

## Deadmau5

" Quand le chat est parti, les souris dansent ! "

- Diction populaire

Parti d'une boutade, ce mouvement informel a démarré par la sédition de l'installation minière d'astéroïdes de la *Czerka Corporation* dans le secteur d'Habrixis. Cette dernière a bien tenté d'en reprendre le contrôle mais a dû faire face à une farouche et déterminée opposition.

En effet, très rapidement, l'endroit a rassemblé bon nombre de parias, d'anarchistes, voire terroristes tels que la Milice du Havre et autres personnes recherchées qui ont trouvé là le bastion qui leur permettait de repousser les assaut de la société, de la Corporation en particulier. Il n'est pas impossible que des membres d'UNITÉ (p. 98, Antagonistes) aient rejoint le mouvement. Les pertes ont été importantes et il a été décidé vu leur peu d'espérance de prospection estimée sur place de ne plus engager de frais et coût supplémentaires. Même s'ils ont laissé une prime à qui leur remettrait les codes sécurités et accès de la station. Quelques arrivistes et opportunistes ont tenté le coup et s'y sont cassé les dents. Certains pense qu'une escouade de légionnaires pourraient sans doute reprendre la position mais pareille opération n'est pas sans coûter un nombre – trop – élevé de crédits.

Le leader de ce mouvement d'insurrection s'appelle Sven Abraxax. Il s'agit d'un jeune vagarti qui a décidé d'abandonner la dicture "libérale" de la Corpo. Il a baptisé son mouvement Deadmau5 pour faire écho à la boutade initiale du diction populaire qui aurait fait naître la faction. Ces souris apportent la mort du libéralisme effrenné et

décomplexé de la Corpo.

Leur idéologie se fonde sur le fait de se débarrasser, se séparer de ses maîtres et dirigeants et reprendre la direction des affaires entre ses mains, de manière coopérative et participative. Un Conseil gère la structure suivant les décisions qui sont prises par l'AG de ses membres.

On tend à obtenir le consensus et l'unanimité. Tout à chacun qui y participe connaît ses principes et y adhère pour le bien commun et ne viendra le contester ou le remettre en cause de telle manière que les décisions et actions puissent se prendre et se décider de manière fluide et efficace. Les trouble-fêtes ou autres trublions sont invités prestement à quitter les lieux.

### Accroches d'aventures

#### Infiltration

Les PJ ont été informés de la présence de terroristes de la Milice du Havre ou de révolutionnaires d'UNITÉ. Ils ont été engagés pour capturer et exfiltrer ses partisans. A eux de les débusquer pour les kidnapper tout cela en restant discret.

#### Sédition

Les PJ peuvent faire partie d'un mouvement réactionnaire dans une installation perdue au milieu du secteur Habrixis et vouloir embrasser la philosophie du mouvement Deadmau5. Il faudra d'abord prendre le dessous sur l'autorité en place et ensuite organiser le mouvement.

