



# L'Agence du Mantel

aide de jeu n°6 pour

LÉGENDES DU  
NOUVEAU  
SOLEIL

« Je me trouve ici parce qu'ils sont contenus en moi – hommes, femmes, enfants aussi, riches et pauvres, vieux et jeunes, ceux qui sauveraient notre monde s'ils le pouvaient, et ceux qui lui arracheraient son dernier souffle de vie par appât du gain. »

Le Nouveau Soleil de Teur, vol. 1, chapitre 18, « L'examen »

L'Agence du Mantel est une branche occulte de la Tour des Orfèvres. Sa mission est de mettre en œuvre des opérations financières spéciales visant à endommager économiquement une cible (que ce soit un individu ou un État) ennemie de la Communauté. En ce sens, l'Agent du Mantel (dit Agent spécial) est une sorte d'« assassin économique ». Une opération peut s'inscrire sur le court terme, comme sur le (très) long terme, nécessitant parfois des équipes d'Agents spéciaux agissant de concert pour atteindre leurs objectifs.

## FONDATION DU MANTEL

Trois raisons principales motivèrent la création du Mantel par l'Autarque Coemnos :

- ❖ L'émergence d'Optimates richissimes, dont certains avaient acquis des positions dangereuses pour la Communauté, notamment dans le domaine des matières premières. Aujourd'hui encore, le Mantel peut être employé contre les coteries.
- ❖ La nécessité, pour l'Autarque, de disposer d'outils Lui permettant de précipiter certaines familles exultes gênantes dans les Reflets d'Or et de Jade (voir *Livre de règles*, p. 146).
- ❖ Enfin, le besoin de pouvoir assurer le bon déroulement d'une collecte chrysargyre (voir *Livre de règles*, p. 187). Taxe rare et impopulaire, elle s'accompagne d'un effort général des familles riches de tenter de dissimuler leur métal précieux

avant l'arrivée des collecteurs d'impôts. Au fait de cette tendance déloyale, le Mantel déploie ses Agents sur le terrain pour documenter discrètement les fraudes.

Les opérations du Mantel revêtent un caractère secret car elles ne sont presque jamais *moralement* acceptables. De ce fait, elles font partie des actes de la guerre constante que mène l'Autarque contre Ses ennemis, qu'ils soient domestiques ou étrangers. Plutôt que d'adopter une approche directe et armée contre les cibles qu'il désigne, le Mantel permet à l'Autarque de ne laisser (dans l'idéal) aucune trace de ses actions hostiles.

Quelques principes directeurs déterminent l'action des Agents spéciaux :

- ❖ La préservation de l'Agent spécial est primordiale. En cas de risque avéré d'être capturé ou tué, il doit abandonner sa mission
- ❖ L'Agent spécial s'efforce de s'exposer le moins possible à la vue du public, ne prenant pas de rôle trop voyant
- ❖ L'Agent spécial évite toute confrontation armée et directe au cours d'une opération, sauf s'il risque d'être capturé ou tué
- ❖ L'Agent spécial doit maintenir le secret sur ses activités, y compris dans sa vie civile, et endosser une identité d'emprunt
- ❖ Le Manoir Absolu ne reconnaîtra aucun lien avec un Agent capturé ou tué par l'ennemi





## FORMATION DES AGENTS

Recrutés dans les rangs des apprentis Orfèvres par le biais de tests discrets, les futurs Agents sont destinés à suivre une filière d'enseignement parallèle à celle de leurs frères et sœurs. Après un tronc commun de trois ans portant sur les métiers classiques de leur Guilde, les recrues sont présentées à des instructeurs dépêchés par le Manoir Absolu, qui les forment à l'espionnage et à d'autres compétences spécifiques. Leur finesse d'esprit, leur capacité de négociation, leur sens de l'opportunité et leur tenue en société, mais aussi leur capacité à mentir ou à manipuler, sont mis à contribution au cours de leur formation d'Agents spéciaux.

Nombreux sont ceux qui sont déclassés et, après que tout souvenir de leur formation ait été effacé par un psychurge, il leur est donné une nouvelle vie loin des Orfèvres. Les jeunes Agents (hommes et femmes) rejoignent alors une communauté secrète aux liens étroits, pour devenir des atouts redoutables aux mains de l'Autarque et du Grand-Maître des Orfèvres. Pour le restant de leur carrière en tant que Serviteurs du Trône, les Agents spéciaux recevront plusieurs identités factices, dont ils devront jouer pour mener à bien leurs missions, que ce soit au sein de la Communauté ou, pour les plus aguerris, dans d'autres Nations ou populations ennemies de l'Autarque. Un Agent spécial garde, en plus de ses généreux émoluments, le *cinquième* de ce qu'il parvient à dérober à sa cible, et ce, sans plafond maximal.

Selon que la cible est un individu ou une société, certains principes généraux sont récurrents. Dans l'idéal, une « opération spéciale » enrichit le Manoir Absolu tout en effectuant la cible. La phase préparatoire d'une opération spéciale est *primordiale* ; elle vise à collecter un maximum d'informations économiques et financières, directes ou indirectes. De ce fait, le Mantel et les Orfèvres maintiennent des rapports étroits, alimentant une banque de renseignements abondée par un réseau d'indicateurs, qu'ils soient locaux ou étrangers.

## LES OPÉRATIONS SPÉCIALES

Nous décrivons, dans les lignes suivantes, quelques types d'opérations spéciales couramment employées par le Mantel.

- ❖ **Le Stellionat.** L'Agent spécial vend à sa cible un bien prestigieux (bâtiment, domaine, œuvre d'art, etc.) qui ne lui appartient pas. Certaines opérations ont vu la vente (parfois à plusieurs reprises) de monuments, de ponts, de trésors nationaux ou de régions entières à des cibles riches qui désiraient acquérir des biens exceptionnels ou uniques.
- ❖ **L'Ictus.** L'Agent spécial organise, au sein de l'économie ciblée, une opération illégale *extrêmement* rentable et risquée. Il prend soin de recruter, dans la population pauvre, des intermédiaires qui se chargent de trouver des locaux, du

personnel et du matériel. À nul moment l'Agent ne dévoile son identité réelle ; il promet à ses recrues, étourdies par les sommes qui leur sont montrées, des revenus mirobolants et supervise l'opération à distance. L'exemple parfait d'une opération d'ictus est la production de drogues chimiques, qui affecteront la population (voir p. 201-202 du *Livre de règles*). La contrefaçon de marques de luxe, d'art, de médicaments et la contrebande, ainsi que le trafic d'armes ou de fausse technologie sont d'autres exemples éprouvés. L'objectif de l'ictus est de rapporter d'énormes dividendes *très rapidement*, au mépris de la prudence. Lorsque l'opération est inévitablement stoppée par la pègre concurrente ou les autorités locales, l'Agent spécial a déjà disparu avec l'argent.

❖ **Le Mirage.** L'Agent spécial mène une opération basée sur l'investissement *volontaire* de sa cible dans une opération montée de toute pièce (mines d'or, médicaments miraculeux, héritage princier, etc.), après qu'il aie gagné sa confiance. Les étapes de cette opération sont assez constantes :

- ♦ **Les Fondations.** L'Agent spécial étudie le profil psychologique de sa cible et son environnement. Il mène des préparatifs soigneux (recrutements, fausses identités, prétextes, accessoires, etc.)
- ♦ **Le Seuil.** La cible est abordée par l'Agent spécial
- ♦ **Le Vestibule.** L'Agent spécial fait connaître à sa cible l'existence d'une opportunité extraordinaire, exploitant par exemple sa cupidité, sa curiosité, sa vanité ou encore sa compassion, en fonction du profil établi par les Fondations
- ♦ **Le Salon.** L'Agent spécial donne à sa cible une somme ou un bien (peut-être factice), faisant valoir que beaucoup d'autres récompenses sont à la clé d'un investissement
- ♦ **Le Balcon.** L'Agent spécial déclenche un événement de crise, tel qu'un changement soudain de situation, et prévient sa cible que l'opportunité d'investir sera bientôt passée – et à jamais inaccessible
- ♦ **La Chambre** (facultatif). L'Agent spécial tente de dissiper les derniers doutes de sa cible, et effectue lui-même un investissement en présence de celle-ci
- ♦ **La Cuisine** (facultatif). L'Agent spécial fait intervenir un complice, qui se voit proposer le même investissement en présence de la cible. D'abord faussement dubitatif, le complice confirme rapidement que l'investissement est valide

❖ **L'Épigone.** L'Agent spécial met en place une opération de fausse monnaie. Après avoir réuni les moyens adéquats et établi des paravents financiers pour blanchir l'argent factice, l'Agent s'efforce de noyer l'économie locale sous des flots de monnaie contrefaite de très bonne facture. Plus cette opération perdure, plus l'inflation endommage l'économie locale.

❖ **La Gamme.** L'Agent spécial met en place une « arnarque pyramidale », au cours de laquelle il recrute de nombreux subordonnés qui, prétextant d'un artifice quelconque (produit miraculeux, niche financière, etc.) doivent se trouver eux-mêmes des subalternes pour percevoir une part de leurs bénéfices – et ainsi de suite. Tout en haut de sa pyramide, l'Agent spécial se réserve, bien sûr, la part du lion.



❖ **Le Murmure.** L'Agent spécial répand à grande échelle des rumeurs visant à saper le moral de la population, à diminuer sa confiance envers ses dirigeants et, de manière générale, à obtenir un effet dépressif sur l'économie et la monnaie. Par exemple : rumeur de défaite militaire, de décès de dirigeant, d'épidémie, de pénurie, de trahison, de scandale, etc. D'une autre manière, il peut utiliser la superstition ou la foi pour causer des paniques, des pèlerinages inutiles ou des émeutes de fanatiques en colère. En faisant usage d'autres émotions telles que la cupidité ou la générosité, l'Agent spécial peut respectivement causer des ruées vers l'or (après salage de mine ou de fleuve) ou obtenir frauduleusement des fonds destinés à une cause altruiste.

❖ **Le Flacon.** L'Agent spécial s'en prend à un individu en particulier, qui a été désigné comme ayant une influence ou un pouvoir particulier dans l'économie et la finance, ou qui possède une telle fortune que ses actions impactent les intérêts de la Communauté. Plusieurs voies s'offrent à lui :

♦ **Le chantage.** L'Agent menace de dévoiler des secrets inavouables (vrais ou faux) au public et exige des paiements importants ou des informations financières qu'il pourra exploiter ultérieurement

♦ **La manipulation.** L'Agent spécial domine mentalement la cible et l'amène à ses fins, en usant de séduction, d'intimidation, de persuasion ou de tromperie

♦ **L'empoisonnement.** Exceptionnellement, un Agent formé à cet effet peut employer l'arme chimique contre sa cible (dépendance à une drogue du type « si vous ne recevez pas de dose ultérieure de ma main, vous mourrez » ou poison spécial des Sorcières (voir p. 251 du *Livre de règles*)). Un autre exemple est le philtre d'amour, concocté par la même Guilde, rendant la cible éperdument amoureuse de l'Agent

❖ **La Curée.** L'Agent spécial, s'il en a la possibilité et si cela peut être accompli sans confrontation directe, vole l'argent ou le s biens de sa cible. Cela peut aller du vol d'art au pillage des réserves de métal précieux, en passant par le vol de bons au porteur – avec une équipe ou en solitaire. Un Agent bien préparé veille souvent à gagner du temps en remplaçant ce qu'il a volé par des imitations.

❖ **La Cavatine.** L'Agent spécial, par le biais d'intermédiaires corrompus ou de paravents financiers, remporte des offres publiques de marché (bâtiments, nettoyage, traitement des déchets, rénovations, etc.). Dans un premier temps, l'Agent spécial fournit des résultats satisfaisants pour endormir la méfiance de l'investisseur. Peu après, il disparaît avec l'argent.

❖ **La Pléiade.** Enfin, l'une des opérations spéciales les plus discutables, mais aussi les plus importantes du Mantel, est le blanchiment des richesses acquises par le Manoir Absolu au cours de manœuvres illégales. Relativement rare sous les Autarques de ces derniers siècles, cette opération voit un regain d'activité sous Appian, dont les activités occultes, en tant que maître-espion, n'ont parfois rien à envier à certaines Factions criminelles...

## Agent du Mantel

Carrière, à partir de NDP 2

### Synopsis

*L'argent est le nerf de la guerre. Issu d'une sélection drastique à la Tour des Orfèvres, ce personnage guildaire vit l'existence grisante et dangereuse d'un Agent spécial du Mantel, un véritable « assassin économique » qui frappe au cœur la fortune des ennemis de l'Autarque. Sa mission est donc de les tuer... sans faire couler leur sang*

### Phases conseillées

- Race : Humain
- Culture : Manoir Absolu, Nessus et autres cités
- Caste : Serviteur du Trône

### Caractéristiques

- Bonus parmi ADR, SGC, VLT et ATT
- AGR NDP +6
- EDU NDP +11
- STA +2

### Compétences

- Admin. & Lois, **Commerce**, Cryptologie, Décorum, Déguisement, **Falsification**, Folklore, **Intendance**, Perspicacité
- Un au choix : Effraction ou Furtivité
- Un au choix : Fouille ou Bibliothèque
- Un au choix : Persuasion, Séduction ou Tromperie
- Un au choix : Jeu, Art (Danse) ou Art (Mode)

### Langages

- Commun (parlé, lu & écrit) 14
- Langue morte (parlé, lu & écrit) 10
- Un au choix :
- Malpachi (parlé) 10
- Narquois (parlé) 6
- Xanthique (parlé, lu & écrit) 10

### Combat

- Armement civil
- Une arme stellaire de catégorie A ou un disrupteur neural furtif (voir p. 97 du *Livre de règles*)

### Traits

- Relance une compétence d'expression une fois par partie

### Avantages

- Le Cosmopolite : Art (Mode) +NDP, Danse +NDP, Séduction +NDP
- Le Bellâtre : ATT +1
- L'Aigrefin : Tromperie +2×NDP, Commerce +NDP

### Matériel

Des documents officiels (falsifiés, pour les détecter : *Difficile* -9), un nécessaire d'écriture et de falsification, un cylindre de cryptage, un nécessaire de déguisement (deux costumes préparés au choix), une tenue de soirée, un flacon de parfum, une paire de jumelles de théâtre

Niveau de vie : aisé