



## RÉCIT DE CAMPAGNE

OU

LES PJ SONT MALGRÉ TOUT SORTIS  
INDEMNES DE LEURS AVENTURES

### CHAPITRE I :

LES PJ DÉCOUVRENT QU'ILS SONT TOUS  
PETITS DANS L'UNIVERS  
(ET LE TITRE AUSSI...)

PROLOGUE.....	3
Avril 2343.....	4
Mai 2343, Jour 1, Tempête sur Talminoa.....	4
Mai 2343, Jour 1, Effervescence à X-Cavator.....	6
Mai 2343, Jour 1, Prélude réparateur - Complot sur Filmur.....	8
Mai 2343, Jour 2, Complot sur Filmur.....	8
Mai 2343, Jour 2, Première descente en ville.....	10
Mai 2343, Jour 3, Emplettes et festin font les bonnes missions.....	10
Mai 2343, Jour 4, Retour d'informations.....	11
Mai 2343, Jour 4, Le rapport du TMC.....	13
Mai 2343, Jour 5, De nouvelles emplettes et des seaux d'eau fraîche.....	13
Mai 2343, Jour 5, Le marché aux esclaves.....	14
Mai 2343, Jour 5, Jan Led Talpeinon, roi du bluff-à-donf-de-la-mort-qui-tue.....	16
Mai 2343, Jour 5, A l'attaque bourrine du Marché aux esclaves.....	18
Mai 2343, Jour 6, Une nuit pas très reposante.....	19
Mai 2343, Jour 6, Une journée où l'on traîne en sous-quêtes – La Loi de Katrem.....	20
Mai 2343, Jour 7, Les Centauriens, ça n'aime pas naviguer sauf sur ordre.....	23
Mai 2343, Jour 8, Une séparation tactique.....	24
Mai 2343, Jour 9, Rassemblement et élimination du Seigneur d'Ezano.....	25
Mai 2343, Jour 10, Direction le bateau pour Vlammis et repos en chemin.....	26
Mai 2343, Jour 11, Dans un monde futuriste, la marche, c'est fatiguant en plus d'être idiot mais ça n'a pas l'air de gêner les PJ habitués au médiéval-fantastique !.....	26
Mai 2343, Jour 12, En attendant la suite.....	27
REMERCIEMENTS.....	27

## PROLOGUE

Au début du 21<sup>ème</sup> siècle, les Terriens n'avaient que peu exploré l'espace. Ils n'avaient envoyés que quelques hommes sur la Lune, des robots d'exploration sur Mars et des satellites d'observation jusqu'à Pluton (avec un faible retour d'information). Il existait également de nombreuses navettes autonomes porteuses du message universel terrien. Les humains avaient quand même développés la vie dans l'espace à bord de stations à orbite géostationnaire : Mir (russe) et l'I.S.S. (internationale).

C'est à bord de l'I.S.S. que fut développé le convecteur spatial. Cette technologie terrienne permettait de propulser un vaisseau entre deux bornes du convecteur presque instantanément. Une version améliorée permettait la propulsion indépendante des vaisseaux. La seule difficulté étant de construire les bornes à proximité des destinations. En moins d'un siècle il existait des bornes à proximité de toutes les planètes du Système Solaire.

Un siècle plus tard, les Terriens atteignaient la Constellation du Centaure. La seule rencontre effectuée fût avec les Centauriens, des êtres à la peau bleue et doués d'intelligence. Ils n'avaient qu'environ 300 ans de retard sur la civilisation terrienne (ère des découvertes scientifiques majeures – 19<sup>ème</sup> siècle terrien). Le rapprochement entre ces deux espèces fût si difficile que la conquête spatiale entreprise par les Terriens fût stoppée net. Etoiles Lointaines prend place environ 70 ans après le premier contact... La conquête spatiale reprend dans un contexte étrange !

Nos futurs héros devront faire face à la mainmise des Dankorans sur la galaxie de la Voie Lactée, avec notamment les planètes repeuplées avec des Solariens ou des Centauriens depuis de nombreux siècles. Certaines planètes sont des prisons où les Dankorans se servent à volonté pour leurs expériences, mais d'autres se sont libérées et ont développées de nouvelles civilisations et technologies. Mais surtout il s'agira de libérer les berceaux Solarien et Centaurien de leur présence malveillante

Les Solariens représentent la nouvelle étape de l'humanité. Ils comprennent les terriens et les colons des autres planètes du Système Solaire. En deux siècles, la Terre, berceau de l'humanité, a vu évoluer les sociétés évoluant à sa surface. Peu à peu les nations se sont effacées entraînant avec elles toutes les grandes religions et croyances de par le monde. En parallèle émergèrent des guildes (militaire, commerciale, spatiale...) profitant des avantages d'une conquête spatiale. Quelques rares organismes dits gouvernementaux persistent tant bien que mal face aux guildes. Parmi elles, on retrouve entre autres l'antique FBI toujours actif sur le continent des Amériques. Les peuplements se font autour de grandes villes dont les dirigeants ne possèdent qu'un pouvoir régional. Chaque dirigeant est plus ou moins affilié à une guilde, une école de technomagie, ou une des nouvelles religions. La principale religion

émergente est la Lumière Astrale, une religion prônant l'amour de Mère Nature à l'échelle du cosmos

Les Centauriens sont natifs de la planète appelée Alpha du Centaure (Filmur par ses habitants). Cette planète possède deux lunes. La planète est constituée de deux continents, le principal (qui fait de Filmur la "planète verte"), habité par les Centauriens couvre 60% de la surface. Une région océanique décrit une couronne autour d'un territoire représentant 17% de la surface de Filmur. Ce territoire est délaissé par les Centauriens car il abrite un peuple pacifique et beaucoup moins évolué. La guerre n'a jamais existé (ni aucunes armes) dans cette région où l'on sort à peine de la préhistoire et où l'agriculture émerge peu à peu. Ce peuple primitif est composé d'Aroks et vit en Ezano. Les Centauriens ont été la première espèce extra-terrestre découverte suite à la conquête de l'espace par les Solariens. La planète est actuellement dirigée par un dictateur qui doit faire face au RLC (Rassemblement pour la Liberté des Centauriens). Les Centauriens sont toujours à la recherche de la descendante royale, unique prétendante légitime au trône et portée disparue depuis quatre longues années...

-----

A ce niveau, vous en connaissez autant que les joueurs lors de leur première partie, et ceux-ci ignorent tout des intrigues auxquelles ils vont devoir faire face, ni des actions héroïques ou stupides qu'ils réaliseront ! J'espère seulement avoir créé un univers intéressant et complet pour alimenter le monde du jeu de rôles space-opéra. Je ne cache pas mon manque de talent pour la rédaction, toujours est-il que ce récit est tiré en partie des scénarios prévus et des notes prises par les joueurs dans leur journal de campagne (notamment des citations absurdes) afin d'être au plus près de ce qui s'est déroulé durant les séances d'Etoiles Lointaines, dont je fus et suis encore le narrateur.

Bonne lecture,

Nicolas MARIE

*Avril 2343*

Alors qu'il était en pèlerinage sur une station géostationnaire autour de Saturne où ses parents sont morts il y a quelques années des suites d'une collision en navette, le psi Ansjorg reçut un message télépathique puissant lui demandant de se rendre le plus tôt possible sur Talminoa, une des deux lunes de Filmur. Le but de cette démarche restant un mystère, le psi habitué à voyager et louer ses services sur tous les mondes, prit le premier vol en direction de ce lieu où vraisemblablement il semblait se préparer des événements exceptionnels.

A son départ depuis la borne Dokisons du Grand Convecteur à proximité de la Terre, Ansjorg croisât le chemin d'un mercenaire répondant au doux nom de Misère. Ce dernier désirait changer de coin afin de glaner un peu d'argent en tapant sur tout et sur rien. Ansjorg lui proposât alors de l'accompagner lui garantissant de l'action sur Talminoa. A bord du vaisseau de transport pour le Système Solaire Centaurien, les deux nouveaux compères rencontrent deux techs, employés de la société minière X-Cavator. Cette entreprise est la seule présente sur Talminoa, lune quasi désertique où quelques végétaux épineux et animaux étranges survivent près de rares oasis. Les deux techs ne se connaissaient pas, d'ailleurs l'un des deux, Lihvas, émettait quelque doute concernant le second tech. Il était certain de ne l'avoir jamais vu au sein de l'antenne neptunienne d'X-Cavator. Il n'avait d'ailleurs pas tort ; en effet le second tech n'était autre qu'un voleur agissant pour la non moins célèbre mais discrète Guilde des Voleurs. Celui-ci, usant habilement de ses habitudes de malfrat, prit la place du second gagnant de la tombola, dont le gros lot était la visite des sites miniers de Talminoa, afin de mener une enquête pour le compte de la guilde. Ce centaurien, voleur de son état, se nomme Septien Selfareine et se présentât ce jour-là avec le nom d'emprunt de Terrak Rorden.

Le voyage de trois semaines entre les deux systèmes solaires pouvait commencer pour ces quatre inconnus...

Pendant ce temps à Filmur, Syfteines Balaris, fils d'un riche marchand centaurien, se préparait à partir en visite sur Talminoa grâce aux relations paternelles. Ce jeune centaurien déjà un peu imbu de sa personne et reconnu pour son impulsivité sortait tout juste de l'école de médecine où il avait obtenu son diplôme avec brio. En plus de pratiquer la médecine avec talent, son caractère était affirmé par sa croyance en la Lumière Astrale, religion émergente considérant comme réelle l'existence de Mère Nature à l'échelle du cosmos. Il aspirait à devenir adepte et souhaitait profondément rencontrer un prêtre qui accepterait de le former aux sorts de guérison de la Lumière Astrale. De plus, il faisait partie de cette troisième génération de centauriens bénéficiant des connaissances et des technologies solariennes. Cette génération était en cela porteuse d'espoir pour mettre sur un pied d'égalité les Centauriens et les Solariens.

*Mai 2343, Jour 1, Tempête sur Talminoa*

C'est dans le gigantesque spatioport de Menkor, borne centaurienne du grand convecteur, que le jeune Syfteines rencontre les quatre compères tout droits venus du Système Solaire. Sa première approche fût à l'intention de Terrak Rorden, seul centaurien de la troupe, afin de connaître son rang sur Filmur. Ce dernier, restant très vague tant sur son passé que son avenir, ne dit que de sommaires banalités sur le beau temps sur Filmur. Face à quoi, Misère, brute épaisse et légèrement écervelée se pressa de ponctuer avant d'embarquer pour la navette orbitale d'X-Cavator :

- Tiens, un fils à papa ! L'argent coulera à flots d'une manière ou une autre sous peu...

Seuls Ansjorg et Terrak relevèrent la remarque en s'adressant un petit sourire.

La visite commença par le lieu de vie de Talminoa : Point Central. Le guide emmena ensuite les visiteurs au Site de forage Numéro 2. Les PJ ne se trouvaient à peine depuis deux heures sur la lune centaurienne, que Point Central les informait que la tempête Shain se levait et imposait de raccourcir la visite. Il ne leur restait plus que 3 heures. Shain surprenait tout le monde car celui-ci n'aurait dû se déclarer que trois semaines plus tard selon son cycle annuel et naturel. Les PJ étaient tous remontés dans le landspeederbus en compagnie de leur guide qui pilotait et faisait route vers Point Central, lorsque Altan Shakar, le responsable de la sécurité d'X-Cavator les contactât par radio :

- Allô ? Ici Shakar. On a un problème. Les landspeederbus des sites 1 et 2 ont refusé de décoller. L'équipe de secours est allée les récupérer. Et le Site 3 ne répond pas : plus de liaison radio ! Si ces occupants sont coincés aussi, l'équipe de secours ne pourra revenir à temps pour les récupérer avant le gros de la tempête, qu'aucun engin de la base ne saurait affronter ! C'est sur votre chemin, et il n'y a que vous qui puissiez agir. Je compte sur vous !

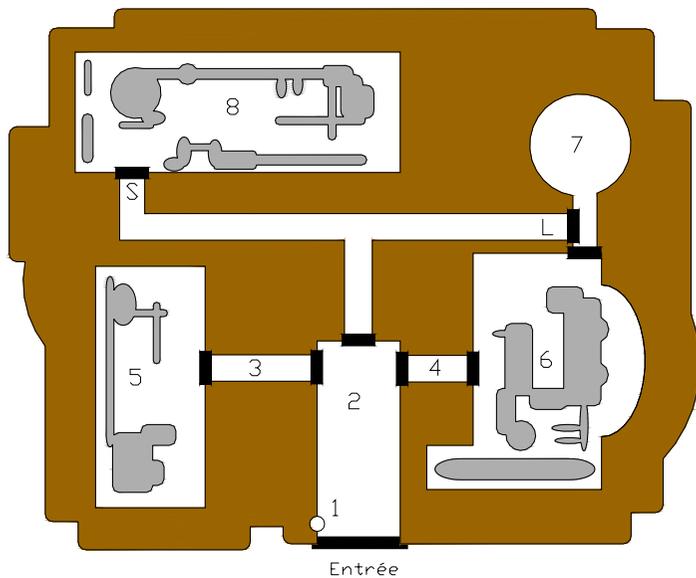
Shakar les informa également qu'il leur envoyait le plan du site et les codes d'accès sur l'ordinateur de bord, tout en rappelant que s'ils ne voulaient pas rester coincés sur Talminoa pendant plusieurs semaines avec la tempête, ils devaient revenir à Point Central d'ici trois heures maximum. Au-delà, la tempête atteindrait une puissance dangereuse, même pour une navette orbitale.

C'est sur le chemin menant au Site 3 que le guide commença à paniquer, il ne voulait plus conduire dans cette tempête. Il s'assit sur un des sièges et se renferma sur lui-même. Seul Misère avait des connaissances de pilotage. Il prit le volant du landspeederbus sous la pression des autres visiteurs. A l'extérieur du bus, dans la poussière, le pilote ne voyait qu'à 30m. Heureusement, la piste était matérialisée par des balises. En dehors de l'oppression due à la lumière irréaliste, aux claques infligées au

véhicule par le vent et la vision fugace de rochers et de falaises arides, le trajet se déroula sans incident, durant 30 minutes, jusqu'au Site 3. Pendant ce temps les PJ se concentrèrent sur le plan.

Soudain à 100 mètres de l'entrée, le pilote vit une ombre sur la piste. Il fit une embardée et esqua ce qui devait être le landspeederbus du Site 3. A peine avait-il tourné le volant qu'un second obstacle se dressait sur l'autre côté de la voie. Misère ne pût que tout stopper et espérer ne pas déraper... Le guide criait et les PJ retenaient leur souffle pendant que le landspeederbus freinait. Grâce à de bons réflexes, Misère arrêta le véhicule tout juste contre un pylône branlant et le choc émit un léger CLING, ce qui ponctua l'action.

Tout le monde se remit à respirer normalement, Misère manoeuvra et vint se garer face à l'entrée du Site 3.



La porte était à moitié ouverte, coincée par le sable. Les PJ s'équipèrent avec ce que contenait le landspeederbus. Terrak prit le détecteur de présence vivante, un pistolet paralysant et une lampe, Syfteines le medikit de blessures moyennes, Ansjorg et Misère chacun une lampe. Puis Misère se ravisa et céda sa lampe à Syfteines pour pouvoir prendre le dernier pistolet paralysant afin de compléter son arsenal.

Misère alla sonner à l'interphone. Celui-ci fonctionnait, à l'autre bout Matir Sanâ répondit avec beaucoup de tension dans ces propos :

- Ce n'est pas l'équipe de sécurité ? Qui êtes-vous ?
- C'est Misère, j viens pour vous aider. Dit-il d'un air bourru.

- Peu importe qui vous êtes. Dépêchez-vous ! Des scorpoules sont en train d'attaquer la porte du labo ! Nous allons mettre nos scaphandres afin de rester en contact avec vous.

Suite à quoi le jeune médecin enfila un casque de scaphandre et brancha la radio. Misère entra en tête, Terrak fermant la marche. Le hall principal faisait penser à un vieux cargo aux coursives métalliques 100 fois repeintes, portes coulissantes zébrées de rayures obliques jaunes et noires, poutrelles, câbles et tuyaux, lumières faibles. Haut et large de 4 mètres, le sol est tapissé de 50 centimètres de sable d'où émergent de petits robots hors d'usages. La lumière est voilée par les tourbillons de sable rendant difficile la progression. Au bout de ce couloir, les PJ décidèrent d'aller directement au labo et de prendre la porte en face ; délaissant les deux portes latérales qui donnaient sur des machines ronronnantes et peu prometteuses.

Les PJ utilisèrent les codes d'accès pour ouvrir la porte mais celle-ci se coinça. Lihvas le tech mécanicien eût alors l'idée de regarder ce que cachait la trappe sous le digicode. Il s'agissait d'une vanne de purge. Misère tira avec douceur et le système d'ouverture se débloqua.

Les PJ purent progresser dans un couloir sans sable jusqu'à une intersection. Malgré de légers grognements de lézards de sables tapis dans l'ombre du couloir sur la droite, les PJ se contentèrent de garder un œil sur le détecteur de présence vivante et de prendre le couloir de gauche vers le labo où semblait se trouver d'autres animaux moins dociles. En effet, après avoir parcouru la quinzaine de mètres jusqu'au coude donnant à droite sur la porte du labo, Misère constata la présence de deux scorpoules. Son esprit ne fit ni une ni deux, il dégaina son fusil laser et s'essaya à un barbecue. Peu ravis d'être dérangés, les scorpoules chargèrent sur les PJ. Mais malheureusement pour ces pauvres bêtes, les PJ armés de fusils et pistolets lasers, où encore d'un bâton électrique se contentèrent de trois rounds pour les coller au tapis. Un seul scorpoule tenta une claque avec ses tentacules sur Misère, mais ne fit que chatouiller son armure légère.

Au milieu de cette action, on a pu remarquer le double échec de Terrak pour utiliser son pistolet paralysant. Une chance qu'il n'ait pas réussi à appuyer sur le bouton, il tenait l'arme à l'envers ! Quand à Syfteines Balaris, il ne manqua pas l'occasion de montrer sa prudence en reculant de quelques pas pendant que ses compagnons luttèrent face aux scorpoules.

Les PJ ouvrirent la porte du labo et virent un intérieur truffé d'appareils de traitement, de fours, tubes, tuyaux, câbles et ordinateurs. Les cinq techs qui s'y trouvaient semblaient épuisés. Choqués dans l'accident de leur landspeederbus, ils ont dû faire 100 mètres dans la tempête et subissent depuis des heures l'assaut des



scorpoules. Les PJ devinèrent aisément lequel était celui qui leur avait parlé dans l'interphone : le grand gars carré et nerveux dénommé Matir Sanâ. Ensuite une grande femme à la peau bleue et aux oreilles longues et pointues, physionomie typique d'une centaaurienne fit les présentations. Allongé se trouvait Gal, un vieux type à l'air espiègle, Lars-Kaiwan, une jeune femme au regard dur et au crâne rasé, et Gidam Altenao. Ce dernier est un type chauve, long et maigre. Il s'agit du pilote du landspeederbus. Il est blessé suite à leur accident. Deux PJ s'entendent pour le transporter. Leur première tentative fût un échec. Ils ne réussirent pas à faire plus d'un mètre en portant le tech équipé de son scaphandre. Ils lui ôtèrent mais le blessèrent plus gravement au moment de lui ôter sa jambière. Ils parvinrent finalement à le transporter sans encombre jusqu'au landspeederbus.

Le peu d'intelligence de Misère ne lui faisant pas défaut, les deux obstacles sur la piste lui revinrent en mémoire aisément. Après avoir passé prudemment ces obstacles qui offrirent les premières frayeurs des compagnons, le landspeederbus rejoignit sans encombre Point Central.

Les félicitations de la part d'Altan Shakar furent brèves : la navette décollait immédiatement pour la station orbitale X-Cavator. A bord, les PJ entendirent les deux pilotes, employés de X-Cavator parler de la tempête et insister sur l'étrange avance de Shain...

#### **Mai 2343, Jour 1, Effervescence à X-Cavator**

Quelques minutes plus tard, les PJ et les techs retrouvaient Altan Shakar à bord de la station orbitale d'X-Cavator. Les PJ accédèrent à la station par le quai. Après avoir passé le sas de contrôle, La sécurité en uniforme vint à leur portée et leur demanda de laisser leurs armes et équipement de protection sur place, leur promettant de les récupérer au moment du départ. Cette solution allait à l'encontre des principes de Misère le mercenaire, pour qui son arsenal est tout. On finit par le convaincre, mais celui-ci en garda rancune et ne tarderait pas à faire justice. Les PJ furent accueillis dans le hall d'accueil se situant au niveau 3 avec grand fracas par Altan Shakar. En effet celui-ci parlait dans un appareil qui retransmettait sur tous les haut-parleurs de la station. C'est ainsi que tous les employés découvrirent leur rôle dans le sauvetage des techs du Site 3. Les techs quant à eux étaient envoyés voir le médecin de bord. En avançant un peu, nos héros ne purent s'empêcher de remarquer le bonzaï géant dans la Salle Oxygène. Cela ne fit aucun doute dans l'esprit du jeune Balaris, cette gigantesque plante, reconnue pour sa qualité de véritable plante purificatrice d'air, provenait de Vokial dans le Système Centaurien, planète qui en est recouverte. Shakar ne voulant pas relâcher l'enchantement des visiteurs, invita aussitôt les preux combattants à venir se restaurer dans le mess.

Les PJ accompagnés par Shakar descendirent par l'ascenseur directement au niveau 1 et prirent la direction du mess. Ils attaquèrent un repas des plus classiques sur les stations spatiales, à la grande différence que les aliments sont préparés de manière à offrir une présentation respectueuse. Terrak ajouta justement :

- Tiens du McDo en costard !

A la suite de ces mots douteux, Syfteines Balaris, digne fils d'un marchand aux relations nombreuses, engagea la conversation avec Altan Shakar. Celui-ci peu bavard ne lui avoua seulement qu'il travaillait depuis 4 ans pour X-Cavator et était originaire de Vlamis, la cité portuaire de Filmur. Il confirma également sa surprise par rapport à l'avance de Shain :

- Je me serais bien passé de tout ce bazar qu'occasionne une telle tempête. J'en ai par-dessus la tête et je dois dire que votre intervention a permis de résoudre un sacré problème !

Soudain, le transmetteur du responsable de la sécurité émit une sonnerie. Les PJ purent saisir quelques bribes des paroles sortant du transmetteur et comprirent que la station subissait une visite musclée. Shakar, souriant au plus au point, rompit le silence qui venait de se créer :

- Je dois vous quitter un instant, un vaisseau centaaurien en détresse désire notre assistance mais notre quai est déjà occupé par votre navette.

Juste avant de prendre la direction du quai, il désigna un garde de la sécurité pour accompagner les PJ pour le reste de la visite. Le garde les invitait à quitter le mess lorsqu'un vaisseau fait son apparition devant les hublots. Les PJ reconnurent aisément à l'aspect du vaisseau son origine centaaurienne.

Le garde les guida ensuite jusqu'à la salle de réunion afin de leur faire rencontrer la direction d'X-Cavator. Mais au bout d'un quart d'heure, les PJ commençant à s'ennuyer en attendant la venue de plus en plus improbable de la direction s'échauffèrent. La première action fût à l'honneur de Misère. En discutant avec Syfteines, tous deux convinrent d'un pari s'élevant à 10 unités de paiement. Misère promettait de les libérer en peu de temps ; il s'avança vers le garde, le contourna et lui asséna un coup violent dans la nuque qui le fit chuter. Face à une telle réussite, Syfteines ne put que céder les 10 unités promises.

Au moment où ils quittaient la salle de réunion, la sirène de la station se mit à sonner. Les haut-parleurs diffusèrent un message d'évacuation, puis la voix de Shakar prit la suite :

- Evacuez immédiatement toute la station. Nous avons été infiltré par un commando centaaurien. Ils semblent vouloir tout détruire. Il ne faut surtout pas leur permettre de nous retarder dans notre projet. Appel à toute la garde, il faut les repousser. Je ne tiens pas à subir la colère d...

Le haut-parleur crépita, siffla puis se coupa totalement.

Ravis d'avoir enfin de l'action leur pendre au nez, les PJ s'empressèrent de rejoindre leurs armes dans le local technique du niveau 3 où se trouvent également le commando centaurien et le quai, unique échappatoire. Ils descendirent discrètement par l'escalier de service dans la Salle Oxygène, celui-ci les menant vers le hall du niveau 3 où nombre de garde et employés d'X-Cavator blessés ou morts étaient allongés au sol. Lihvas se saisit d'une carte d'accès magnétique sur un garde puis ouvrit la porte du local technique. Les PJ purent récupérer leurs armes et équipements. En plus du fusil laser piqué sur le cadavre d'un garde, Misère reprit son ancien fusil laser pour occuper sa deuxième main, chose qui lui rendit immédiatement son sourire béat... Ils se dotèrent tous à nouveaux de leurs armes et de leurs équipements de protection tels que boucliers déflecteurs personnels et armures légères. Terrak prit alors l'initiative de rallumer le détecteur de présence vivante et constata immédiatement que le niveau 3 était vide à l'exception de trois personnes dans la salle de contrôle du quai.

Les PJ s'équipèrent et levèrent les armes, prêts à bondir dès que la porte s'ouvrirait. Lihvas passa la carte magnétique dans le lecteur et la porte s'ouvrit. Les PJ surs d'eux tentèrent de garder les centauriens en joug, mais contre toute attente ou justement peut-être sans surprise, le centaurien se trouvant à côté de la porte tira avec son fusil laser sur Misère. Les PJ, obligés de répliquer pour sauver leur peau s'attaquèrent alors aux centauriens. Misère tira à l'aide de ses deux fusils lasers sur le premier centaurien ce qui détruisit son bouclier déflecteur personnel. Lihvas enchaîna d'un coup de bâton électrique. Le garde commença à tomber dans les pommes, lorsque Misère lui tira une dernière fois dans le buffet et l'achevât. Pendant ce temps, Syfteines toujours aussi prudent, avait pu observer Ansjorg se concentrer pendant qu'il usait de son pouvoir de télékinésie pour vider les batteries des pistolets laser des deux centauriens assis face au tableau de commande du quai.

Usant de son pouvoir de persuasion, le psi Ansjorg réussit à faire parler les deux centauriens. Ils étaient au nombre de 7, envoyés par le Conseil Centaurien, pour tuer Altan Shakar avant qu'il ne puisse revenir sur Filmur. Ils devaient également collecter le maximum d'informations concernant les recherches secrètes d'X-Cavator sur des foreuses autonomes spéciales. Et enfin détruire la station orbitale et toutes personnes leur faisant obstacle. Ce dernier point ne rassura pas les PJ. A peine commencèrent-ils à se demander comment agir, que l'appareil de communication des centauriens bipâta.

C'était le chef centaurien :

- Nous avons trouvé Talia Virko, nous devons abandonner nos objectifs prévus, activer la bombe et partir immédiatement pour Filmur et annoncer la nouvelle au Conseil Centaurien !

Les PJ s'empressèrent de s'informer le chef de la troupe de centauriens qu'ils tenaient la salle de contrôle du quai et lui demandèrent d'arrêter la bombe s'il désirait quitter les lieux avec Talia Virko sain et sauf. Kernq, chef des commandos donna l'ordre et proposa de discuter avec les PJ sur des conditions afin de calmer le jeu.



A peine la tension redescendait-elle, que les PJ aperçurent trois hommes s'apprêtant à monter à bord du vaisseau centaurien. Il s'agissait de Shakar accompagné de deux gardes. Usant de ses compétences techniques, Lihvas appuya sur le bon bouton et ferma la porte du quai.

Shakar s'apprêtait à monter lorsqu'il vit la porte se fermer. Il se retourna et constata la présence de ses chers invités dans la salle de contrôle du quai à travers la vitre. Les PJ sentant Shakar commençant à bouillonner à l'intérieur, fermèrent la porte de la salle et se préparèrent à combattre...

Les cinq compères se tenaient sur le qui-vive, armés et prêts à bondir lorsque la porte s'ouvrit. Un des deux hommes avec Shakar força l'entrée en tirant partout. Misère ne fit ni une ni deux et usa de ses deux fusils lasers sur le malheureux garde qui s'écroula, touché à mort. Le second garde ayant assisté à toute la scène préféra reculer et se cacher derrière le montant de la porte. Et Altan Shakar était invisible... Des paroles chargées de menaces et d'insultes s'échangèrent pendant qu'Ansjorg vidait le chargeur du second garde.

Syfteines permit au groupe de briser le statu quo, lorsqu'il vit le reflet de son ennemi dans la vitre de la salle de contrôle. Celui-ci se trouvait de l'autre côté de la porte dans le couloir, il avait dû passer la porte avant que ses hommes ne l'ouvrent. Tout se passa ensuite très vite : Ansjorg vida tout d'abord le chargeur du pistolet laser de Shakar. Syfteines se chargeait de garder le second garde d'X-Cavator en joug pendant que ses compagnons tentaient une sortie vers Shakar. Lihvas prit la tête, armé de son bâton électrique. A peine eût-il sorti de la pièce que Shakar tendait son pistolet paralysant vers son assaillant. Il esquiva de justesse et lui assénât un coup dans la foulée, ce qui lui fit perdre son pistolet paralysant. Shakar ne semblait pas décidé à cesser le combat et enchaîna avec les poings. Mais c'était sans compter sur la double gâchette facile de Misère ! Blessé gravement, Shakar s'allongea à terre, plus mort que vif...

Les PJ détenaient désormais quatre prisonniers, lorsque Kernq, chef du commando centaurien sortit de l'ascenseur en compagnie de Talia Virko. Son allure agrémentée d'un équipement à faire pâlir Misère (Chaîne de grenades en bandoulière, fusil laser, pistolet laser, armure lourde) fit forte impression sur les PJ qui se ravisèrent de tenter quoi que ce soit de stupide. Kernq alla dans le même sens après que Talia Virko ait reconnu ceux qui l'avaient sauvée quelques heures auparavant. Ansjorg entama la discussion et apprit que Kernq désirait profondément tuer Shakar, ami proche de

Racha Olyash, l'actuel dictateur sur Filmur. Syfteines émit l'ingénieuse idée conserver Shakar en vie afin qu'il soit jugé et également pour qu'il subisse un interrogatoire qui pourrait être riche en informations. Kernq acceptât et invitât les PJ à monter à bord du vaisseau centaurien. En montant à bord, les PJ purent remarquer la présence du sceau du Conseil centaurien, ainsi que les ordres de mission affichés sur un écran :

Investissez la station X-Cavator où se cache Altan Shakar.  
Trouvez-le et éliminez-le avant qu'il ne puisse rejoindre Filmur.  
Il ne doit subsister aucun témoin de cette mission.  
Amassez le maximum d'informations au sujet des recherches de la société minière X-Cavator sur des foreuses autonomes.  
Détruisez la station X-Cavator.  
MISSION URGENTE CLASSEE SECRETE

Quelques minutes plus tard, le vaisseau prenait la direction de Filmur, où le Conseil Centaurien attendait impatiemment le retour de mission. Les PJ étaient invités à les rencontrer et sentaient venir l'occasion de prêter main forte pour lutter contre le dictateur et plus particulièrement glaner quelques crédits en récompense...

### **Mai 2343, Jour 1, Prélude réparateur - Complot sur Filmur**

Le vaisseau fit sont approche de Filmur prétextant une cargaison de marchandises à livrer chez le Conseiller Linstent. Les commandos centauriens avaient proposé de se réfugier chez ce conseiller vivant à l'écart de la cité, et possédant un astroport privé. Le Conseiller Linstent, chef de file du mouvement de résistance est absent pour le moment à cause d'une convocation du Conseil Centaurien. Conseil qui de toute façon ne joue qu'un rôle figuratif face à la dictature de Racha Olyash. Ce Centaurien est apparu, il y a maintenant quatre ans et il est en permanence entouré de milices parmi lesquelles on remarque des centauriens plus grands que la normale et également plus fort.

Shakar, enfermé dans un cachot de fortune dans la villa du conseiller Linstent et gardé par deux commandos, les PJ se virent offrir un repas réparateur et leur équipement rechargé. Le repos pouvait commencer. Cependant, trois heures après l'extinction des feux, une explosion retentit à l'extérieur de la villa. Les PJ réveillés en sursaut se saisirent de leurs armes favorites et sortirent de la chambre, puis suivirent le premier commando qui passait. Ils se retrouvèrent sur le parvis de la villa. Malgré la nuit tombante, le lieu offrait une excellente visibilité sur les 6 centauriens armés de fusils lasers qui avançaient vers la villa. Cinq commandos s'étaient postés pour les attendre et le combat commença. Les tirs de fusils sifflèrent au-dessus des têtes, seul Terrak fût gravement blessé mais rapidement soigné par Syfteines – se tenant toujours en retrait d'ailleurs. Misère, malheureusement mal réveillé ratait

nombre de tirs malgré ses deux fusils lasers. L'unique assaillant qui prit la fuite ne se rendit même pas compte que son arme avait été déchargée par le pouvoir télékinésique d'Ansorg !

Les PJ pensèrent dès lors à rejoindre le cachot, mais un commando arriva en courant et annonça essoufflé :

- L'attaque frontale n'était qu'une diversion, des hommes sont venus chercher Shakar directement dans le cachot après avoir abattu avec surprise ses deux gardiens ! J'espère que cet incident ne va pas mettre en péril notre mission de demain...

Les PJ ne purent que retourner se coucher et espérer un sommeil réparateur avant d'attaquer le palais royal. Seul Misère émit une opposition à se jeter ainsi dans la gueule de l'ennemi s'il était aussi vil. Pour le rassurer, Talia Virko lui promit une récompense si elle parvenait à récupérer son trône. Chose qu'il accepta joyeusement, répondant à l'appel de la monnaie sonnante et trébuchante, puis allât se coucher, gardant son fusil laser dans la main !

### **Mai 2343, Jour 2, Complot sur Filmur**

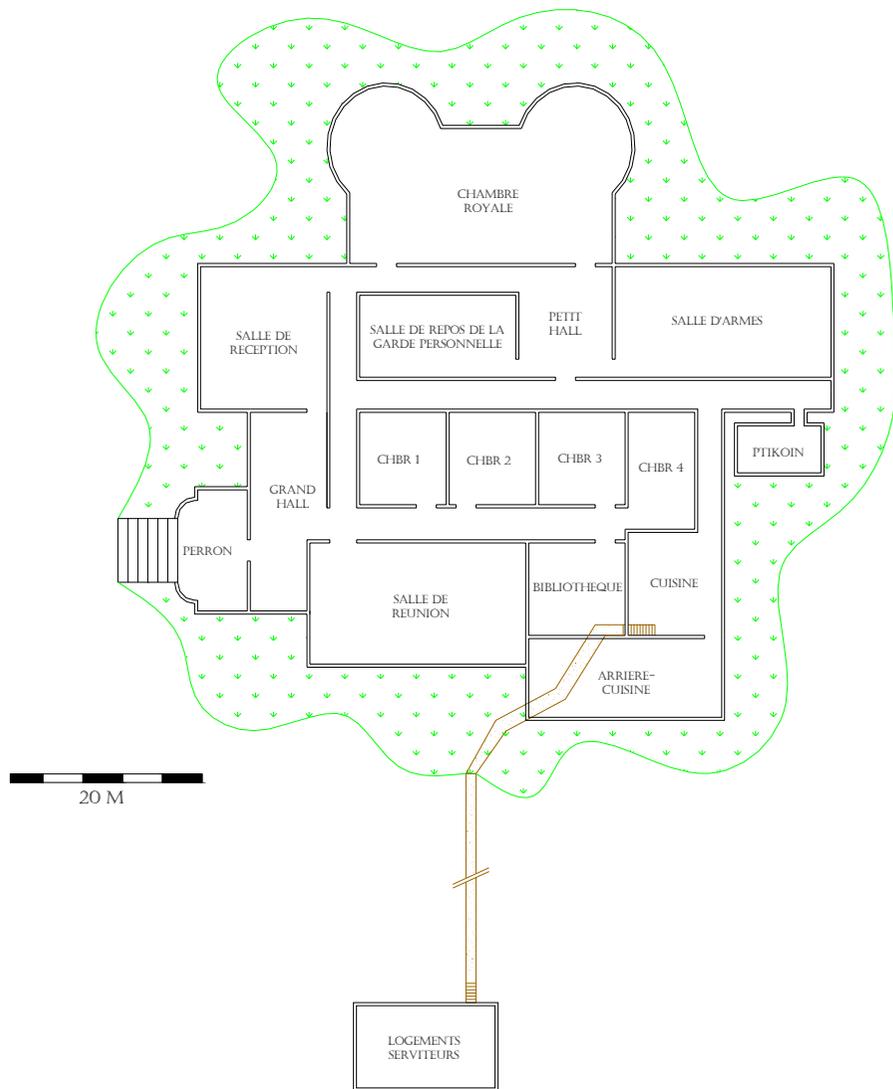
Au matin, les PJ firent la rencontre du Conseiller Padone. Ce dernier venait de s'échapper du palais où les treize autres conseillers, dont le Conseiller Linstent, ont été fait prisonniers. Il leur apprit la présence d'un passage secret qui leur éviterait une attaque frontale du palais royal, ainsi que le retour d'Altan Shakar au palais dans les habits du dictateur et accompagnés de sa garde personnelle.

Déguisés en serviteurs et suivant de près le Conseiller Linstent, les commandos formaient le groupe de tête lorsqu'ils sortirent du tunnel directement dans la cuisine du palais. Suivant toujours le conseiller, les commandos prirent le couloir et se dirigèrent vers la gauche. Ils passèrent une porte sur la gauche lorsqu'une rafale d'origine inconnue tira sur le groupe de tête. Les PJ en arrière ne purent que constater la chute de neuf des dix centauriens commandos. Le Conseiller Linstent partit en courant et tourna au fond du couloir, tandis que le dernier commando debout fit demi-tour et vint se rapprocher de Kernq, son chef, resté en retrait avec les PJ. Terrak alluma alors son détecteur de présences vivantes et constata que dix personnes se trouvaient dans la pièce sur leur droite et que l'accès le plus proche était cette porte de plus en plus suspecte...

Tentant de se convaincre de continuer d'avancer, les PJ discutaient sur la meilleure option se présentant à eux entre attaquer en passant par le goulot que forme la porte et tenir leur position. La discussion avait toujours lieu lorsqu'un centaurien dans l'uniforme de garde du palais sortit de la pièce, le fusil dirigé vers les PJ. Cela ne fit ni une ni deux dans l'esprit de Misère qui tira avec ses deux fusils lasers et touchât à mort le malheureux garde. Terrak vit alors deux points se détacher du groupe adverse. Ansorg prit position le long du montant de la porte et plaça son sabre laser en travers de celle-ci. Cette ruse fût couronnée de succès puisque les deux gardes arrivant en

*courant ne virent que trop tard le sabre. Des deux gardes il ne restait que quatre morceaux de viande immédiatement cautérisés !*

*Kernq et son dernier homme furent les premiers à réellement avancer vers l'ennemi. Kernq lança une de ses grenades à commande dans la pièce adjacente, la fit exploser puis chargea à l'aide de son sabre électrique, suivi de près par le commando avec un fusil laser. Profitant de cette action héroïque, les PJ se lancèrent dans le couloir afin de rattraper le Conseiller Linstent. Les deux audacieux ne tinrent pas*



*plus de quelques secondes avant de pendre plusieurs tirs et s'écrouler. Les PJ passaient devant la porte en courant lorsqu'un tir leur parvint dans le dos. Une décharge électrique abattit Syfteines qui s'écroula assommé. Terrak continua à jouer de malchance et prit des points de dégâts.*

*Syfteines ne bougeant plus les PJ avancèrent dans les couloirs jusqu'à la salle de réunion où ils trouvèrent le Conseiller Linstent sous la grande table. Il ne bougeait plus, apparemment effrayé. La raison lui revenant rapidement grâce à la présence des aventuriers, il leur indiqua le chemin jusqu'à la salle d'armes où se trouve généralement le dictateur et sa garde personnelle. Les PJ ne purent pas se reposer longtemps car leurs adversaires arrivés par groupe de deux dans le couloir. Le premier fût facilement abattu. Lihvas émit l'idée de se vêtir avec les uniforme des gardes afin d'approcher l'ennemi. Terrak et Lihvas s'équipèrent et partirent vers la salle d'armes tandis que Misère couvrait leurs arrières et Ansjorg faisait le tour par le grand hall.*

*Dans le couloir menant à la cuisine, les deux compagnons déguisés pour la seconde fois croisèrent deux autres gardes qui ne semblèrent pas les remarquer dans un premier temps. Mais dès que l'un d'eux se retourna, Misère surgit du couloir perpendiculaire les menaçant pendant que Terrak et Lihvas se postaient dans leur dos avec leurs armes braquées. Les gardes s'apprêtant à commettre un acte que l'on peut qualifier de stupide étant donné leur situation, Misère les assomma.*

*Durant ce temps, Ansjorg avait approché la pièce où se trouvait précédemment le groupe adverse. Il ne vit que les corps de Kernq et son second allongé et blessé d'une grande balafre due à une décharge électrique puissante. Avançant légèrement la tête, il vit ses compagnons ranger les corps des deux gardes assommés. Puis un autre garde fit son apparition dans l'encablure de la salle d'armes. Usant de son pouvoir télékinésique pour la énième fois, il déchargea son fusil laser puis s'avança sans prudence aucune et l'air convaincu de sa supériorité.*

*- Halte ! Ne bouge plus ou tu es un centauren mort ! Jettes ton arme et viens à moi. Dit-il, tout en le menaçant de son sabre laser*

*Le garde tentât de tirer mais son arme n'était pas du même avis. C'est alors que Misère le mit en joug avec un fusil laser pointé dans la nuque. Il lui ordonna d'avancer jusqu'à la porte de salle d'armes, puis d'entrer légèrement. Les deux derniers adversaires voyant leur camarade en difficulté demandèrent des explications mais la seule réponse de Misère fût un tir dans la nuque du garde qui s'écroulât de tout son long dans la salle. La seconde d'après, une décharge d'énergie électrique vint frapper le montant de la porte avec violence. Les hostilités étaient engagées !*

*Misère se jeta sans hésitations dans la salle où il vit rapidement deux hommes dont un androgyne solaro-centauren et un centauren de très grande taille dans une tunique en or brillante. Il tira sur ce géant deux rafales de fusils avant de le voir déplier son bâton. Terrak suivant Misère de près abattit ce premier ennemi rapidement. Entrant à leur tour dans la salle d'armes, Lihvas et Ansjorg usèrent de leurs talents respectifs*

sur le second homme – qui n'était autre qu'Altan Shakar - pour décharger son arme laser et lui assener un bon coup de bâton électrique avant de le ficeler et le bâillonner.

Toujours voleur dans l'âme, Terrak se jeta sur le cadavre du géant centaurien. Qu'elle ne fût pas sa surprise de découvrir que celui-ci utilisait un holo-déguisement. Pendant que Misère se saisissait de l'étrange bâton de combat, il vida les poches du géant et y trouva 180 U, puis désactiva l'holo-déguisement. Tous purent découvrir le corps d'un être humanoïde à la peau grise, aux yeux globuleux et à la tête suffisamment large pour y garer un cerveau totalement développé. Les PJ rencontraient pour la première fois un Dankoran. Trois siècles plus tôt, nombre d'histoires racontaient et tentaient de prouver leur existence. Force est de constater que cette troublante vérité va lier pour longtemps nos nouveaux héros...

Se remettant peu à peu, le médecin essaya de se joindre à la troupe. Il se tourna vers Altan Shakar et activa l'holo-déguisement qu'il portait. Terrak et Syfteines, tous deux centauriens, reconnurent immédiatement le visage de celui-ci qui avait pris le pouvoir sur Filmur : le dictateur Racha Olyash ! (Peu à peu, les éléments se rassemblaient, mais cela ne sautait pas forcément aux yeux des joueurs...)

Les PJ finirent de visiter le palais et gagnèrent chacun 236 U. Terrak trouva quelques livres : Le pouvoir d'Omadessala, ancienne prêtresse de la Lumière Astrale, Les terres isolées de Lenzide, Glunun ou la ruralité brûlante, La légende du Rat Gond'hin. Il ne conserva que les deux derniers avec l'intention des les rapporter à sa guilde. Plus tard, le Conseil Centaurien fût libéré par des centauriens loyaux et fidèles à la Royauté, puis rejoignirent Talia Virko dans la salle de réception. Cette dernière, comme promis la veille, offrait une récompense à Misère qui reçut en tout 6900 U et des remerciements en grandes pompes.

Au cours des remerciements, la nouvelle reine prit tout de même l'assurance de conserver ces valeureux combattants parmi ses proches. Elle leur offrit un transmetteur afin de pouvoir les contacter dès que le besoin se ferait sentir. Ce besoin semblant être très proche selon les dires des conseillers présents, avec notamment la Guerre des Guildes sur Utreka. Un télépathe aurait immédiatement saisi les pensées des invités qui ne pensaient qu'à éviter ce genre d'aventures sans préparations, et plus encore pour Syfteines le jeune médecin. En effet celui-ci prend la parole et énonce en ces termes ses intentions :

« Cher Reine, peut-être connaissez-vous mon père, Alderbi Balaris, grand marchand de Filmur et membre de la guilde commerciale ? J'ai dans l'intention de

rester, si vous me le permettez, dans les parages de la cité où j'ai toujours vécu et éviter dans le même temps toutes ces aventures dangereuses... »

A croire que le regard timide du jeune centaurien fit forte impression sur la centaurienne souveraine qui s'empressât de lui proposer le poste de médecin personnel de Sa Majesté !

### **Mai 2343, Jour 2, Première descente en ville**

Plus tard dans la soirée de cette journée épuisante, les nouveaux compagnons se mirent en tête de se ravitailler et faire les boutiques. Ces dernières étant fermées, ils prirent la direction du Bar de la Grande Voie. Blairnar le barman, les fit s'asseoir et leur proposât le cocktail du chef à 20 U. Lihvas, Terrak et Misère n'hésitèrent point, à l'inverse du psi qui s'enquit d'un simple verre d'eau à 1 U. Les verres, énergiquement secoués au préalable par le barman, furent rapidement vidés et exténué de fatigue, Lihvas s'écroula. Malheureusement pour lui, le médecin ne faisant plus parti de la joyeuse troupe, il ne fut pas soigné. Ansjorg le prit alors en pitié et proposa de l'emmener dans une auberge et puis de le coucher. Terrak et Misère refusant cette proposition se dirigèrent vers la Maison des plaisirs dans la Rue Charmante, non loin de la Porte Est de la cité.

5 U pour le taxi plus tard, Ansjorg, se servant de la carte de crédits de Lihvas, paya une chambre dans l'Auberge Extérieure, qui, comme son nom l'indique se trouve à l'extérieur de la cité à proximité de la Porte Ouest. Ansjorg céda sans difficulté 25 U à la gérante Mme Snifflla et songea qu'il aurait peut-être dû se joindre à ses deux compagnons coureurs de donzelles...

Le voleur était tellement pressé de se divertir l'entrejambe qu'il ne songea au prix de la nuit uniquement après avoir accepté l'offre « Nuit chaude, tendre et relaxante avec une Solarienne » que lui proposait le charmant rabatteur. Il n'avait en poche que 384 U pour une nuit à 356 U. Oubliant ses emplettes du lendemain, il se décida à entrer. Quand à Misère, pour une fois, il fut plus malin que la moyenne : il se contenta d'un « Forfait Express » en compagnie de deux solariennes pour la modique somme de 227 U. Cette petite affaire terminée, Misère sortit de la Maison des plaisirs et dormit à la belle étoile dans les rues endormies de Filmur. Au petit matin, le vaurien réalisa enfin que son compte n'était pas suffisamment doté pour satisfaire ses envies. Usant d'une manie que certains trouveraient détestable, il s'enfuit discrètement, se fondant dans les moindres recoins de la bâtisse. Il sortit finalement, le cœur emplit de joie d'avoir réussi un tel tour. Ce n'est que bien plus tard qu'il réalisa son erreur. Comment ferait-il la prochaine fois qu'il voudra se divertir en ces lieux et ne pas être reconnu ?

### **Mai 2343, Jour 3, Emplettes et festin font les bonnes missions**

Au matin, chacun se dirige vers le marchand le plus proche sur la Voie des Hautes Montagnes. Terrak trouve rapidement un sac à dos à 52 U. Il l'aurait bien prit à moins



cher mais le marchand filmurien disposait de puissants arguments tel que la barrière laser qui ferme son magasin. Pendant ce temps, Lihvas accompagnait Ansjorg à la recherche d'une solide mallette et d'une paire de menottes classiques. La mallette ne posa aucun problème. Les menottes beaucoup plus. Seul l'artisan de la Rue Marchande lui proposa un produit répondant à son attente. Cependant, le prix de 1163 U destiné à fabriquer sur mesure un bracelet dans un métal très résistant avec verrouillage électronique n'obtint pas l'accord du psi. Pendant la brève négociation que tenta le psi, Lihvas remarqua un anneau de subsistance sur l'établi du fond.

Vers la fin de la matinée, Misère vagabondait, se dirigeant nonchalamment vers la Rue du Palais où les compagnons s'étaient donné rendez-vous. Il rata de peu le voleur courant vers la Rue du Petit Pont, puis la Rue des Pauvres. Celui-ci n'avait qu'une idée en tête, faire son rapport et s'enrichir un peu au passage. C'est au fond de la Rue des Pauvres que Terrak Rorden sortit son médaillon, preuve de son appartenance à la discrète Guilde des Voleurs des Rues. Au sein de cet établissement peu fréquentable, il constata que les dernières nouvelles du Royaume Centaurien ne perturbaient en rien les petites affaires de la Guilde. Il alla directement s'entretenir avec son supérieur. Après l'échange d'un bouquin sur Glunun et de quelques bijoux contre quelques crédits sonnants et trébuchants, il fit son rapport. Désormais proche de la nouvelle reine Talia Virko, la Guilde le considère comme entré dans les hautes sphères. Chose qui a son importance, visiblement, et dont le voleur se targue d'infirmier. Il lui faudra dorénavant faire un rapport régulier quand aux événements tus par le pouvoir et les missions qui pourraient lui être confié.

La faim se faisant sentir, les quatre jeunes aventuriers se retrouvèrent naturellement devant le palais royal où se préparait un festin pour fêter la reprise du trône. Quelle ne fut pas leur joie de voir une aussi grande table couverte de mets nombreux et nourrissants, et surtout gratuits pour eux !

Sur la fin du repas, voulant esquiver l'ennuyeuse discussion du noble terrien Turlak Sin Baros, les PJ allèrent aux nouvelles auprès des conseillers, et notamment le Conseiller Padone rencontré deux jours plus tôt. Celui-ci les entretint sur la Guerre des Guildes sur Utreka, puis sur un sujet plus d'actualité Altan Shakar. Ce gredin a fini par avouer qu'il travaillait pour une puissance supérieure et que la société X-Cavator servait de couverture à des recherches sur des foreuses autonomes et armées. Les PJ sentant venir la mission facile, l'interrogèrent plus avant et désireux de connaître combien cela pourrait leur rapporter, s'empressèrent même de demander une récompense avant même d'avoir entendu le but de la mission ! Padone les orientât vers le Conseiller Doussah, gestionnaire de la trésorerie et des comptes du Royaume Centaurien. N'ayant que peu de moyens actuellement, le conseiller accordât uniquement 754 U pour les frais de bouche et de logis aux aventuriers, et ce pour le temps de la mission seulement. D'aucuns aurait trouvé cela normal et tout à fait correct, mais nos amis envisagèrent cela différemment. Afin de

toucher immédiatement les frais, ils allèrent quémander l'ordre de mission à Padone dans les cinq minutes et revinrent chercher leur argent.

Durant le reste de la journée vaquèrent à diverses activités : Terrak retourna faire son rapport concernant la future mission sur X-Cavator à la Guilde ; Misère flâna par cette rue, puis celle-ci, et enfin celle-là.

La palme de l'après-midi idiot revint cependant à Ansjorg et Lihvas qui se rendirent à l'unique Ecole Psi de Filmur, à proximité du Conseil Centaurien. Juste avant d'entrer dans l'école réservée aux Solariens – du fait que seule cette espèce peut disposer de pouvoirs psychiques – Ansjorg activa son holo-déguisement, récemment ramassé sur le Centauren Costaud à la solde d'Altan Shakar. Lihvas pût constater qu'il prenait la même apparence et les mêmes traits que leur ancien adversaire, mais que sa taille restait la même. L'holo-déguisement agit vraisemblablement comme une seconde peau que l'on applique sur son propre corps. Ainsi déguisé, le psi entra dans cette école dont il reconnaissait les emblèmes et autres panneaux, et se dirigea vers le premier professeur qu'il remarqua. Ne se présentant point, il demanda à recevoir des cours et il énonça sans peur qu'il disposait de pouvoirs latents qui ne demandaient qu'à s'améliorer. Le professeur faillit tressaillir face à cette idée plutôt saugrenue. Un centaurien qui prétend être psi et pouvoir le prouver, il y a de quoi faire remuer toute la galaxie ! Toujours est-il qu'il passât sans difficultés les tests proposés par l'école : Reconstituer une pyramide de billes par le seul pouvoir de l'esprit et guérir une plaie ouverte sur un malade fraîchement arrivé de l'hôpital voisin. C'est juste après la seconde épreuve qu'un professeur médium intervint, ayant remarqué que l'esprit d'Ansjorg était Solarien et qu'il se jouait d'eux. Les comparses moqueurs quittèrent les lieux et se dirigèrent vers l'Auberge Extérieure où se trouvaient les deux amis. Il était temps de reprendre des forces pour la mission de demain.

#### **Mai 2343, Jour 4, Retour d'informations**

La nuit et le petit déjeuner leur coûtèrent 25 et 15 U chacun. Reposés et restaurés, ils se rendirent d'un pas joyeux vers le palais où les attendait une nouvelle équipe de commandos remplaçant la défunte équipe de Kernq. Padone ayant été déçu par ce dernier confia la tête du groupe de commandos à un technomage calorifique. Jan Led Talpeinon V<sup>e</sup> du nom, Solarien originaire d'Io, satellite naturel de Jupiter, se débarrassa rapidement des salutations et dirigea avec ses deux soldats vers le spatioport. Il ne voulait apparemment pas faire traîner cette histoire de nouvelle arme ! – En réalité, ce nouveau personnage est un PJ et le joueur était impatient mener un combat !

Nos aventuriers étaient donc reparti pour une visite de la station X-Cavator en orbite autour de la lune Talmino. Leur première surprise fût de constater la présence d'un vaisseau centaurien à quai mais malheureusement les propriétaires étaient déjà partis en vadrouille sur la station. Ils trouvèrent également le sas ouvert et la salle de

surveillance du quai vide. Un des deux commandos dépêchés par le Conseiller Padone s'y installa et ferma la porte derrière lui. Ils descendirent au Niveau 2 par l'escalier de la salle oxygène, puis entrèrent dans la salle de réunion. Terrak fit alors preuve de prudence et usant de sa marche silencieuse se dirigea vers le bureau de la direction. Sa prudence fut payante : un centauryen costaud à l'apparence et au costume similaire à celui du garde rapproché de Shakar se tenait devant l'écran d'ordinateur et compulsait les documents présents. Revenant sur ses pas pour avertir ses camarades, il élaborait un plan. Il irait silencieusement jusque dans le dos de l'ennemi et l'assommerait avec la crosse de son fusil. Il comptait bien sûr avec le soutien des autres. Tout allait bien jusqu'au moment où il frappât ; le centauryen costaud baissait légèrement la tête sous le coup puis se retourna l'arme au poing ! Terrak se trouvait dès lors en fâcheuse posture, son fusil dans les mains mais avec deux canons pointant dans sa direction... Ansjorg ayant pressenti un échec de la part de Terrak comme à l'accoutumée, avait enclenché l'holo-déguisement de centauryen costaud menaçant, l'arme à la main, derrière s'en laissât pas compter et s'agissait pas d'un de ses collègues ; que l'holo-déguisement ne modifiait portait pas l'arme adéquate, dankoran. Cette arme se déplie au usage d'un bâton de combat libérer une charge électrique dignes de 100 mètres. Cette arme complète donc, manquait cruellement au valeureux psi. Le dankoran ne sachant pas très bien se qui se passait tira sans sommations et infligea de lourds dégâts à Terrak qui s'écroula. Ce geste involontaire du voleur libéra une fenêtre de tir à Ansjorg. Tout se passa alors très vite. Ansjorg tira, le dankoran vacilla, puis le commando en soutien l'acheva d'un tir bien placé. Il ne restait du géant qu'un crâne brûlé et cautérisé au fusil laser !

Les muscles chauds et le cerveau en ébullition, ils tentèrent une sortie de la salle de réunion. Ils virent s'avancer des centauryens costauds en provenance des labos. Leur plan fût plus simple encore que le précédent et peut-être plus efficace : Ils reculèrent dans la salle et prirent position. Le premier ennemi à entrer fût descendu immédiatement, puis le second dans le dos par le commando sorti dans le couloir par le bureau de la direction.

Lihvas et le psi décidèrent ensuite d'aller à la Sécurité puis à la salle de contrôle des machines afin de voir où se trouvaient leur ennemis, puis de prendre la boîte noire

et les vidéos de surveillance, et enfin de prendre le contrôle de la station. Lihvas fit malheureusement un geste maladroit et déclencha l'alarme sur le circuit intérieur de la station. Tandis que les haut-parleurs hurlaient une sirène à tuer un moltak sur le coup, les détecteurs de présences furent enfin activés et les PJ constatèrent des mouvements de la part d'ennemis. Deux se trouvaient dans la salle de contrôle des machines à côté de la Sécurité. Lihvas et le psi se gardèrent de sortir lorsqu'ils passèrent devant la porte. Mais c'était sans compter sur les idées loufoques du psi. Juste avant que l'ascenseur ne fermât ses portes, il lança une grenade sur les deux pauvres victimes ! Pendant ce temps, Terrak, le technomage et son commando virent défiler les corps calcinés des 3 intrus qui sortaient des labos. C'était bien entendu l'œuvre de Misère qui s'était jeté armes et tête en avant en criant joyeusement :

- BASTON !

Sa plus belle œuvre étant le troisième qui n'avaient été que légèrement blessé et qui s'était écroulé dans l'entrée du sas. Equipé de son double fusil laser, notre brutal ami tira et l'on pu entendre alors dans toute la station la victime émettre un monstrueux « SPLITCH » avant de se répandre un peu partout !

Quelque peu, mais cependant nullement éreinté de n'avoir peu, voire pas du tout agi durant les combats, le technomage calorifique, représentant de la force centauryenne, ambassadeur quasi plénipotentiaire filmurien et porte-parole du conseiller Padone et de sa majestueuse majesté, la Reine Talia Virko, rappela le but de la mission à laquelle tout ses titres étaient liés :

- Il faudrait peut-être que vous alliez chercher les enregistrements de la Sécurité, tous les documents papiers ainsi que les unités centrales informatiques que vous trouverez. Moi je vais faire un tour au labo pour voir de quoi il retourne concernant ces nouvelles armes. Si vous croisez votre compagnon tech envoyez-le-moi...

En prenant l'ascenseur, Terrak tomba sur deux dankorans assommés. Il s'empressa de les ficeler et de les proclamer « premiers prisonniers des forces centauryennes de Virko ». Quelques minutes plus tard l'équipe dénombrait deux prisonniers, 6 unités centrales, une série de vidéocassettes, et un nombre incalculables de piles de papiers. Le psi se chargea d'en emmener une première partie puis se dirigea vers les quais de la station – avec, je dois vous l'avouer, une idée loufoque derrière la tête pour ne pas changer ses habitudes.

Lihvas ayant rejoint J.L. Talpeinon, il se pencha à son tour sur l'étude des fameuses machines tueuses, vraisemblablement au nombre de trois mais en pièces détachées. Ils en convinrent tous deux qu'il s'agissait de foreuses autonomes, équipées de senseurs lasers et d'une scie rotative dont la nature promettait de découper tous types de matières connues... Ils en convinrent à nouveau qu'il fallait également ramener tout ce

qui se trouvait dans les labos sur Filmur pour des analyses complémentaires. A cela vinrent s'ajouter la collecte de bâton de combat dankorans par le technomage qui s'empressa d'en identifier les capacités. Après un premier échec dans sa connexion au réseau universel technomagique – la grande base de données des écoles de technomagie – il parvint à déterminer que cette arme faisait tout ce que j'ai décrit un peu plus haut et que j'ai la flemme de copier-coller...

Il est évident que le psi pénétra sans précaution dans le vaisseau des intrus qu'il envisageait de voler et vendre, puisqu'il y entra et tomba face à face avec un être étrange siégeant sur une des banquettes de la soute. Sa posture ne présageait en rien de sa petite taille d'être gris aux globes oculaires ridiculement petits en comparaison avec son crâne nervuré et imposant. Ansjorg sût presque aussitôt que le combat qu'il allait devoir mener ne serait certainement qu'un aller gratuit et par la voie express pour le paradis des psis. A peine eût-il lâché sa pile de documents que le dankoran psi le foudroya du regard et tenta une Impression d'Effroi. Sorti simple mais souvent efficace. Rencontrant une forte résistance de la part du Solarien, il multiplia les échecs. Le jeune disciple de l'esprit, quant à lui, préféra user de la force et serrant la poignée de sa mallette, enchaîna un aller-retour dans la tête de son ennemi qui s'effondra. Un instant après, il se releva. Sans perdre un seul instant, le sabre laser fût brandi et tranchât le bras droit du dankoran qui s'enfonça dans le calme d'un coma.

Le temps de souffler et ses compagnons revenaient pour embarquer. Le technomage pénétra et constata la présence du nouvel ennemi, puis se dirigea vers le poste de pilotage. L'ordinateur de bord semblait programmé vers une destination en dehors du Système Centaurien et ce n'était pas le Système Solarien. Chose que les PJ ne pouvaient encore imaginer mais pourtant réelle, ce vaisseau était aux mains d'entités biologiques inconnues en provenance de Polaris, le Système Dankoran.

Ces petites préoccupations se faisaient de moins en moins lointaines à mesure que le vaisseau orné du sceau centaurien, suivi d'Ansjorg aux commandes du second, faisaient route vers Filmur...

### **Mai 2343, Jour 4, Le rapport du TMC**

Fort de la réussite de sa première mission, le technomage déposa ses prisonniers à la caserne puis toutes leurs découvertes aux Services Techniques de la Cité. Son rapport à Padone fût bref et concis :

- Nous revenons de la Station avec nombre de données à déchiffrer, ainsi que des armes étranges en plus de ces foreuses autonomes. De plus nous avons capturés trois ennemis d'une espèce encore inconnue. Tout ceci est prometteur de nouvelles missions je suppose...

- Ne vous emballez pas, les fonds du royaume sont au plus bas et il y a la guerre des guildes sur Utreka. Vous êtes libre de vaquer à vos occupations personnelles et je vous contacterai via le transmetteur dès que le besoin se fera sentir

Jan Led se permit de déranger le trésorier et conseiller Doussah afin d'obtenir quelques fonds mais sans succès. Il respecte scrupuleusement la règle : Fonds de mission contre Ordre de mission uniquement !

Cela n'empêcha en rien nos amis de profiter de leur soirée. Le technomage accompagné des deux commandos allèrent se restaurer puis se reposer à l'Auberge Extérieure. Tout à l'inverse, Terrak se dirigea vers la Porte Est à la Maison des Plaisirs où il ne comptait se reposer qu'après une folle nuit. Bien que son passé récent de la veille ne lui ait pas échappé, il s'approcha des abords de la maison de joie et se laissa aborder par les rabatteurs. Avec une chance, que l'on dira de cocu – bien que ce soit difficile qu'il le fût, étant donné sa situation maritale, preuve à l'appui – aucunes des personnes qu'il rencontra ce soir-là n'étaient présents la veille. Il profita donc de cette aubaine pour tenter une nouvelle fourberie. Il proposa de payer en diamants de 200U chaque, bien qu'ils ne valent que 60U. Après sa commande enregistrée, il se dirigea vers la chambre dédiée à la « Nuit avec Solarienne exubérante », lorsque s'ouvrit une porte et en sorti sa partenaire précédente. Le sang du voleur ne fit qu'un tour, craignant d'avoir à avouer son vil forfait, mais celle-ci l'embrassa tendrement.

- Pourquoi es-tu parti si tôt hier ? Je n'avais pas terminée. Il restait le réveil enjôleur du petit matin dans le programme.

- J'avais des courses à faire. Répondit-il un poil soulagé.

Il lui vint alors une idée intéressante. Il retourna voir l'hôtesse et demanda à passer la nuit avec la fameuse solarienne pour un diamant supplémentaire. Ne pensant qu'à glaner un diamant pour sa pomme l'hôtesse accepta.

Le psi quant à lui, prît le chemin du spatioport où il retrouva son nouveau joujou à biréacteur spatial, le vaisseau centaurien collecté l'après-midi même. Croisant un tech dans les hangars, il se renseigna et apprit que seul le sieur marchand Alderbi Balaris pourrait racheter son appareil et pour une somme approchant les 30590 U. Fouillant sa chère embarcation, il y trouva des rations et une confortable banquette, dotant ainsi le vaisseau de l'appellation d'hôtel à bon prix.

Pendant que tous se préparaient à passer une nuit selon sa convenance, Misère et Lihvas reprenaient un second Cocktail du chef au Bar de la Grande Voie. Ce fût là leur dernière action de la journée car ils s'écroulèrent tous deux lamentablement sur la table.

### **Mai 2343, Jour 5, De nouvelles emplettes et des seaux d'eau fraîche**

Levé aux aurores, Jan Led s'était rendu au Bar de la Grande Voie où somnolaient encore nos deux poivrots. Il s'empressât de les réveiller avec de l'eau glacée par ses

soins. Quelques minutes plus tard, ils prenaient tous trois congés des deux commandos et partirent pour les Services Techniques de la Cité dans le but d'y connaître l'état d'avancement sur leurs trouvailles de la veille. Sentant venir l'ennui d'un tel projet, Misère se rendit en flânant au bord du Bras de l'Omuyet, bras du Fleuve de Vie qui traverse l'enivrante Cité de Filmur et accessoirement isole le Quartier des Pauvres et la discrète Guilde des Voleurs des Rues, pour s'atteler à une sieste réparatrice, et calmer la gueule de bois matinale.

Pendant ce temps, Ansjorg se rendait chez Loral, l'artisan filmurien dont l'atelier se trouvait Rue Marchande. Sur place, il demanda le prix de la paire de menottes spéciales qu'il souhaitait depuis deux jours, et celui de l'étrange anneau qui traînait sur un des établis.

- Mon bon monsieur, la paire de menottes en métal super résistance avec verrouillage par digicode serait à vous sous trois jours et pour la somme de 1163 U. Quant à l'anneau que vous me signalez est en réalité un anneau de subsistance qui vous permettrait de survivre sans nourriture durant 14 jours. Il est capable de puiser dans votre corps vos déchets organiques, puis de les recycler afin de vous fournir en retour un minimum vital. Bien que j'aie du regret à m'en séparer, il est à vendre pour 1390 U.

N'ayant pas encore vendu son vaisseau, le psi ne disposait pas encore des moyens nécessaires pour s'équiper de la sorte. Il jeta un bref regard dans l'atelier puis fût interpellé par un établi entièrement réservé à la fabrication de bottes aux fonctions pas évidentes à déterminer sans les connaissances et l'expertise adéquats.

- Et ces bottes, est-ce là un de vos projets ?

- En effet, mais je crains de ne pouvoir m'étaler à ce sujet. Il s'agit d'un projet très personnel et ambitieux pour l'artisan que je suis...

Convaincus de ses propos, le solarien quitta les lieux en promettant de revenir. Cinq minutes plus tard, on pouvait déjà le voir dépenser ses crédits chez le marchand le plus proche pour 10 rations et un lot de boissons solidifiées. Il se sépara sans difficulté de 145U, ne pensant qu'à son estomac et son palais qui profiteraient bientôt des délices des boissons. Ces fameuses boissons dont tous être civilisé se félicite de consommer après avoir dégelé les dés multicolores et glacés au pistolet ou au sabre laser, et d'avoir ensuite la surprise de tomber soit sur un alcool, un jus de fruit ou simplement de l'eau aussi fade que peut l'être de l'eau !

Terrak, heureux de sa nuit, s'éveilla doucement en constatant que sa solarienne avait déjà repris son boulot ! Ce geste le poussa à laisser un autre diamant en sortant. De toute façon, la somme des trois diamants déboursés s'élevant à 180U restait en dessous du prix prévu de 372U. Satisfait du vilain tour joué à l'hôtesse, Terrak se rendait à la Guilde des Voleurs pour y faire son rapport. Celui-ci fût, tout

comme celui de Jan Led quelques heures plus tôt, bref et concis et portât uniquement sur les foreuses autonomes qu'ils avaient déposés aux Services Techniques de la Cité.

Les Services techniques, quant à eux, ne venant que d'ouvrir, constataient doucement l'arrivée des données à décoder et des objets étranges à étudier. Lihvas et le technomage forcèrent un peu la main des agents techniques pour savoir sous combien de temps ils pourraient livrer les informations demandées par le Conseiller Padone. C'est sans délai qu'on leur répondit 3 jours pour les données et 15 jours pour l'étude des armes et de leurs technologies respectives.

Quelque peu pressé, Lihvas se pencha sur une pile de documents papiers. L'un des documents lui attira l'œil. Il s'agissait d'un plan. Le cartouche du dessin indiquait la propriété X-Cavator et spécifiait : « Plan d'usine de montage – Sous-sol de Point Central – Talminoa » et moins discret : « TOP SECRET ». Il le plia et le rangea dans une des poches de sa veste.

Le technomage quant à lui, bénéficiant d'un bon de prélèvement signé du Conseiller Padone, se saisit d'un bâton de combat avec l'intention de l'emmenner au plus tôt dans l'école de technomagie calorifique la plus proche, autrement dit à Benklave, une cité voisine, afin d'y réaliser une expertise poussée.

Juste avant de rejoindre ses camarades au Palais Royal, le voleur bibliophile se rendit dans la boutique du libraire. Son attention fût retenue un instant sur l'histoire de la Guilde Spatiale, mais le trop peu passionnant bouquin fût rapidement refermé.

Les cinq aventuriers rassemblés se concertèrent sur leurs vagabondages matinaux et convinrent de rendre visite à l'artisan pour de nombreuses raisons. En effet, Ansjorg désirait que le technomage use de la capacité d'identification discrète et efficace de son sceptre sur les bottes en fabrication. L'efficacité restant à prouver puisque son sceptre lui confirma qu'il s'agissait de bottes on ne peut plus simples après consultation des bases de données technomagiques. Même Lihvas ne parvint pas à ses fins. Il revendit deux fusils lasers puis acheta deux sabres lasers avec l'intention de se fabriquer un double sur mesure. L'artisan lui proposât d'utiliser ses outils pour 104 U/h. Lihvas entama son bricolage avec maîtrise et au bout de 5 heures, constata malheureusement son échec cuisant puisque l'un des deux sabres était endommagé et donc son projet de double sabre laser réduit à néant.

A nouveau de retour au palais, nos jeunes héros envisageaient de quérir une nouvelle mission. Ce qui les attendait ne serait qu'une micro-mission mais comportant de grands risques...

### **Mai 2343, Jour 5, Le marché aux esclaves**

Padone les informa que depuis l'arrestation du dictateur, toute sa mauvaise gestion du Royaume et de la Cité de Filmur remontait et notamment tout ce qu'il avait laissé faire. Le problème le plus gênant étant le marché aux esclaves qui s'était développé sur

la Voie des Quais. Tout ce que savait le conseiller concernait les lieux et le responsable. Les esclaves étaient retenus dans un bâtiment discrètement gardé dans les Docks. Quant au responsable, tout portait à croire qu'il s'agissait d'un technomage ayant un fort lien avec Altan Shakar. Il chargea donc les PJ de mener une enquête rapide et si cela est possible de résoudre le problème rapidement.

Sur la route, Lihvas, suivi d'Ansjorg et Jan Led Talpeinon V<sup>e</sup> du nom, s'arrêta aux Services Techniques afin de réparer son sabre laser et de pouvoir en faire usage par la suite si le besoin se présente. Le technomage en profita pour subtiliser deux paires de menottes dans un but inavoué.

Terrak et Misère, partis devant, croisèrent un centaurien qui quittait les docks.

- Holà l'ami, où vas-tu d'un pas si pressé ? Et quel était l'objet de ta visite en ces lieux ? Questionna le voleur en usant de son meilleur langage.

- J'étais venu chercher mon fils, mais l'on m'a refoulé aussi sec. Quelle tristesse ! Dire qu'il était venu postuler pour un poste de marin. Bien que cela paraisse honteux pour un centaurien, j'aurais préféré qu'il finisse marin plutôt qu'esclave... Le pouvoir en place ayant changé, je m'étais dit ce matin, que le marché aux esclaves s'écroulerait, mais ils semblent vouloir continuer malgré tout.

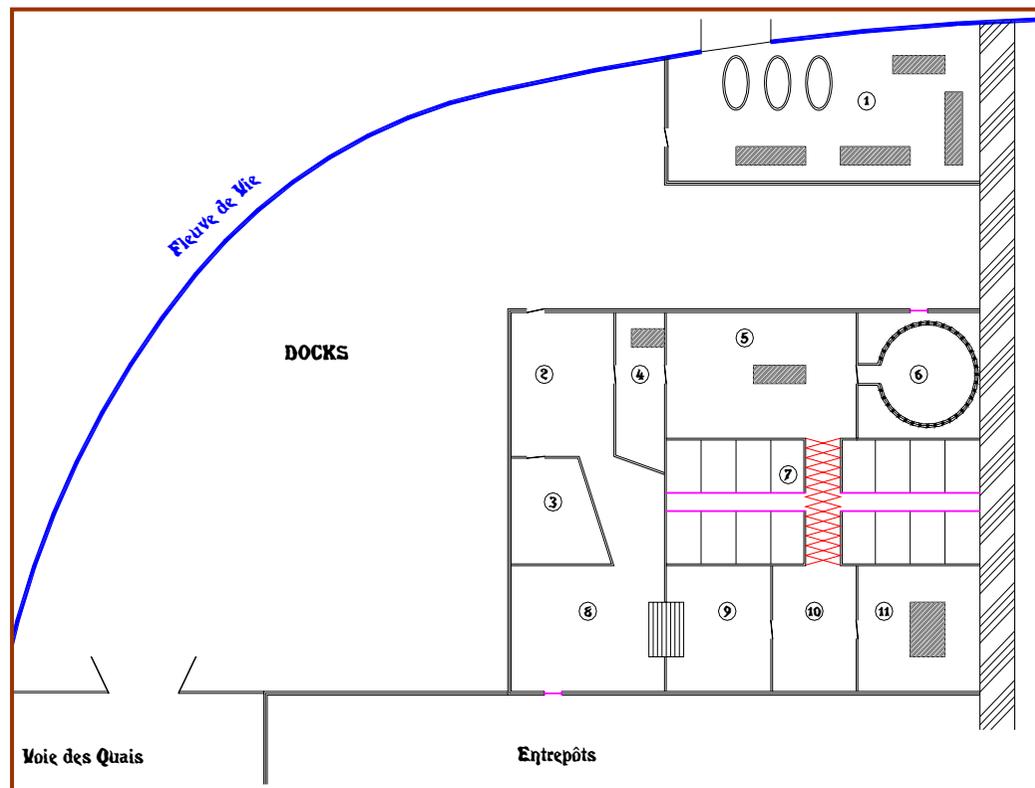
- Ne vous inquiétez point mon ami et mettez-vous à l'écart, il risque de couler nombre de litres sanguinolents d'ici peu... Conclut le voleur en reprenant sa marche, plus décidé que jamais.

Pénétrant dans les Docks, nos amis constatent la présence de deux bâtiments. L'un se trouvant au fond avec une rampe d'accès au Fleuve de Vie et l'autre sur la droite accolé aux entrepôts de la Voie des Quais. Motivé, Terrak prit la direction du premier bâtiment. En y entrant de manière fort peu discrète comme on ne devrait s'y attendre de sa part, il vit un technicien occupé au rangement de cordages et autres matériels de navigation, ainsi que trois chaloupes n'ayant vraisemblablement pas mouillées depuis longtemps ! L'œil expert du voleur remarqua le sabre laser à la ceinture, puis se ravisant, repartit vers le second bâtiment. Passé la porte du second bâtiment, d'un coup d'œil rapide, il prit ses repères. La pièce faisait 7m x 7m, une porte en face et une porte discrète sur la droite. Un couloir en face s'ouvrait sur une seconde pièce. Au milieu s'y tenaient deux centaurens eux aussi armés de sabres lasers à la ceinture.

Guidé par l'envie de combattre, Misère poussât son compagnon à entamer la discussion afin d'en finir avec les préliminaires.

- Bonjour messieurs, j'aurais désiré quérir un de vos esclaves. Cela est-il possible ?
- De quoi est-ce qu'il parle celui-là ?
- Ne vous moquez pas de moi, je sais exactement ce qui se cache en ces lieux et je sais également que vous rechignez à perdre le moindre client. Allons, entamons les affaires, je vous prie.
- OK, OK, on s'emballe pas. Suivez-nous...

Pendant ce temps, le technomage, le psi et le tech approchaient des docks. Ils furent accueillis par quatre centaurens en armes, le sabre laser activé. L'un d'eux avait vu venir le technomage avec une écharpe aux couleurs du Royaume Centaurien. Cette erreur du technomage avait bien sûr réduit les chances d'entamer une enquête discrète. Cherchant à se rattraper, Jan Led entama un sort au-delà de ses capacités



premières. Il envisageait de réaliser un sort de Vapeurs à grande échelle en bénéficiant de la présence du Fleuve de Vie tout proche. Le voyant se concentrer, Lihvas et Ansjorg prirent leurs armes. Le psi balança d'entrée de jeu une grenade, ce qui ralentit l'avance des adversaires, puis augmentât sa puissance musculaire. Alors que Lihvas brandissait ses sabres lasers, il vit son camarade à la tunique impériale devenir rouge. Celui-ci venait de louper un sort qui aurait pu blesser gravement leurs opposants. D'ailleurs ceux-ci étaient désormais au contact. Les sabres se croisaient. Cherchant à se rattraper, le technomage appliqua un magnifique point ardent à son adversaire. Ansjorg tenta de maintenir en joug son adversaire avec son sabre, mais lorsqu'il faillit perdre son avant-bras, il lui trancha sans hésitation la tête !

Terrak était désormais devant le maître-esclavagiste qui portait un étrange pistolet à la ceinture. Ce pistolet plus gros que la normale pouvait être tenu par le canon et ressemblait fortement à un tube de sabre laser ou d'un quelconque lasso d'énergie. L'œil exercé d'un technomage aurait reconnu le fameux pizlaz, pistolet laser couplé d'un lasso électrique, issu de l'école technomagique des Arcanes de Titan.

- Qui êtes-vous ? demande-t-il sans douceur.

- Vous n'avez pas à connaître mon nom, je suis un ami de Shakar et je suis venu chercher un esclave pour lui.

- Avez-vous seulement la moindre preuve de ce que vous avancez ?

Le voleur étant entré sans préparation se trouva fort dépourvu et ne put que tenter un moyen plus terre à terre. En tendant sa main, il proposa :

- Ce superbe caillou d'une valeur de 200U est à vous si vous me laissez entrer et visiter les lieux...

A ce moment, seul Misère avait remarqué les deux centauriens qui brandissaient leurs sabres derrière eux. Ils n'attendaient qu'un signe de leur chef pour enfoncer la lame brûlante dans le corps des deux intrus.

- Ce bijou ne vous intéresse donc pas ? Que puis-je vous offrir d'autre pour entrer ?

- Rien, je vous conseille de quitter les docks immédiatement, ou vous mourrez ici même !

Ils ne prirent aucun risque et s'appliquèrent rapidement. Sortant du bâtiment, ils virent leurs compagnons en train de détrousser les multiples morceaux de quatre centauriens...

### **Mai 2343, Jour 5, Jan Led Talpeinon, roi du bluff-à-dont-de-la-mort-qui-tue**

Après une courte discussion sur la situation à l'intérieur, Jan Led Talpeinon décida d'entrer de jouer un va-tout qu'il avait appris à l'école. Sa robe de technomage offrant un plus non négligeable dans la stature du personnage lui permit de s'imposer facilement sur les premiers gardes, puis sur le maître-esclavagiste. Ce dernier ayant tout d'abord gardé la tête baissée n'avait pas vu arriver ce rutilant personnage.

- Kéya ? Kiveuh ?

Peu satisfait de cette entrée en matière, le gantelet de la combinaison technomagique commençant à rougir alors que le point se fermait. A peine la tête baissée fût-elle relevé, qu'elle recevait un point ardent bien placé.

- Je me nomme Riban Libar III<sup>e</sup> du nom, technomage calorifique comme vous avez pu le sentir ! Je souhaiterais consulter votre marchandise afin de renouveler mes hommes de mains.

Se remettant doucement, le maître-esclavagiste jeta un œil sur les deux hommes qui accompagnaient son agresseur. Un tech plutôt pauvrement vêtu à l'exception de ses deux sabres lasers, et un autre dont tout donne à penser qu'il s'agirait d'un psi

auquel il ne manque que le costard pour compléter l'image que donne misérablement la mallette.

- Et qui vous a renseigné sur ces lieux ? Qui donc a bien pu vous envoyer ici ?

- Cela ne vous regarde pas, mais sachez que je travaille pour « EUX ». Lança le technomage, certain de faire mouche, mais augmentant du même coup le risque d'être découvert...

- Très bien, veuillez me suivre...

Le maître-esclavagiste passât la porte, puis passât devant sept centauriens assis à une petite table au centre d'une immense salle. Ceux-ci lâchèrent leurs cartes à jouer pour se concentrer sur les visiteurs. Au fond se trouvait une porte au verrouillage sécurisé, ainsi qu'un grand couloir sur la droite. C'est devant ce couloir que le centaurien au visage récemment brûlé se saisit du boîtier de commande à sa ceinture. Il tapa rapidement un code et l'on entendit nettement ce que l'on appelle des multiples barrières lasers se désactiver. Le tech fût tellement surpris d'une telle installation, qu'il y regarda de plus près pendant qu'ils avançaient dans le couloir vers les cachots.

Lors de la visite des cachots, le technomage s'arrêta devant une cellule où était retenu un centaurien à la carrure étonnement supérieure à la normale centaurienne. Dans son esprit germa l'idée qu'il s'agissait d'un de ces êtres mystérieux. Il prit alors l'initiative de demander son prix, mais également d'ouvrir la cellule pour le voir de plus près. Le maître-esclavagiste tapa un code sur son boîtier, la vitre glissa lentement vers le haut et deux esclavagistes tendirent leur sabre vers le détenu pour le maintenir au respect. Talpeinon lui demanda son nom, bien que s'attendant à ce qu'il parle dans une langue inconnue.

- Voici un centaurien qui ferait un solide esclave. Quel est ton nom ?

- Je m'appelle Ollet.

- Quel est son prix ? demanda-t-il, soulagé, en se tournant vers le maître-esclavagiste.

- Il est à un bon prix. Vous pouvez l'acquérir pour uniquement 2694U.

En son for intérieur, le technomage savait très bien que cette somme excédait de loin son capital actuel. Manoeuvrant, bluffant, mentant à tout va grâce à son discours, il parvint à se faire conduire jusqu'au responsable du marché aux esclaves. L'ambiance se durcissait au fur et à mesure que la petite troupe s'approchait de leur cible !

En entrant dans le bureau du responsable, Jan Led eût la malheureuse surprise de voir un technomage des Arcanes, reconnaissable à son écusson, ainsi qu'un centaurien costaud équipé du désormais classique bâton de combat, confirmant qu'il s'agit bien d'un de ces êtres étranges et mystérieux... Derrière les PJ, le maître-esclavagiste et les sept esclavagistes, tenaient d'une main ferme leurs armes, sabre laser pour les uns et pizlaz pour leur chef. Le pizlaz semblait connaître un grand succès en ces lieux puisque

le technomage en portait également un mais de bien meilleure apparence, et probablement d'une plus grande dangerosité !

Bien que fortement impressionné par le technomage lui faisant face, Jan Led ne se démontra pas et tentât presque le tout pour le tout.

- Je me nomme Riban Libar III<sup>e</sup> du nom, technomage calorifique. Je suis venu à votre rencontre pour vous avertir d'un grand danger qui vous menace. Selon mes sources, qui, je vous l'assure, sont tout à fait fiables, le pouvoir centaurien récemment restauré aurait mis la main sur Shakar. Celui-ci aurait également avoué son appartenance à une force supérieure. Annonça-t-il tout en fixant le gigantesque garde du corps du technomage des Arcanes.

Compte tenu de ces révélations, Aspel Devester fit évacuer la pièce de ses hommes en lançant un unique regard vers son subordonné direct. Jan Led suivit son exemple, se retourna et demanda à Lihvas et Ansjorg de l'attendre dehors.

- Continuez, je vous prie...

- Bien, bien. Je sais aussi que nos foreuses autonomes ont été découvertes et sont actuellement aux mains de l'ennemi qui, toujours selon mes sources, envisage une attaque massive sur les Docks sous peu de temps.

- Comment ça « nos » foreuses autonomes ? Et de quel ennemi parlez-vous ?

- Etant donné la situation, je peux vous l'avouer maintenant. Je suis espion au cœur du pouvoir récemment établi et je travaille bien évidemment pour « EUX » !

- Je vous ai compris et je prends notes de ces nouvelles. Des dispositions seront prises. Vous pouvez partir librement. Dites à mon maître-esclavagiste de venir me voir dès qu'il vous aura raccompagné à l'extérieur.

Le soldat dankoran parla dans une langue inconnue à Aspel Devester et son visage changea d'expression. Il s'assit tandis que notre bonimenteur quittait la pièce.

En sortant du bâtiment, le cinquièmement nommé Jan Led de la famille Talpeinon, demanda, sans autre raison que de confirmer son personnage auprès du maître-esclavagiste, s'il pouvait acquérir son esclave à crédit. On lui répondit de repasser plus tard. Ce qu'il comptait faire mais avec des renforts...

En préparation de l'attaque, le technomage tentât de contacter son supérieur, le Conseiller Padone, afin d'obtenir des renforts. Malheureusement celui-ci ne répondit pas. En parallèle, Terrak se mit en retrait et contacta discrètement la Guilde des Voleurs.

- Guilde des Voleurs de Filmur, bonjour ! Quel est l'objet de votre appel ? demanda la standardiste avec une voix chaleureuse.

- Oui, bonjour. Septien Selfareine. Membre de la Guilde des Voleurs de Filmur. J'aurais tout d'abord voulu savoir quel était le degré relationnel entre la Guilde et le marché aux esclaves sur les Docks ?

- Ravi de vous entendre cher confrère ! Autant que nous sachions, nous n'avons aucune filiation avec ce fameux marché aux esclaves. Nous n'y avons pour l'instant aucune implication.

- Bien, dans ce cas, je suppose que cela ne gênerait pas la Guilde qu'il disparaisse ?

- Vraisemblablement non.

- Donc pourrais-je bénéficier des services de la Guilde ? J'aurais besoin de quelques hommes pour mener une attaque rapide et efficace. Nous avons affaire à une quinzaine de centauriens, un géant et un technomage...

- Nous avons justement une équipe de bras cassés à proximité de votre position. Ils sont cinq dont leur chef de troupe. Ils ont des compétences de commandos et ne rechignent pas à se battre...

- C'est intéressant. Serait-il possible d'y adjoindre une équipe de dix hommes en armes ?

- Tout à fait. Tout ce joli monde sera sur place dans environ 20 minutes.

- Merci et au revoir.

- C'est la Guilde qui vous remercie. A très bientôt !

Terrak rejoignit ses camarades et annonça l'arrivée prochaine de quelques copains de son école de mécanicien. Chose qui conforta nos amis dans leur intention de combattre et mette à sac ce marché aux esclaves.

Pendant ce temps, Lihvas et Ansjorg prirent la direction des entrepôts situés à quelques mètres. Le tech parvint à entrer sans souci en forçant la serrure électronique. A l'intérieur, les deux explorateurs ne trouvèrent que de la nourriture prête à être vendue sur les places marchandes de la cité. Ils eurent beau jeter un œil au mur jouxtant le bâtiment précédemment quitté, ils ne décelèrent pas le mur mobile donnant accès à une des salles ennemies.

Le voleur, quant à lui, fût plus efficace lors de sa recherche à l'extérieur. Grâce à son expérience et sa technique, il pût remarquer une dalle à soulever, celle-ci cachant un soupirail donnant sur l'intérieur du bâtiment. Il en marqua l'emplacement puis il prit la direction de l'entrée des Docks afin de recevoir ses compagnons guildiens.

Profitant de leur temps libre, Misère et le technomage prirent la direction du bâtiment du fond. Ils y trouvèrent le technicien occupé à un éternel rangement des lieux. Ils essayèrent d'obtenir quelques informations, mais celui-ci resta muet. Misère dans un grand élan de générosité, lui assena un monumental coup derrière la tête puis le détroussa de son sabre laser et de sa carte de crédit. En fouillant plus avant, nos deux compagnons trouvèrent deux fusils laser derrière un panneau, ainsi qu'un pistolet paralysant sous un établi.

Alors que tout le monde se rassemblait à l'abri des regards près des Docks, Terrak voyait arriver la chair à canon gentiment envoyée par la Guilde. Il leur fit un bref topo sur la situation à l'intérieur du bâtiment, tout en précisant sa couverture de tech

mécanicien, insistant sur le fait qu'il avait fait appel à quinze de ses camarades tout droit venus de son école pour prêter main forte.

### Mai 2343, Jour 5, A l'attaque bourrine du Marché aux esclaves

La première équipe menée par Terrak, Misère et Ansjorg pénétra par le soupirail. Le voleur ne s'aperçut de la présence d'une goule centaurienne qu'une fois passé le soupirail. Il fit signe à Misère et un de ses compagnons de la Guilde. Ils s'empressèrent de charger en risquant leur vie face à cette dangereuse bête. Dangereuse, car en plus de ses griffes et crocs, elle dispose d'un venin capable de vous démolir physiquement en quelques instants. Quelques coups bien placés de sa part et elle vous détruit, tout simplement ! Mais la goule, pourtant dressé pour combattre, seul face aux deux fusils laser de Misère auxquels s'ajoute celui du guildien et le pistolet laser de Terrak, ne fit pas long feu, s'écroulant avant même de porter un seul coup.



La seconde équipe quant à elle, suivit le technomage qui tentât d'impressionner à nouveau le maître-esclavagiste. Malheureusement pour lui, il ne perçut pas que son regard avait changé et qu'il mijotait autre chose que de lui vendre un esclave ! Lorsque le représentant du pouvoir centaurien leva son point ardent vers son interlocuteur, celui-ci se saisit de son pizlaz et tira sans sommation ni aucune autre forme d'avertissement.

Affaibli par ce tir, mais heureusement protégé par sa robe de technomage, il posa un genou à terre, ce qui permit à ses compagnons, se tenant derrière lui, de répliquer avec leurs fusils laser et d'abattre sans difficulté le maître-esclavagiste. Lihvas se jeta sur le boîtier de commande et commença à l'étudier sous toutes les coutures en prévision du couloir piégé à désactiver.

Désormais les deux équipes encerclaient la salle où se trouvait la majeure partie des esclavagistes selon le détecteur de présence vivante. Le technomage donnât l'ordre d'ouvrir la porte. Les guildiens se placèrent en demi-cercle devant la porte. Lorsque la porte s'ouvrit, ils firent feu à volonté. Et tirant plus ou moins à l'aveuglette, ils abattirent finalement la totalité de leur opposants. Il y avait là l'équivalent de sept esclavagistes en chair centaurienne brûlée lorsque Terrak ouvrit la porte doucement afin de ne pas se faire exploser la tête.

Lihvas s'attela ensuite au piratage du boîtier de commande avec un peu de difficulté. Quelques petites minutes plus tard, les lasers de défense se coupèrent et trois centaurens esclavagistes leur firent face. Répétant le principe efficace du

« on est nombreux et on tire dans le tas jusqu'à qu'il ne reste plus rien en face qui bouge », il ne resta que trois cadavres fumants !

N'ayant été aucunement discrets dans leur approche, lorsque les PJ ouvrirent la porte du bureau du technomage-esclavagiste, ceux-ci furent accueillis par un tir d'énergie en provenance du bâton de combat dankoran ! La seconde d'après, le technomage centaurien de l'école des Arcanes engageait son sort Image-Miroir, sort de défense de l'école centaurienne de technomage holographique. Lorsque Misère voulut tirer sur lui, il dû faire face à cinq technomages identiques. Ceux-ci concentraient leur regard sur le guildien à droite de Misère. Notre adorable brute tira sur le premier des technomages en partant de la droite. Son double tir de fusil laser s'écrasa sur le mur derrière ! Ce n'était pas le bon. Le technomage termina son sort et amena le guildien jusqu'à la suffocation. Ce sort calorifique allait immobiliser la malheureuse victime pour quelques minutes. Pendant ce temps trois des guildiens avaient tiré sauvagement sur le dankoran qui n'eût pas le temps d'envisager la moindre action.

Jan Led, dans un éclair de génie, pût identifier l'original des quatre copies, lorsque celui-ci lança le sort Génération de Créature Nano-Robotique de Niveau 1. En effet, les cinq sosies se saisirent d'une même cartouche de nano-robots, mais seul l'un d'eux vit sa créature se matérialiser devant lui. Sans perdre un instant le chef des forces centauriennes désigna la cible. Il fallut quatre tirs de laser pour abattre cet adversaire protégé par sa robe de technomage des Arcanes. Terrak et Ansjorg se chargèrent de la créature nano qu'ils détruisirent en quelques allers-retours de sabre laser.

A peine le combat terminé, Jan Led fût se pencha sur le pizlaz +1 que portait le technomage... Il parvint à déterminer que cette arme était une combinaison d'un lasso et d'un pistolet laser de bonne facture. Il la concéda donc au psi qui s'empressa de l'ajouter à son arsenal personnel. Le bâton de combat du dankoran fût également ramassé, puis d'un coup d'œil sur le détecteur de présence vivante, Lihvas constata qu'il leur restait trois jolies cibles dans la dernière pièce encore non visitée.

Lihvas prit la tête de la dernière charge, sans peur aucune, suivi d'Ansjorg et de Misère. En entrant dans la pièce, nos héros tombent sur un psi en discussion avec deux esclavagistes centaurens. Ceux-ci cessèrent immédiatement leur discussion et se préparèrent au combat. Le psi-esclavagiste se protégea derrière les deux sabres laser de ses camarades, cherchant à se concentrer afin d'attaquer. Lihvas ne perdit pas un seul instant. Il chargea le premier esclavagiste à sa portée et le trancha à l'aide de ses deux sabres. Misère tira avec ses deux fusils et troua le second, qui finit transpercé par le sabre d'Ansjorg. Bien que seul, le psi-esclavagiste portât son attaque Impression d'Effroi sur Lihvas qui résista. Son attaque lui valu de se faire zébrer par les deux sabres du tech avant de voir sa gorge tranchée par celui du psi.

Une fois les lieux nettoyés de ses habitants, les PJ passèrent à la phase classique du pillage. Ils trouvèrent quelques bâtons de justice, des pistolets lasers, des medikits, mais également une grenade lumineuse, arme particulière et courante parmi les prêtres

guerriers de la Lumière Astrale. Terrak, usant de ses capacités si particulières de voleur, trouva une porte donnant sur l'entrepôt mitoyen. Lihvas et Ansjorg ayant précédemment fait la visite de cet entrepôt fût on ne peut plus surpris d'en apprendre l'existence ! Il profitèrent de cette occasion pour saisir plusieurs caisses de nourriture pour avoir des provisions sur le vaisseau, puis d'autres caisses, cette fois-ci vides, afin d'emmener l'ensemble des armes et équipements trouvés sur le champs de bataille.

Dès que tout ce beau bazar fût rangé et listé à bord du vaisseau, les 15 guildiens demandèrent à être payés. L'équipe de 5 bras cassés réclamait 150 U par personne. Quant aux 10 autres, ils se contenteraient de 80 U. Un rapide calcul de la part d'Ansjorg fit apparaître une rondelette somme de 1550 unités. Une solution intéressante pour tous émergea : Les renforts seront payés par le pouvoir centaurien. Il ne restait plus qu'à réclamer les frais de mission au Conseiller Doussah, trésorier du Royaume de Centaurie. C'est sur ce point que les choses se compliquèrent légèrement. Les 15 combattants devaient attendre à l'extérieur du palais s'ils voulaient être payés. Terrak promît au meneur qu'il doublerait sa part s'il surveillait ses compagnons. Ce marché conclu, les PJ allèrent réclamer les fameux frais de missions.

En entrant au palais, Jan Led Talpeinon tomba face à son supérieur, et ne pût que se résigner à faire son rapport.

- Vous voici ! J'allais vous envoyer les renforts que vous désiriez...

- Merci Conseiller Padone, mais la mission a été menée à bien. Nous avons cependant dû mettre à profit d'autres relations. Terrak Rorden a reçu l'aide de 15 de ses camarades d'école de mécanique. Ils furent plus qu'efficaces et il nous faut désormais les payer.

- Pour cela vous savez à qui vous adresser... Et en ce qui concerne le but premier de la mission que je vous avais confiée ?

- Tout à fait. En ce qui concerne la mission, nous avons donc mené une petite enquête, puis rapidement constaté que la menace était trop grande pour les laisser continuer à agir de la sorte. On a donc prît d'assaut les lieux, libéré les esclaves, éliminé nombre d'esclavagistes, mais surtout leur chef Aspel Devester, technomage des Arcanes. Celui-ci était d'ailleurs accompagné d'un de ces êtres étranges...

- Nous nous doutions que la menace s'installait discrètement au cœur de notre Royaume, mais pas qu'ils avaient une telle présence !

- Pour terminer, je ne peux que vous conseiller d'envoyer une équipe de nettoyage afin de réhabiliter au plus vite les Docks.

Le conseiller en prît note et tourna les talons, laissant les PJ vaquer à leur occupation première : quérir de l'argent !

Le conseiller Doussah ne fût que relativement ravi de les revoir. Il acceptait de verser les 1900 U qu'ils lui demandaient à la condition de rencontrer l'un des protagonistes en question. Terrak se chargea de cette affaire en allant chercher le chef de l'équipe de bras cassés. Malheureusement notre voleur manoeuvra fort mal avec lui et se retrouva avec une augmentation de la somme à verser. Terrak dû au final réclamer une somme de 3000 U. Celle-ci fût concédée par le conseiller et les PJ payèrent les renforts. Il ne leur restait alors que 205 U chacun. Non vraiment, on n'est mal payé dans ce pays !

Pas mécontent de sa journée, Lihvas s'arrangea pour la finir en beauté. Il se rendit chez Loral, l'artisan filmurien. Sur place, il vendit 2 sabres laser en trop, ce qui lui permit de payer l'identification à 100 U du pizlaz. Le pizlaz, arme non conventionnelle issue des écoles de technomagie des Arcanes de Titan, ne convint cependant pas aux ambitions du tech qui le revendit pour la modique somme de 5680 U. Désormais avec des moyens relativement bons, il commandâta la fabrication d'un sac à dos sur mesure pouvant contenir l'équipement standard du parfait petit tech. L'artisan lui proposa de repasser quatre heures plus tard, le temps de fabriquer un sac à dos, incluant une boîte à outils standard ainsi que quatre logements pour y caser son équipement. Lihvas paya la somme de 918 U et se promit d'acquérir son nouveau bien au plus tôt.

### **Mai 2343, Jour 6, Une nuit pas très reposante**

On se dit généralement que la nuit s'est fait soit pour profiter des charmes des femmes, pour se reposer, ou, dans de très rares cas, pour attaquer sournoisement un ennemi. Mais ce soir-là, il faut croire que personne n'avait l'intention que ça se passe normalement ! Tout commençât lorsque nos cinq compagnons, la Porte Ouest franchie, prirent le chemin à l'extérieur de la Cité en direction du spatioport. Un groupe de quatre brigands leurs sommèrent de livrer tout leur équipement en échange de la vie sauve. Cette injonction fit sourire notre bande d'aventuriers. Misère brandit ses deux fusils laser, Lihvas ses deux sabres laser et Terrak son fusil laser. Jan Led quant à lui entama la discussion pendant qu'Ansjorg se focalisa sur les fusils lasers adverses.

- Voyez-vous messieurs, je crains que vous ne fassiez pas le poids contre nous.

- On peut toujours essayer. Jetez votre équipement à terre et vous serez libres de partir en vie !

- Vous ne m'avez pas compris. Regardez plutôt, le fusil de votre camarade est déchargé. Vous n'avez désormais plus que trois armes utilisables.

Le brigand au fusil déchargé, se saisit alors d'un sabre électrique. C'est à ce moment que Terrak remarqua qu'il portait le médaillon de la Guilde des Voleurs des Rues.

- Je propose que nous les laissions partir ces pauvres bougres.

- En effet, d'ailleurs le second fusil est maintenant déchargé lui aussi. Doit-on continuer, messieurs ? demanda le technomage, amusé par la situation.

- Non, non ! C'est bon, on s'en va...

Quelques minutes plus tard, en approchant de son vaisseau, Ansjorg se permit de réclamer 5 U à chacun des ses nouveaux amis si ceux-ci désiraient bénéficier du logis. On n'aurait pu croire qu'il finirait en morceaux mais lorsque le technomage annonça qu'il préférerait retourner à la caserne de la cité pour y dormir, les trois autres cédèrent au chantage. Cependant, deux heures plus tard... Terrak avançant à pas de velours, s'approcha du psi, se saisit de sa carte de crédit l'inséra dans un appareil de transfert. Il récupéra tout d'abord ses 5 U, lorsque la victime s'éveilla.

- Kéya ?

- Rien du tout, tu es en plein songe. Dors mon ami... chuchota le voleur, tentant ce petit stratagème mesquin.

- Non je ne dors pas ! Que faisais-tu ?

- Je comptais récupérer mes 5 U mais tant pis, gardes-les...

Le psi peu confiant fit semblant de se rendormir et un instant plus tard, consulta sa carte de crédit. Il lui manquait 5 U. Ce petit voyou l'avait trompé. Voulant récupérer son bien, il se leva et prit la direction du voleur. N'étant malheureusement nullement discret dans ses déplacements, il réveilla Misère.

- Où vas-tu ?

- Je vais me chercher à boire.

Ce court échange de paroles éveilla également les deux autres et le psi dû se tenir à aller boire. Il ouvrit sa réserve personnelle de boissons solidifiées. En plaça un dans un verre, alluma son sabre et en appliqua l'extrémité sur le cube glacé. Le cube se gonfla une seconde, puis éclata dans le verre laissant place à un demi verre de liquide. Le verre vide, il retourna se coucher, et cette fois, il rangea ses affaires dans un endroit plus sécurisé...

Cette nuit fût donc peu courante. Au petit matin, Lihvas couru chez l'artisan, récupéra son nouvel équipement puis se rendit aux Services Techniques de la Cité. Sur place, il fit la rencontre du Conseiller Tallen, responsable des Services Techniques et gestionnaire assidu de la Cité de Filmur. Discutant quelques minutes avec lui, le tech parvint à obtenir facilement l'accès illimité aux lieux et ses moyens. Comme quoi, c'est toujours bien d'être le sauveur de la Reine des Centauriens ! Le but de sa visite était bien évidemment de réaliser son projet de double sabre laser. Il avait dans l'idée de fabriquer à l'aide de deux sabres laser, un bâton dont les deux extrémités seraient les lames laser. Il commença de manière un peu empressée, ce qui lui valut de se tromper d'outil et de risquer par la même occasion de se sectionner la main gauche !

Cinq heures plus tard, lorsque ses compagnons le rejoignirent, il terminait son nouveau joujou. La seule chose que l'on pu constater était l'aspect peu attrayant de cette nouvelle arme. Mais après un essai contre un mannequin, ce double sabre laser faisait preuve de son efficacité, d'autant plus que le tech disposait d'une bonne habileté au combat avec un bâton. Il faisait tourner son arme avec aisance, frôlant ses propres vêtements et touchant sans difficulté la cible. Le double sabre laser de Lihvas était né !

### Mai 2343, Jour 6. Une journée où l'on traîne en sous-quêtes – La Loi de Katrem

En ce sixième jour du mois de Mai 2343 et sixième jour de leurs aventures, les PJ s'ennuient au réveil. Pour la seconde fois, ils n'ont rien de prévu pour la journée. La solution qui se présente alors à eux est de quémander une petite mission auprès du pouvoir centaurien. En effet selon les dires du Conseiller militaire Padone, nombre de problèmes restent à régler dans le Royaume.

Parvenus au palais royal, nos fougueux aventuriers croisent la jeune reine Talia Virko. Celle-ci semblait avoir prévu leur venue et leur annonce immédiatement qu'elle désire leur aide dans le but de mener une enquête sur le mal qui sévit en Ezano et de régler le problème si cela leur est possible :

- Chers amis, vous ne connaissez pas totalement notre planète et je tiens à vous révéler ce que recèle le territoire d'Ezano que nous avons prétendu être désertique et non fertile dans le seul but de le préserver. Comme vous le savez, Filmur est constituée de deux continents, le principal représentant 60% de la surface est le Royaume de Centaurie dont vous m'avez remis le pouvoir. Une couronne océanique représentant 17% de la surface décrit une couronne autour d'un territoire délaissé par les Centauriens. Ce territoire abrite un peuple pacifique et beaucoup moins évolué. La guerre n'y a jamais existé (ni aucunes armes) dans cette région où l'on sort à peine de la préhistoire et où l'agriculture émerge peu à peu. Ce peuple primitif est composé d'Aroks et vit en Ezano. Vous voilà désormais détenteurs d'un secret que gardaient jalousement les Centauriens. Connaissant vos talents et votre valeur, je n'ai pas hésité une seconde avant de demander votre aide pour nous aider à régler un problème dans cette fameuse région qu'est Ezano.

- En effet ce territoire pacifique abrite depuis peu un mal terrifiant, qui, s'il continue d'avancer modifiera le caractère des Aroks et les amènera vers la destruction. Ce mal pourrait même menacer les Centauriens. Il nous faut donc l'intercepter rapidement... Depuis plusieurs générations, les Centauriens envoient des observateurs afin d'étudier leur civilisation et leur évolution qui fût certainement la notre, il y a des millénaires. Ces personnes n'interviennent jamais, ou de très rares fois lors de catastrophes naturelles. Jamais les Aroks ne nous ont vus. Nous pensons que s'ils nous voyaient, ils fuiraient car notre apparence est suffisamment différente de la leur pour les choquer.

Les Solariens présents ne peuvent que relever cette dernière remarque tant est connu le narcissisme des Centauriens, qui, il est vrai, sont plus agréables à regarder que les Aroks que les PJ vont rencontrer.

- Récemment nos observateurs ont rapportés des massacres dans des petits clans Aroks. Au début ceux-ci étaient attribués à des animaux qui auraient attaqué les clans les plus faibles, mais par la suite cette théorie ne tenait plus la route. On découvrit en effet des blessures causées par des armes à la technologie avancée. Pourtant nous ne sommes pas sûrs qu'il s'agisse d'armes centauriennes, ni mêmes solariennes. Nous ignorons également s'il s'agit d'un ou plusieurs êtres qui s'attaquent aux Aroks.

- Je vous demande donc d'intervenir contre ce mal. Je vous fournirai tout le matériel que vous désirez ainsi qu'une carte établie par nos espions. Vous serez d'ailleurs accompagnés par trois de nos observateurs dans votre voyage. Je vous souhaite bonne chance dans votre enquête et je tiens à vous dire que vous serez grassement récompensés si vous parveniez à régler ce problème. Vous partirez pour la ville portuaire de Vlammi dès que vous serez équipés.

Sans aucune vergogne, les PJ se sont équipés de tout ce qui leur manquait auparavant : jumelles, communicateur personnel, bouclier déflecteur personnel neuf, lunettes infrarouge, habits de camouflage. A cela vint s'ajouter l'équipement pour la mission se résumant à un holo-déguisement Arok pour chacun. Seul le psi demanda quelque chose de particulier. Il désirait des échasses d'environ 20cm pour un usage pour le moment encore indéfini.

Ayant pris le temps de se restaurer, les PJ prirent le Chemin de Traverse dans la direction de Vlammi. Au bout de deux heures de route, ils atteignirent Megharan, unique cité sur le trajet. Comme par un appel du destin, ils décidèrent de faire une pause et de flâner dans les quelques boutiques environnantes. Le lèche-vitrine fût de courte durée pour de nombreuses raisons. Tout d'abord, les articles étaient soit le même que ce dont ils disposaient déjà, soit trop cher pour leurs bourses. Ensuite, Terrak ayant différents signes de la présence de sa guilde dans la cité se mit en route afin de glaner de quelconques informations.

Terrak se renseigna donc auprès de ses confrères sur le mystère qui plane en Ezano. Ils lui apprirent uniquement que cette terre était délaissée, que seuls quelques scientifiques s'y baladaient et qu'eux simples voleurs n'en avaient cure !

Cette journée commençait doucement jusqu'à l'altercation d'un citadin s'extrayant au pas de course de la foule sur la place du marché. Il se dirigea sans le voir vers le technomage et le bouscula. Celui-ci voulut l'insulter étant en son bon droit mais n'eut pas un seul instant car l'homme se retourna, se plia, fit quelques excuses et reprit sa course. Jan Led Talpeinon le prit dès lors en chasse mais fût rapidement

distancé. Revenant tranquillement vers la place du marché avec la ferme intention de quitter cette ville.

A peine eut-il fait quelques pas qu'il se trouva devant l'unique bar de la cité.

- Bienvenue cher client ! Si vous entrez maintenant vous serez le millième client de la semaine et j'ai là un tonneau exprès pour l'occasion. Laissez-vous tenter par ce débit de boisson gratuit pour vous et vos amis qu je vois là-bas...

- Je vous remercie de cette offre alléchante, mais voyez-vous, j'ai d'autres ambitions à court terme qui m'interdisent cette halte dans votre fière échoppe.

- Ceci est fort dommage, mon bon monsieur. Peut-être repasserez-vous par ici et serez tenté par mon grand nombre de boissons... Au revoir monsieur ! Conclut-il en se tournant vers le passant suivant avec le même entrain.

Le technomage reprit sa marche, fixant droit devant lui le landspeederbus et ses compagnons lorsqu'il fut à nouveau interrompu par trois hommes en tenue légère. Il s'agissait des rabatteurs de Madame Youbastrane :

- N'est-ce point une bonne heure pour vous épanouir dans les bras de belles dames aux charmes affriolants ou peut-être désirez-vous convoler avec l'un de nos étalons vigoureux et bien bâtis ? Je suis certain que nombre de nos employés seraient prêts à répondre à toutes vos envies.

Ne pouvant s'empêcher de relever cette interpellation, le technomage répondit mais conserva le même discours que pour le tenancier :

- Je suis fort ravi de vos offres mais je ne peux rester plus longtemps dans votre cité, le devoir m'appelle plus loin sur le Chemin de Traverse, à Vlammi.

- Voulez-vous que nous prévenions nos confrères de cette voluptueuse ville portuaire de votre arrivée afin qu'ils aménagent à votre intention une chambre selon vos convenances ?

- Du tout ! Je vous prie de me laisser maintenant.

Fût-il encore passé devant une seule boutique qu'il aurait assurément eût le droit à des prix bon marché, à l'offre exceptionnelle du mois, à un lot de 5 pour le prix de 3, et autres manœuvres commerciales...

Il repartit de nouveau en direction du véhicule et de ses camarades. Il fut rejoint quelques instants après par Terrak Rorden. La présence de cet homme de son équipe



aux mœurs particulières lui rappela qu'il valait mieux vérifier le contenu de son sac après avoir été bousculé par un individu étrange. Il constata tout d'abord que rien n'y manquait. Ce qui fut plus bizarre, fut la présence d'un bracelet rutilant dans une des poches extérieures. D'un coup d'œil il reconnut l'œuvre d'un technomage. Usant de son sceptre, il lança une identification. Celle-ci lui apprit qu'il s'agissait d'un Bracelet de convenance : le bracelet de Charme. Cet objet permettait d'augmenter l'attrait du porteur grâce à la production de phéromones. La seule chose qui lui parut étrange était qu'il n'avait pas réellement porté le bracelet et qu'il avait bénéficié de ses effets auprès du tenancier et des rabatteurs. Lui vint alors à l'esprit que le bracelet avait certainement été utilisé récemment. Grand connaisseur des ouvrages technomagiques, il estimait le bijou à environ 50000 unités.

Les compagnons reprirent la direction du Chemin de Traverse lorsqu'un des guides leur demanda de stopper. Devant eux se tenaient 30 miliciens pointant leurs fusils lasers en direction du landspeederbus. Derrière eux se tenaient un homme fort gras et habits riches discutant avec ce qui semblait être un scientifique. Ce dernier avait à la main un appareil avec écran et pointait du doigt nos aventuriers.

Terrak gageant que ces derniers en avaient certainement après le bracelet se mit en tête de représenter ses compagnons et d'éviter tout conflit.

- Bonjour messieurs, nous aimerions reprendre la route pour Vlammis. Y a-t-il une raison particulière à ce barrage ?

- Bien évidemment ! Lui répondit l'homme en retrait. Ce scientifique que vous voyez à mes côtés est formel. Je vous ordonne de me restituer mon bien !

- Je ne vois vraiment pas de quoi vous voulez parler.

- Ne vous moquez pas de moi ! Savez-vous seulement qui je suis ?

- Pas le moins du monde, mais j'ai dans l'idée que vous êtes homme de pouvoir...

- En effet, je me nomme Lakteim Dissih et je suis le Haut Seigneur de la Cité de Megharan. Et je vous ordonne à nouveau de me rendre mon bien ou je crains de devoir user de la violence.

- Je le crains en effet car je vous confirme ne pas être en possession de l'objet en question.

- Eh bien soit, je vous somme alors d'œuvrer pour que je retrouve dans les plus brefs délais mes deux bracelets volés.

- C'est sûr, le vol c'est pas bien... marmonna le guildien voleur pour lui-même. Je regrette mais mes compagnons et moi avons une mission pour le pouvoir centaurien à mener à bien et nul ne doit nous en empêcher.

- Je me moque bien du pouvoir centaurien. Vous êtes ici dans ma cité et vous me ramènerez mes bracelets ou vous mourrez ici même ! Lança le Haut Seigneur furieux d'un tel affront.

Le voleur ne sachant plus comment parlementer fût ravi de voir son camarade psi s'avancer à ses côtés et d'interpeller le dirigeant :

- Monsieur, pour quelle raison avez-vous stoppé notre convoi ?

- Qui êtes-vous ? Qui vous a permis de me parler sur ce ton ?

- Je me nomme Ansjorg. Je suis en mission pour le pouvoir centaurien et je souhaiterais pouvoir circuler à ma guise.

- Vous n'irez nulle part tant que je n'aurais pas récupéré mon bien ! Votre compagnon était sur le point de partir à sa recherche puisque vous prétendez ne pas avoir un de mes bracelets en votre possession.

- Si telle est votre volonté et surtout si cela nous permet de repartir rapidement de cette ennuyeuse ville...

- Restez poli ! Je vous interdis de parler de la sorte ! En ce qui concerne mon bien, vous devrez prendre la route vers le sud jusqu'au village de Dapa-Lunu en forêt de Da. Je sais que traîne par là-bas celui que je soupçonne être en possession de mes bracelets. Il s'agit de Goerval le Mirifique. Il convoite mes deux bracelets depuis trop longtemps. Je gage que vous me rapporterez mes deux bracelets prochainement où vous serez poursuivi par ma milice pour être abattu en place publique !

- Très bien monseigneur... De quoi s'agit-il exactement comme bracelets ?

- Il s'agit de deux bracelets de convenance. Un bracelet de charme et un bracelet de maîtrise d'arme.

- Et où devons-nous les déposer ?

- Quelle question ! A mon château évidemment !

- Le gros là derrière ?

Lakteim Dissih faillit lancer l'ordre de les abattre lorsque son scientifique le détourna par ses propos. Nos amis aventuriers ne perdirent pas une seule seconde et remontèrent dans le landspeederbus et se dirigèrent au sud.

Quelques minutes plus tard, les PJ menteurs et voleurs, fuyant leurs problèmes pour d'autres, mais fiers de leurs actes, étaient arrivés à Dapa-Lunu, typique micro-village sylvestre centaurien avec sa palissade fébrile usée par le temps et sa mine de rouille, où l'on extrait ce métal mou et inutile peu rare dans cette région et dont le seul intérêt est de salir les environs. A l'entrée de ce village, les PJ purent lire :

## DAPA-LUNU

Population : 62 habitants et 14 loubaths

Devise : « Ici, on n'aime pas les étrangers, étranger »

Cela aurait très bien pu être un avertissement, mais aucun parmi les visiteurs n'y prêta de réelle attention. Ils pénétrèrent donc et se dirigèrent vers ce qui semblait être l'unique bar du coin : « L'Auberge de Drolledams ». Seul Terrak fit exception en enfilant sa tenue de camouflage et partant faire un contrôle le long de la palissade extérieure.

Entrant avec sa prestance habituelle, Jan Led mena l'équipe composée du psi et de Misère à l'intérieur de l'auberge. Ils remarquèrent immédiatement un homme au physique démolé par le travail de mineur affalé sur sa table un verre à la main, ainsi qu'une table où discutaient trois centauriens avec un quatrième richement vêtu. Jan Led se porta à leur hauteur et entama la discussion :



- Bonjour, messieurs. Nous recherchons un dénommé Goerval. Le connaissiez-vous ?

- Pas le moins du monde, monseigneur. Permettez que je me présente. Vocka, maire de cette charmante bourgade aux attraits gratifiants étant donné votre présence...

- Je regrette, nous ne sommes pas en visite. Vous êtes certain de ne pas connaître, ni même avoir entendu parler de Goerval le Mirifique ? On nous a

pourtant indiqué qu'il se manifestait régulièrement par ici.

- Jamais. Mais je gage qu'une personne de votre prestige saura trouver son homme. N'oubliez pas de visiter notre mine de roume avant de nous quitter.

Le technomage tourna les talons, suivi du psi, puis colla une tape dans le dos de la brute qui lui sert de compagnon ; ce dernier bavant littéralement devant les femelles centauriennes dont la particularité première était d'être des triplées en tenue de serveuse !

En rejoignant leur véhicule, les guides leur apprirent que Terrak Rorden venait de découvrir un chemin menant au cœur de la forêt de Da. Equipés de lunettes infrarouges, d'une tenue de camouflage et d'une arme en accès rapide, ils empruntèrent ce fameux chemin. Ces précautions n'étaient pas inutiles puisqu'ils durent subir l'attaque de deux vagues de goules centauriennes. Ces problèmes furent réglés en un instant grâce à la profusion de fusils et pistolets lasers dont ils disposaient.

Leur marche s'arrêta dans une vaste clairière où se tenait l'exemple typique du palais centaurien, mais celui-ci semblait avoir été modifié pour offrir une protection accrue. Les PJ allèrent frapper à la porte. Aucune réponse ne leur parvenant ouvrirent la porte mais stoppèrent net lorsqu'ils perçurent des pas traversant un probable hall de l'autre côté.

- Bonjour messieurs, puis-je vous aider ?

- Certainement, répondit Ansjorg. Nous désirons rencontrer Goerval le Mirifique.

- Désolé mais mon maître est absent.

- Et quand reviendra-t-il ?

- Je l'ignore.

- Peut-être pouvons-nous l'attendre ici ?

- Il se peut qu'il rentre dans quelques heures comme dans plusieurs jours. Je ne puis rien affirmer...

Face à cette information, les PJ abandonnèrent l'idée de l'attendre. Ils se concertèrent puis décidèrent de reprendre leur mission première : Détruire le mal qui sévit en Ezano.

Ils prirent donc le chemin jusqu'à Dapa-Lunu, montèrent dans leur landspeederbus et coupèrent à travers champs afin d'éviter Megharan, son dirigeant et sa milice. Après trois heures sur le Chemin de Traverse, ils parvinrent à Vlammis, cité portuaire donnant sur la Mer d'Isolement. Les portes étant malheureusement fermées, ils finirent la nuit devant les remparts et soufflèrent enfin de toute cette activité.

**Mai 2343, Jour 7, Les Centauriens, ça n'aime pas naviguer sauf sur ordre.**

Au petit matin, les PJ entrèrent à Vlammis. Cette cité offre une vue imprenable sur la mer pour tout visiteur, y compris pour les centauriens pour qui eau et naviguer riment avec « Pabolo ! ». Elle s'étend sur une petite péninsule de terre en étages. Chaque étage étant un balcon encombré d'habitations donnant sur le balcon suivant et ce jusqu'au Quais.

Ansjorg fût le premier à se lancer dans la visite de ses quartiers. Il s'enquit de trouver un joaillier avec l'intention de dénicher une copie du fameux bracelet que lui et ses compagnons détenaient depuis la veille. Il y renonça cependant rapidement lorsqu'on lui proposa une pale copie pour 757 U. Il fut certain que le joaillier, en dehors de pratiquer des prix exorbitants n'était pas dupe et avait remarqué l'origine technomagique de l'objet présenté.

Quelques rues et escaliers plus tard, Terrak ressortait de la Guilde des Voleurs de Vlammis et rejoignait ses camarades de route. Les trop rares informations dont la Guilde disposait en ce moment l'agaçant, il fit profiter les autres de sa mauvaise humeur lorsqu'au moment de monter à bord du bateau, ce farouche centaurien s'écria :

- Pabolo ! Je refuse de monter à bord d'un bateau. Trouver moi un véhicule à suspension magnétique ou je reste à quai !

- Ne fais pas l'idiot. Tu es en mission pour ta Reine, tu vas certainement rendre un grand service à ta planète en réussissant cette mission.

- Mais tu ne te rends pas compte de ce que tu demandes à un centaurien. As-tu remarqué que le propriétaire de cette barge est un Solarien comme vous autres. Il n'y a que cette espèce pour être suffisamment fou et partir ainsi naviguer.

- Sur ce point je tiens à te faire remarquer que nos trois guides sont eux aussi centauriens et que cela ne semble pas les gêner outre mesure.

- Beuh ! Ils ont surtout l'habitude et puis ce sont des scientifiques, ils ne sont pas comme tout le monde !

- Cesses donc. Aurais-tu oublié la récompense que nous a promis ta souveraine ?

Ce dernier argument eu alors un effet rapide et efficace. Le voleur-mécanicien marmonna une brève prière à l'intention d'une quelconque déité, activa son arme et embarqua.

Au cours du trajet, les guides donnèrent aux PJ un complément d'informations sur les Aroks. Ceux-ci ont un physique proche des Centauriens mais avec une prédominance animale notamment au visage. Une peau écailleuse qui permet aux centauriens de supposer qu'ils descendent d'une espèce aquatique et que leur planète était autrefois couverte d'eau. Sur ce point les Solariens s'étonnèrent d'un tel paradoxe : Les Centauriens auraient une origine aquatique et pourtant il fuit à la moindre étendue d'eau... Les Aroks forment un peuple aux coutumes tribales et primaires. Ils connaissent une ébauche d'agriculture et de commerce par le troc. Comme pour marquer leur faible niveau de culture, ils se vêtissent avec de grandes feuilles arrachées à des plantes caractéristiques d'Ezano.

Parvenu jusqu'à Ezano, les aventuriers débarquèrent sur une plage de sable fin où de rares arbres trempaient leurs racines. Le bateau repartit afin de ne pas éveiller de soupçons et la petite communauté pénétra dans la Forêt d'Est proche. Ils marchèrent quelques heures jusqu'au premier village. Celui-ci avait été noté comme détruit lors de la dernière visite des observateurs. Les habitats, des sortes de huttes partiellement enterrées, et dont les entrées semblent plonger sous terre renforcèrent l'idée que les PJ avait des Aroks. A l'intérieur, ils observèrent un aménagement simple. Les murs sont parsemés d'étagères qui pourraient tout aussi bien servir de sièges et le centre est occupé par une sorte de table sans pied. Rapidement, ils aperçurent la présence d'un corps tapi dans l'ombre. En s'approchant, ils découvrirent le corps d'un être à la peau bleue, parcourue par des petites plaques, teintées d'un bleu sombre, rigides et accolées les unes aux autres. En s'approchant, le corps révéla une physionomie proche des Centauriens à l'exception des plaques qui hachaient les traits du visage.

Un des guides leur fit alors remarquer la chair bleue de l'indigène visible et déchirée sur plusieurs centimètres. La blessure ne fit pas sourire les PJ qui reconnurent là les effets d'une arme dangereuse aux mains d'un ennemi tout autant dangereux. Partant du même constat, de nombreux corps gisent de la sorte un peu partout au cœur du village et dans les huttes.

A l'aide d'un canot, ils se rendirent ensuite au second village se trouvant aux abords du Fleuve Médian. Cependant durant le voyage, les PJ furent plongés dans l'obscurité de la nuit lorsqu'ils entendirent un son puissant se rapprocher. Constatant se former des remous à la surface du fleuve, ils se cachèrent sous un arbre dont les feuilles baignaient. Equipés de leurs lunettes infrarouges, ils virent alors passer à grande vitesse une étrange plateforme avec une sorte de pupitre à l'avant face auquel deux êtres de grande taille se tenaient. Les PJ restant sur leur faim ne purent que se demander qui ou quoi il s'agissait.

Arrivant au second village le constat fût le même que pour le premier. La fatigue se faisant sentir, ils couchèrent sur place avant d'entamer une véritable phase de recherche le lendemain...

### **Mai 2343, Jour 8, Une séparation tactique**

Cette journée ne fut qu'une succession de balades à pied et en canot. Nos fiers explorateurs se séparèrent tôt dans la matinée en petits groupes ayant chacun sa partie de l'île à explorer.

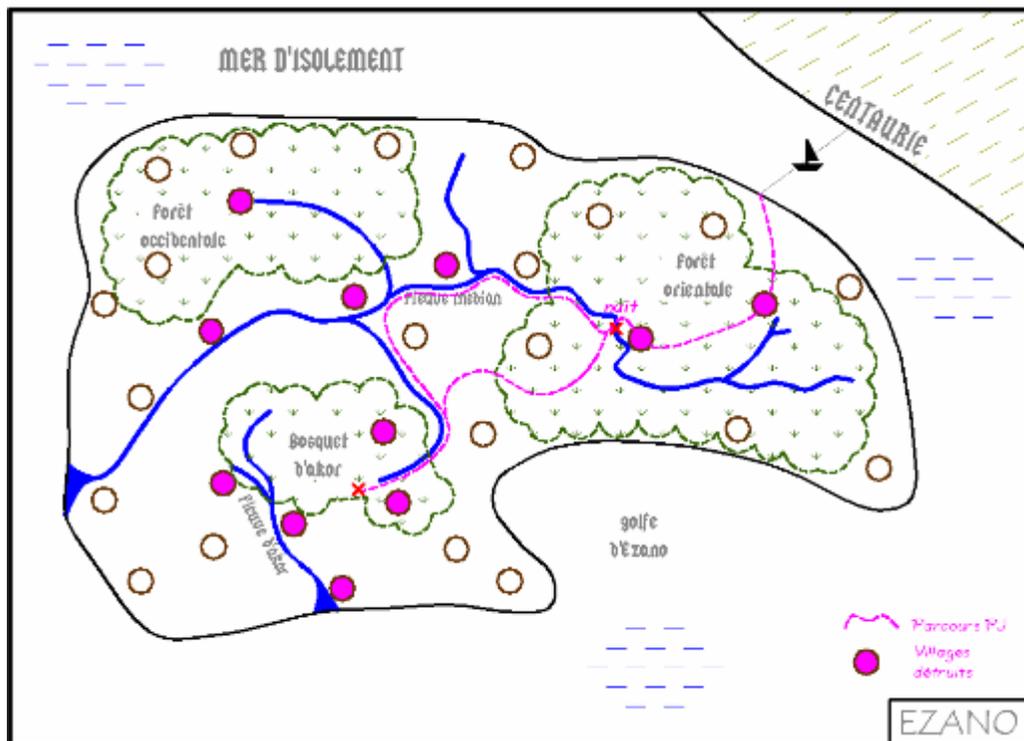
Le premier groupe composé de Terrak, Misère et un guide centaurien allèrent contrôler la Forêt Occidentale plus au nord. Profitant du canot, ils joignirent rapidement un premier village le long du fleuve traversant la forêt. Celui-ci malheureusement n'était qu'un village détruit supplémentaire. Un peu de marche au travers des arbres plus tard les amena jusqu'à l'orée d'un village où la vie continuait de résister à ce mal mystérieux. Nombre d'Aroks adultes portaient des animaux sauvages, s'employaient à l'entretien des huttes tandis que les plus jeunes gambadaient à qui mieux mieux. Respectant les règles instaurées par les Centauriens, ils reculèrent afin de ne pas se faire voir et entamèrent un premier rapport :

**Nous avons constaté la destruction d'un village le long du fleuve. Un autre est intact à condition de s'éloigner du fleuve. Nous avons dans l'idée que ce mal ne s'attaque qu'aux villages côtoyant les voies navigables. Peut-être faut-il lier tout ceci avec le véhicule et ses deux occupants que nous avons vu cette nuit ?**

Le second groupe quant à lui s'enquit de poursuivre le long du Fleuve Médian jusqu'au delta à l'extrême ouest de l'île. Menés par le technomage Jan Led Talpeinon, Lihvas et un autre guide centaurien, parvinrent jusqu'à un village détruit et prirent la direction du village suivant lorsqu'ils furent appelés par le psi leur demandant de le rejoindre.

En effet, Ansjorg ayant fait route vers le sud accompagné par le troisième et dernier guide centaurien avait atteint le Bosquet d'Akor. D'après l'analyse des lieux par le guide pisteur, il y avait à travers cette forêt nombre d'indices d'un passage régulier et laissant présager l'usage d'un moyen de locomotion digne d'une civilisation avancée. Ils avaient trouvé une piste traversant le Bosquet d'Akor et joignant le bout de l'affluent du Fleuve Médian qu'avait suivi le troisième groupe.

L'appel au rassemblement fut lancé avant que chacun prenne position et campe. Tout le monde était convié au Bosquet d'Akor au petit matin.



### Mai 2343, Jour 9, Rassemblement et élimination du Seigneur d'Ezano

Réunis au Bosquet d'Akor et ayant vu repasser le véhicule en lévitation, Les PJ se préparèrent à une probable lutte avec un ennemi technologiquement avancé. Nos amis enquêteurs suivirent le sentier tracé par cet étrange véhicule. Ils allaient toucher au but lorsqu'ils perçurent des cris et des tirs à proximité. Selon les guides, cela venait d'un village tout proche.

Débouchant dans le village planté au cœur de la forêt épaisse du Bosquet d'Akor bourdonnait d'une étrange activité. Des gerbes de lumière et d'énergie volaient de part et d'autres. De nombreux corps gisaient un peu partout, et comme pour compléter le tableau pyrotechnique, des cris atroces répondaient invariablement aux tirs d'armes. Bizarrement, ces armes, tenues par des Aroks de grande taille, ressemblaient aux bâtons de combat que les PJ connaissaient désormais que trop bien.

Oubliant d'activer et de consulter leur détecteur de présence vivante, les PJ avancèrent prudemment vers le centre du village afin de surprendre les quatre tortionnaires en action, mais ne virent pas un cinquième sortir d'une hutte derrière eux, qui, sans gêne, tira directement sur Misère. A peine eut-il entendu le déclenchement du tir, qu'il fit volte-face, esquiva le tir ennemi et décocha un double

tir de fusil laser, chose qui fit exploser la tête du malheureux qui osa lui tirer dans le dos ! Cette petite incartade fit se retourner un des attaquants. Les guides et les PJ équipés d'arme à distance ouvrirent le feu et clouèrent sur place leur ennemi. Se mettant ensuite à couvert, ils abattirent à la manière de snipers les trois derniers adversaires. Ils firent une rapide tournée de ramassage d'équipement sur les cadavres, récoltèrent quelques holo-déguisements modèle Arok et les bâtons de combat, puis retournèrent à l'abri de la forêt afin que le calme revienne le plus rapidement possible au sein des autochtones.

En revenant sur leurs pas, les PJ ne purent s'empêcher de remarquer que les traces du véhicule suivi plus tôt s'arrêtaient au pied d'un grand drap de lianes et diverses plantes rampantes recouvrant, après une observation minutieuse, ce qu'il convient d'appeler une porte. Ne trouvant aucun dispositif permettant l'ouverture et ignorant totalement par quel moyen celle-ci peut bien s'ouvrir, le psi ainsi que le tech se saisirent de leur sabres lasers et les plantèrent doucement mais sûrement à travers le métal. En quelques longues minutes, ils parvinrent à créer un passage suffisamment grand pour passer et bienheureusement sans déclencher la moindre alarme ! Que de temps perdu, s'ils avaient seulement tenté d'approcher un des équipements de l'ennemi de la porte celle-ci se serait ouverte en un centième de seconde...

En pénétrant dans ce qui allait être le dernier « donjon » de cette mission, les PJ furent éblouis par la forte luminosité des lieux. La lumière était présente derrière chacune des parois, que ce soit au sol comme au plafond et les murs. Par endroit, des cadres d'une teinte différente indiquaient des portes ou des couloirs. Les PJ pressés d'en finir, avancèrent directement vers le premier couloir d'où venait un bruit sourd et régulier.

Tournant à gauche, à droite au bout de chaque couloir et se dirigeant vers le bruit persistant, les PJ parvinrent jusqu'à un étrange escalator. En effet celui-ci serpentait dans un passage étroit taillé dans la roche et mû par un système incompréhensible par Lihvas, seul véritable tech du groupe, preuve supplémentaire, s'il en fallait, de l'avancée technologique de leur adversaire. Activant leur détecteur de présence vivante, ils constatèrent la présence de 6 individus en contrebas de l'escalator.

Ils descendirent sans encombres, mais gardant l'arme au poing. Le groupe ennemi se trouvait de l'autre côté d'une porte. Usant d'une technique de Terrak, le psi utilisa l'holo-déguisement d'Arok après être monté sur ses échasses – oui, oui, c'était bien pour ce genre de situation, comme quoi, il a de la suite dans les idées ! – puis entra dans la pièce. Les six âmes présentes se révélèrent être des Aroks jouant aux cartes, chose qui bien sur permit à Ansjorg de conclure qu'il s'agissait bien de ces êtres à l'origine encore inconnue, à la peau grise et aux yeux globuleux dont le regard ne reflétait aucune vie se cachant comme lui derrière des holo-déguisements. L'un d'eux lui adressa la parole dans une langue évidemment incompréhensible. Sentant un gros se dresser, il tourna les

talons lorsqu'il entendit ce qui devait être au son de la voix extra-terrestre, une injonction. Pressant le pas, il passa la porte et fit signe à ses camarades de prendre position.

A croire que cette tactique légèrement couarde est bien ancrée parmi nos aventuriers. Tous se tenaient, l'arme pointée vers la seule issue de l'ennemi, prêts à canarder à tout va toute personne qui aurait le malheur de se présenter devant eux. C'est avec une méthode implacable que tous tombèrent les uns derrière les autres. L'action fit tellement de bruit que trois autres adversaires s'approchèrent en provenance d'une seconde salle et périrent comme leurs camarades.

Une fois au calme, les PJ consultèrent le détecteur de présence vivante. Celui-ci restait absolument muet. Suivant le conseil de Jan Led, un des guides consulta le détecteur d'émission psi. Deux points clignotait, le plus proche étant Ansjorg, ils surent immédiatement ce qui les attendait derrière la seconde porte.

Terrak pencha la tête par la porte afin de renseigner ses compagnons sur ce qui les attendait. Sa surprise fût grande de voir un être à la peau grise extrêmement semblable à celui rencontré quelques jours plus tôt sur la station orbitale. Il s'agissait bel et bien d'un de ses êtres humanoïdes étranges et dotés de capacités psis. Ce dernier invoquait à l'instant même une créature nano. Le voleur se recula. Un quart de seconde après, tous entendaient la même voix et le même discours dans leur esprit. Ansjorg sut immédiatement reconnaître une conversation télépathique.

*- Inutile de vous cacher. Je sais que vous avez vaincu tous mes hommes, mais votre jeu de massacre s'arrête ici ! Quel que fut votre but celui-ci touche à sa fin.*

*- Je crains que vous ne soyez que trop sur de vous. Nous vous tuerons sans difficulté. Nous sommes bien plus nombreux que vous et puissamment armés. J'ai seulement une question avant de vous faire disparaître de ce monde. Qui êtes-vous et d'où venez-vous ? L'interrogea Ansjorg par la pensée.*

*- Il semble que vous ignoriez encore tout de notre peuple et cela est une bonne nouvelle. Soit je vais vous révéler quelque chose qui ne sortira jamais d'ici. J'appartiens au peuple des Dankorans, notre puissance n'a jamais, n'est pas et ne sera jamais égalé. Nous avons d'ores et déjà la mainmise sur votre galaxie. Nous venons d'une lointaine étoile que les Solariens nomment Etoile Polaire, qui n'est autre que notre soleil Dankor.*

*- Cela ne va plus rester un secret très longtemps. Mais il me reste une question importante : Que venez-vous faire chez nous ? Pourquoi tuer autant d'êtres vivants ?*

*- En réalité, nous ne cherchons pas à tuer, nous effectuons des prélèvements qui malheureusement entraînent la mort des sujets. Le peuple Arok semble disposer d'une enzyme capable de nous aider à réparer notre ADN. Nous pourrions ainsi*

*espérer renouveler notre code génétique qui actuellement nous emmène irrémédiablement vers l'extinction. Mais peu importe, tout ceci doit encore rester secret, entrez maintenant que mes créatures vous anéantissent...*

Toujours convaincus de leur supériorité les PJ entrèrent sans peur, fusil au poing. Terrak et Lihvas concentrèrent leurs tirs sur la première créature nano dès lors qu'ils virent le dankoran en générer une seconde. Celle-ci ne fit cependant pas long feu. Sur ordre de Jan Led Talpeinon, chef de mission, les trois guides tirèrent sans sommation et désintégrèrent totalement cette bestiole artificielle. Ansjorg ayant déjà eu affaire à un psi dankoran ne fit ni une ni deux et se lança sabre laser en tête et réussit un magnifique décapitage avant que le moindre nouveau sort ne soit lancé.



Peu fiers de leur rapide combat, les PJ se jetèrent sur l'équipement qui traînait dans les environs : cartouches nano vides, un sceptre de TMN, quelques bâtons de combat dankorans et presque autant d'holo-déguisement Arok.

Ils répétèrent ce dernier exercice dans toute la base en faisant le tour des pièces encore inexplorées. Usant du couteau sur les dankorans endormis, sonnant la charge sur ceux qui se restauraient en toute tranquillité, ou encore en tirant lâchement dans le dos de ceux qui travaillaient sur de l'équipement en réparation. Ils ramassèrent un certain nombre de bâtons et holo-déguisements entiers ou démontés. Toujours est-il que le MJ fit un rapide tour des inventaires et ramena à seulement quatre nouveaux joujoux par personne ! Comme quoi, il vaut mieux réduire le nombre d'adversaire ou en limiter l'équipement. Il est vrai qu'un seul boss avec juste un objet rare c'est triste, mais s'il y en a trois par exemple, c'est peu d'équipement, trois voire cinq objets rares selon les jours, et surtout un véritable plaisir pour le MJ qui joue avec les petits points de vie des PJ ☺

Passons... la nuit fût longue et agitée pour le MJ. Le revers de la médaille ne saurait tarder !

*Mai 2343, Jour 10, Direction le bateau pour Vlammi et repos en chemin  
Pas mieux que le titre...*

*Mai 2343, Jour 11, Dans un monde futuriste, la marche, c'est fatigant en plus d'être idiot mais ça n'a pas l'air de gêner les PJ habitués au médiéval-fantastique !*

Les deux jours de marche des PJ se terminèrent tard lors de ce jour. Le bateau les attendait. Terrak embarqua sans râler avec l'intime conviction de prochainement empocher la récompense promise pour avoir résolu le problème du Saigneur d'Ezano. Ils débarquèrent à Vlammis une heure plus tard avec l'intention à court terme de se reposer dans la première auberge venue.

**Mai 2343, Jour 12, En attendant la suite...**

Après une nuit fort agitée à cause d'un rêve commun plus réel que cela n'est possible (le fameux revers de médaille à lire dans le récit I - bis : **Songe d'une nuit**), nos compagnons reprirent la route en direction de Megharan avec la ferme intention d'en découdre avec le Haut Seigneur de la cité : Lakteim Dissih.

FIN DE SEANCE...

Nos aventuriers débutants reviendront dans :

**EN ROUTE VERS LES ÉTOILES.  
TAAAXIII !!**

## REMERCIEMENTS

*A ma maman qui régulièrement me demandait : C'est quoi ton jeu ? C'est pas dangereux au moins ? Et pourquoi vous prenez une bière à chaque séance ?*

*Aux joueurs :*

*David (et son valeureux tech Lihvas)*

*Guillaume (et son voleur toutes catégories confondues Terrak Rorden, et de son vrai nom Septien Selfareine)*

*Julien (Syfteines Balaris à ses débuts, puis Jan Led Talpeinon V° du nom)*

*Philippe (l'étrange mais sympathique psi Ansjorg)*

*Sébastien (pour la création de l'incontournable brute Misère dont la fiche tourna ensuite de mains en mains parmi les autres joueurs)*

*Aux sources diverses et variées :*

*La FFJDR pour sa documentation*

*D&D (toutes versions)*

*Baldur's Gate II & Icewind Dale*

*Stargate (le film, SG-1 & Atlantis)*

*Star Trek*

*Star Wars*

*Bernard Werber (S'il n'avait pas autant écrit sur les E.T. tout gris avec des grands yeux, les PJ n'auraient aucun ennemi !)*

*Norman Spinrad*

*Michael Crichton*

*Les encyclopédies de Lanfeust de Troy (pour toutes les petites conneries disséminées par-ci, par-là)*

...