** ou la voie **hérétique** :

Joueurs héros : 'Janork se montre très suspicieux et antipathique, donnant clairement l'impression qu'il doute beaucoup des réponses données par les joueurs. Il ne donne pas son nom même si les joueurs le lui demandent (cela évitera ainsi qu'ils s'attachent à lui). Il pose de nombreuses questions sur la manière dont ils ont obtenu les coordonnées de *Running Illusion*, consulte la base de données du réseau covenant pour confirmer certaines informations et demande des détails plusieurs fois pour s'assurer qu'ils ne mentent pas. Il demande par exemple s'ils ont marchandé avec Yog Aert et de combien ils ont réussi à faire baisser le prix des coordonnées, mais c'est un piège car il est impossible de marchander avec un kig-yar. A partir de là, l'interrogatoire peut se terminer de deux manières différentes selon que les joueurs sont convaincants ou non dans leurs réponses :

1 : INFILTRATION ECHOUÉE : Si les joueurs ne sont pas suffisamment convaincants (accordez-leur néanmoins quelques chances avant de les condamner), 'Janork comprend qu'ils ne disent pas la vérité et fait venir discrètement les huit pirates kig-yars qui fouillaient le vaisseau ainsi que cinq autres guerriers sangheilis portant des armures de conquête, puis annonce avec mépris :

« Sales chiens de l'Alliance ! Vous pensiez sérieusement pouvoir venir ici et nous faire croire ces sornettes ? Je devrais vous éjecter par le sas de décompression sur-le-champ... mais la loge pourrait trouver une utilité à vous garder en vie. Je vous conseille de ne pas essayer de résister : même s'il est peu probable que vous puissiez nous vaincre, huit lanceurs de torpilles à plasma sont verrouillés sur votre ridicule embarcation. Nous allons vous conduire sur *Running Illusion*, mais au quartier pénitencier. Maintenant remettez-nous vos armes sans faire d'histoire. »

Une fois que les joueurs sont tous désarmés, passez au [chapitre 3 : EMPRISONNEMENT](#).

2 : INFILTRATION RÉUSSITE : S'ils sont plus ou moins convaincants, 'Janork finit par leur annoncer :

« Bon, même si je garde quelques doutes à votre sujet, vous me semblez être honnêtes. Deux de nos vaisseaux vont vous escorter jusqu'à *Running Illusion* où vous pourrez vous amarrer au dock numéro... (il consulte l'ordinateur intégré à l'avant-bras de son armure) 21, niveau 7. Vous êtes autorisés à rester sur cette station pour une durée de 48 arcs. Au-delà de cette durée, si vous n'avez aucune raison valable de rester là nous serons obligés de vous évacuer par la force. Et tâchez de rester à votre place : nous n'aimons pas beaucoup les fauteurs de trouble ici... »

'Janork ordonne alors aux pirates kig-yars d'arrêter les fouilles et de retourner sur leur vaisseau, puis il s'en va également en laissant les joueurs libres de reprendre le contrôle de leur appareil. Passez au [chapitre 4 : SABOTAGE](#).

Joueurs hérétiques : le croisé 'Janork se montre assez respectueux et compréhensible, donnant volontairement son nom et profitant de la moindre occasion dans la discussion pour insulter la tyrannie de l'Alliance et de son Inquisition. Il pose ses questions de telle façon qu'il donne inconsciemment les réponses aux joueurs et ne demande aucun détail, ce qui permet à ces derniers de faire facilement une bonne impression et de s'attirer sa sympathie. Lorsque les joueurs lui disent combien ils ont acheté les coordonnées de *Running Illusion* à Yog Aert, il leur avoue :

« Vous avez eu de la chance : une fois sur deux il donne les coordonnées d'une station pénitentiaire près de *Silvered Hope* et les clients se font pulvériser instantanément par les systèmes de défense automatisés. Ca lui permet de se faire deux fois plus d'argent sans laisser de témoins. »

Lorsqu'il a terminé son interrogatoire, il annonce :

« Ecoutez, je ne vais pas vous retenir plus longtemps ici. Vous devez être déjà suffisamment tendus après votre affrontement contre ces vermines de l'Inquisition, et vous avez clairement besoin d'aide, alors je vais vous laisser repartir. Deux vaisseaux vont vous escorter jusqu'à Running Illusion, par pur soucis protocolaire, et vous pourrez vous amarrer au dock numéro... (il consulte l'ordinateur intégré à l'avant-bras de son armure) 21, niveau 7. Par contre, vous ne pourrez rester que 48 arcs, je suis désolé. Seules les personnes affiliées à la loge ou à la flotte du seigneur-pirate Eyana sont autorisées à demeurer plus longtemps. Tâchez de vous remettre en état et profitez bien de notre hospitalité. »

'Jonark rappelle alors les pirates kig-yars et leur ordonne de retourner à leur vaisseau. Mais alors qu'il s'apprête à partir lui-même, il se retourne vers les joueurs et ajoute :

« Bien que ce ne soit pas à moi de décider... vous me semblez être de bons combattants et, maintenant que l'Inquisition est à vos trousses, votre vie ne va pas être très facile si vous restez seuls. L'Illumination Divine est toujours prête à accueillir de bonnes recrues comme vous pour mener la croisade contre les faux-prophètes. Cela vous permettrait de rester indéfiniment sur *Running Illusion* et vous donnerait l'occasion de vous venger. De plus, notre guide spirituel le saint prophète de la Tourmente est attendu aujourd'hui pour faire un discours aux guerriers de la loge. Je peux vous introduire auprès de lui afin qu'il vous explique la raison de notre combat. Qu'en dites-vous ? »

Ce passage permet de déterminer plus directement si les joueurs décident de se comporter en **héros** ou en **hérétiques**. Bien entendu, il est possible qu'ils décident d'accepter la proposition de 'Jonark pour avoir une opportunité de capturer le prophète de la Tourmente étant donné qu'il s'agit d'un de leurs objectifs principaux, mais si c'est le cas ils le diront à voix haute devant vous pendant qu'ils délibèrent et vous saurez alors comment continuer l'aventure. Il y a donc trois possibilités :

- Si les joueurs refusent la proposition de 'Jonark, passez au [chapitre 4 : SABOTAGE](#).
- S'ils acceptent en comptant réellement rejoindre l'Illumination Divine, passez au [chapitre 5 : RECRUTEMENT](#).
- S'ils acceptent dans le but de pouvoir capturer le prophète de la Tourmente, passez au [chapitre 7 : CAPTURE](#).

3. EMPRISONNEMENT

Sous le commandement du croisé 'Janork, les pirates kig-yars prennent le contrôle du vaisseau des joueurs afin de le diriger vers les docks militaires de Running Salvation (voir le plan en annexe), escortés par quatre de leurs propres vaisseaux de combat. Les joueurs sont enfermés dans la soute de l'appareil jusqu'à l'arrivée. Sur les docks, quatre guerriers sangheilis en armure de combat et deux couples de lekgolos ont été mobilisés pour conduire le groupe jusqu'au bloc pénitentiaire. Pour l'atteindre, ils prennent le monte-charge principal jusqu'au niveau des garnisons militaires, puis traversent une partie des installations de l'Illumination Divine (casernes, armurerie, hangar à navettes, etc.).



Le bloc pénitentiaire est une énorme demi-sphère accolée contre la coque extérieure de la station et qui peut être dépressurisée en cas d'évasion des prisonniers, ces derniers étant alors éjectés dans le vide spatial. Son plan est donné en **ANNEXE ___**. Toutes les cellules sont fermées par des barreaux en métal comme le montre l'image ci-contre, et la plupart des détenus actuellement enfermés sont soit des kig-yars, soit des unggoy (parfois les deux ensembles, mais les unggoy servent alors de nourriture). Les joueurs sont tous enfermés dans la cellule 12, puis l'escorte hérétique se retire sans laisser le moindre garde dans le couloir.

Les joueurs peuvent réfléchir à quelques moyens de s'évader, mais aucun ne doit réussir. Ils sont obligés d'attendre. Dans les niveaux de difficulté élevés, les hérétiques peuvent revenir sortir l'un des joueurs pour l'emmener à la salle d'interrogatoire où il devra faire un test d'Interrogatoire sous peine de révéler des informations concernant l'opération de l'Inquisition, avant d'être ramené dans sa cellule. Dans tous les cas, au bout d'un moment l'un des gardes sangheilis revient en traînant avec lui un keg-yarn habillé en civil qu'il jette dans la cellule 10 (jusqu'alors vide) face aux joueurs. Une fois le garde reparti, le keg-yarn (qui est l'agent infiltré de l'inquisition dont a parlé 'Sulnae durant le briefing) régurgite un petit paquet qu'il avait préalablement avalé et en sort du plastique de découpe qu'il répand à deux endroits de l'un des barreaux de sa cellule. N'ayant pas de détonateur, il griffe violemment le barreau près de l'explosif pour provoquer des étincelles qui déclenche la combustion, celle-ci sectionnant le métal en un instant. Puis il s'avance vers la cellule des héros pour leur dire :

« Reculez-vous, je vais vous sortir de là. »

Il effectue la même manœuvre sur l'un des barreaux de la cellule des joueurs (peut-être deux barreaux si le groupe comporte des jiralhanaes ou des lekgolos à cause de leur taille), puis il demande de le suivre vers le poste de garde sans discuter car ce n'est pas prudent de parler pour le moment.

Là, les joueurs peuvent agir soit de manière discrète, soit en fonçant dans le tas. Les ennemis présents sur place sont indiqués sur la carte réservée au MJ en ANNEXE _____. Si l'un des gardes vient à sonner l'alarme, alors le keg-yarn annonce qu'il ne reste que soixante pulsations avant que le bâtiment tout entier soit dépressurisé et les hérétiques encore présents évacuent la prison pour se regrouper à l'extérieure en attendant la fin du compte à rebours, une porte blindée empêchant toute évasion.

Heureusement, ce n'est pas vers l'entrée que le keg-yarn guide les joueurs, mais vers un passage secret qui se trouve dans la salle d'interrogatoire. Il n'en parle pas aux joueurs jusqu'à ce qu'ils aient atteint cette salle et qu'il puisse retirer l'une des plaques de métal du plancher pour révéler un petit panneau de commande sur lequel il entre un code à sept chiffres. Là-dessus, un pan entier du mur se décale pour faire apparaître une porte blindée qui s'ouvre automatiquement et se referme une fois que le groupe l'a traversée. Ce n'est qu'à ce moment-là que le keg-yarn explique aux joueurs où ils se trouvent :

« Il s'agit d'un passage secret aménagé par les kig-yars durant la construction de cette station. Ils viennent de temps en temps pour espionner les hérétiques ou pour leur voler du matériel, voir même libérer certains prisonniers lorsque ces derniers leur doivent des services ou de l'argent. Il y a un réseau de coursives secrètes comme celle-ci qui traverse l'ensemble des niveaux de *Running Illusion*, mais je n'ai les mots de passe que sur une très faible partie d'entre elles. Venez ! Nous allons descendre vers les quartiers d'habitation. »

Le groupe passe à travers plusieurs couloirs avant de prendre un monte-charge qui les amène au niveau des quartiers d'habitation, puis prennent une succession de couloirs qui les amène dans l'entrepôt d'une boutique kig-yar. Parmi les étagères d'objets aussi divers qu'étranges se trouve le caisson anti-grav dans lequel les joueurs ont placé le matériel qu'ils ont choisi sur le *Silent Devotion*. Alors qu'il leur remet le caisson, l'agent keg-yarn leur explique :

« Je me nomme Eark Og' Neass. Je suis l'agent infiltré qui a transmis les coordonnées de cette station à l'Inquisiteur Zerulee. Il comptait vous laisser saboter les générateurs sub-spatiaux de l'installation pendant que lui et ses guerriers capturaient le visiteur de l'Illumination Divine, mais votre capture l'a forcé à changer ses plans : son groupe est en route vers l'ingénierie et il vous laisse tenter votre chance pour remplir l'objectif secondaire. Etant donné les conditions, il assure que vous ne serez pas blâmés si la cible est tuée, du moment que vous ramenez au moins sa tête. »

Si les joueurs demandent au keg-yarn quel est son rôle dans tout ça, il explique que l'inquisiteur l'a chargé de les surveiller de loin et de ne leur porter assistance qu'en cas d'extrême urgence. Eark est un espion de grand talent et un redoutable guerrier qui a été nommé Griffe Sanglante par l'inquisiteur Zerulee lui-même, donc il ne vaut mieux pas se mettre en travers de son chemin. Il enfile ensuite une armure de bien pauvre apparence, mais un test de Perception très difficile (**DD ≥ 25**) permet aux joueurs de voir que ce n'est qu'un camouflage et qu'il s'agit en fait d'une armure de Châtiment particulièrement bien entretenue et dont les équipements sont soigneusement dissimulés grâce au travail d'un ingénieur huragok.

4. SABOTAGE

5. RECRUTEMENT

Les pirates kig-yars, sous la surveillance de l'hérétique de l'Illumination Divine, prennent le contrôle du Tul'Saed et le dirigent vers la station *Running Illusion*, escorté par deux de leurs vaisseaux. Si les joueurs sont ouverts à la discussion, Theos 'Janork peut leur raconter comment il a rejoint l'Illumination Divine (voir son profil) ou diverses anecdotes relatives à ses

expériences personnelles (affrontements contre l'Alliance, voir éventuellement l'Inquisition, collaboration avec les pirates kig-yars, etc.). Une fois qu'ils se sont amarrés à la station, 'Janork les conduit à une sorte d'hôtel, le *Rocher Etincelant*, qui est néanmoins gardé par des troupes de l'Illumination Divine car il sert également de caserne temporaire lors des arrivées de grands effectifs de leurs combattants. En voyant 'Janork amener les personnages des joueurs, le responsable de l'établissement (un kig-yar richement paré à la manière des membres de la guilde marchande) demande :

« Seigneur, que puis-je pour servir la loge ? »

« Ces personnes sont de nouvelles recrues potentielles. Elles ont besoin de repos et de soins pour pouvoir passer le rite d'initiation. »

« Très bien, voici la carte d'accès de la chambre commune numéro 5. Je leur enverrai mes médecins et un repas chaud dès que possible. »

« J'espère bien pour toi. (il se tourne vers les joueurs) Je vous laisse, il faut que je m'entretienne avec les autorités de la loge. Je viendrai vous chercher ici-même dans deux arcs pour vous conduire au centre d'entraînement. D'ici là, ne quittez pas ce bâtiment. Vous n'êtes pas des prisonniers, mais comprenez que nous nous devons d'être extrêmement prudents envers les nouvelles têtes. Reposez-vous bien. »

Là-dessus, 'Janork s'en va en laissant les joueurs s'installer dans leur chambre. C'est une pièce extrêmement sommaire de dix mètres sur douze avec des rangées de lits gravitationnels, une table et six chaises ajustables pour seul mobilier, sans fenêtres, éclairée par un globe lumineux placé au plafond. Quelques minutes après, on toque à la porte : c'est un groupe d'une demi-douzaine d'unggoys chargés de porter le repas et de prodiguer les soins nécessaires, certains d'entre eux ayant des notions plus ou moins sûres en matière de médecine. La nourriture est une mixture semi-solide sans réel goût, mais qui renferme les nutriments essentiels pour le corps et cela ne diffère pas trop des rations militaires auxquels les personnages sont habitués. Une fois que tous les joueurs ont été soignés, les ungoys repartent.

Quelques minutes plus tard encore, la porte de la chambre commune s'ouvre brusquement et un keg-yarn entre précipitamment avant de la refermer derrière lui. Il porte une grande cape sale et rapiécée qui lui donne l'apparence d'un mendiant ou d'un esclave, mais un test de Perception assez difficile (**DD ≥ 20**) permet aux joueurs de voir qu'il a une constitution très robuste. Une réussite très importante sur ce test fait réaliser aux joueurs que sa cape dissimule soigneusement une armure légère et divers objets non identifiables. Dès qu'il rentre, le keg-yarn lève les mains pour intimer à tout le monde de garder son calme et dit tout bas :

« Doucement, je ne suis pas un ennemi. Je me nomme Eark Og' Neass. Je suis l'agent infiltré qui a transmis les coordonnées de cette station à l'Inquisiteur Zerulee. Il comptait vous laisser saboter les générateurs sub-spatiaux de l'installation pendant que lui et ses guerriers capturaient le visiteur de l'Illumination Divine, mais le fait que vous soyez parvenu à infiltrer les rangs hérétiques l'a amené à changer ses plans : son groupe est en route vers l'ingénierie et il vous laisse tenter votre chance pour remplir l'objectif secondaire. Etant donné les conditions, il assure que vous ne serez pas blâmés si la cible est tuée, du moment que vous ramenez au moins sa tête. »

A ce moment-là, tous les joueurs n'étant pas des lekgolos doivent réussir un test de Duperie ou de Force Mentale pour ne pas montrer à Eark qu'ils ont réellement changé de bord. Si un seul échoue à son test, le keg-yarn demande au chef d'équipe ce qui se passe, et celui-ci peut tenter de réparer l'erreur par un second test s'il le désire. Par contre, si plus d'un joueur échoue à son test, Eark réalise immédiatement leur trahison et dégaine une dague de jet énergétique qu'il envoie sur le tableau de contrôle de la porte pour le mettre hors service, puis il engage le combat. Il possède un profil de guerrier keg-yarn des troupes d'élite, mais porte une armure de châtiment, une lame énergétique de poignet, trois dagues de jet énergétiques, trois plastiques de découpe, deux grenades soniques, une caméra miniature et un communicateur.

Alerter les hérétiques qui se trouvent dans l'hôtel ne changera rien, car ils ne parviendront pas à ouvrir la porte avant la fin du combat. Si les joueurs tentent de garder Eark en vie pour l'interroger, celui-ci se suicide avec un poison stocké dans sa bouche. Une fouille assez facile de son cadavre permet de trouver l'ensemble de l'équipement qu'il dissimulait sur lui et de découvrir que sa caméra miniature transmettait en direct vers un opérateur inconnu. Lorsque les membres de l'Illumination Divine parviennent à déverrouiller la porte, 'Janork est le premier à pénétrer dans la pièce, sa main prête à dégainer l'épée à plasma pendue à sa ceinture. Il demande immédiatement à savoir ce qui s'est passé. Une fois que les joueurs se sont expliqués, il saisit la caméra miniature d'Eark et la connecte à son armure pour visionner les derniers événements enregistrés pendant que ses frères surveillent le groupe attentivement. Puis il annonce :

« Je ne remets pas en doute votre bonne foi, mais vous auriez pu me prévenir plus tôt. Cela nous aurait fait gagner un temps précieux. A présent, ces agents de l'Inquisition doivent être sur le point de saboter notre station, et s'ils réussissent nous n'aurons d'autre choix que de l'abandonner. Je ne vous pardonnerai pas tant que ces fanatiques resteront en vie. »

Ceci met fin à cette partie du scénario et déclenche le chapitre 6 : CONFRONTATION.

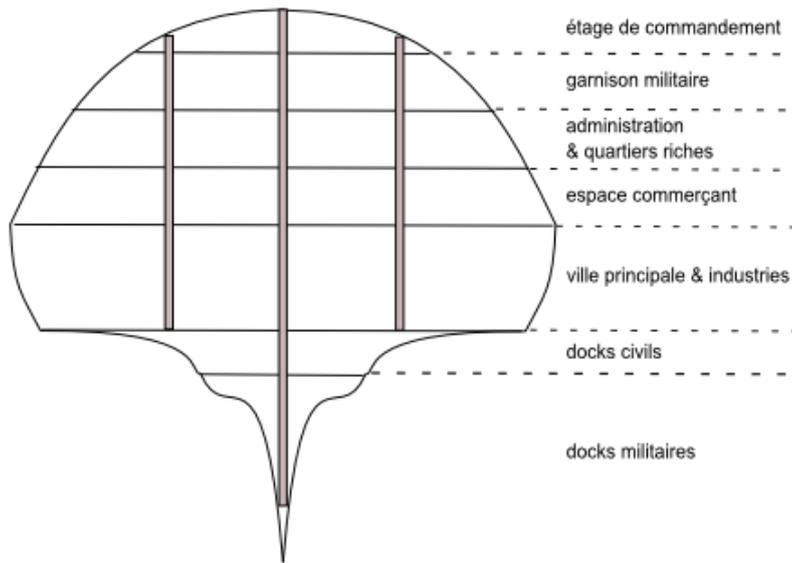
6. CONFRONTATION

Les joueurs et deux escouades de combat mixtes de l'Illumination Divine sont menées par 'Janork jusqu'au niveau de l'ingénierie afin de traquer le groupe de l'inquisiteur Zerulee.

7. CAPTURE

ANNEXE 1 : plan de la corvette _____

ANNEXE 2 : plan global de la station Running Illusion



ANNEXE 3 : plan du quartier de détention de Running Salvation