



VIC
es
VII
egaliterum
underum

SOMMAIRE

2.sommaire

3-7-. Bios

Emola Debt	3
Relov West.....	4
Liu Pei.....	5
Zith Haqua Duur.....	6

7-8. chansons de gestes

«La Mélancolie de Mantius»	7
« O douce Rose d'Aylon»	8

9-10. Plans: L'Escorteur de Combat Plasmique Beverley

11-28. Operations retribution

29-38. Stigmate

39-42. Prelude

43-48. Al Fashir

49-69. Les Cinq Fragments de Mudh'Yallilh

70-73. Les Padre Mortifères

74. Epilogue

EMOLA DEBT



Le nom d'Emola Debt provoque la peur chez tous les criminels des Mondes Connus. Une figure de justice implacable partout où elle va, Debt a une incomparable réputation pour ramener les plus dangereux fugitifs. Son abominable armure noire inspire la peur à tous les suspects qui pourraient l'avoir à leurs trousses, et la simple rumeur qu'elle arrive en ville est suffisante pour pousser même les plus endurcis des criminels à partir par monts et par vaux.

Beaucoup de gens croient qu'Emola Debt est son véritable nom, et des rumeurs disent qu'elle cache son visage derrière un masque depuis un ancien accident qui l'aurait marquée à vie. Ce qu'ils ne réalisent pas c'est qu'Emola Debt n'est pas son vrai nom, et que son attachement à son armure et à son masque est aussi du au fait qu'il y a une prime sur sa propre tête.

Esclave sur Sutek, elle nettoyait et entretenait les armes de dame Leela Rolas, un maître d'armes Hazat. Debt regardait de loin Leela pratiquer et entraîner d'autres Hazat, mémorisant et copiant en secret les mouvements de sa maîtresse.

Debt ne suivit jamais sa maîtresse dans les batailles, mais elle ne put éviter les Guerres Impériales quand celles-ci vinrent à elle. Un raid Li Halan toucha une nuit les fiefs Rolas pendant que dame Rolas était mise rudement hors de combat sur Byzantium Secundus. Les troupes tombaient du ciel, tirant et incendiant tout sur leur chemin. Alors qu'elle désespérait de trouver un endroit sûr, Debt remarqua de nombreux nobles Hazat en train

de charger une caisse dans un vaisseau noir. Comme les moteurs démarraient, les troupes Li Halan chargèrent en avant, tirant comme des fous dans l'intention désespérée de le stopper. Debt réalisa que sa seule couverture était le vaisseau, et elle se dirigea dessus pendant une trêve. Les tirs reprirent, pilonnant le vaisseau, brûlant sa coque et cassant ses hublots. Debt grimpa à travers le verre brisé comme le vaisseau mettait de la distance entre lui et ses attaquants. Alors qu'elle venait juste de se mettre à l'intérieur, un tir Li Halan chanceux toucha ses moteurs, et il tomba dans les bois à moins de deux miles de son départ, tuant le pilote et assommant Debt.

Pendant qu'elle revenait à elle, gisante dans les débris, les troupes Li Halan étaient justement en train d'approcher du site du crash. Debt se fraya un chemin parmi les débris, espérant se cacher derrière eux. Comme les lumières Li Halan se rapprochaient, ses mains touchèrent une armure et puis un casque. Désirant prendre toute protection qui s'offrait, Debt enfila l'armure. Avec une prière au Pancréateur, elle se glissa dans les bois proches et se cacha derrière un arbre.

Les troupes commencèrent une fouille frénétique du secteur sous la direction d'un commandant masqué. Debt retint sa respiration comme l'un des soldats Li Halan marchait droit sur son arbre, semblant regarder droit sur elle, et puis partit sans dire mot. Elle réalisa que son armure offrait mieux qu'une simple protection la seconde fois où cela se produisit. Aussi longtemps qu'elle restait parfaitement immobile, personne ne pouvait la voir. Quand plus aucun Li Halan ne resterait dans les parages, elle s'en irait du site du crash. Tant qu'ils étaient là, elle restait immobile et pria.

Cette méthode fonctionna pendant plus d'une heure, jusqu'au moment où le commandant Li Halan entra dans les bois. Le noble remarqua les traces laissées par Debt, et la suivit jusqu'à sa nouvelle cachette. Comme le noble sortait son laser, Debt lui assena un fulgurant coup de pied, secouant le noble et l'étendant pour le compte, son masque jaillissant de sa tête sous le choc. Debt se trouva alors à fixer les yeux de dame Rolas. Les deux femmes luttèrent pour le blaster, Debt se déplaçant plus vite qu'elle ne l'avait jamais fait avant. Sa main l'agrippa en premier, et c'est avec des sentiments de regrets qu'elle tira droit dans le visage de sa maîtresse.

Une semaine plus tard elle

s'était frayé un chemin jusqu'au spatioport de Sutek, où elle trouva sa tête mise à prix par les Hazat, qui croyaient qu'elle avait aidé les attaquants Li Halan à éliminer sa maîtresse. C'est pourquoi elle maintint son identité secrète, en dépit de sa réputation grandissante de chasseur de prime. Elle a commencé une relation privilégiée avec l'église, pourchassant les hérétiques et ceux qui faisaient le mal, d'abord parce qu'elle croyait que son armure était une sainte relique. Ses propres investigations trouvèrent que ce design si particulier datait de peu après la chute de la Seconde République, mais un hésycaste qu'elle rencontra lui dit que ça ressemblait plus à l'un des premiers martyrs de l'église.

Citation : « ... »

Description : Emola Debt ne rencontre jamais personne hors de son armure. Cette armure spéciale Caméléon est généralement réglée sur un ton noir, et le masque facial et son respirateur lui donne une apparence sans âme. La seule exception à son apparence noire est le symbole du portail de saut qu'elle porte toujours autour de son cou.

Compagnons : Pendant qu'Emola Debt travaillait généralement seule, elle trouva qu'une équipe pouvait accomplir plus qu'un solitaire ne le pouvait.

Interprétation : Une calme observatrice, Debt parle rarement, préférant le silence. Elle n'a jamais vraiment trouvé pourquoi sa maîtresse a attaqué ses propres terres, ou ce qui était si particulier à propos de l'armure pour que ça la conduise à sa mort.

Équipement : Stunner, armure spéciale caméléon, chaînes rouillées.

Dons et Tares : Ragots du Net : Mondes Connus (4), Esclave échappée (+3), armure spéciale caméléon (10), Stunner (4), Chaînes rouillées (2)



LIEUTENANT COLONEL RELOV WEST

A la surface, l'histoire du Lieutenant Colonel Relov West apparaît comme l'une de ces histoires d'hommes qui se sont fait tout seuls, lesquelles encouragent tellement les serfs à imaginer qu'un jour leurs vies pourront être meilleures. Depuis le tout début il s'est élevé jusqu'à commander de victorieuses bandes de mercenaires parfois aussi nombreuses que plusieurs centaines d'hommes. Son ascension au pouvoir, cependant, ne semble pas être semblable à celle des livres d'histoires.

Né comme serf sur Leon, il quitta la planète avec des centaines d'autres paysans levés pour soutenir la course au pouvoir de Flavius Li-Halan. Après avoir reçu un uniforme et une lance, il fut envoyé sur Malignatius pour aider à tenir la planète contre les usurpateurs Décados. Commandé de tenir ferme contre une charge de Grimsons Décados, West jeta sa lance à terre et fut vers les bois proches comme les Grimsons fauchaient ses amis et voisins.

Dans les bois il rencontra d'autres déserteurs, autant Décados que Li-Halan. Survivants à l'origine sur les abords des batailles, pillant les morts dans un regain, vivant sur le peu de nourriture ou de rations qu'ils pouvaient trouver. Dans une course de plusieurs mois, lui et ses cohortes réussirent à acquérir quelque équipement décent, incluant fusils, armures et même quelques véhicules endommagés. Déterminés à trouver quelque chose de meilleur que des vieilles rations militaires, ils organisèrent des raids sur quelques fermes laissées intactes par la guerre, laissant leurs habitants morts et les bâtisses brûlées.

Quand il commença à apparaître clairement que les Décados s'emparaient du contrôle de la planète, West et ses amis brigands furent concernés. Leurs crimes sur Malignatius leurs

valaient la peine de mort, et il n'avaient aucun moyen de quitter la planète. Ce fut à ce moment que West eut ce trait de génie qui allait pour toujours changer son sort. Il épia les commandants militaires Décados dans les bars proche du spatioport de la planète jusqu'à ce qu'il en trouve un à son goût. West savait que si un combat sur la planète n'offrirait guère de chances d'avancement, la capture de déserteurs le pourrait. Il offrit de trahir ses camarades qui avaient désertés le camp Décados si le commandant le laissait lui et le reste de sa bande aider à faire la police dans la région. Le commandant accepta et West débuta ainsi sa carrière en tant que mercenaire.

Il commença par supprimer les révoltes de beaucoup de loyalistes Li-Halan qui vivaient sur la planète. Il usa de sa connaissance des Li-Halan pour dévoiler les chefs de villages qui, sans s'engager eux-mêmes, pouvaient apporter le succès aux rebelles. Ces leaders furent soit tués soit forcés à trahir tout ceux qu'ils pouvaient suspecter d'être rebelles. West fit un admirable travail de pacification dans son secteur, et bientôt il se vit lui-même offrir des postes avec des responsabilités de plus en plus élevées. Il eut en plus d'autres tâches, comme les taxes et les collectes de dîmes, chèques douaniers et nombres d'autres opportunités d'amasser la monnaie. Avant que son succès n'attire l'attention des investigateurs Décados, il avait gagné assez d'argent pour s'envoler lui et ses loyaux mercenaires loin de la planète, laissant les moins loyaux de ses suivants derrière pour endosser le blâme.

Il se définit alors lui-même comme expert en suppression de rebelles et terroristes, et commença à chercher du travail auprès des autres Maisons Nobles. Les Al-Malik le louèrent pour aidés les Clans Alliés sur Kordeth (monde Ukar), et il trouva le massacre d'aliens aussi satisfaisant que celui des humains. Quand le contrat fut terminé, d'autres contrats s'ouvrirent pour combattre les hérétiques, sympathisants Vuldroks et autres. Il prend souvent ceux offrant des assignements de chasseur libre hautement rémunérés.

Citation : « 'Semblerait que nous allons juste devoir te flinguer. 'Moins qu't'aies les moyens

d'me convaincre d'pas le faire. »
Description : Lourdemment tatoué et garni de piercings, le Lt. Col. West est en bonne forme, mais se range au dessus des simples petits chefs.

Son look enfantin déroge au fier maintien qu'il essaie de projeter.
Compagnons : Le cercle intime des mercenaires de West comprend un vicieux et inhabituellement cruel lot. Alors qu'ils ont tous une expérience du combat, ils préfèrent combattre des ennemis désarmés et de préférence, faibles. Ils semblent avoir une adresse pour s'insinuer dans les bonnes grâces de leurs supérieurs, et aucun d'eux ne penserait à aller affronter West – tant qu'ils sont suffisamment payés. West les connaît assez pour avoir pleine confiance en eux, et ferme tout spécialement les yeux sur ceux qu'ils a pris comme adorateurs.

Interprétation : West méprise son état de serf et prend chaque opportunité de se dérober à son travail de ferme. Premièrement son look militaire pourvoit à facilement s'en détourner, jusqu'au moment où il doit effectivement avoir à se battre. Il préfère encore ne pas se salir les mains et a fait de grand pas pour ôter tout ce qui pourrait lui rappeler son moins qu'ilustre passé. Il a commencé à se relooker après qu'il ait vu les nobles Décados sur Malignatius, investissant dans des tatouages élaborés et une bijouterie ostentatoire, pompeuse et clinquante.

West peut prendre contact avec les personnages de bien des façons. S'ils sont riches, ils peuvent chercher à travailler pour eux, peut-être en arrangeant quelques incidents dans leurs fiefs qui requerront ses « talents spéciaux ».

Il peut être lancé éperduement contre eux, spécialement s'ils ont commis des péchés de républicanisme. S'il prend la mouche contre eux pour une raison quelconque, il aimera envoyer de plus en plus de





mercenaires contre eux. Après tout, il est Lieutenant-Colonel. (Même si c'est un grade auto décerné) Les personnages peuvent aussi être approché par les multitudes de gens que West a sévèrement lésés. D'innocents serfs de villages qu'il a rasés, des Ur-Ukar torturés pour le plaisir et d'autres qui peuvent leurs demander d'accomplir leur revanche.

Equipement : Pistolet laser, bouclier d'énergie standard, squawker, Poignard dissimulé avec charges empoisonnées, médipack. Il ne va plus guère sur le terrain, mais s'il le fait ce sera probablement à l'intérieur d'un véhicule de commandement blindé.

LIU PEI

Liu Pei commença sa carrière sur Kish où, comme un enfant de générations de purgeurs (voir Fading Suns Players Companion), sa destinée était toute tracée. Tout ce qui l'attendait était une vie de déchets et encore plus de déchets. Pour une quelconque raison, cela ne lui éveilla aucun intérêt. Comme il passait son enfance à travailler à l'épanchement dans les égouts de Kish, le dégoût de son rôle s'accrut de plus en plus.

Le seul aspect de son travail qu'il appréciait était le balayage qui accompagnait celui-ci. Les purgeurs peuvent garder tout ce qu'ils trouvent dans la fange et l'ordure de leur habitat (du moins tout ce qui ne leur est pas extorqué par un purgeur plus fort, de fait) et Liu tira le maximum de cette situation. Quel que soit là le plus petit bien qu'il se pouvait trouver dans sa vie, mais cela était loin d'être suffisant. Une nuit, après être arrivé sur un ivrogne inconscient qui s'était fait sortir d'un bar de spatioport parce qu'il était ivre mort, il découvrit un bénéfice additionnel de sa position - tout ce qu'il trouvait, où que cela pouvait être, il pouvait prétendre l'avoir tiré des égouts. L'alcotest de poche et le kit d'outils de rédemption électrique prirent ce chemin, pour peu qu'après avoir fait faire

des roulades dans le caniveau à l'ivrogne, Liu ai grandement salis les objets et les vendit en l'état. Cette fructueuse découverte et l'argent qu'il en gagna ne cessa de l'exciter et d'attiser son intérêt. Il commença à repérer d'autres ivrognes pour user de ce moyen sur eux, mais leur nombre sur Kish était limité. Désespérant de s'enrichir davantage, il avisa les magasins de réparation les plus simples et après que leurs propriétaires furent couchés, s'y infiltra pour y prendre tout ce qu'il pourrait vendre. Le temps passa et le cercle des cibles grandit, Liu étendant ses opérations aux riches demeures, nobles manoirs et même aux églises. Il rassembla autour de lui d'autres hommes de sa guilde, et ensemble ils commencèrent à rechercher tout ce qui pourrait leur apporter le plus grand profit.

Les relations de leur ligue leurs assuraient qu'ils feraient le plus de bénéfices en volant des objets technologiques, mais cela laissait entendre que le risque d'être découvert par les guildes locales serait lui aussi élevé. Après l'échec de l'une de leurs transactions illicites, Liu décida de tenter sa chance sur d'autres planètes, et depuis lors lui et ses amis ont voyagés de monde en monde, volant armes, boucliers, machines pensantes, outils et divers autres objets qu'il serait plutôt improbable qu'un membre de sa guilde ai découvert pour les vendre sur une autre planète

A l'origine Liu volait ces objets simplement pour leur valeur monétaire,

mais ses buts changèrent avec le temps. Les objets eux-mêmes avait commencés à prendre une grande importance pour lui, et il trouva souvent très difficile de se séparer d'inventions particulièrement intéressantes. Sa collectionnite commença à prendre le meilleur de lui, et ses profits en souffrirent. Il commença à cibler ses jobs pour se mettre à la recherche des objets les plus intéressants plutôt que les plus profitables. Cela amena sur lui l'attention des Fouinards pour la première fois après avoir récemment volé quelque étrange cosmétique de la Seconde République que la guilda avait sauvegardée sur Tethys.

Citation : « Comment pourrais-je savoir qui a pris votre électro-épée ? Mais je sais où vous pourriez en trouver une... » (Ricanements)

Description : Grand et décharné, ses amis le comparent quelquefois à un rat Teyrien. Ses longs cheveux sont rarement entretenus, et il en est de même pour sa moustache et ses favoris inégaux. Il a récemment ajouté un œil d'ingénieur à sa perpétuelle et déconcertante apparence.

Compagnons : Liu Pei travaille avec des rebelles qui partagent ses vues partout où il peut les trouver. Il a trouvé qu'une équipe aux talents diversifiés est meilleure, et une bonne vente technologique peut garder ses amis et lui dans une vie confortable pour des mois. De fait il travaille souvent avec des guerriers talentueux, des psychers et même avec d'occasionnels prêtres et nobles.

Interprétation : Les personnages n'apprécieront probablement pas leur entrevue avec Liu Pei. Il a déjà trouvé que détrousser des indépendants ou des gens qui n'ont que peu de relations est la voie la plus sûre pour continuer ses activités, et les personnages pourraient bien parfaitement remplir ces conditions. D'un autre côté, Liu Pei peut être un remarquable allié, capable de trouver n'importe quel objet qu'ils pourraient vouloir acquérir. Il peut aussi les aider s'ils ont besoin de s'infiltrer dans n'importe quelle installation High Tech, moyennant une juste part du butin...

Equipement : Lunettes de vision nocturne, Bouclier standard, Outils électroniques, Gants de combat, Passe-partout, laser de paume.

Dons et Tares : Contact : guerrier (1 point), Ennemis : Fouinards (1), Dépendance : associés (3), Equipement (15).



ZITH HAQUA DUUR

De la jeunesse et des premières années adultes de Zith, peu de choses sont connues. De nombreux éléments, cependant, ont pu être réunis. Etant adolescent, l'itinéraire de Zith s'étendit à l'étude d'obscures et mortelles techniques de combat, avec ou sans armes. Utilisant ce qu'il avait appris, Zith devint un garde Li Halan prometteur (sous son véritable nom). Un événement (ou un groupe d'événements) survint pendant le service de Zith qui le changea drastiquement. Zith devint obsédé par la destruction des nobles Li Halan qui commettaient des atrocités contre leurs propres gardes. Là encore, personne ne put déterminer quelle famille Zith avait servi.

Zith pris son nouveau nom d'un écrit sur un tesson de bouteille qu'il avait trouvé dans un champ de culture d'esclaves sur Midian. Cet écrit datant de l'ère de la Diaspora était un mélange de dialecte Urth avec des traces de l'ancien langage Sino européen : Un nom trouvé dans une langue oubliée.

Personne ne fut capable d'identifier, encore moins de capturer, Zith. Il en résultat de nombreuses ascension sociales de gardes qui furent, cependant, traduites en justice par la noblesse Li Halan. Chaque fois que « Zith » fut trouvé et exécuté, une terrible récompense de la part du véritable Zith en résultat. La noble famille responsable de la mort d'un homme innocent souffrait usuellement d'au moins un mort en rétribution.

Même en connaissant les risques, la noblesse Li Halan reproduit cette mortelle erreur de temps en temps (une erreur ou un nettoyage de Maison ?). Peut-être était-ce dû à son arrogance, ou peut-être assumaient-ils le fait qu'ils pouvaient éventuellement être capables de piéger « Duur des brumes », un nom murmuré parmi plus que quelques-unes des familles nobles. Les méthodes de meurtre de Zith combinent précautionneusement les poisons de choix et la pratique de coups mortels ne laissant aucune marque. Dues à ses méticuleuses planifications et à ses exactes exécutions d'assassinat, des morts inexplicables sont aussi attribuées à Zith de temps en temps. Plus d'un noble Li Halan ont accusé Zith pour couvrir leurs propres traces meurtrières.

Certains murmurent que Zith n'est rien de plus qu'une fiction créée comme un alibi pour les intrigues des Seigneurs. D'autres disent qu'il est un membre de la guilde des recruteurs, exécutant quelque coûteux et vaste contrat contre la Maison Li Halan.

Citation : « L'arbre de la trahison supporte d'amers fruits... »
Description : Il est dit que Zith mesure six pieds de haut et est légèrement bâti. Ceux qui disent l'avoir connu avant sa croisade affirment qu'il devrait avoir 42 ans maintenant, avec de courts ; et légèrement grisonnants, cheveux marrons. Beaucoup croient que cette description est elle-même basée sur un déguisement de l'assassin renégat. Quelques-uns pensent qu'il possède une armure caméléon et un synthévisage, donc qu'il pourrait ressembler à qui il le voudrait.

Interprétation : Le vrai Zith n'est plus consumé par la vengeance, quelque soit ce qui le poussa à commencer la descente de cette voie. Il a désormais cessé de porter les punitions aux Li Halan en plus de construire sa mystique comme autre chose. Sa vraie personnalité est un marchand nommé Covay, et son succès en affaires a grandement diminué sa douleur.

Compagnons : aucun.

Équipement : Armure caméléon, Kit de déguisement (NT 7)

Les méthodes de meurtre de Zith combinent précautionneusement

les poisons de choix et la pratique de coups mortels ne laissant aucune marque. Dues à ses méticuleuses planifications et à ses exactes exécutions d'assassinat, des morts inexplicables sont aussi attribuées à Zith de temps en temps. Plus d'un noble Li Halan ont accusé Zith pour couvrir leurs propres traces meurtrières.

Certains murmurent que Zith n'est rien de plus qu'une fiction créée comme un alibi pour les intrigues des Seigneurs. D'autres disent qu'il est un membre de la guilde des recruteurs, exécutant quelque coûteux et vaste contrat contre la Maison Li Halan.

Citation : « L'arbre de la trahison supporte d'amers fruits... »

Les méthodes de meurtre de Zith combinent précautionneusement les poisons de choix et la pratique de coups mortels ne laissant aucune marque. Dues à ses méticuleuses planifications et à ses exactes exécutions d'assassinat, des morts inexplicables sont aussi attribuées à Zith de temps en temps. Plus d'un noble Li Halan ont accusé Zith pour couvrir leurs propres traces meurtrières.

Certains murmurent que Zith n'est rien de plus qu'une fiction créée comme un alibi pour les intrigues des Seigneurs. D'autres disent qu'il est un membre de la guilde des recruteurs, exécutant quelque coûteux et vaste contrat contre la Maison Li Halan.

Citation : « L'arbre de la trahison supporte d'amers fruits... »



Chansons de Gestes

«La Mélancolie de Mantius»

(Chant et luth, parfois accompagné par une flûte traversière et/ou d'un Cœur comme le fit le troubadour Erik Ignacio en 4845 à la cour d'hiver de la Maison Hawkwood.)

*«Parcourez donc les hauts lieux...
Élevez vous au-dessus du sol...
Sans le moindre bruit...»*

*«Évoluez dans des espaces ouverts...
Le Vent nous porte ...
Les Cieux deviennent plus proches...»*

*Refrain:
«Pourrions-nous être plus légers...
Pourrions-nous être plus élevés...
Pour naviguer jusqu'au Paradis.»*

*«Avez-vous purifié votre Cœur?
Ces Cieux sans nuages...
Cette Nuit étoilée »*

*«Tendez le bras vers cette Clarté...
Cette Lune gibbeuse
Qui chante l'Amour...»*

(Refrain)

*«Les Astres si proches que nous pourrions les toucher...
Ils semblent si effacés ...
Ils nous poussent à la Contemplation.»*

*«S'agglomérant tous ensemble...
Cinq milles Lunes ...
À travers l'Éther...»*

(Refrain)

La Mélancolie de Mantius :

Par StGeorges, Grand Archiviste Impérial.

La «Mélancolie de Mantius» fut composée aux alentours de 4693 par un(e) ménestrel anonyme qui avait pour habitude d'écumer les courts Hawkwood et Hazat. La Guilde des Ménestrels est incapable de fournir plus d'informations sur cette personne qui est seulement connue sous le pseudonyme du «Baladin Pourpre» du fait de la tenue de la même couleur qu'il/elle avait coutume de porter. Nul ne sait ce qu'il lui est advenu(e) par la suite ... certaines rumeurs prétendent qu'il/elle aurait fini ses jours sur un monde perdu dont il/elle aurait découvert les coordonnées, d'autres affirment que le/la «Baladin Pourpre» aurait rejoint les Choralii afin de refonder l'Ordre, ou bien que ce personnage aurait été exécuté par Sanjiro Li Halan alors qu'il tentait de détruire le légendaire «Orgue des Douleurs Infinies». Quoiqu'il soit advenu au/à la «Baladin Pourpre», une grande partie de son répertoire est encore de nos jours joué par une large majorité de musiciens et autres ménestrels des Mondes Connus, voire même au-delà puisque des explorateurs Hazat affirment que l'équivalent Kurgan des ménestrels joueraient ces morceaux du/de la «Baladin Pourpre» de façon hebdomadaire à la cour du Sultan.



O douce Rose d'Aylon

Les instruments nécessaires pour interpréter cette chanson sont: un luth, une balaisette, un harpe et un tambourin... La tradition veut que toutes les personnes présentes la chantent en même temps que le choriste principal qui se doit d'être le joueur de harpe ou de balaisette.

L'air de «O douce Rose d'Aylon» est semblable à celui de «Ja nuls homs pris», chanson écrite par le Roi Richard Coeur de Lion d'Angleterre lors de sa captivité à son retour des Croisades ... Chanson trouvable sur le cd «Chansons du temps des Croisades» (qui date du début des années 90 mais qui doit encore être trouvable).

« O douce Rose d'Aylon,

*Sèches donc ces larmes coulant de tes beaux yeux,
Depuis bien longtemps déjà, ton unique amour s'est évanoui.
De part les innombrables Etoiles, il est parti pour guerroyer,
Né te laissant que Crainte et Cauchemar comme compagnons.
Sur ta destinée dorénavant, tu ne puis plus que t'apitoyer,
Lors que, sur ta couche fleurie, seule tu gis et de froid transie,
Pour ne pas avoir eu l'audace de dire à ton preux,
Que sans son amour, tu ne pourrais plus vivre. »*

Chœur :

*« Loin de toi, est parti ton aimé,
Et ton âme se sent déchirée. »*

*«Toi qui était autrefois si pleine de joie et de vie ivre,
Dorénavant comme une âme en peine, sans but précis, tu erres
Diambulant dans les couloirs, ton esprit victime de ta fantaisie
Croyant parfois l'apercevoir telle une ombre éphémère.
Tu n'as de cesse de te lamenter sur vos instants les plus chers,
Priant le Prophète que ton âme reprenne ainsi goût à la vie.
Dames et damoiseaux se savent plus quoi dire ou faire
Pour que Lumière de Vie ne refasse de toi sa demeure. »*

Chœur :

*« Loin de toi, est trépassé ton aimé,
Et ton âme désire t'abandonner. »*

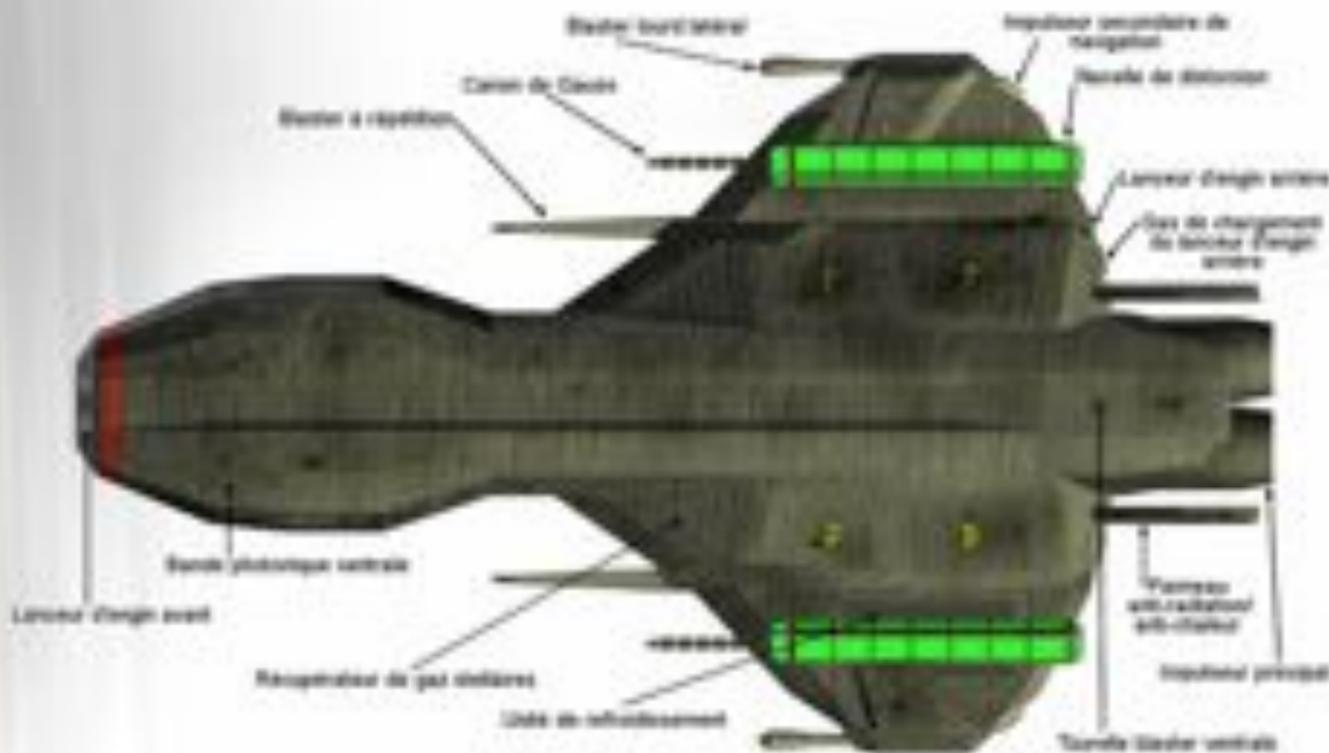
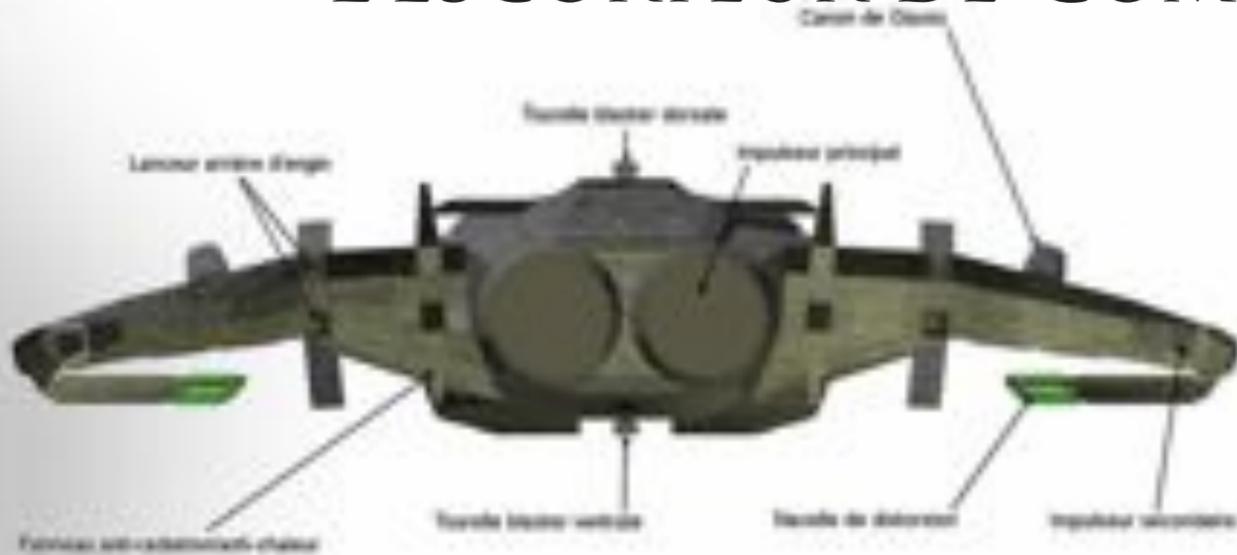
*« Las tu ne peux plus combattre cette mortelle langueur.
Dans les bras de Dame Mort, finalement tu te blottis,
Pensant y retrouver la chaleur de vos étreintes passées.
Et sans jamais cesser de regarder l'Etoile où il est parti,
Céans tu finis par t'endormir pour toute l'Eternité.
Et ton corps couvert de fleurs fanées, lentement se flétrit.
Peu à peu, une étrange torpeur s'empare de ton cœur.
Inévitablement tu sens ton âme qui s'enfuit ... »*

Chœur :

*« Loin de toi, t'attend ton aimé,
Et ton âme brûle de le retrouver ... »*



L'ESCORTEUR DE COMBAT PLASMIQUE BEVERLEY



La classe Beverley a été conçue autour des années 3900 pour escorter les convois de la République et les protéger des attaques de pirates et de mercenaires, lesquels devenaient de plus en plus pressants et armés. L'ingénieur en chef en charge de la conception, Adrian Mc.Taylor, mita sur un astronef d'assez grande taille (un peu plus de 90 m de long, ce qui est pas mal pour un simple escorteur) disposant d'une puissance de feu importante (pouvant soutenir les tirs de corvettes voir de croiseurs de 200 m) mais aussi d'une très grande manoeuvrabilité (capable de suivre les chasseurs lourds), d'où le nom escorteur de combat puisque le Beverley était capable d'engager le combat. Le terme plasmique vient du fait que sa principale puissance de feu est due à des lanceurs de plasma alimentés par un énorme générateur de plasma occupant une grande part de la partie arrière du fuselage. Son armement se compose donc de 2 lanceurs de plasma lourd en bout «d'ailes», de 4 lanceurs de plasma à répétition moyen (3 tirs par round). Il dispose de plus de 30 lanceurs de plasma dorsaux légers pour les attaques à très faible distance. Son armement se compose encore de 2 lanceurs de missile avant, de 4 lanceurs d'engin arrière (grenades à dispersion ou mines), de 4 bandes photoniques, de 2 tourelles blaster légères, ainsi que de 2 canons de Gauss dorsaux. Ces derniers se révéleront ne pas être d'une grande utilité puisqu'à la vue de l'encombrement des munitions, il n'est pas possible d'en avoir un gros stock... Pour sa défense, il disposait aussi d'un coque à base cristalline capable de dissiper partiellement les impacts des armes lasers.

Avec tout cela, le Beverley est une bombe volante... Les écrits disent aussi qu'il dispose de 3 types de source énergétique. Plusieurs classiques réacteurs à fusion, un réacteur à annihilation d'anti-matière et un E.E.P.Z, acronyme mystérieux et unique dans l'astro-naval de la Seconde République alimenteraient les nacelles ventrales, nacelles qui serviraient à créer une distorsion sub-spaciale donnant des performances supra-luminiques, ou au moins infra-luminiques très hautes (> à 80% de la célérité) à cet astronef...

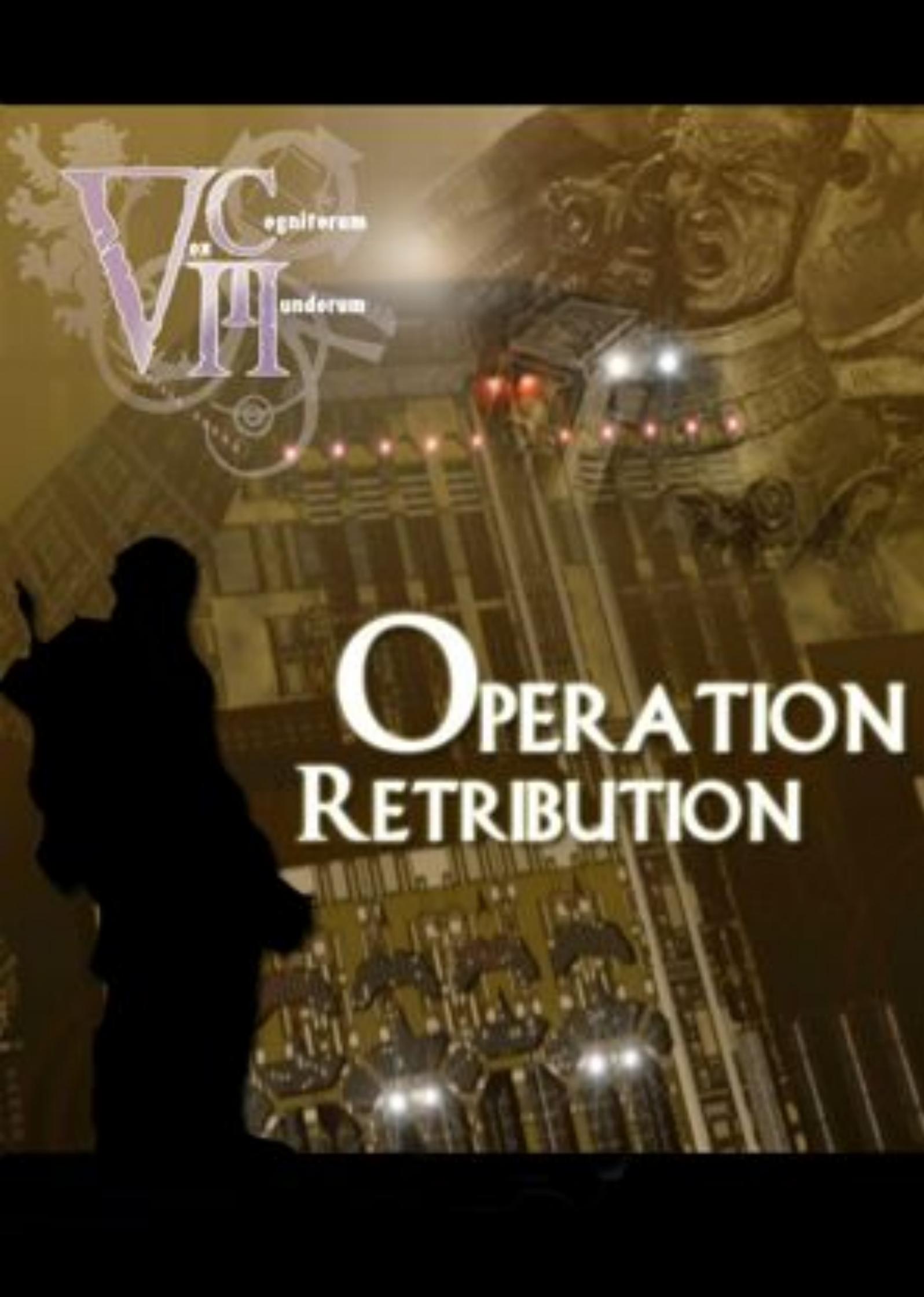
Cette nef n'a été par contre construite qu'à une dizaine d'exemplaires car elle se révéla extrêmement couteuse à construire et à entretenir... bien trop malgré une efficacité redoutable. Aucun convoi escorté par un Beverley n'a jamais connu la moindre égratignure...

De nos jours, les propos de certains membres de famille noble laisseraient sous-entendre que les familles Hawkwood, les Decados et les Al-Malik disposeraient chacune d'un exemplaire de la classe Beverley. Nous nous permettons tout de même de douter que leur efficacité opérationnelle soit à 100% étant donné la complexité de l'ingénierie et de la logistique nécessaire... Ce que confirme les indiscretions d'un membre de l'une des familles. Par exemple, le fameux E.E.P.Z et ses nacelles auraient été retirés et le super-générateur de plasma ne serait pas en grande forme...

P.S: Pour l'anecdote, le nom Beverley est en fait le prénom de la fille d'Adrian Mc.Taylor...



VC
oz
VIH
egniferum
underum



OPERATION RETRIBUTION

«Systèmes auxiliaires?»

«Parés frère ingénieur»

«Systèmes du bouclier?»

«Enclenchés frère»

«Routine Alpha145-L856 terminée ...

Puisse sa Main vous guider frère capitaine Roderick»

«Puisse-t-il tous nous protéger tous frère!!»

«Compte à rebours avant éjection du module X-458»

Des haut-parleurs sortirent des hymnes à la gloire du Pancréateur et du Prophète, alors que les glyphes s'égrenaient lentement sur le panneau de contrôle ... s'allumant l'une après l'autre, passant du vert au rouge alors qu'une voix métallique rendait compte du temps restant.

«V»

Roderick prit quelques minutes pour regarder les visages des frères qui composaient sa Fratrie de commandement. Il pouvait deviner les reflets métalliques des armures énergétiques bénies voilà dix minutes par le Frère Aumônier Amarillo alors que les Frères Artificiers les vérifiaient une dernière fois ... et ce même malgré l'éclat rouge blafard fourni par les quelques éclairages artificiels incorporés dans le module de débarquement.

«IV»

Face à lui, il pouvait voir Frère Ardanor, responsable de la bannière: son visage buriné était couvert de cicatrices gagnées lors de ses multiples campagnes contre les hérétiques Kurgan, un compagnon auquel on pouvait faire plus que confiance. Puis il observa Frère Vladimir, stoïque comme à son accoutumée ... portant déjà son heaume, les bras le long du corps et les mains posées sur ses genoux, marmonnant sans nul doute l'une des multiples litanies tirées des enseignements de Saint Mantius.

«III»

Il tourna sa tête vers la droite pour apercevoir Frère Adams, qui comme toujours était en train de fredonner une quelconque chanson issue des vallées embrumées de sa Delphi natale ... puis Frère Sylla, dont les yeux légèrement fous trahissaient une indéniable soif d'en découdre le plus tôt possible, ses mains étaient crispées sur son arme qu'il cajolait comme l'on caresse la main d'une damoiselle,

Roderick avait toujours pris soin de ne point lui tourner le dos ... surtout au coeur de la mêlée ... et il n'allait pas déroger à cette règle même si le Frère Apothicaire Justinian l'avait rassuré sur l'état mental de son compagnon et son aptitude à discerner ennemi et ami.

«II»

Sur sa gauche, il pouvait voir les Frères Dorian et Tristan rirent à «s'en décrocher la mâchoire» ... ces deux là étaient inséparables même au plus fort de la bataille, comme le bras cybernétique porté par Dorian pouvait l'attester quand il se porta au secours de son ami atteint aux jambes par les éclats d'un tir d'artillerie... jamais l'un ne pourrait quitter le théâtre des opérations s'il apprenait ou savait que l'autre était porté manquant ou pire mort, mais même dans ce cas-là, Roderick était sûr que sa dépouille serait portée par son frère d'arme survivant ... afin qu'il repose dans l'un des Cénotaphes qui parsèment les frigides et stériles étendues de la Vallée des Héros sur De Moley.

«I»

Les haut-parleurs du module se turent soudain ... avant que le Frère Aumônier ne prenne une dernière fois la parole pour bénir toutes les escouades qui allaient participer au débarquement spatial sur les plaines décharnées de Stigmata ...

«Mes Frères ... le Pancréateur nous à nouveau réunit pour que nous fassions démonstration de sa Colère à l'Ennemi Symbiote ... et le renvoyer dans les abîmes dont il est issu par-delà les Ténèbres entre les Etoiles. Puissiez-vous vous montrer dignes de sa Confiance et mourir avec honneur!»

«Puissions-nous en être dignes!» reprirent toutes les Fratries via le réseau de communication.

Puis Roderick, comme tous ses homologues des autres modules, fit le traditionnel signe de chance, et, un à un, tous ses frères l'imitèrent ... fermant leur main et levant leur pouce.

«O»

La voix métallique reprit son monologue...

«Allumage des moteurs»

Le module fut secoué par de violentes vibrations causées par sa subite séparation avec le flanc du transport de troupes ... tous avaient beau y être habitués, ils serraient

tous les dents sauf Frère Sylla qui arborait un sourire carnassier à l'approche des combats ...

«Je dois vraiment me méfier de lui, il semble encore plus fou qu'à l'accoutumée ... » pensa Roderick.

«Entrée dans l'atmosphère dans trois secondes»

«Trois»

Roderick eut une pensée pour feu son frère Gordon Mac Raleigh ... leur complicité égalait largement celle de Dorian et Tristan, il se souvenait qu'il ne respectait jamais l'ordre d'être attaché à son siège .. Il préférerait jouer de son luth en accompagnant Adams au chant. Depuis la disparition de Gordon, ce dernier gardait un silence monastique ... comme s'il était incapable d'apaiser sa peine d'avoir perdu un frère ...

«Deux»

Une glyphe verte s'alluma montrant que le module était en train de s'aligner sur la balise terrestre ...

«Un»

Une alarme stridente retentit... Signalant l'activation des boucliers, l'entrée dans l'atmosphère était un moment «fragile» ... elle allait décider si la Grâce du Pancréateur était sur eux. Mais si jamais un chasseur-traqueur symbiote était en maraude dans les couches moyennes de l'atmosphère, il en serait fini d'eux.. car il aurait pu faire un véritable massacre parmi les modules sans défense, éliminant bon nombres de valeureux frères dès le premier passage ... Fort heureusement, les propres chasseurs de l'Ordre avaient nettoyé la zone, et les accompagnaient sûrement dans leur descente ... interminable...

«Aérofreins enclenchés»dit la voix métallique

Roderick pouvait apercevoir l'étrange ballet des modules argentés qui dessinaient des cercles autour du transport «Rétribution», le fier bâtiment de combat s'éloignait à une vitesse vertigineuse. Son module faisait partie de la première vague d'assaut, le Frère-Commandeur lui avait même fait l'insigne honneur de transporter avec lui la Bannière de Mantius ... afin qu'elle soit déployée pour servir de point de ralliement aux autres Fratries et, sans nul doute, redonner espoir aux hommes de la Garnison .. Assiégés jour et nuit depuis bientôt une semaine par des hordes infatigables de démons issus de plus insondables abysses Qlippothiques...

«Atterrissage dans 4 secondes»

Roderick profita des dernières secondes de répit



que lui octroyait le Pancréateur pour adresser une prière à son ami défunt ... et, par anticipation, à tous ceux qui allaient tomber en ce jour.

«4»

Une lumière vive perça les hublots tribord ... signe que le Pancréateur n'avait pas dû entendre leurs prières ... et surtout révélateur de la présence d'un chasseur-tueur, voire même de plusieurs dans les environs ...

«3»

Son communicateur lui donnait un assez bon compte-rendu de la situation ... il semblait que plusieurs vaisseaux ennemis se soient glissés parmi le dispositif ... il recevait plusieurs messages décousus provenant d'autres modules, certains détruits et réduits à leur plus simple expression moléculaire et d'autres en perdition, leurs fratrices prêtes à s'éjecter malgré la hauteur ... ce qui revenait à se suicider, la Cassock Superior pouvait permettre de survivre dans bon nombre d'environnements ... mais pas d'une rentrée dans l'atmosphère.

«2»

Tous ses compagnons avaient accès aux mêmes informations que lui, mais tous gardèrent un silence stoïque ... sauf Sylla qui montrait des signes d'excitation malsaine tout en murmurant à son arme ...

«1»

Une nouvelle alarme retentit ... signifiant l'imminence de l'impact ... tous se calèrent dans leurs sièges en tenant leurs armes prêtes

«0»

Un fracas assourdissant couvrit la voix métallique alors que les parois du module s'écartaient comme les pétales d'une rose mortelle ... prête à libérer sa cargaison létale au cœur des lignes adverses Tous étaient déjà debout, armes à la main Et de concert, ils sautèrent hors du module maintenant inutile ...

« Pour le Pancréateur !!!!! » Cria Roderick avant d'enchaîner « Mon Honneur est ma Vie..

«... et Ma Vie est mon Honneur!! Répondirent tous les Fratres en chœur.

Sylla fut bien entendu le premier dehors ... prêt à tailler tout ennemi en pièces ... mais ne trouva que du vent et de modestes broussailles

«Paix mon frère... dit Vladimir, la seule personne que Sylla un tant soit peu écoutait ...

Sylla sembla s'apaiser non sans avoir fait d'abord passer de vie à trépas quelques malheureux buissons

...

«Frère Capitaine, sommes-nous au bon endroit?» dit Ardanor

«Il semble bien que oui ... » lui rétorqua Roderick en consultant l'info-cristal qu'on lui avait remis avant de «sauter».

«Nul ennemi aux alentours... » Dit Dorian en consultant ses senseurs.

«... et nul signe des Gardes Phénix avec qui nous avons rendez-vous Frère Capitaine!» enchaîna Tristan ... d'un air quelque peu railleur.

Roderick jeta un regard désapprobateur au duo tout en écoutant les multiples transmissions qu'il recevait par le système de communication de son heaume ... on se battait près d'eux!

«Nous allons progresser vers le second point de rendez-vous ... ! dit-il en maudissant l'ingénieur qui avait mal calibré la balise, avant de se reprendre «Roderick, beaucoup d'hommes sont sûrement morts pour permettre son installation ... dont le «fautif» !»

«Tristan, Dorian et Sylla ... déployez-vous en éclaireurs ... Vladimir et Adams en arrière! Frère Ardanor veuillez déployer l'Etendant !

Tous se signèrent quand le vent s'engouffra dans la bannière ... adressant une prière muette à tous ceux qui avaient, ont et allaient donner leurs vies pour la défendre ...

«Fratricie en avant !» hurla Roderick

« ... oui pressons-nous ... murmura Sylla en avançant telle une panthère à l'affût le reste de la maigre troupe ...

La Fratricie avançait au travers d'un paysage dévasté, digne de zones les plus désertiques et inhospitalières de DeMoley ...

Frères Tristan et Dorian opéraient en éclaireurs à une vingtaine de mètres du «gros» de la troupe ... alors que Frère Sylla s'était enfoncé plus profondément en territoire ennemi. Roderick tentait de cacher son inquiétude quant à leur situation peu réjouissante; les deux Fratricies de soutien qui auraient dû atterrir au même point, s'étaient soit posées plus loin que prévu, ou soit n'avaient jamais pu atteindre le sol. Roderick préférait plus opter pour la première option que pour la seconde, mais il connaissait la fourberie des Symbiotes ... et son principal problème était de pallier à l'absence de théurges au sein de sa Fratricie ...

«Frère Capitaine» hurla-t-on soudain sur le canal interne.

«Oui, Frère Dorian» répliqua Roderick.

«On s'est battu récemment ici ... Tristan et moi avons relevé bon nombre d'impacts mais aucune dépouille de l'un ou de l'autre camp.»

«Des nouvelles de Frère Sylla?»

«Non aucune Frère Capitaine ... il nous a semés comme à son habitude!»

Roderick maudit silencieusement ce «trompe-la-mort» de Sylla ...

«J'en prends note ... Reprenez votre mission et faites moi votre rapport tous les 5 cycles!»

«Oui Frère Capitaine»

«Vous semblez las Frère Capitaine»Dit la voix monocorde de Vladimir

«Non point mon bon ... je suis juste perplexe quant à l'attitude de Frère Sylla. Il sait que notre nombre restreint ne nous laisse qu'une toute petite marge de manoeuvre aussi loin de nos lignes et de nos alliés ... pourtant il fait «cavalier seul!» rétorqua Roderick.



«Oui da, mais vous savez aussi bien que moi, que jamais il ne se laisserait prendre vivant ... répondit l'inflexible natif de Cadiz.

«Cela je ne le sais que trop bien ... mais sa fougue guerrière et sa résistance ne ferait qu'attirer toujours plus d'ennemis dans les environs.. Et pas conséquent sur nous aussi» dit Roderick.

«... Si le Pancréateur en a décidé ainsi, plions-nous à sa Volonté ...» dit une voix rocailleuse derrière lui ...

Roderick se retourna ... faisant ainsi face à frère Adams.

«Oui da, sa Volonté est notre Loi .. Mais il n'est point bon de jouer au «loup solitaire» en face d'ennemis tels que les Symbiotes, et vous ne le savez que trop bien je crois. La Providence ne lui a déjà que trop souvent sauvé la vie ... !» dit frère Ardanor d'une voix calme mais autoritaire.

Vladimir resta un instant sans réaction ...

comme interdit. Sa réponse fut stoppée nette par un air de luth Frère Adams avait senti que l'escalade des mots aurait pu avoir des conséquences malheureuses. Il jouait une mélodie fort prisée des Fratres :»La Mélancolie de Mantius». Parfois, Roderick se demandait pourquoi ce baladin fort connu avait décidé de tout abandonner pour se consacrer à l'Ordre mais cette réponse n'était connue que par feu Frère Gordon ...

Ardanor entonna le refrain puis Vladimir et, ce à la grande surprise de Roderick, qui lui aussi se laissa entraîner ... Tristan et Dorian les rejoignirent via le réseau de communication zonal ...

... et une autre voix ... qui n'était assurément pas celle de Frère Sylla...

«Identifiez-vous immédiatement!» hurla Roderick dans son communicateur alors que toute le reste de la Fratrie s'était tue ...

«Paix Frère Capitaine ... je ne suis qu'un Fratre égaré» répondit l'inconnu...

«Donnez-nous votre position que nous fassions une jonction... êtes-vous nombreux?» dit Roderick, tout en faisant le geste caractéristique des deux doigts pointés en l'air alors que les trois autres restent dans la paume de la main: «la Marque de la Bête», son interlocuteur pouvait être un infecté ... les hommes qui l'encadraient, acquiescant à son ordre, se préparèrent au pire.

«Frères Tristan et Dorian, tâchez de trouver le point d'émission tout en gardant votre cap actuel ... en cas de problème, repliez-vous sur nous en utilisant la parabole standard!» dit Roderick sur le canal interne.

«Entendu Frère Capitaine»... et les deux hommes se mirent en silence radio

«Je me trouve à l'azimut 489 par 25, non loin du point Delta de votre info carte Frère Capitaine!» répondit la voix mystérieuse.

Le 489 par 25 n'était qu'à environ 10 minutes de marche, mais aucun module n'était sensé s'y poser ... du moins dans la théorie

«Déclinez rang, nom et Fratrie!» demanda Roderick d'une voix claire qui ne trahissait pas son anxiété ... il avait lu plusieurs rapports de bataille que les Symbiotes employaient souvent cette ruse pour attirer des soldats et des Fratres dans des embuscades.

«Soeur Stern Van Gelder, Fratrie du Frère Capitaine Adolfo»

«Quel est l'état de sa Fratrie?» demande aussitôt Roderick ... Il était entré dans l'Ordre en même temps qu'Adolfo Del Pilar Hazat et tous deux avaient partagé de bons et de mauvais moments à son service depuis.

«Je ne puis vous répondre Frère Capitaine, j'ai été éjectée du module ... et je me suis réveillée seule au sommet de l'un des grands pins qui m'entourent» dit Soeur Stern.

«Etes-vous en état de nous rejoindre?» demande Roderick qui n'avait jamais entendu parler que l'un des siens avaient survécu à une chute aussi ... importante. Mais il ne pouvait pas juger ... les Voies du Pancréateur lui étant toujours impénétrables ...

«Oui da, je pense ... répondit Soeur Stern.

«Fort bien ... alors regardez votre info carte ... et soyez à l'azimut 496 par 38 dans environ cinq cycles ...jusque là veuillez garder le silence radio» dit Roderick d'une voix martiale.

«Votre verbe sera suivi Frère Capitaine ... Soeur Stern off!» et son communicateur devint silencieux.

Roderick bascula automatiquement sur le ca-

nal interne :»Frères Tristan et Dorian, soyez au même point dans 2 cycles... «

«...» Fut la seule réponse qu'il eut ... l'équivalent d'un «oui» en langage de bataille de l'Ordre.

Il se retourna vers ses trois Fratres: « Qu'en pensez-vous mes sires?»

Vladimir hocha la tête une fois pour approuver la décision de Roderick, Adams fit tinter l'une des cordes les plus aigues de son instrument pour faire de même alors qu'Ardanor garda un silence respectueux ... il n'avait jamais apprécié que l'on envoie des Soeurs à la bataille ... il n'était pas vraiment ce que l'on peut nommer un «progressiste», surtout depuis que Soeur Théafania Al-Malik avait attiré sur elle une bonne partie de l'intérêt populaire.

«En route mes Frères ... nous sommes en train d'oublier le premier précepte de Saint Mantius: ne jamais rester statique»

De nouveau la maigre troupe de Roderick s'enfonça plus avant, ne laissant comme seule trace de son passage l'épave de son module d'assaut ... et un air de luth emporté par les vents tourmentés de Stigmata.

Sylla progressait loin devant ses deux «acolytes» ... Ygraine dans sa main droite alors que la gauche empoignait fermement la crosse de Julia ...

Il évoluait telle une panthère à l'affût, ses yeux



tendant de percer la légère brume qui baignait le vallon dans lequel il s'était engagé voilà 12 cycles...

«... vous les sentez vous aussi mes chéries? ...» murmura-t-il à ses deux «compagnes»

Il préférait faire «cavalier seul», même si cela allait à l'encontre du cinquième précepte de Saint Mantius et du dogme de l'Ordre : «Ne jamais se séparer de ses Frates» ... et surtout de la volonté de son «cher» Fratre-Capitaine Roderick qui était un bon meneur .. Mais trop embourbé dans les sempiternels principes et autres préceptes rabâchés par les Frates-Aumôniers de l'Ordre.

«... Mantius n'a jamais combattu les Symbiotes de son vivant que je sache ... alors pourquoi suivre son Verbe à la lettre contre un tel adversaire ? ... vous n'êtes pas d'accord avec moi mes chéries?» dit Sylla.

Un léger tintement se fit entendre ... et un sourire orna bientôt le visage de Sylla.

«... Ygraine ma chérie.. Tu m'as toujours compris toi hein? ...» murmura-t-il à son épée fétiche, jetant un regard méprisant à Julia ... « pas comme certaine autre ... »

«... Moi je sais comment traquer le Symbiote.. Hein mon Ygraine ... »

Il ne comprenait pas que ses supérieurs n'aient jamais tenté d'appliquer sa tactique personnelle ... il avait rejeté sa visière en arrière pour pouvoir humer l'air comme on lui avait enseigné sur sa Leminkainen natale quand il chassait le Gro'mk avec le «Vieil Homme de la Forêt», celui dont son père ne voulait pas entendre parler .. sous peine d'un châtement corporel des plus sévères...

«... il n'a jamais voulu comprendre ... trop pris par les sermons du prêtre orthodoxe ...» maugréa-t-il ...

Mais il connaissait quelques vétérans d'autres corps d'élite qui étaient, tout comme lui, revenus aux antiques et indémodables traditions de la Chasse ... Ils pouvaient se reconnaître au vue, jugeant en quelques minutes la personne qui leur faisait face ... Un Chasseur sait reconnaître l'un des siens, l'un des membres de sa meute...

Soudain un groupe d'oiseaux prit son envol à deux cent mètres de sa position ... ce qui tira Sylla de sa rêverie ... se mettant aussitôt à couvert derrière un petit monticule qui avait dû être une ferme ou tout autre édifice du même acabit .. Avant les Symbiotes ...

«... Tenez vous prêtes mes chéries ... je crois que nous allons avoir de la compagnie sous peu ... » murmura-t-il à ses deux armes...

Une groupe d'une dizaine d'hommes entra par le point sud du vallon ... lourdement armés et harnachés ... sur le dos de l'armure de l'un d'eux, un étendard s'agitait, agité par des vents contraires.. Et après quelques secondes d'observation Sylla reconnut un oriflamme Noir et Or, avec quelques nuances de Rouge ... un oiseau stylisé en son centre ...

« ... mais voilà ces damoiseaux de la Garde Phénix ... » dit-il ... maudissant le Destin de l'avoir privé d'un combat qu'il n'avait que trop attendu ...

« ... quels amateurs ... personne pour couvrir leurs flancs ... comment Alexius a-t-il pu devenir empereur avec des incapables pareils ..?? » Se dit-il à lui-même ... avant de se précipiter prestement sur la droite ...

... Quelques cailloux venaient de dévaler la pente à sa gauche ... Sylla attendit quelques instants ... ne faisant qu'un avec son environnement ... c'était peut-être une fausse alerte mais son instinct le poussait à rester sur ses gardes ...

Il gardait un oeil sur la compagnie qui s'enfonçait dans le vallon ... avant de basculer tout son poids vers l'avant ...

Un mot lui vint à l'esprit: «Shadowdancers!»

... D'un mouvement vif et dextre, il fit passer son adversaire par-dessus son épaule ... l'envoyant rouler à quelques mètres devant lui ...

«... peut-être pas aussi amateurs que cela finalement ... » pense-t-il ...

Il s'apprêtait à bondir sur la forme armurée qui gisait au sol.. tentant péniblement de se relever ...

«... rien ne vaut une Robe de l'Adepté ... » dit-il ... avant de stopper net ... partant en roulade à contre-pied ...

FZZZZZZTTTTTTTTTTT

Le rayon d'énergie était passé à quelques centimètres de sa tête ... Il dirigea Julia instinctivement vers le point d'origine du tir ...

« Messire si j'étais vous ... je ne ferai pas cela ..» dit le premier assaillant ... tout en pointant vers Sylla son digilaser ...

Sylla partit dans un grand éclat de rire... pris à son propre jeu...

« ... mes damoiseaux vous venez de me surprendre agréablement... et ce n'est pas tous les jours que cela arrive ...» siffla-t-il

... « Frère Sylla, Fratrie du Frère Capitaine Roderick pour vous servir ...» dit-il en relevant sa visière tout en simulant une courbette typique de la Cour Impériale ... avant de faire une grimace

Le Garde Phénix qu'il avait «envoyé balader» avait lui aussi relever sa visière et arborait une large sourire ...

«... Garde-Phénix Christina Maxwell pour vous servir messire ...» dit-elle d'un air amusé répondant à sa courbette...

Sylla se retourna vers l'autre garde, qui avait lui aussi retirer son heaume.. Sa longue chevelure brune flottant aux quatre vents :

« Garde Phénix Tatiana Dimitrova ... mais où sont donc les



damoiseaux dont vous parliez voilà quelques microcycles ???»

Sylla était stupéfait ... restant bouche bée devant un tel spectacle ...

«... des femmes ... l'Empereur envoie des femmes à la bataille ...» grommela-t-il avant de partir dans un fou rire.. Suivi de peu par les deux Gardiennes..

... Tristan évoluait sur la gauche de son allié Dorian, il appréciait particulièrement ce genre de mission de reconnaissance ... mais aussi le fait de déambuler au milieu de «pins» aussi majestueux. Il stoppa quelques instants son avancée, levant les yeux jusqu'aux cimes des arbres ... «intactes» pensa-t-il.

Il n'avait que rarement vu d'aussi belles frondaisons lors de ses campagnes ...en fait, plus depuis ses seize ans, âge auquel il rejoignit l'Ordre à la demande de son père; non pas qu'il était le cadet ou que sa maison n'avait plus les moyens d'assurer son éducation, mais en tant qu'ainé, il se devait de remplir un vœu passé par l'un de ses lointains ancêtres à la fin de la Diaspora, à la place de son père victime d'une infirmité grave et incapacitante.

Il n'éprouvait nulle haine ou animosité envers son défunt père ... mais sa Forêt Sombre de Germania sur Terra lui manquait par moment ... tout comme le manoir triste et froid de son maître d'arme dont il partageait le dortoir avec les autres élèves.

Il posa sa main sur sa joue gauche pour toucher les balafres qui l'ornaient ... suivant une longue estafilade depuis son oreille jusqu'à son œil. Il était extrêmement fier de l'avoir reçue lors de son apprentissage des armes nobles sur Terra ... et souvent les autres Fratres lui faisaient des remontrances courtoises à ce propos. Mais il en avait cure et il se plaisait à proclamer qu'il comptait bien un jour prochain s'entretenir avec un Ukar de leurs cicatrices mutuelles.

... Un vol d'oiseaux éveilla son attention mais son regard toujours fixé sur les cimes qui se dressaient fièrement vers les cieux ... «comme si la planète lançait ouvertement un défi envers les forces et autres puissances qui tentaient depuis des décennies de lui faire courber l'échine ... pensa-t-il.

Un «./» le tira de sa rêverie ... et il tourna sa tête vers Dorian qui l'observait depuis son couvert végétal. Tristan lui lança un sourire ... avant de faire un «O» avec sa main droite :> tout va bien

Dorian retourna son sourire à Tristan. Heureux de voir qu'il n'était nullement en train de devenir un double de Frère Sylla ... mais juste perdu dans des souvenirs.

Par moment, Frère Dorian jalousait un peu ses compagnons, sauf peut-être Vladimir et Ardanor, car tous avaient rejoint l'Ordre au milieu ou à la fin de leur adolescence, alors que lui n'était qu'un pauvre orphelin récupéré sur Aylon par un Fratre dont Dorian portait désormais l'armure ... ses seuls souvenirs «heureux» furent le dur apprentissage de la vie de Fratre sur De Moley. Mais il ne changerait nullement le cours de sa vie ... il avait voyagé à travers les Mondes Connus plus que plusieurs milliers d'humains, contemplé des astres que certains ne font que deviner en admirant le firmament, et foulé des sols qui ne sont que légendes et rumeurs pour d'autres.

Bip ... Bip

Son auspex lui indiquait qu'ils étaient tous deux proches du point de rendez-vous défini pour «Soeur Stern» par le Frate-Capitaine Roderick. Ils usèrent du langage des signes de l'Ordre pour spécifier de quel côté chacun allait se trouver un couvert en attendant.

Tristan et Dorian avaient pris soin de retirer leurs caméo-capes afin de ne pas s'entraver parmi les branchages ... et s'en revêtir pour cacher ainsi le plus possible leurs armures blanche et noir, tout tenant leurs armes prêtes au cas ou la dite «Soeur Stern» aurait des intentions hostiles. Ils avaient quelques cycles à attendre avant l'arrivée du «gros» de la Fratrie de commandement, et ils pouvaient donc s'accorder quelques instants de repos.

«.. cling ...»

Dorian pencha la tête légèrement en arrière observant les arbres qui l'entouraient: ils ne sont même pas en fleur ... sûrement une brindille lâchée par l'un de ces volatiles» se dit-t-il.

«...CLING...»

Dorian se décala de quelques centimètres vers le tronc de l'arbre ... il ne pouvait pas se permettre d'alerter des ennemis potentiels par les ricochets de brindilles mortes sur son épaulière droite.

Tristan lui envoya un «./-» par radio, demandant ce qu'il était en train de faire ...se remémorant la fois où il avait élu couvert sur Hira ... en plein milieu d'une fourmilière hiranite ..., il avait éclaté de rire au détriment de son ami.

Dorian répondit par un «./-» Bref mais explicite ... lui aussi se souvenait de cet épisode «dérangeant» de la campagne Hiranite. Il parvint cependant à étouffer son rire... tout en s'apercevant soudain que le doux parfum d'une orchidée pourpre d'Aylon avait envahi l'espace clos de son couvert végétal.

«Allez-vous me faire attendre encore longtemps mon frère?» dit une voix clairement féminine, à quelques centimètres de son oreille droite.

Dorian sursauta ... jamais il n'avait été autant pris au dépourvu ... d'instinct il attrapa son automatique ...

«Paix mon frère... Paix» répliqua la voix.

Tristan bondit hors de son couvert, il percevait trop de mouvements autour de Dorian ... signe que celui-ci n'était clairement plus seul ...

«Qui êtes-vous ...??» parvint enfin à dire Dorian qui reprenait le



contrôle de la situation.

«Soeur Stern Van Gelder» répondit calmement la femme, un sourire éclatant illuminant son visage harmonieux.

Dorian n'avait jamais vu d'aussi beaux yeux gris bleu ... aussi pénétrants ... tout en dégageant une sorte de plénitude qu'il avait déjà perçu chez d'autres Frates ...

«DORIAN !!!!!!! « Hurlait Tristan sur leur fréquence privée ... en se précipitant vers son frère d'armes.

«Paix mon bon ami... je me suis fait surprendre par notre Soeur ... je rêve un peu trop ces derniers temps ... » dit Dorian en se relevant, alors que le parfum floral devenait de plus en plus envahissant.

Dorian observa la Soeur «perdue» tout en gardant sa lame à la main ... ses yeux clairs et surlignés de noir juraient presque avec la douceur de son visage d'albâtre couronnée d'une toison d'un blond des plus flamboyants; elle portait une armure antique, dont la manufacture remontait sûrement à l'aube de l'Ordre ... et chose rare, l'armure épousait ses formes plus que féminines comme une seconde peau de céramétal. Elle semblait toute droit sortie de l'un des bas-reliefs de la Forteresse Monastère de De Moley ... une arme en bandoulière pendait lourdement sur son épaulière droite, alors qu'une lame ouvragée tintée contre son flanc gauche.

«... Seriez-vous une envoyée de l'Empyréen, ma Soeur» parvint à bredouiller benoîtement Dorian ... tentant ainsi de détendre l'atmosphère.

La Soeur rit ... le dévisageant d'un regard tout aussi doux que pénétrant.

«Que nenni mon Frère ... je ne suis qu'une modeste Thérèse au service de Saint Mantius» lui dit-elle finalement en regardant Tristan qui était à bout de souffle ...

«Vous n'étiez point sensée être déjà alentour noble soeur ... du moins point avant moult cycles.» répondit le Frate au visage balafre.

«Ah?? ... Etiez-vous sûrs que ce ne serait point vous qui seriez en retard, frère?» lui répondit-elle d'un air mutin.

Tristan jeta un coup d'oeil sur le chronodule qui équipait l'intérieur de son heaume ... «Par le Sang de Mantius» jura-t-il ... «Dorian vérifiez donc votre chronodule mon ami, je pense que le mien a été dérégulé lors de l'atterrissage!

Dorian s'exécute prestement, activant l'option par un rapide clignement de sa paupière gauche ... «Je pense que le mien aussi est dérégulé

mon ami ... il indique que nous sommes ici depuis plus de 4 cycles!!! « ...

Tous deux dirigèrent leurs regards vers leur «Soeur» ... qui tout en souriant précisa :»... et, par pitié mes doux frères, nommez moi Sylvia!»

Par ses macroculaires, le Haut Chevalier Phénix Anton Van Gelder observait d'un air impassible le retour de ses deux éclaireurs ... accompagnés par un individu arborant la livrée pourpre et noire des Frères Moines de l'Ordre de Saint Mantius. Il jetait de temps à autre un regard plus qu'impatient envers son officier des communications ... qui tentait désespérément depuis leur descente dans le vallon d'établir une liaison avec le gros des troupes de l'Empereur Alexius.

«...toujours rien compagnon?» demanda-t-il à son officier ...

«Non messire ... juste des parasites et une sorte de bruit de fond ... je suggère qu'envoyer une estafette sur les hauteurs pour y effectuer une triangulation azimutale qui pourrait permettre d'établir un lien avec les autres compagnies» répondit l'ingénieur de bataille.

«... La Peste soit de ce monde maudit ... « malgré Anton autant à l'encontre de la Fatalité qui l'avait envoyée ici bas que contre son ingénieur dont le langage arcanique l'exaspérait au plus haut point... avant de reporter sa pleine attention vers le trio. « Qui Saïtan m'ont-elles ramené cette fois??»

Sylla était toujours sous le coup d'un sentiment mêlé de surprise et d'intérêt à l'égard des deux jouvencelles qui l'avaient aussi bien «attrapé» ... Il observait la façon qu'elles avaient de se mouvoir dans les ruines tels des félins à l'affût ... réagissant au moindre bruit un tant soit peu suspect et incongru. Il savait que l'Empereur avait accordé asile au sein de ses armées à bon nombre de «laissés pour compte» des Guerres Impériales tels que les hideux et pathétiques Grimsons, mais il ignorait que des personnes dotées du «Talent» avaient elles aussi répondu à l'appel du Trône d'Or du Phénix ... quoiqu'il était sûrement plus préférable de rejoindre les armées d'Alexius que d'être «rabattu» par les Meutes de Lumière de l'Ordre Avestite et de l'Inquisition, avant d'y être incorporé en pénitence de ses actes envers le Pancréateur... tout comme il avait failli l'être ...

Il aimait observer Christina, elle avait vraiment quelque chose de ... spécial ... quelque chose qui lui remémorait des moments heureux de son existence ... Ygraine tintât

« ... arrête donc d'être jalouse veux-tu ... tu sais parfaitement que je la regarde pas dans ce but là ... » répondit-il à son épée.

«... dans quel but ?» dit la voix de Christina qui observait Sylla d'un regard interrogatif.

«Aucun ma mie ... je parlais à voix haute comme à mon accoutumée ... je dois me sentir trop... Protégé et donc oublier les règles élémentaires de la Guerre!» répondit-il avec un ton légèrement sardonique et cynique.

«Nul besoin de répondre comme une vipère aytonite qui crache son venin !!» rétorqua la jeune Garde Phénix.

«Laissez donc ce triste sire à ses pensées et autres hallucinations religieuses ma soeur ... » dit alors Tatiana.

Sylla posa un regard noir sur les deux jeunes femmes ...

«Cela se voit qu'elles n'ont pas connu les Vaisseaux Donjons de l'Inquisition ... ni les traitements administrés par le Maître de Meute Halzim!» se dit-il en son fort intérieur.

«Mes dames, croyez moi sincèrement désolé si je vous ai manqué de respect ou de courtoisie ... je pense que l'ambiance morbide des lieux que nous traversons, commence à peser sur mon esprit» s'exclama-t-il finalement avant de simuler une «courbette» comme il avait souvent vu ses deux Frates Dorian et Tristan en faire devant des damoiselles sur Byzantium Secundus.

Les deux Gardes furent pris d'incrédulité avant d'esquisser chacune à leur tour un modeste sourire à l'égard de Sylla

«Ma foi, vous devez avoir raison messire ... cette atmosphère doit aussi commencer à peser sur nos nerfs ... » répondit Christina ... «Mais nous devrions nous hâter, la nuit tombe vite en ces contrées oubliées du Pancréateur et je n'ai nulle envie de faire de mauvaises rencontres sur le chemin du retour.»

«Oui da ma dame... hâtons nous de rejoindre vos lignes afin que je puisse avertir votre supérieur de l'arrivée de ma Fratrie!» enjoignit Sylla.

Tatiana se retourna vers le Frate... légèrement interloquée...

«Voulez-vous dire que vous n'êtes point un Frère Bataille égaré, mais une sorte d'éclaireur tout comme nous?» dit-elle finalement

Un large sourire éclaira soudain le visage de Sylla, qui savourait cet instant comme nul autre.



«Parfaitement mes gentes dames ... je suis un modeste éclaircur...!»

«A combien de lieues est votre ...»Fratrie» comme vous la nommez?» demande Christina.

«MM mm je dirais à environ 8 voire 9 dans cette direction» dit Sylla en dirigeant un doigt ganté vers le sud-ouest.

Les deux Gardes se regardèrent ... totalement ébahis et incroyables.

«Vous... Vous voulez dire par là que vous avez parcouru en territoire contesté si grande distance SEUL !!!!» dit Christina en dévisageant le Fratre...

«Oui da ma dame ...!» répondit-il fièrement en bombant son torse.

«Alors je pense que vous n'auriez eu nul besoin de notre compagnie si vous êtes aussi ... apte que cela!»Bafouilla Tatiana.

«Que nenni mes mies, que n'aurais-je souhaité partager aussi délicieuse compagnie tout au long de ma carrière ... !»dit Sylla.»Mais je pense qu'il est grand temps que nous nous dirigions avec diligence vers votre campement... Les nuées qui s'amoncellent ne me présagent rien de bon!»

«Oui da messire!»répondirent les deux Gardes à l'unisson.

Et l'étrange trio reprit sa route parmi les ruines ...

«... et je ne suis jamais vraiment seul ... n'est-ce pas mes chéries ?» murmura Sylla

Un léger tintement provenant de son fourreur se fit entendre ... faisant apparaître un sourire aux coins des lèvres du Fratre ...

Depuis plusieurs cycles maintenant, la Fratrie s'enfonçait inlassablement au cœur d'une contrée sylvestre qui longeait une vaste ravine ... se rendant au point de rendez-vous pour y retrouver Frères Dorian et Tristan, ainsi que leur Sœur perdue.

« Sylla a sûrement dû emprunter ce chemin escarpé » pensa Roderick tout en tentant de suivre la sinuosité du relief ...« seul l'un de ces diables de Leminkainen aurait l'audace de descendre par cet endroit » ...

... « Il n'est pas aussi fou que cela finalement » se dit-il en esquissant un léger sourire.

Puis pendant quelques instants, le Frère Capitaine laissa son regard vagabondé dans le lointain ... des nuées s'amoncelaient le long des lignes de crêtes, dévalant, presque au ralenti,

les éperons rocheux en une cascade brumeuse et irréelle ... tout comme ses orages hivernaux durant la Saison des Cendres sur son monde natal, monde qu'il n'avait pas revu depuis de bien longues décades maintenant. Parfois, il se demandait comment se portait sa première famille, si sa sœur avait enfin réussi à prendre époux malgré son caractère de « garçon manqué »... si son frère aîné s'était finalement acheté ce superbe faucon pyrien ... si père avait finalement réussi à convaincre un quelconque usurier de lui octroyer un prêt pour rénover la vigogne de la tour est ...et surtout si mère chantait toujours en se peignant le matin...

« Vous semblez perdus dans vos pensées frère capitaine » dit une voix derrière lui...

« Oui da ... Vénérable, tant cette contrée me rappelle par trop le fief familial »

« Il est rare que vous m'appeliez par mon titre du Cercle Interne mon ami »répondit à demi surpris le porteur de l'Oriflamme.

« Je pense que je dois mettre ma mélancolie sur le compte de la résonance qui emplit ces lieux »

De derrière eux s'élevèrent des accords de balisette ...

Frère Adams s'était installé sur un rocher, semblant lui aussi tombé sous le charme des lieux ... commençant à entonner un air connu de tous les combattants des Mondes Connus : « douce Rose d'Aylon »

Frère Vladimir joint assez vite sa voix rauque typique des ressortissants des mondes Décados à celle d'Adams ... suivit de peu par Roderick et Ardanor, galvanisés eux aussi par cette chanson qui allait de pair avec la contrée qui les entourait.

« Sèches donc ces larmes coulant de tes beaux yeux ...

Depuis bien longtemps déjà, ton unique amour s'est évanoui ...

De part les innombrables Etoiles, il est parti pour guerroyer ...

Ne te laissant que Crainte et Cauchemar comme compagnons ...

Sur ta destinée dorénavant, tu ne puis plus que t'apitoyer ...

Lors que sur ta couche fleurie, seule tu gis et de froid transie ...

Pour ne pas avoir eu l'audace de dire à ton preux ... »

« ... Que sans son amour, tu ne pourrais plus jamais vivre ... »ajouta une cinquième voix.

« QUI VA LA !! »hurle Roderick dans le relais de communication ... alors que ces compagnons se préparaient à toute éventualité observant un

mouvement au sein des bosquets qui leur faisaient face ...

« JE VOUS SOMME DE REpondre AVANT QUE NOUS NE FASSIONS FEU ... »dit le Frère Capitaine tout en se maudissant d'avoir baissé sa garde psychique un trop long moment ... il pouvait voir qu'Ardanor avait lui aussi dégainé son épée de brume, tout en lançant un regard interrogatif vers son supérieur ... même Vladimir et Adams étaient désemparés d'avoir été si facilement pris au dépourvu ...

Une voix féminine se fit soudainement entendre :

« Paix mes Frères ... vous n'allez point abattre l'une de vos Sœurs ... »

« Sœur Stern ... est-ce vous ? » parvint à dire Roderick ... sans pour autant baisser ses armes ...

« Oui da ! » répondit la voix somme toute féminine...

Vladimir et Adams s'étaient positionnés sur les deux flancs ... voyant petit à petit l'armure étincelante de leur sœur paraître au travers du rideau de bosquets ...

« Mes doux sires, il m'a plut de me joindre à votre quatuor tant cet chant est cher à mon cœur ... en oubliant les préceptes de Saint Mantius ... mais résister à cette chanson n'est pas si aisée vous en conviendrez tous ... »ajouta Sœur Stern

« SI FAIT MADAME ... » rétorqua Roderick alors que Frères Dorian et Tristan émergeaient enfin des bosquets, visiblement à bout de souffle ...

Soeur Van Gelder resta quelques instants comme interdite ... puis se ressaisit..

« Mais pardonnez-moi je manque à tous mes devoirs ... » elle s'inclina devant le Frère Capitaine, faisant retentir un bruit sourd lorsque sa main droite rencontra son pectoral gauche, exécutant ainsi le salut martial hérité d'antiques Ordres Militants des religions pré réflexives.

« Sœur Sylvia Stern Van Gelder, Fratrie du Frère Capitaine Adolfo, théurge du quatrième Cercle, seule et unique disciple de feu Frère Conrad Kultz, lui-même dépositaire de la sagesse de Frère Hassan Ibn Saba. » énuméra-t-elle avant de conclure « dévouée à votre service jusqu'à ce que la Mort me délivre de ce vœu ! »

« Fort bien ma soeur ... veuillez vous sou



mettre au rituel de pureté en ouvrant votre esprit au mien ... »Rétorqua Roderick ... regardant les deux éclaireurs éreintés reprendre péniblement leur souffle.

« Dorian et Tristan ... nous aurons à reparler de votre conduite inacceptable après le rituel ... j'espère que vous avez eu de bonnes raisons de ne pas me prévenir de votre retour par signal codé ... »

Les deux Fratres fautifs baissèrent la tête en signe d'acquiescement ... toujours haletants mais conscients de leur erreur ... « Il en sera fait selon votre volonté Frère Capitaine ! »

Roderick retourna alors toute son attention vers soeur Stern ... plaçant ses mains sur sa chevelure blonde ...

« Ouvrez moi votre esprit ma soeur ... » dit-il ... alors que des larmes de sang commençaient à couler le long de ses joues ... et que Frère Ardanor tenait son épée prête à toute éventualité ... même celle de combattre une Soeur de son Ordre et de la faire passer de vie à trépas ...

Au travers des yeux des quelques volatiles qu'il avait pris soin de convertir et de lier voilà deux semaines, Xosakin pouvait sans peine observer ces humains qui osaient une fois de plus pénétrer sur son territoire.

« MMM de nouveaux karaïzai pour notre Mère ... » se dit-il en passant langoureusement l'appendice qui lui servait de langue, le long de sa première rangée de dents « ... et surtout de nouvelles sources de quenpha »

En pleine liaison psychique avec ses loyaux xilkuzai, il se tenait debout à l'entrée de la grotte qui servait de tanière à son clan, lentement envahie par les brumes et les nuées ...

Son logis pouvait sembler spartiate et exigü, voire même profondément « antipathique » pour d'autres Xildor sains d'esprit, mais il n'en avait cure car il en visait un beaucoup plus vaste et digne de sa futur fonction de seul « géniteur et imprégnateur » de Stigmata.

« Bientôt ils s'inclineront tous devant moi... mêmes ces maudits Ornzai ... ou ils devront craindre mon courroux et sa Galtla ! » lança-t-il vers les Cieux dans un geste de défi. « Nul humain ou xildûr ne pourra me déposséder de ce qui me revient de droit !!! »

Soudain un bruit sourd semblable à un claquement de fouet retentit ... son écho

mis plusieurs minutes à se dissiper non sans qu'un chœur de sifflements ne s'y soit joint « ... mais ils peuvent toujours essayer, je me ferai un plaisir de les envoyer rejoindre leurs amis que nous avons pris plaisir à détruire la nuit dernière... » Lança-t-il à l'intention de la masse grouillante qui l'accompagnait, prise elle aussi par l'irrésistible envie de tuer éprouvée par leur guide.

La bouche de Xosakin s'entrouvrit largement pour qu'un puissant rire puisse sortir de ce qui lui servait de gorge, laissant deviner deux des cinq rangées de dents effilées qui en tapissaient l'intérieur ...

Oui cela allait être encore une bonne journée, il avait bien fait d'écouter la Glatla qui lui avait conseillé de venir s'installer dans cette contrée à l'écart des conflits depuis plusieurs années ...

« ...si ce n'est pour les quelques zimzai humaines qui y avaient élu domicile » pensa-t-il. Son rire fut bientôt teinté de plaisir quand il se remémora les humains paralysés par la terreur devant le spectacle offert par la conversion forcée de plus aptes à rejoindre sa zim... et l'ingestion de la quenpha des autres jugés trop faibles.

Grâce à son lien psychique, tous ses xilkimzai pouvaient ressentir son plaisir et un long sifflement se propagea petit à petit dans l'ensemble de la grotte ... sauf en un point...

« Tu n'as pas l'air d'être de mon avis... Okknar zig Phador ... »lança Xosakin sans se retourner

«...Non et tu le sais que trop bien Xosakin zig Urg »répondit une des cinq autres créatures assises à l'écart de la masse, en appuyant bien sur le « zig Urg » tout en ébauchant ce que l'on pourrait considérer comme étant un sourire pour peu que Okknar ait eu une bouche ...

«... tu es un monstre de la pire espèce comme tous les sombres rejetons de Celle que l'on ne doit pas nommer... Urgunzai !!! »

Xosakin se délectait de voir cet ancien membre des Zûldors, victime d'un sentiment de colère aussi fort ... «... Je vois qu'un Galzai sommeille en toi ... » répliqua-t-il.

Okknar ne pouvant plus longtemps supporter l'arrogance de l'Urgunzai se leva prestement tout en épaulant son Quenormgal visant d'instinct la forme imposante de l'ancien Galzai.

La masse chaotique des xilkimzai qui grouillait autour de celui-ci, répondit automatiquement à la menace qui pesait sur leur maître ... formant une barrière de corps noirs

et luisants, lançant des sifflements menaçants à Okknar, qui avait été rejoint par les quatre autres Xildor ayant eux aussi été imprégnés par Xosakin.

« ... mais je vois que vous montrez plus d'entrain pour me combattre que durant les dernières semaines contre les humains... » Éructa-t-il.

Okknar fit signe à ses quatre comparses de ne pas faire un pas de plus en avant... Tout en abaissant le canon de son arme. « Ne lui donnez pas ce plaisir ... »

Xosakin s'amusa alors à singer les humains en haussant les plaques de chitine qui couvraient ses épaules dans un signe de moquerie, alors que ses enfants reprenaient leur place habituelle à proximité de leur maître... non sans adresser à Okknar et ses amis des sifflements menaçants.

« ... remercie Quensaam ou celle que tu vénères plutôt, que tes xilkimzai soient là pour te protéger urgunzai ... » pensa le Zûldor « ... car ils ne le seront pas toujours ... et j'ai toujours été très patient »

Xosakin soutenait sans peine le regard haineux d'Okknar .. tout en se maudissant de n'avoir pu mieux réussir son imprégnation des cinq Xildor qui lui tenaient tête ...

« ...Trêve d'humanité ... j'ai besoin de silence pour écouter ce qu'Elle va conseiller »dit-il tranquillement avant de rediriger toute son attention vers la vallée ...

Alors que de nouveau, la masse grouillante entonnait une sorte de lancinante mélodie ophidienne.

Okknar se surprit alors à prier tel un Phazûl quand il sentit au travers du Quensaam, l'aura de Xosakin devenir noire et glaciale ... créant un urgzoth qui ne cessait de grandir à mesure que l'écho de la lancinante mélodie se répercutait plus profondément grâce aux méandres de la grotte.

« ... Damnés ... nous sommes tous damnés par sa faute!! »se dit le Zûldor alors que lui et ses compagnons ne cessaient de s'enfoncer dans les profondeurs de la grotte, espérant ainsi échapper aux effluves maudites qui voletaient autour de Xosakin le long du Quensaam...

Depuis près de dix-huit heures consécutives, il n'avait pas fermé l'œil, passant inlassablement son temps à scruter une série d'icônes qui s'animaient sur l'holo-carte du Stratégicon de Darmak Station.

Ecrasant nonchalamment un énième nico-stick à même le sol de la Salle de Commandement,



il suivait avec attention toutes celles représentant les unités impériales et les Fratries de l'Ordre de St Mantius.

Il passait d'une façon totalement machinale sa main dans sa courte barbe, échangeant par moment un regard interrogatif avec l'un ou l'autre des membres de l'Etat Major de la Garnison.

« Quelque chose ne va pas ! » se dit-il en tentant de repérer certaines unités ... « Melchior ... passez moi l'holo-carte tactique en modèle dynamique sur mon propre écran et magnifiez au 458 par 59 » demanda-t-il avant de commencer à étudier méthodiquement la situation de l'Ile de Zos.

« Ne pouvez-vous vraiment pas faire mieux ? » lança-t-il au technicien responsable de la restitution holographique.

« Non messire désolé, ce que vous avez sous les yeux, est le mieux que nous puissions faire avec les rapports fragmentaires qui sont en notre possession ! » rétorqua le guildien avec un léger sourire béat.

Kerwin grommela quelque malédiction contre « toute cette foutue technologie » et le fait qu'il doive se tenir aussi loin des combats, lui qui aimait tant être au cœur même de la mêlée. Il se remémora soudain ses jeunes années d'apprentissage du « Noble Art de la Guerre », quand il allait avec père et la soldatesque familiale s'unir aux forces armées des autres nobles Hawkwood pour repousser l'une des incessantes incursions Vuldroks dont sa Leminkainen natale est souvent victime.

Il appuya sur l'une des touches de sa console de contrôle, faisant apparaître l'holo-carte des combats en milieu 0 et -G, qu'il fusionna instantanément avec la première ; il avait maintenant une « vue » pleine et entière de l'évolution de la percée ... Mais un détail titilla son instinct et lui fit lever l'un de ses sourcils.

Kerwin rechignait à demander la moindre information à l'officier de liaison, le lieutenant de vaisseau Jonathan Manuel Ignacio de la Hoya, membre de la Navis Nobile...cette pseudo noblesse de fait que composait depuis peu l'ensemble des officiers de l'Amirauté Impériale...sans omettre le fait qu'il était aussi un Hazat issu des rangs de l'Estancia et surtout l'un de ceux qui avait conduit l'assaut spatial conjoint sur les positions impériales de la lune de Jéricho.

« Monsieur Karshim, pourriez-vous me donner le dernier rapport de l'Amirauté je vous prie. » éructa-t-il poliment à l'encontre de son nouvel aide de camp affalé derrière son pupitre croulant sous les piles de documents divers.

Le jeune homme se leva prestement, tel l'un de ces diabolins à ressort qui bondit hors de sa boîte, et commença à lire le memento qu'il avait à la main :

« Selon le dernier rapport qui nous a été transmis voilà trente minutes, 66.05% des vaisseaux hostiles ont été soit gravement endommagés, soit détruits ; les 44.95% restants se sont soit désengagés, soit en déroute. »

« ... des faits Monsieur Karshim ... Donnez moi des faits, pas de simples statistiques » dit froidement le Baron à l'encontre de son officier d'ordonnance.

Celui-ci, décontenancé, sauta quelques pages et reprit sa lecture méthodique:

« Le Dreadnought Colère de Cardano, accompagné des deux frégates Volonté du Tarim et Laudate Divinis, s'est lancé à la poursuite des fuyards et va tenter une manœuvre de prise en tenailles avec l'une des escadres de Ventris. »

« Bien... Si le Vieux veut s'en charger»Ajouta le noble Hawkwood

« Situation du Rétribution et de son escadre ? »Interrogea Kerwin.

« Malgré sa couverture d'intercepteurs, le Rétribution, a été victime d'attaques suicide, il a donc été obligé de quitter l'orbite d'assaut pour se placer sous la protection du Croiseur Honneur de Mantius. Ce dernier va, avec l'aide du destroyer El Rayo de Aragon, remorquer le vaisseau d'assaut jusqu'à Ventris où il pourra être mis en cale sèche afin d'y être réparé...»

Kerwin extirpa sa grande carcasse de son siège, tournant très calmement sa tête d'abord vers l'officier de liaison de l'Amirauté puis vers l'adjutant : « Vous voulez dire que nous n'avons plus aucune couverture spatiale pour couvrir l'avancée de nos troupes au sol ? »

Karshim commença par bafouiller un semblant de réponse tout en feuilletant fébrilement des volées de pages ... « euh ... attendez messire ... donnez moi quelques minutes ...» avant de replonger toute son attention dans le rapport.

TzYYYYYYYY !

Karshim releva doucement la tête pour s'apercevoir que le Baron Kerwin avait dégainé son arme et l'avait mis en joue avant de lui demander froidement.

« Nous n'avons pas quelques minutes Monsieur Karshim ... il n'y a jamais de temps mort dans une guerre... »

L'ensemble des techniciens et des officiers du Stratégicon qui entouraient Karshim, commencèrent à s'en éloigner petit à petit ... alors que le regard du baron Hawkwood devenait noir et que sa voix était de plus en plus empreinte de son célèbre cynisme qui lui avait valu d'échouer sur Stigmata ...

Seul De la Hoya se tenait toujours près de l'aide de camp, la main droite sur le rabat relevé de son arme d'ordonnance ouvragée, la main gauche prête à presser la glyphe d'activation de son bouclier personnel.

« ... Alors Monsieur Karshim ... pouvez-vous me donner les informations que je vous ai demandées voilà les quelques minutes que vous m'avez réclamées ? »

« Je fais mon possible mes... »Bafouilla l'aide de camp.

ZAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP

Un rayon d'énergie pure venait de passer à quelques centimètres seulement de la tête du pauvre adjutant ... allant finir sa course dans celle de l'un des golems d'ordonnance, qui s'écroula sur le sol tel un pantin désarticulé.

Un silence pesant s'abattit aussitôt sur le Stratégicon, la plupart des regards convergeant vers Kerwin, trahissant un panel d'émotions aussi diverses que l'incrédulité et la colère ... Myon et sa clique semblant être plus intéressés par la perte de l'être mécanique, qui venait de payer le prix de la lenteur d'un subordonné et l'intransigeance de son supérieur, ... que par celle probable du jeune officier d'ordonnance.

Kling-kan !

Kerwin comprit, presque par instinct, que De la Hoya venait de dégainer son arme de poing, se préparant à toute éventualité, ce qui n'était pas pour déplaire au baron Hawkwood, qui tentait de se souvenir s'il avait déjà eu un jour maille à partir avec un Hazat, même passé à l'Empereur.

« J'attends toujours Monsieur Karshim ... nos ennemis ne se montreront pas aussi magnanimes et compréhensifs... »répondit le Baron tout en redire



me désobéir, Prêcheur over » répondit-il, alors que les rires des autres membres résonnaient dans le réseau de communication

Laure bascula sur le canal inter-ailier : « Dan, tu es sûr qu'il va tenir le coup ?, over »

« Mais oui baby... il est juste un peu bougon » dit-il avant de rajouter sur un ton plus intime « il a sûrement eu une nuit agitée comme moi, over »

« En tous cas, je t'avertis que si jamais tu me mens, tu les passeras à fond de cale tes prochaines nuits... Dame Blanche over ! » Dit-elle, légèrement excédée, en repassant sur le canal escadrille.

Le lieutenant Dan Mendoza était un très bon élément, un pilote émérite doublé d'un excellent ailier, mais il était à l'image de son chasseur, têtu, obstiné et aussi buté qu'un Darsh voroxien. Dans d'autres circonstances, elle lui aurait demandé de faire demi-tour vers Ventriss, afin que l'on fasse effectuer un check-up complet de son appareil ; mais elle ne connaissait pas les trois bleus qui avaient rejoint son escadrille, et même s'ils avaient d'excellents états de services, elle ne les avait jamais vus en action... et encore moins face à des Symbiotes.

Son regard se fixa sur son avant bras gauche, et sur le petit chapelet que lui avait offert Mendoza lors de leur dernière permission sur Criticorum, le symbole de la Porte était en nacre de Madoc et les perles étaient sensées provenir de Sévérus, enfin d'après le marchand. Elle adressa une prière au Prophète pour que la mission se déroule bien.

.....

Sur la passerelle du dreadnought Agamemnon, l'enseigne Berthin observait méthodiquement le déploiement de l'escadre, ainsi que des escadrilles de chasse.

« Monsieur le Vice-amiral Damascos, les corvettes d'escorte se sont positionnées sur nos saillants, et tous les chasseurs ont été largués. »

« Merci Enseigne... Monsieur Anderson, veuillez convoquer tous les capitaines »

L'officier des Communications donna ordre à ses subordonnées de transmettre immédiatement la convocation du Vice-amiral. Moins de trois minutes plus tard, tous les autres vaisseaux de la Ligne Ventriss avaient répondu par l'affirmative.

« Monsieur, ils vous attendent dans le Stratégium ! » dit Anderson en saluant son supérieur.

« Merci ... Commandant Montag, je vous abandonne la passerelle. »

L'officier en second salua le Vice-amiral tout en disant : « L'amiral quitte le pont » alors que retentissait le sifflement traditionnel.

« Enseigne Berthin... » Lança-t-il sans même se retourner « ... veuillez me suivre, je vous prie »

Berthin resta muet durant de longues secondes, incapable de bouger...

« Il connaît mon nom ... il connaît mon nom » se répétait-il inlassablement.

« Enseigne, le Vice-amiral vous a donné un ordre il me semble, non ? » dit le Commandant Montag un léger sourire aux lèvres, tout en s'installant dans le fauteuil de commandement.

Berthin regarda son supérieur : « Oui Monsieur ... » et il bondit hors de son siège, se précipitant à la suite du Vice-amiral.

Ce dernier marchait lentement, Berthin reconnut presque immédiatement une démarche qui trahissait l'habitude d'évoluer en gravité zéro.

« Quel âge avez-vous monsieur Berthin ? » demanda le vieil homme.

« Si Saint Paulus et le Prophète me le permettent, j'aurais vingt-trois ans dans deux mois, monsieur » répondit fièrement le jeune enseigne.

« ... Vingt-trois ans ... mm... à votre âge, j'avais déjà écumé une grande partie du Dédale ... et j'étais déjà aux commandes d'une corvette d'escorte de classe Kalintha. » dit Damascos, tout en fixant avec une certaine intensité son jeune enseigne.

Berthin connaissait par coeur les états de service du Vice-amiral ... ses débuts dans la Flotte Marchande, puis sa longue carrière au sein de la Flotte de Guerre de la Ligue, qui lui valut une profonde inimitié auprès de la Maison Li-Halan suite à ses actions d'arrière-garde durant la chute de Rempart. Puis,

il avait été employé par l'actuel Empereur lors de la défense du système de Byzantium Secundus, participant même à l'assaut final suivant la Bataille de Jéricho, la fameuse « Nuit des Faucons » ; avant de répondre à l'appel des sirènes de l'Amirauté Impériale dont il était maintenant l'un des quatre Vice-amiraux.

Berthin soutenait le regard de son supérieur : « Les temps de Jadis se prêtaient mieux aux promotions rapides, monsieur »... après quelques secondes de réflexion, il se maudissait d'avoir répondu aussi sèchement, priant pour que ce dernier n'en prenne pas ombrage et ne le renvoie sur la passerelle.

A sa grande surprise, Damascos arborait un large sourire ... « je me dois de reconnaître que vous avez de la répartie Vyar »

« Il connaît même mon prénom » se dit l'enseigne ...

« Vous semblez étonné que je sache jusqu'à votre prénom ... » dit alors le Vice-amiral

« Euh ... oui... voire même beaucoup... » Bafouilla Vyar Berthin avant de rajouter « ... Monsieur ! »

Damascos fut presque à deux doigts d'éclater de rire ... « Ah n'ayez aucune crainte mon jeune ami ... je ne vais pas vous envoyer faire une foulée Chauki. Mais vous conviendrez que je me dois de connaître les hommes, femmes et autres qui servent sous mes ordres, du plus humble au plus prestigieux ! »

« Bien entendu monsieur » dit Vyar.

Damascos tapota sa tempe gauche avec son index : « Je dois vous avouer que j'ai un peu d'aide » tout en jetant un clin d'oeil à l'enseigne.

Berthin comprit ce que ce geste voulait signifier ... « il a une machine pensante dans son crâne ! ... J'aurais du y penser plus tôt »

Ils arrivèrent enfin au Stratégium, l'endroit le plus sacré de tout navire de combat... que la plupart des commandants Hawkwood nomment encore d'après son appellation antique de Salle des Cartes. Damascos prit place sur le siège central, invitant son jeune subordonné à prendre place près de lui. Il appuya ensuite sur l'une des glyphes de contrôle : « Monsieur Anderson, veuillez lancer la procédure, je vous prie ! »

« Oui monsieur ! » répondit l'Officier des communications. « Je lance l'holo-conférence monsieur »

L'éclairage baissa graduellement jusqu'à ce qu'une pénombre s'installe dans la salle. Puis des formes verdâtres, semblables à des fantômes



commencèrent à se matérialiser en face du Vice-amiral. Vyar reconnut avec peine les quatre autres capitaines de la ligne Ventris, qui, une fois la transmission établie, saluèrent Damascos.

« Messieurs je vous remercie d'avoir pu tous m'accorder quelques minutes de votre précieux temps. » dit-il, avant de poursuivre, « Je pense que vous avez tous lu le rapport transmis par monsieur De la Hoya, et que par conséquent, je n'ai donc nul besoin de vous expliquer la situation. »

Les quatre officiers hochèrent la tête, alors que Berthin tentait de se souvenir du fameux rapport établi par l'officier de liaison sur Stigmata.

« Le plan est simple messieurs... » poursuivit le Vice-amiral alors qu'une holo-carte tactique venait d'apparaître entre lui et les autres officiers « ...l'ennemi nous fonce droit dessus à une vitesse frôlant les 38%, son vecteur d'approche est de -145 par +20... » Il pressa sur l'une des glyphes pour indiquer la position des vaisseaux de poursuite « ... et comme vous pouvez le constater, le Capitaine Qu Yan Hua conduit son escadre, composée de son propre croiseur et de deux frégates d'interception, dans le sillage des éléments ennemis qui sont à moins de 35 minutes spatiales de nos positions. Nous avons donc tout le temps nécessaire pour nous préparer à leur arrivée. »

Berthin notait mentalement toutes les informations que donnait Damascos, juste au cas où ... elles lui soient nécessaires pour parfaire sa formation.

« Nous allons donc appliquer la fameuse manoeuvre dite de Ligne de Fangorn... » Dit calmement le Vice-amiral.

« Messieurs Bonzyl et Erals, vous allez placer vos corvettes sur l'azimut 0.58 sur 3.14 en respectant une inclinaison elliptique relative de 178, votre mission sera d'interdire tout déploiement adverse sur nos flancs ! »

Une fois leurs ordres reçus, les deux spectres saluèrent leur supérieur et disparurent.

« Messieurs Ghalib et Fiodor, vous allez donc placer vos navires respectifs sur mes sabords, en respectant le vecteur tangentiel de l'Agamemnon. » dit Damascos alors que les icônes de deux bâtiments de guerre apparaissaient aux côtés du fier dreadnought impérial.

« La puissance de feu que nous développerons à tous trois sur cette ligne, sera amplement suffisante pour réduire les plus importants bâtiments adverses au silence avant qu'ils ne puissent répliquer. Vos ingénieurs devront avoir tenu vos lances prêtes à faire feu sur mon ordre seul. »

« Vous connecterez vos centres tactiques au notre pour l'acquisition des cibles. Nos escadrilles de chasse nous fourniront une couverture plus que suffisante pour que nous puissions nous concentrer sur nos objectifs premiers. Le sort du Rétribution est un exemple sur lequel nous devons méditer, l'adversaire n'a pas peur de la mort ou des Ténèbres entre les Etoiles, et la manoeuvre de Fangorn nécessite que nos boucliers soient réduits au strict minimum... sauf en ce qui concerne les frontaux bien entendu. »

Vyar remarqua que le Capitaine Ghalib voulait prendre la parole mais Damascos leva sa main gauche et le stoppa dans son élan. « ...Monsieur Ghalib, je sais que vous préféreriez appliquer la tactique standard Al Malik, mais vider tous nos sabords à torpilles et missiles avant de rejoindre Ventris n'est pas à l'ordre du jour ! Ai-je été assez clair ? »

La tension était presque palpable entre les deux hommes...mais le noble Al Malik hochait la tête en signe d'approbation.

« Bien messieurs je ne vais pas vous retenir plus longtemps ... vous avez vos ordres ... il est temps que nous passions à l'action. Vous pouvez disposer ! » dit froidement le Vice-amiral alors que les deux hommes le saluèrent avant de disparaître complètement ... la pénombre laissant à nouveau place à un éclairage normal auquel Berthin mit quelques secondes à se réhabituer.

« ... Fayçal ...je veux dire le Capitaine Ghalib est un bon commandant ... mais encore trop respectueux de la tradition de sa maison. » Dit Damascos en tournant son fauteuil vers Berthin. « Jeune homme, avec le temps et l'expérience, vous apprendrez vous aussi à discerner à qui vous pouvez faire aveuglement confiance et qui vous devez rappeler à l'ordre ! »

Berthin buvait toutes les paroles de son supérieur comme si elles étaient issues des Evangiles Oméga ... ou du célèbre Liber Tacticae, l'ouvrage de référence de tout cadet issu des rangs de l'Académie.

« Monsieur Berthin, je pense que ce qui va se produire d'ici 30 minutes spatiales, ne sera jamais enseigné à l'Académie, même celle de la Ligue... et c'est pour cela que je veux que vous restiez à mes côtés. »

Vyar ne savait pas quoi répondre ... et il tenta d'exprimer sa gratitude.

« Ne me remerciez pas ... il est normal que vous sachiez comment se déroule vraiment un combat spatial... » coupa sèchement le Vice-amiral « ... à partir de maintenant, vous êtes mon ombre et je ne veux pas vous voir à moins de deux mètres de moi, compris enseigne ? »

« oui monsieur, merci monsieur ! » s'exclama Berthin... fou de joie.

.....

Laure dirigea son escadrille jusqu'à la position impartie par le plan élaboré par le Vice-amiral ... puis, tous les vaisseaux se mirent en stand-by, n'utilisant leurs stabilisateurs que pour contrôler leur dérive... tous les cockpits s'illuminèrent l'un après l'autre d'une lueur rouge... des centaines de lucioles commençaient à illuminer petit à petit l'espace environnant.

« Bien les enfants, on reste statique tant que l'ordre ne nous aura pas été donné de passer en phase d'interception ... Mais vérifiez bien vos paramètres de vol et surtout tenez-vous hors de la route de tir de lances des bâtiments de ligne, Dame Blanche over ! »

Un à un, tous les membres de l'escadrille des Banshees répondirent affirmativement à l'ordre de leur meneuse.

Le glyphe de communication commença à clignoter, le lieutenant Mendoza voulait lui parler sur leur circuit privé.

Elle passa sur le canal inter-ailier : « Oui Dan, que veux-tu ?, over »

« Relax baby, ça va être du gâteau cette mission ... surtout avec le Vieux aux commandes, over »

Laure souriait sachant que son amant ne disait que la vérité ... mais elle ne pouvait s'empêcher, comme toujours, de penser au pire ... « déformation professionnelle Dan, Dame Blanche over ! »

.....



Dés lors, le compte à rebours était lancé... des centaines de paires d'yeux fixèrent le décompte des secondes qui défilait lentement ... inexorablement... la flotte symbiote se portant à la rencontre de la ligne Ventris.....

Sous la pression de ses doigts, il sentait sa sonde psychique s'enfoncer petit à petit parmi les méandres de la psyché de Sœur Stern. Il savait qu'il pouvait compter sur la vigilance de ses amis pour assurer la sauvegarde de son corps matériel alors que son esprit était occupé à scanner toute trace, même résiduelle, de corruption symbiote.

De part l'enseignement qu'il avait reçu au Séclusium Anima, il savait qu'il était dangereux pour un psychique de tenter de décrypter l'esprit d'un théurge, et encore plus de vouloir le scanner, cette pratique étant même proscrite si l'on suit à la lettre le Credo Orthodoxe qui s'applique aux Pénitents...mais il ne pouvait agir autrement.

Si le plan de bataille s'était déroulé comme prévu, il aurait eu à ses côtés le Fratre Armando de Sutek, le théurge par tradition rattaché à sa Fratrie. Roderick prit quelques secondes pour adresser une prière au Pancréateur et St Mantius, afin que ce frère soit encore en vie.

...Il sentait bien que sœur Stern, de son côté, faisait tout son possible pour qu'il ne se bute pas contre le fameux Mur de la Foi, cette barrière mentale quasi-impénétrable pour tout psychique résultant du fait que les théurges étaient constamment reliés aux Royaumes Empyréens.

Il avait réellement conscience que ces modestes dons n'étaient rien face à ceux de ces conduits vivants...même s'il avait surpris des discussions, toujours à mots couverts, lors de sa formation au Séclusium à propos de Fratres, et des membres d'autres ordres, dont celui de l'Eskaton, qui auraient reçu le don de la double habilité.

Il ne parvenait pas à imaginer la puissance colossale de ces individus, qui devaient cependant suivre à la lettre les divers préceptes et entraînements relatifs à l'endurcissement de l'Ame et de l'Esprit, afin que leur capacité de Jugement ne puisse pas se trouver entacher par une quelconque tentation.

« Frère, vous vous égarez dans votre propre esprit » lui dit la forme spectrale d'Ardanor

Il se ressaisit car il comprit que son esprit avait commencé à vagabonder au gré des souvenirs de Sylvia, pudiquement il se tenait éloigner des plus anciens pour ne s'intéresser qu'aux récents....

...Il se retrouva soudain projeté à bord du Rétribution, revivant à nouveau la cérémonie d'embarquement ... même si celle-ci lui semblait un peu différente, avant que le processus d'assaut ne soit lancé.

...Soudain, il ressentait la détresse qui avait empli sa sœur quand elle se retrouva éjecter malgré elle de son module d'assaut ... voyant s'éloigner les visages horrifiés de ses compagnons qui tendaient désespérément de tout faire pour la secourir, tout en essayant de sauver leurs propres vies...

...Il partagea sa frayeur quand, tel un ange, elle entama sa lente, interminable mais inexorable chute...escortée par une pluie de débris de toutes origines

...Il entraperçut durant un instant fugitif un frère aux commandes

au travers du cockpit de son chasseur de classe Archange exécutait le signe de la Porte.

...Il joigna ses prières aux siennes lorsqu'elle pensa sa dernière heure venue...le sol devenant de plus en plus proche ...

...Il remercia comme elle, Saint Mantius, le Prophète et le Pancréateur au moment où elle se réveilla en vie, au sommet des frondaisons de grands pins majestueux...

...Il ressentit sa joie quand elle entendit par le réseau de communication, plusieurs hommes chantant la Mélancolie de Mantius...

...Il revêcut l'espièglerie de sœur Stern quand elle surprit les deux inséparables éclaireurs Tritan et Dorian, alors qu'ils se pensaient suffisamment camoufler, voire même invisible à toute tentative de détection.

...Ils revirent de même ...avant que leur instinct ne les pousse à tourner leur regard la droite.

Soudain il fut attiré vers le versant opposé du vallon, observant une sorte de voile de ténèbres qui semblait corrompre les brumes et les nuées à mesure qu'elles dévalaient lentement les parois montagneuses avant d'aller se répandre dans la vallée ...

Ce phénomène était accompagné par une sorte de lente mélodie commençait à résonner, avant de se réverbérer en un écho aussi assourdissant que le fracas des vagues se jetant sur le rivage et qui semblait ne pas vouloir mourir...

Ce chant devenait ... de plus en plus hypnotisant et lancinante qu'ils le pensaient vraiment constituer par les sifflements de milliers de serpents. Roderick mit fin à l'union des esprits quand il se rendit compte que le spectacle auquel il assistait ne se déroulait pas uniquement sur le plan psychique ...

La mélodie gagna en force à mesure que le mur des brumes et de nuées passait d'un blanc immaculé à un noir d'ébène.

Roderick sentait que des Puissances Qlippothiques étaient à l'œuvre, menaçant de submerger grâce à cette vague déferlante tout individu doué de raison se trouvant dans le vallon, si rien n'était fait pour les contrer.

« Ardanor, mon Vénérable ami, ramenez notre sœur hors de ces lieux » lança le Frère Capitaine.

« Non, Roderick je ne peux pour laisser seul devant cet étrange phénomène... surtout s'il se produit en même dans les deux plans ! » protesta le spectre.

« Vénérable, il ne servira à rien que nous soyons trois à tomber devant sa fureur ... personne ne serait alors en mesure de stopper sa propagation ! » dit calmement Roderick.

...le bruit d'une balisette commença à se faire entendre ... frère Adams usait une fois de plus de son don pour contacter ses deux supérieurs.

« Mes frères, il semble qu'une puissance malfaisante soit en train de se manifester sous nos yeux ... mais nous ne pourrions pas la combattre ici ... »dit soudain Sœur Stern.

Roderick et le spectre d'Ardanor se tournèrent vers elle ... elle était nimbée d'un halo de lumière et se tenait droite face à la vague. Sa voix était devenue bien plus autoritaire et souveraine.

« Sœur Stern, votre place n'est pas ici ... » commença à dire Roderick.

« Ma place est là où le Pancréateur a choisi de m'envoyer ! » répondit-elle sèchement.



Roderick avait l'impression que la théurge avait été comme transfigurée, comme si la menace à laquelle ils tentaient de faire front, avait éveillé en elle une sorte de force à laquelle lui et Ardanor ne pouvaient qu'obtempérer.

« Notre devoir sacré est de combattre toute manifestation démoniaque ... mais ici, nous avons affaire à un Mal bien plus impétueux, et qui ne ressemble à rien de connu ... même pour moi ! » expliqua posément Sylvia.

« Même à tous trois, nous ne pourrions contenir une telle insulte jetée au visage du Pancréateur... et surtout pas ici, sur ce plan d'idées ! » argumenta-t-elle.

« Que nous conseillez-vous dans ce cas ? » demanda Roderick.

« ...De retourner dans le plan matériel tant que nous le pouvons encore, notre adversaire quelque il soit, ne nous a pas encore repéré. Nous avons donc un léger avantage, sans compter sur le fait qu'il paraît trop confiant, trop sûr de sa supériorité ... ce que nous pouvons mettre à profit pour l'abattre ! » Répondit calmement la Sœur.

« Ardanor mon ami, qu'en pensez-vous ? »

« Roderick, je respecte le fait que vous lui fassiez confiance et qu'elle soit mieux placée que nous pour comprendre cette menace soudaine, mais je n'ai jamais fui un combat où qu'il doive se produire, donc je remets en doute cette stratégie ! » déclama le spectre.

« Il suffit Vénérable » s'écria Sylvia « ... nous n'avons point le temps de nous quereller, et il serait folie que vous vous jetiez seul dans la gueule de l'abomination qui a trouvé gîte dans ces contrées ! » ...Ardanor tenta de répondre mais il faut aussitôt coupé dans son élan... « Faites cela et vous nous condamnez tous ... nous et ce monde, à subir les affres de l'Abysses ! ... Il me semble que pareille conduite est péché et violation du Code ! » dit Sœur Stern sur un ton impérieux.

« .. Mais mes intentions sont pures, je ne peux vous laisser remettre en doute ma foi et mon allégeance envers le Pancréateur ! » Hurla Ardanor offusqué.

« ... alors vous agirez avec bon sens et vous comprendrez que je n'agis moi aussi que dans Son Intérêt ! » dit calmement Sylvia d'une voix devenue plus douce ...« Partons mes frères, rejoignons nos compagnons qui ont tenté de nous contacter tantôt ! »

« Oui da, il me semble que ce soit la meilleure chose à faire » rétorqua Roderick avant de tendre une main vers son ami Ardanor pour lui dire en souriant : « allons Vénérable, vous

n'avez pas vous comportez comme un jeune acolyte que l'on vient de réprimander. »

Ardanor resta quelques secondes sans réaction, avant de prendre la main de Roderick:« Ci fait mon ami, même un Fratre du Cercle Intérieur a besoin d'être remis à sa place. »

Soudain l'épicentre de lumière noire commença à pulser, devenant étoile, avant qu'une colonne ne s'en élève vers le Firmament

.....

« ... messire, nous venons de perdre deux de nos satellites d'observation ! » dit soudain Myon « ... ils venaient juste de détecter à nouveau une violente poussée électromagnétique dans la zone de l'Ile de Zos ... d'une très forte amplitude »

« ... Rappelez immédiatement toutes les escadrilles de chasse et faites interrompre tout trafic sur zone ! » hurla le Baron Kerwin « ... Quelque soit l'origine de cette perturbation, je doute sincèrement qu'elle soit de notre côté ! » dit-il à l'attention de toutes les personnes présentes dans le Stratégicon.

Avant de rajouter : « ... je plains sincèrement les pauvres bougres qui sont piégés là-bas ! »

.....

...le Fratre se tenait toujours en arrière des deux éclaireurs... quand à nouveau son épée résonna à même son fourreau tel un diapason affolé...

Il s'arrêta quelques instants, et tourna sa tête vers l'Est ... tentant de scruter attentivement les falaises vertigineuses qui étaient lentement recouvertes d'un manteau d'une blancheur immaculée ...

« ... un problème frère Sylla ? » Demanda Christina ... qui était revenue sur ses pas quand elle s'aperçut que le Frère Bataille ne les suivait plus ...

« ... Non ma mie... Juste une vague impression ... l'orage qui approche sera aussi violent que soudain ! » Rétorqua Sylla, le regard toujours fixé sur les falaises.

« ... ce qui se terre là-bas n'est assurément pas de ce monde.» rajouta-t-il pour lui-même.

« Dépêchez-vous Sylla, notre commandant est impatient de vous rencontrer, nous devons arriver au campement avant que l'orage n'éclate ! » enjoigna Christina.

Le Fratre se hâta de rejoindre la jeune femme, non sans cesser d'observer du coin de l'oeil, l'avancée des nuées brumeuses... « ... peut-être que le Pancréateur va finalement exaucer mon souhait de ce matin ... » se dit-il en agrippant vigoureusement Ygraine pour atténuer le bruit qu'elle continuait à produire.

.....

« Hâtons-nous, il faut nous empresser de quitter ce lieu mes amis » dit Stern, en prenant les mains de ses frères dans les siennes ...

Tous trois s'éveillèrent dans le monde matériel, toujours sous la protection de leurs quatre autres frères ...

« Frère Capitaine... » dit Vladimir « ... nous avons des nouvelles ! »

« ... quel est l'expéditeur ? » dit Roderick tout en observant Sœur Stern qui venait tout juste de se placer à l'extrémité de l'aplomb rocheux, son regard assurément fixé sur les falaises orientales du vallon.

« ... frère Sylla ! »

Sylla suivait les deux éclaireurs au sein du méandre du campement de la soldatesque de l'Empereur Alexius, il hochait la tête de temps à autre pour répondre aux saluts des quelques vétérans qui avaient certainement du combattre aux côtés d'autres Fratres.

Il observait la façon dont certains membres de l'Auxilia utilisaient les murets des fermes en ruines pour y établir des nids d'armes lourdes, alors que d'autres, accompagnés par des Gardes ayant abandonné leurs armures de céramétal, étaient en train de creuser un réseau de tranchées défensives et autres emplacements piégés le long du périmètre de sécurité établi par le Haut Chevalier en charge.

Ce dernier se tenait immobile sur une bute au centre du campement ... le monticule était entouré d'une masse éparse de ruines de tout type mais il était aisé de reconnaître quel genre d'édifice se tenait là voilà quelques années ... le symbole de la Porte se dressait toujours fièrement au-dessus de son maître-autel de cérémonie ...

« Quel étrange endroit pour y établir le poste de commandement ... » pensa Sylla qui tenait toujours fermement la lame de Ygraine afin que son tintement se puisse s'échapper de son fourreau.

« Messire le Haut Chevalier » dirent à l'unisson les deux éclaireurs tout mettant genou à terre et en faisant claquer leur poing droit sur leur pectoral gauche, tête baissée.

Sylla resta debout tout en saluant le haut dignitaire impérial, il n'avait pas



oublié les quelques règles d'étiquette que ses précepteurs avaient réussi à lui inculquer.

Anton Van Gelder retourna son salut au Fratre avant d'enchaîner : « Haut Chevalier Anton Van Gelder, commandeur de ce qu'il reste de la XXIIème brigade des Légions de sa Majesté Impériale l'Empereur Alexius Ier » ... Avant de tendre sa main vers Sylla ...

Ce dernier serra la main du fier gaillard qui se dressait dans toute sa splendeur en face de lui : « Frère Sylla, membre de la Fratrie de commandement du Frère Capitaine Roderick pour vous servir messire ! »

« Fratrie de commandement ? Où sont donc vos frères d'armes mon ami ? »

Sylla se tourna de 90 degrés vers la gauche et pointa son index vers les falaises occidentales :

« Sur ces hauteurs mêmes messire ... mais n'ayez crainte, j'ai laissé bon nombre de marqueurs afin qu'ils puissent déterminer le chemin que j'ai emprunté pour me rendre dans ce vallon. »

« Fort bien ... ils ne font pas tarder à nous rejoindre alors » rétorqua Anton qui observait toujours attentivement l'étrange Frère Bataille qui lui faisait face ...

Sylla réfléchit quelques instants tout en souriant en coin : « J'ai entièrement confiance en les capacités d'éclaireurs de mes Frères messire ... mais il serait judicieux que je leur envoie un court message afin qu'ils puissent nous rejoindre avec hâte. »

Le Haut Chevalier maugréa une quelconque insulte dans sa langue natale avant de tourner la tête vers la clique de l'Ingénieur de Bataille qui tentait désespérément de contacter le centre de commandement. « Voilà des heures que Baffyn tente de joindre les autres unités qui forment notre fer de lance, mais comme vous avez du vous en apercevoir, seules une poignée d'entre elles ont été en mesure de nous rejoindre jusqu'à maintenant ... d'autres ont été contactées en usant l'antique système de pulsations. »

« Vous parlez du Code du Morse si je ne m'abuse » dit aussitôt Sylla

« Oui da, celui-là même ! »

Sylla sourit de nouveau : « ... nous l'employons aussi ... mais avec notre propre langage de bataille ... puis-je ? »

« Mais bien sûr mon Frère faites donc ... Baffyn et sa bande ne feront aucun inconvénient à faire une pause ! »

Sylla se dirigea vers la tente de fortune qui servait de Centre de communication et prit place en face de l'un des appareils utilisés par les Ingénieurs, sous le regard aussi interrogatif qu'inquisiteur de Baffyn, il tira une fiche de raccordement de son gantelet gauche et l'incorpora dans l'une des prises prévues à cet effet sur le côté de l'appareillage. « Je vous demande de faire attention à mes machines monsieur ... elles sont extrêmement fragiles et bien entendu, forts coûteuses à réparer ... » souffla Baffyn

« N'ayez donc nulle crainte Maître Ingénieur ... j'ai déjà utilisé un type de mécanisme lors de l'une de mes campagnes sur Hira » rétorqua cyniquement Sylla

« Utilisé ? ... mais l'utilisation de ses instruments est, par traité, le domaine exclusif de la Guilde des Ingénieurs » bafouilla

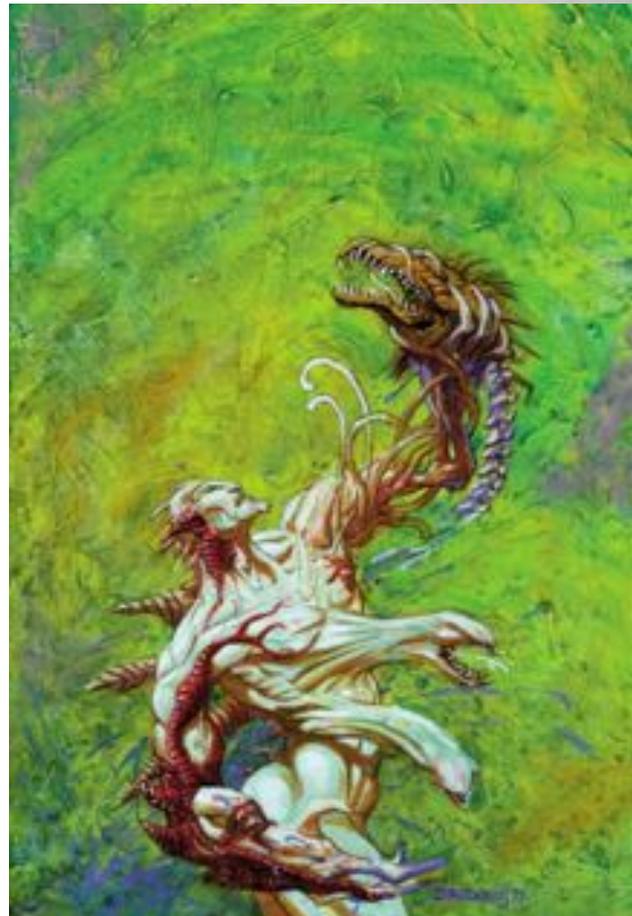
l'Ingénieur.

Sylla tourna alors sa tête vers le guildien, aussi incrédule que courroucé, apposant sa main droite sur son épaule et entamant un lent tapotage : « ... mon ami, pensez-vous réellement que lorsque vous êtes sur un champ de bataille, l'un des membres de votre caste est toujours à proximité ? »

Baffyn ne savait que répondrelaissant son regard aller du Haut Chevalier au Fratre.

« ...donc vous conviendrez que nous sommes souvent forcés de nous débrouiller par nous-mêmes ...maintenant je vous demanderai de bien vouloir me laisser contacter mes Frères ! » répliqua sèchement Sylla avant de reporter toute son attention sur les branchements et autres modifications qu'il venait de faire ...

Calmement, Sylla ajusta divers cadrans afin de que les instruments s'alignent sur la fréquence employée par sa Fratrie, utilisant celle employée par le système de communications interne de son armure pour aller plus vite. Un bip familier lui revint en écho quand il lança sa première série de pulsations. Il regarda Anton d'un air satisfait avant d'envoyer son message... étrangement, il ne parvenait ni à joindre Roderick ou Ardanor. Il décida alors de l'adresser à son vieil ami Vladimir et reçut le signal de réception convenu par le Protocole de l'Ordre.



Sylla prit note mentalement des diverses informations qu'il venait de recevoir avant de les transmettre en partie à Anton ... omettant de stipuler que sa Fratrie comptait depuis peu une nouvelle recrue ...

« ... dans combien de temps pensez-vous qu'ils seront là Frère Sylla ? » demande Anton.

« Je pense dans moins de trois cycles messire ... si les nuées n'éclatent



pas en orage avant cela... » Dit le Fratre tout en débranchant son armure de l'appareillage de communication.

« Maître Ingénieur je vous rends vos si chers instruments ... je vous jure que mon utilisation n'a en rien altéré leurs capacités. » lança Sylla au pauvre Baffyn qui se jetait sur son système de communication afin de vérifier si nul dommage ne lui avait été fait. « Je vais m'en assurer par moi-même » gémit-il avant d'ordonner à ses assistants d'entamer le long processus de correction et d'entretien des machines.

Sylla sourit en disant à Anton alors que tous deux quittés la tente : « Quelque soit le lieu, les Ingénieurs de Bataille se ressemblent tous »

Ce dernier répondit aussitôt : « A qui ne le dites vous pas mon Frère ... » Et tous deux éclatèrent de rire.

Alors que la lente mélodie ophidienne entonnée par ses fils et filles s'atténuait drastiquement decrescendo ... Xosakin s'extirpait lentement de la communion extatique qu'il avait entretenue avec sa Mère ...

Tout son corps avait été comme traversé par des centaines d'aiguilles... mais il arborait toujours son sourire de carnassier ... il avait pu grâce à sa Génitrice joindre ses autres frères.

il se délectait d'avance du « mauvais coup » qu'ils allaient jouer aux non-convertis ... sa progéniture sifflant à mesure que son contentement se faisait de plus en plus certain.

Les volutes faites de Ténèbres abandonnaient lentement l'espace de la grotte ... réabsorbées par les pores mêmes de sa peau cuirassée ... laissant de nouveau la place aux nuées immaculées ... et à une brume légère.

Il goûta une nouvelle fois à cette sensation orgasmique, s'enivrant de l'étreinte du Néant avant de se retourner, un large rictus aux lèvres, vers les autres Xildor ... qui s'étaient montrés récalcitrants à écouter sa Galta ... mais vue la force de la dernière communion, ils avaient certainement dû changer d'avis ...

Il fut presque heureux de voir la forme prostrée de Okknar, prise de convulsions sporadiques alors que son corps se prenait chaque seconde passante un aspect de plus en plus ophidien ... « Mère l'a choisi comme étant l'un de ses enfants ... il a reçu sa marque. » pensa Xosakin ...avant de porter son attention vers les comparses de l'ancien Zûldur.

L'urgunzaï fut presque heureux de voir que deux n'avaient pas été choisis ... observant les tas de cendres qui avaient été leurs corps.

« ... ils ont dû souffrir milles morts avant de La rejoindre ... » se dit-il tout en admirant les étranges postures dans lesquelles leurs cadavres s'étaient retrouvés pétrifier après qu'Elle leur ai révélés l'Ultime Vérité ... « ...Celle que se refusent à admettre ces maudits Phazûls ! » lança-t-il à l'emporte-pièce.

Il s'avança nonchalamment, se donnant une contenance somme toute impériale et impérieuse, déambulant parmi la masse grouillante de ses enfants, caressant la tête de son favori qui s'était lové le long de son bras gauche.

Son visage s'illumina d'un large sourire quand une bourrasque providentielle emporta les cendres des deux impurs pour les disperser aux quatre vents.

Recroquevillé sur lui-même, Okknar sentait son esprit disparaître dans les affres d'un abîme sans nom ... au fond duquel se tapissait la présence de Celle que l'on ne doit pas nommer.

« ... je t'entends rire, Xosakin ... mais sache que je ne suis pas prêt de m'avouer vaincu... surtout pas aussi aisément ... et par toi urgunzaï .. » se dit le Zûldur « ... tant qu'il me restera une once de quenpha pure à ma disposition ... je vous combattrai toi et ta Mère maudite...jusqu'à mon dernier souffle ... »

...inexorablement l'esprit d'Okknar s'enfonçait dans des ténèbres dont il ne pourrait pas s'extirper ... souffrant atrocement alors que son organisme se reconfigurait selon les souhaits et les désirs de l'Entité de par delà les Vide entre les Mondes.

Xosakin passa entre les deux autres Karaïzai, maintenant devenus des Xilkuzai sans s'en soucier .. leur conversion était entendue depuis longtemps .. alors qu'admirer le Zûldur tenter désespérément d'échapper à son sort, était un spectacle bien plus réjouissant et distrayant.

... Okknar avait résisté à son imprégnation depuis le début ... remettant perpétuellement en question, l'autorité souveraine de Xosakin, ce qui lui était insupportable ; surtout devant ses enfants.

Plusieurs fois déjà, l'urgunzaï avait été à deux doigts de le supprimer pour faire un exemple ... laissant à sa nombreuse progéniture le soin de s'occuper lentement de sa carcasse et vider la moelle de ses os... mais il avait grandement besoin des compétences du Zûldur pour accomplir les desseins de sa Mère.

Il s'accroupit au-dessus du corps toujours pris dans un cycle de convulsions « ... tu as finalement compris que le temps de l'affrontement était révolu Okknar ... Elle t'a parlé ... tu vois désormais ce qui se cache au-delà du Quensaam... et enfin la contempler dans toute sa majestueuse splendeur ... » Xosakin plongea son regard dans celui d'Okknar .. « ... te débattre ne fera que rendre ta conversion plus ... douloureuse..., mais tu avais déjà dû t'en rendre compte depuis un long moment ... mon frère ! »

Okknar entendait clairement la voix de Xosakin ... son corps semblant y répondre comme s'il était pourvu d'une volonté propre ... défiant ce peu de conscience qui refusait toujours l'inévitable ... « ... odieuse engance comment oses-tu me traiter de frère ... » ...à nouveau, Okknar sentit son esprit s'égarer, attiré par les tréfonds de l'Abîme qui murmurait son nom... dans un ultime effort, il parvint à mettre en place la dernière pièce du plan qu'il avait ourdi... « ...tu ne m'as pas vaincu ... mon corps t'obéit peut-être mais pas la totalité de mon esprit ... pas encore ... »

« Lève toi et montre à qui va ton allégeance dorénavant ... » hurla Xosakin tout en aidant l'ancien Zûldor à se relever ... titubant tel un ivrogne ... « sois fier de ta nouvelle apparence ... car elle est toute indiquée pour les tâches qui t'attendent ... »

Xosakin, tout en soutenant Okknar par le bras, s'avança vers l'entrée de la caverne ... « contemple donc notre nouveau domaine mon frère ! »

Par la mutation que son enveloppe charnelle venait de subir, Okknar pouvait dorénavant voir le monde comme l'ancien Galzaï, il lui était maintenant possible de voir au loin les humains envers lesquels Xosakin n'éprouvait que haine et dégoût ...ne songeant qu'à les exterminant sans pitié ... se nourrissant autant de leur peur que de leur chair ...

Lui aussi, par le lien qui venait de se former avec Xosakin, pouvait ressentir cette sensation à la fois nouvelle et ... ancienne, comme si elle sommeillait en lui depuis des éons ... telle une faim tenace qui commençait à se manifester dans la moindre fibre de son être ... « ... oui mon frère ... nous allons nous faire un plaisir de les châtier comme ils le méritent ... » dit Okknar, en levant le canon de son Quenorngal en direction du campement que s'ingéniait à consolider les humains.



Xosakin faillit s'étouffer en entendant les paroles que venait de proférer Okknar ... « mon frère ... je vois que la communion avec notre Mère t'a été plus que profitable... j'avais toujours senti qu'une âme de guerrier s'était incarnée à tort dans ton ancienne enveloppe ... »

Okknar tourna son visage vers Xosakin ... « ...Oui mon ami, il était temps que je m'aperçoive de mon erreur ... mon esprit est clair dorénavant ... et je fais faire en sorte que sa Galta soit respectée par tous ! »

« Nous le ferons mon frère ne sois pas inquiet ... avec toi à mes côtés notre victoire est assurée ! » dit Xosakin avant d'éclater de rire ... sans prêter attention à une lueur étrange émanant du Quenorngal sur lequel s'appuyait tant bien que mal le nouvel Okknar.

Lentement la masse chaotique des xilkuzai se mit à entonner une nouvelle mélodie ... noyant de nouveau la caverne sous un déluge de sifflements ophidiens.





STIGMATE

Le comte phénix Aryus Hawkwood croisa les mains derrière son dos, pivota sur place et gagna le centre de la pièce, face à ses recrues, ses « Enfants du Tourment ». Je vais me mettre à sa droite. Il balaie encore une fois l'assemblée du regard, jugeant les qualités de chacun. Je ne sais si c'est vraiment eux qu'il inspecte, ou moi au travers des combattants que j'ai sélectionnés. Voleurs, prêtres défroqués, marchands véreux, scientifiques fous, eskatoniques pénitents, antinomistes repentis... et même des victimes d'erreurs judiciaires ou des boucs émissaires : tous ceux-là avaient en commun un penchant pour une forme de combat guerrière.

« Ils me semblent tous aptes, Ekyr. » dit-il doucement, sans esquisser le moindre mouvement du reste de son corps. « Mais nous devons encore décider lesquels passeront l'épreuve finale et lesquels échoueront. »

« L'épreuve finale, comte ? » je l'interroge avec inquiétude. Je ne sais pas ce qu'il a en tête, je croyais pourtant avoir fait le nécessaire...

« JE SUIS LE COMTE COMMANDEUR ARYUS DE L'ORDRE DU PHENIX DE NOTRE BIEN AIME EMPEREUR ALEXIUS », aboie-t-il, sa voix tonnante emplissant le vaste entrepôt.

« Je suis le COMMANDEUR de la 13ème section pénale », il me jette un bref regard, « que certains d'entre vous connaissent sous le nom de la Légion du Tourment. C'est moi qui vous ai rassemblé dans cette prison dans la prison qu'est le 4ème Bâtiment pénitentiaire de Stigmat pour vous faire une proposition. J'ai besoin de combattants, de guerriers comme vous, pour participer à une mission dangereuse.

Il est très possible qu'aucun d'entre vous n'en revienne.

Nous vous soumettrons au pire entraînement qu'Ekyr puisse imaginer et j'attendrais de vous une obéissance aveugle. En retour de vos services, je vous offre le pardon total des crimes pour lesquels vous avez été arrêtés et condamnés. Survivez à la mission et vous êtes libres de reprendre la vie que vous pourrez. Si vous y restez, vous serez graciés à titre posthume par notre saint-père Kerk des Avestites, de sorte que votre âme sera lavée de tout péché et pourra rejoindre le Pancréateur.

Rappelez-vous qu'une vie passée sans Le servir est doublement perdue, dans ce monde et dans celui qui suit. Je vous rappelle également que vous êtes tous des sujets de notre bien-aimé empereur, que vous lui devez loyauté et fidélité ainsi qu'à l'empire qu'il protège de la fureur des entités ténébreuses des Qlippoths par sa bienveillante lumière.

Je vous donne une nouvelle chance d'honorer ces ser-

ments. »

Je regarde le Commandeur. Il se tient droit, les mains au repos derrière le dos. Je ne vois pas son visage mais je me souviens de la dernière fois que je l'ai entendu prononcer ce discours, adressé à moi et une centaine d'autres hommes, l'an passé. Les mots étaient identiques, son visage, irradiant la confiance et la sévérité, ses yeux gris acier fiers et sincères. Il croit vraiment qu'il est là pour sauver nos âmes de la damnation. Et c'est peut-être vrai.

C'est ce que pensais Okryr, mon vieux pote Vorox, jusqu'au moment de sa mort, écrasé sous le nombre des assimilateurs génétiques symbiotes. Après tout ce que j'ai vécu chez les Enfants du Tourment, j'imagine que je me suis un peu racheté...

« Taffir, » dit Aryus en fixant l'ex-chevalier impérial Almalik, « Est-tu volontaire pour cette mission ? »

« OUI, COMMANDEUR ! » réplique-t-il et je peux déjà l'imaginer monter à l'assaut au commandes d'un véhicule, évitant les spores et les canons acides, sa voix résonnant comme les trompettes du jugement dans le cœur de chaque suivant. « C'est un HONNEUR et un PRIVILEGE de servir à nouveau l'empereur ! »

« Shelyt, » demande le Commandeur, « es-tu volontaire pour cette mission ? »

« Si ça peut me sauver de l'exécution, sûr, » dit-elle et je vois déjà sa leste silhouette d'Ur-

Ukar partir en éclaireur dans la jungle étouffante et enténébrée de Stigmat.

« Erkbrand, es-tu volontaire pour cette mission ? » demande Aryus à l'ancien assassin de Byzantium Secundus.

Erkbrand hésite, regarde autour de lui, puis ses yeux reviennent sur le Commandeur et le tueur fait un pas en arrière.

« Je ne veux pas mourir, » bafouille celui qui fit trembler les gens de la capitale pendant une année par ses trente abominables meurtres. « Je préfère encore rester ici, mesire... enfin, commandeur. »

...

Ekyr venait de descendre du glisseur piloté par Taffir Almalik. Après la roulade d'usage, rapidement imitée par l'ensemble de l'escouade, il activa d'un geste expert son champ de force.

Tous se mirent en position dans la large clairière, les voix des damnés grésillants dans les hurleurs sur le canal 99 alors qu'ils faisaient leur rapport. Aucun ennemi en vue. Le cliquetis des armes enclenchées se fit entendre et en



bruit de fond celui des lames de formes diverses tirées de leur fourreau dans une mélodie grinçante, annonciatrice d'actions sanglantes.

Shelyt, maussade, actionna le mode infrarouge de sa visière et fixa le complexe qui se nichait dans la clairière aux ombres crépusculaires.

Elle passa sur le bâtiment central, sur la serre, l'entrepôt et les dépendances des serfs qui s'occupaient de l'entretien des scientifiques.

A la lisière un groupe d'oiseaux parés de vives couleurs s'élançait au-dessus de la jungle dans le soir rougeoyant de Stigmaté.

Un fardier usagé était encastré dans la porte de l'entrepôts, criblé d'impacts de balles et marqué de longues et profondes déchirures sur toute la carcasse métallique.

Si Shelyt hésita, ce ne fut que le fragment d'un instant avant d'hocher la tête.

« Il devrait y avoir vingt sujets de l'Empereur selon le briefing. »

« En marche, Shelyt en éclaireur sur le toit du bâtiment central, que quelqu'un l'accompagne pour couvrir sa progression. » ordonna aussitôt Ekyr. « Pour les autres, chacun son objectif. Il s'agit de sauver et d'aider ceux qui sont encore vivants ici à regagner le convoi, puis un lieu plus sûr. On ne fait pas de fioritures, rapidité et efficacité. C'est le dernier groupe de la journée et les symbiotes sont peut-être plus proches, maintenant. »

Dans le silence relatif que leur octroyait leur équipement, l'escouade Absolution se mit en mouvement.

Les Enfants du Tourment foulaient une fois de plus le sol de Stigmaté...

« Et voilà ! Je crois bien que c'est la fin... Les gens me prennent pour un benêt parce

que je ne peux pas parler... Et sur la petite planète d'où je viens, ben être benêt ça ne rapporte que des ennuis. Voilà pourquoi je suis à bord de ce pénitencier... »

«... En retour de vos services, je vous offre le pardon total des crimes pour lesquels vous avez été arrêtés et condamnés. Survivez à la mission et vous êtes libres de reprendre la vie que vous pourrez.

Si vous y restez, vous serez graciés à titre posthume par notre saint-père Kerk des Avestites, de sorte que votre âme sera lavée de tout péché et pourra rejoindre le Pancréateur...»

« Ouais ouais ! Et quand on n'a rien fait ? »

«...C'est un HONNEUR et un PRIVILEGE de servir à nouveau l'empereur !...»

« Bien sûr ! Et il fait des choses pour nous, lui ! À part balancer de la chair fraîche aux symbiotes ! C'est marrant, le petit gars à côté du commandeur n'a pas vraiment l'air dans son assiette... Il a l'air d'être là depuis longtemps. »

Des gens en uniforme nous équipent... deux d'entre eux sont en train de faire des paris sur

les survivants de la mission.... je suis donné à 2 contre 1. Ma carrure y est pour beaucoup... J'espère juste que je vais revenir entier.

Nous voilà partis.... personne ne me parle, ça tombe bien, ça ne me change pas de d'habitude....

Le chef fait une roulade et tout le monde l'imité... Allez, on va faire pareil... Nous voilà donc sur Stygmate, près d'un complexe, à la recherche de survivants...

«En marche, Shelyt en éclaireur sur le toit du bâtiment central, que quelqu'un l'accompagne pour couvrir sa progression.» Je lève la main et lui emboîte le pas... plus je serais loin du groupe, mieux ça ira !

Shelyt se retourna et fit une grimace quand elle me vit...

«J'espère que tu sais utiliser un flingue et te faire discret ?»

Je hochais la tête en signe d'approbation. Et la suivais à une distance raisonnable.

À peine 300 mètres de franchis dans la clairière que l'Ukarite se figea. Je vis alors juste au dessus d'elle, émergeant d'une fenêtre, une sorte d'insecte gigantesque, je décrirais cela comme une mante religieuse de la taille d'un poney. Shelyt ne l'avais pas vu mais elle semblait en avoir repéré une demi-douzaine dans le rapport audio qu'elle fit au chef.

La mante au-dessus d'elle glissait silencieusement. Mon arme était prête !

Ce n'était pas encore la nuit, l'air était encore chaud et humide.

Le caporal Ekyr essuya la sueur de son front et poussa de



nouveau sur le fardier encastré. Cela faisait bien 10 minutes que lui et 3 autres guerriers, dont un musculeux vorox du nom de Rybk' s'évertuaient à ouvrir ce maudit passage dans l'atmosphère moite mais le fardier n'avait pas bougé d'un pouce.

... Rapidité et efficacité ...

Ils étaient tous les quatre en face de l'entrepôt, enfoncés de 200 mètres dans la clairière.

Au centre de celle-ci, le bâtiment principal de trente étages, une centaine de mètres plus avant de leur position, n'égalait pas en hauteur les arbres à la lisière.

Celle-ci, d'un kilomètre de diamètre environ, abritait sur l'extrémité Est une serre, quatre autres guerriers y arriveraient dans quelques instants. Hormis les cris des oiseaux qui s'étaient envolés à leur atterrissage et leurs ahanements d'effort face au fardier, un silence oppressant régnait dans la clairière et ses environs.

Ekyr constata distraitemment que les hautes herbes proches des bâtiments (elles faisaient un bon mètre de haut en temps normal) avaient été brûlées mais avaient eu le temps de repousser.

Elles faisaient un demi mètre...

Il leur semblait entendre des exclamations étouffées de l'autre côté des murs de l'entrepôt.

« Bon les gars, on va pas y passer la nuit. Vu qu'il n'y a pas de fenêtres pour ce foutu entrepôt, on passe par le toit. On fera une ouverture au laser s'il n'y en a pas là-haut. On pourra p'têt récupérer le fardier de l'intérieur... »

Le Hurlleur grésilla.

« Chef ? Shelyt ici. Cinq symbiotes sur le mur ouest du bâtiment principal. Je fais quoi ? »

« Tu bouges, comme s'ils n'étaient pas là. Vaut mieux que nos deux groupes s'ignorent. On est pas là pour livrer une guerre, juste pour évacuer. Pas question que le bruit

en rameute d'autres. Si tu dois combattre, fais vite et bien et ne laisse pas de survivants. Tu as des grenades anti-personnel, non ? Ou bien ton garde les a. Une minute... »

Ekyr assura le vorox qui grimpait lestement sur le toit à l'aide de cordages et de grappins tandis que les deux autres assuraient la sécurité au sol. Le vorox s'aidait de deux mains pour grimper et des de cordages et de grappins tandis que deux autres il tenait en joue tout ce qui pourrait jaillir sur le toit. Puis Ekyr activa de nouveau son hurleur :

« Taffir ? T'es là ? »

« Toujours là. »

« Bon. On passe tous les deux sur le canal 150. »

« Reçu, c'est fait. »

« Shelyt et son garde sont au bâtiment principal, vers le mur ouest. Il y a cinq symbiotes environ. »

« Merde ! »

« Ouais. Bon tu files les couvrir avec les canons du glisseur. Tu n'ouvres pas le feu avant eux, compris ? S'il n'y a pas encore eu combat ou quand vous aurez fini, vous vous assurez que le bâtiment est en état, puis tu les montes sur le toit et tu attends les instructions. »

« Bien. Je suis parti, Taffir, terminé. »

« Reçu. »

« Shelyt ? Shelyt ?! »

« Oui caporal. Je crois qu'il y en a un au-dessus de moi... »

« Taffir est en route. Le symbiote t'a vu ? Alors fait rapide, si possible sans alerter tout le monde. Après vous vérifierez que les installations du bâtiment fonctionnent, puis Taffir vous emmènera sur le toit et tu nous cou-

vriras pendant que ton garde sécurisera le bâtiment.

Shelyt ? »

« Shelyt ! »

« Hé, le garde !? »

« .../... »

Espérons que ces trois-là accomplissent les objectifs...

Ekyr se glissa dans l'entrepôt. L'atmosphère y

était lourde, comme si quelqu'un avait réglé le climatiseur sur tropical.

À la lumière des torches à fusion, il vit une dizaine de visages hagards qui les dévisageaient... Et deux poutrelles métalliques fortement arrimées qui maintenaient le fardier.

Ekyr sourit méchamment en pensant aux moments harassants passés à peine quelques instants plus tôt...

« Mais c'est qu'on a des petits malins chez ces survivants... »

« Bon, comme pendant le petit stage de formation que l'on nous a donné...

Allongé, le fusil bien collé à l'épaule, ralentir sa respiration... »

Le symbiote continue à descendre et suis du regard Shelyt, qui se déplace lentement, en rampant.

Blam !

La partie avant du symbiote lâche prise et tombe avec un bruit mat juste à côté de Shelyt. La partie inférieure est toujours accrochée à la liane.

Shelyt se jette sur le côté et ouvre le feu sur deux symbiotes qui surgissent des bois en poussant des cris inhumains !



Je me remets debout et amorce un arrosage en règle de la lisière et du couvert forestier tout en marchant vers l'Ukarite. Elle me regarde, me fais un signe de tête pour que l'on se mette à couvert.
Je hoche la tête.

« Pourquoi pas.... Mais les symbiotes n'attaquent qu'au corps à corps.... Donc il suffit de les éliminer avant qu'ils ne nous touchent »

Nous sommes à couvert, trois symbiotes sont à terre, les autres ont disparus. À ce moment le hurleur grésille :

« Ici Taffir, j'arrive au point bêta dans 30 secondes ! J'ai entendu des coups de feu. Ca va? »

« Ca va très bien ! » réponds sèchement Shelyt. Nous avons tous deux les yeux fixés sur la forêt. Il fait trop chaud et trop humide... le soleil commence à décliner et la forêt à s'assombrir...

« On se retrouve au point bêta. Fais gaffe à toi, on a dézingué 3 symbiotes. Les autres ont dû se replier... on va sûrement avoir de la visite. »

J'emboîte le pas à Shelyt et nous nous dirigeons vers le point bêta.
Plusieurs yeux nous regardaient nous déplacer, j'en suis persuadé. Et pas tous humains...

Le soleil était bas sur l'horizon, éclairant cette étrange installation d'une lumière rougeâtre. Ils étaient arrivés au complexe en fin de journée. Situé au confluent de deux rivières qui irriguaient cette région de la jungle, il ressemblait à un assemblage d'entrepôt et d'habitations modulaires.

Ekyr s'étonnait de n'avoir qu'entraperçu quelques oiseaux, en dehors des réfugiés.

Leurs uniformes leurs collaient à la peau par la sueur. À 300 mètres de là, dans la serre, un des Damnés entrait en piratant l'accès par la porte en néobéton recouvert de luminite et s'aventurait dans le bâtiment. Les piliers rouillaient dans l'atmosphère humide. Des échantillons de plantes étaient stockés partout dans la salle. Une passerelle en grillage était rendue glissante par la moisissure.

Un autre Damné poussa un cri dès l'entrée de la serre. Le chef de l'escouade arriva peu après.

« Qu'est-ce que c'est que cette chose ? » demanda celui qui avait crié en désignant une zone de culture éclairée par sa torche en fusion.

Des appareillages pulvérisaient des nutriments dans le bac de culture et le Damné recula, dégoûté.

Le chef s'approcha et eu un haut le cœur en regardant la chose qui ressemblait à un ballon pourri, boursoufflé et suintant de la taille d'une tête humaine, où un croc jaunâtre et un œil sans paupière d'une clarté d'azur se mouvaient. Ça dégageait une odeur pestilentielle tout en émettant une pulsation régulière.

Aucun des Damnés présent ne s'y connaissait en xénoculture et de toute manière, ils n'avaient pas passé assez de temps sur Stigmate pour connaître la flore locale. Tous sentaient pourtant au fond d'eux-mêmes que cette... chose, n'était pas naturelle.

« Brûlez-moi ça. Choppez un lance-flamme et cramez-moi ce truc ! » Cria le chef en avançant dans la serre.

Un damné était sur le point d'obéir quand il entendit le bruit caractéristique d'un Masseri 10 mm Exterminateur qui se fit entendre, suivi de six tirs de Martech Indigo à pleine puissance. Tout stoppèrent et scrutèrent les parois de la serre.

Le chef reçut un appel sur le canal 99 de son hurleur.

« Ici Ekyr. On a eu une échauffourée avec les symbiotes au complexe principal, 100 mètres de votre position. On est vainqueurs. Soyez sur vos gardes. Terminé. »

« Reçu. On va explorer la serre. Terminé. »

Ca ne faisait qu'une heure qu'ils étaient arrivés au complexe mais déjà le caporal Ekyr sentait que quelque chose ne tournait pas rond. Quelque chose de grave allait arriver, il en était intimement convaincu.

Les Damnés qui l'accompagnaient étaient en train de charger des caisses dans le fardier, à l'ombre de l'astre rougeoyant qui commençait à cogner dur sur les casques impériaux des guerriers.

Ekyr jeta une caisse de plus dans les bras du Vorox, qui débitait une litanie où les mots « maudits », « perdus » et « étranges » revenaient sans cesse.

« Tu veux pas la fermer un peu, ça nous reposeras. Evidemment que quelque chose ne va pas, espèce de grand échalas ! C'est pour ça qu'on est là ! C'est pour ça qu'on aide ces crânes d'œufs de scientifiques à évacuer leurs installations et qu'on se casse le dos à fourrer toutes ces putains de caisses dans ce putain de fardier ! »

Le Vorox regarda le visage tout rouge d'Ekyr et eut l'impression qu'il allait exploser.

« M'regard' pas comme ça, putain ! Ni aucun d'entre vous ! » Le caporal Ekyr jeta un regard circulaire sur les Damnés de l'escouade Absolution qui s'étaient tous arrêtés pour le regarder. Ekyr brancha son hurleur pour que tous l'entendent.

« Par Alexius, arrêtez de geindre comme des pucelles effarou-



! On est des gars du Tourment quand même ! On est ici parce que quelque chose déconne ! J'veux dire que le Commandeur Aryus s'est pas dit : « Tiens... Pourquoi pas déployer vingt damnés dans ce secteur, après tout, il ne se passe jamais rien sur cette planète, non ? »

Est-ce qu'il a dit un truc pareil ?

Evidemment qu'il n'a pas dit une merde de ce genre ! On est là parce qu'on est des damnés, dans tout les sens du terme, que c'est pour ça qu'on nous envoie dans ces putains de pires coins ! Les gens se jettent à notre cou juste parce qu'on est là quand il faut, vous croyiez quand même pas qu'ils font ça par plaisir, vous avez vu vos têtes ? Allez, magnez-vous ! Mettez-moi toutes ces maudites caisses dans ce fardier. Et laissez-moi vous dire une dernière chose... »

Ekyr arrêta de crier et grimaça en regardant ses guerriers. On aurait dit quelque bête fauve venue à l'état d'humain mais qui garderait toujours dans le regard une lueur de démence sauvage.

« On est des Damnés des Enfants du Tourment. On est des tueurs. Y'a intérêt que c'qui arrive soit salement moche, parce qu'une fois qu'y vont s'pointer ici, ils vont nous trouver et ont va leur botter leurs culs merdeux tellement de fois qu'ils vont souhaiter ne jamais être nés !!! »

La clameur monta d'un peu partout, dans les hurleurs aussi, et même le Vorox hurla de fierté.

Il était fort le caporal pour les discours ! Les scientifiques qui oeuvraient dans les parages se demandaient ce qui se passait, mais de toute manière ils étaient bien trop tristes pour se mêler à la joie des Damnés.

En son for intérieur, Ekyr aurait voulu savoir pourquoi on l'avait envoyé dans ce trou paumé, comme tous les autres.

« Je reçois un message urgent », dit Taffir à Ekyr sur le canal 150.

« Ok, transmet-moi ça sur un canal différent. Le 7. »

« C'est le Gouverneur en personne, caporal. Il voudrait savoir pourquoi on est encore là et il a pas l'air content du tout... »

Ekyr s'assit sur le siège du fardier pour souffler un peu en regardant les gens qui s'affairaient. On ne pouvait faire plus vite ou bien il faudrait abandonner le matériel. Peut-être que le gouverneur avait des plans sur le complexe, mais ses plans étaient le cadet des soucis des Enfants du Tourment. Il avait reçu l'ordre d'évacuer les

gens et leurs biens et de s'assurer que la zone était « propre ». Il contacta Taffir.

« On bouge pas parce qu'on en a pas encore reçu l'ordre du Commandeur. Dites-lui ça. »

« J'lui ai déjà dit, caporal. Mais il veut savoir pourquoi on n'a pas encore reçu l'ordre. »

« Dites-lui que je vais demander moi-même au Commandeur. »

Ekyr se releva et marcha vers l'arrière de l'entrepôt, et trouva un endroit où il était relativement seul.

Il observa la lisière de la clairière et se demanda s'il devrait décidément tout faire tout seul sur cette foutue planète.

Mais il avait confiance, confiance en Aryus qui dérouterait le message du gouverneur d'une façon ou d'une autre quand celui-ci s'adresserait directement à lui. Et en ses guerriers, qu'il avait entraînés suffisamment pour êtres plus efficaces



que lorsque lui-même avait commencé sa première mission.

Un an de cauchemar. Un an de repentir. Ekyr pensait que celle-ci serait indéniablement plus courte. Il espérait surtout trouver sa paix intérieure comme d'autres l'avaient fait. Tout à ses

réflexions, il s'aperçut soudain que l'ombre s'était accrue autour de lui. Le soleil déclinait et se couchait définitivement, couvrant d'un or immaculé ce coin du monde.

Le caporal retourna d'un pas lourd vers l'entrepôt et chercha un damné du nom de Melkos, spécialiste en logistique. Le Vorox lui dit qu'il était parti dans l'aile Ouest de l'entrepôt en grande discussion avec deux scientifiques sur les conditions d'évacuation. Mais c'était plus d'une demi-heure auparavant.

« Melkos ? Melkos ! »

Ekyr inspecta plusieurs pièces mais ne trouva pas âme qui vive. Enervé, il appela le Vorox pour l'aider dans ses recherches. L'imposant xénomorphe vint et lui remis son Volcan. Le grand xénomorphe s'était équipé, à tout hasard, de sa Janhisak, une mitrailleuse légère qu'il avait trafiqué pour accroître son chargeur et sa précision. Un lance-grenade Dreskel, mis en bandoulière, complétait son équipement.

Ekyr prit son Volcan, le chargea et tous deux continuèrent l'inspection :

« Séparons-nous et trouvons Melkos. »

Ce fut le Vorox qui trouva Melkos et les deux scientifiques. Enfin, ce qu'il restait d'eux. Réduits à l'état de pulpe sanglante

et d'os broyés, leurs restes tapissaient les murs de la pièce numéro Treize de l'entrepôt.

Le Vorox se détourna pour vomir et contacta son supérieur.

« Ils sont là, caporal. Pièce Treize. »

« Bien joué mon gars, j'arrive. »

Le vorox se retourna pour examiner à nouveau le lieu du massacre. Il lui sembla voir une chose qu'il avait d'abord prise

pour un pilier se déplacer. Le grand xénomorphe arma sa Janhisak...

Deux énormes membres chitineux de la taille d'un humain adulte traversèrent les poumons du Vorox dans une gerbe de sang qui éclaboussa le mur face à l'entrée de la pièce.

Toujours conscient, Rybk', crachant le sang, trouva la force de décharger son arme à bout portant. La monstruosité encaissa un chargeur complet, ce qui lui fit émettre un terrifiant rugissement avant de trancher en deux le torse du Vorox, dont les deux parties du corps s'effondrèrent sur le sol ensanglantés.

Le symbiote cessa d'imiter les couleurs des murs, laissant apparaître des écailles noircies là où les munitions de la Janhisak l'avaient touché. Il fonça alors dans le couloir à la recherche de proies...

Le cœur battant follement, Ekyr courait vers la pièce treize quand il vit la monstruosité approcher. Faisant aussitôt demi-tour, tout en vidant son volcan sur la chose en un

mouvement digne des meilleurs soldats des légions impériales phénix, il repartit en sens inverse à toutes jambes !

« Barrez-vous ! Retraite ! Retraite ! » Hurla Ekyr dans les couloirs et sur tout les canaux de son hurleur.

Ses tirs, fort heureusement, avaient touchés dans le mille son poursuivant qui dû faire halte sous la tempête de feu qui le meurtrissait. Son sang dégoulinant du corps, le symbiote poussa un hurlement rageur...

A 500 mètres et cent pieds de hauteur de là, dans les airs, Taffir n'en menait pas large en entendant des cris de panique sur tous les canaux.

« Mais qu'est ce qui se passe, bon sang ! »

Jetant un regard au travers des hublots du cockpit, une vision d'horreur s'offrit à lui.

La lisière bougeait.

Des centaines de symbiotes recouvriraient bientôt l'espace séparant la forêt des bâtiments du complexe. Et les gars étaient à terre !

Taffir n'eut besoin d'aucun ordre pour descendre récupérer Shelyt et son compagnon, qui montèrent à bord juste assez vite pour ne pas embarquer un symbiote avec eux – et encore ce fut grâce au garde qui vida obligeamment son fusil sur la chose. Ensuite Taffir passa en vol planant et déclencha en simultanément tous les canons de son glisseur, comme l'Ur-Ukar furieuse et son compagnon muet vidaient leurs munitions de leur côté, sur la horde xénomorphe.

300 mètres plus loin, dans la serre, l'équipe de damné en patrouille vit soudain les parois de néobéton se couvrir d'ombres de crocs et de griffes, avant d'être engloutie sous une marée symbiotique où les rafales de masseri se firent de plus en plus

anecdotiques, avant de s'éteindre définitivement...

Au hangar, l'équipe d'Ekyr et les scientifiques, groupés sur un fardier vrombissant, tenait en respect le cercle grossissant de l'armée



symbiote...

« Je croyais pourtant qu'on était à la LIMITE des lignes ! »

« Tirez ! Tirez !!! »

« Chargeur !!! »

« Encaisse ça ma beauté ! »

« Ouiiiiii ! Feu ! Repentez-vous, la fin des temps est arrivée ! Je suis son héraut !!! »

« Nous allons mourir ! »

« Quelle horreur ! »

« Pancréateur, son bras ! »

Inexorablement, le cercle se refermait...

Ekyr courait, volait presque à travers les couloirs. En arrivant dans la pièce de sortie, il trouva deux scientifiques terrifiés, les plaqua contre un mur afin de leur expliquer ce qu'il avait affronté. Il voulait comprendre contre quoi il se battait car il ne connaissait pas cette espèce de symbiote.

« Qu'est ce que vous faisiez ici ? Quelles expériences ? REPONDEZ ! »

Tout à coup un énorme membre chitineux de plus de deux mètres traversa le mur et se referma sur les deux ingénieurs. Du sang jaillit de leur bouche ouverte de stupeur sous le choc de la griffe qui compressait leurs abdomens et l'instant suivant leurs entrailles se répandirent sur le sol tandis que la portion de mur effondrée laissait entrevoir une gueule noircie, garnie de crocs démesurés. Ekyr se jeta sur le côté puis s'enfuit devant la chose, avec le mince espoir de lui échapper.

« Il peut nous voir ! Il doit sentir les vibrations de nos corps à travers les murs, comme les serpents ! »

Le fardier était toujours vers l'entrée, mais n'irait probablement plus nulle part. Des damnés couraient autour, déchargeant leurs armes sur la horde affamée, dont certains membres effectuaient aléatoirement des bonds fantastiques en vue de goûter la chair humaine qui se tenait au milieu d'eux.

Des cadavres, déjà, étaient traînés par une jambe où un bras jusqu'aux gueules avides afin d'être assimilés dans une violence inhumaine.

Le caporal trébucha sur un de ses damnés, enfin sur ses jambes. Le torse était plus

loin, encastré dans la porte du hangar qui gisait à trois mètres devant l'entrée. Ses viscères pendaient sur le sol. Le plus horrible était qu'il vivait encore. Il trouva la force d'agripper le bras d'Ekyr et le supplia de l'emmenner avec lui.

Ekyr tira un seul coup de son pistolet de bottine. C'était tout ce qu'il pouvait faire pour lui.

Ensuite il se jeta à couvert sous les roues même du fardier tandis que suite à un saut incroyable, un symbiote venait d'emporter avec lui un scientifique, lui tranchant net les deux bras qu'il avait levé en une pathétique défense.

Des morceaux d'anatomie humaine s'éparpillèrent un instant au-dessus de la horde symbiote, avant de retomber dans les matrices d'assimilation...

Ekyr réalisa deux choses : que jamais il ne pourrait oublier les cris des gens morts ici, pas tant qu'il vivrait. Et qu'à ce rythme, sa vie ne durerait pas longtemps. Il trouva fébrilement le canal 150 sur son hurleur.

« TAFFIR ! Taffir où es-tu ? Rappelle immédiatement au point Alpha ! Extraction ! »

Trente mortelles secondes s'écoulèrent avant que le glisseur ne se stabilise au dessus du fardier. Sous le renfort des tirs du vaisseau, la horde fléchit pendant un moment qu'Ekyr mis à contribution pour grimper sur le fardier et se placer au milieu de ses hommes.

« EXTRACTION ! Les scientifiques survivants d'abord ! »

La mince passerelle du glisseur se déploya et laissa le passage à Shelyt et son imposant compagnon ; qui s'empressèrent de récupérer manu militari les scientifiques affolés.

Le cercle se contenait à un périmètre étroit, à peine respecté par les innombrables tirs des damnés, quand un hurlement sinistre retentit par-dessus le vrombissement des moteurs des véhicules.

« Il est là », se dit Ekyr. Il ne pouvait apercevoir le monstre au milieu des griffes et des crocs mouvants des symbiotes, mais il le sentait, comme on sent planer un regard menaçant par-dessus son épaule.

« Retraite !!! Tous dans le glisseur ! »

Le caporal était déjà sur la passerelle. Il restait trois damnés.



Le premier à partir couru vers eux mais une griffe démesurée le traversa de part en part à une vitesse inhumaine, de sorte qu'il était déjà mort quand il atteignit la passerelle.

Les deux survivants, dos à dos, se dirigeaient vers la passerelle sans cesser de tirer tout en étant couverts par les tirs de Shelyt, Ekyr et le garde qui s'appliquait particulièrement à faire le plus de ravages possibles à l'aide d'un lance-grenade trouvé dans l'arsenal du glisseur.

Quatre symbiotes furent soulevés de terre et retombèrent, coquilles vides et noircies...

Aussitôt quatre autres prirent leur place.

Un damné s'aventura sur la passerelle, mais un bruit étrange se fit, sorte de sifflement, et une bouillie verdâtre le recouvrit.

Hurlant à la mort, le damné fondit littéralement sur place.

Le dernier survivant de l'escouade d'Ekyr, un jeune humain athlétique et couvert de cicatrices, se prépara à sauter sur la passerelle, car déjà Taffir prenait de l'altitude.

Prenant son élan sur le fardier, il sauta et pu se raccrocher au bord de la passerelle.

Malheureusement les symbiotes étaient capables de sauter bien plus haut qu'un humain – sans les rafales des tourelles du glisseur modifié, ils auraient déjà submergé le vaisseau – et s'empressèrent d'imiter l'exploit.

Ou du moins l'un d'entre eux, l'horreur qui avait traqué Ekyr.

Le soulagement se lu néanmoins sur le visage du jeune damné qui s'accrochait à la passerelle, tendant un bras vers le garde comme celui-ci se précipitait pour l'aider à embarquer. Il s'y lisait toujours quand sa tête retomba au milieu de la horde symbiote dix mètres plus bas, alors qu'une griffe, puis une autre et une autre encore, transperçait la passerelle du glisseur pour aider la monstruosité à installer son assise.

En bas, les restes de la carcasse du damné, après avoir été assimilé, furent projetés victorieusement sur une dizaine de mètres de rayon.

Le garde secouriste en fut quitte pour un avant-bras lacéré jusqu'à l'os et une plaie ouverte sur la cuisse gauche. Il ne sentit pas longtemps la douleur, car le venin paralysant du monstre infecta vite les membres touchés. Il s'effondra, la bouche ouverte sur des invectives muettes.

Tel un cauchemar vivant, le monstrueux symbiote se dressait sur la passerelle, face aux survivants, comme les spores symbiotiques lâchées par la horde menaçaient

de recouvrir le frêle glisseur.

Celui-ci, piloté de main de maître par Taffir Al-Malik, se mit néanmoins rapidement hors de portée des symbiotes, et se retrouva vite derrière les lignes impériales.

Le monstre semblait savoir que sa fin était inéluctable. Il n'en était pas moins disposé à prendre un dernier repas.

Taffir écrasait l'accélérateur, fonçant dans l'air chaud et humide de Stygmate.

Shelyt sorti lentement son krax orné de pictogrammes, et s'avança face à la bête. Le symbiote se recroquevilla sur lui-même, amalgamant ses écailles en une carapace épaisse, et observa la viande qui s'avavançait vers lui.

Ekyr n'avait jamais tergiversé devant les symbiotes. Il ne commencerait pas maintenant. Envoyant valser le garde muet et blessé à l'abri, vers les scientifiques réfugiés à qui mieux mieux dans le cockpit, il saisit au passage le lance-grenade.

Le chargeant de munitions explosives avec une vitesse née d'une pratique martiale longtemps éprouvée, il mit rapidement en joue l'horreur qui, à quelques pas à peine, entamait une étrange danse avec la belle Ukarite.

« Approche, sale pute ! » cria Shelyt.

« Shelyt, dégage ! C'est un ordre ! Vire !!! »

Mais Shelyt était plongée dans une transe guerrière où se mêlait à part égale la fureur et la terreur. Comme hypnotisée, elle ne pouvait rompre le combat, qu'elle savait perdu d'avance. La chose était puissante, incroyablement grande et résistante.

Elle doutait qu'aucune arme à bord du glisseur, à part peut-être les tourelles à bout portant, ne puisse entamer sérieusement sa vitalité.

À l'horizon, on pouvait distinguer les remparts d'une forteresse impériale.

Shelyt bondit soudain et enfonça son krax dans la seule partie vulnérable du symbiote, la gueule, clouant la langue bifide à son palais avec une foudroyante rapidité et faisant jaillir une gerbe de sang. Mais la vitesse effarante de son adversaire fut telle qu'elle pu regarder son avant-bras tranché pendant plusieurs secondes avant de sentir la douleur tétaniser son corps.

L'Ur-Ukar hurla. Le symbiote cria un son horrible, presque humain où la douleur se mêlait à l'allégresse. Sa queue à l'extrémité affilée comme un rasoir cisaila les cuisses de Shelyt, mettant cette dernière à genoux. Puis le monstre ouvrit démesurément la gueule pour recracher avec dédain l'avant bras dont la main tenait toujours le krax... et commit là son ultime erreur.

Ekyr, lance-grenade à l'épaule, tira tant et plus ; envoyant trois grenades explosives dans le gosier du monstre.

La tête de l'horreur symbiote sembla soudain s'élever pour voler à travers le sas, tandis que le corps, agité de spasmes, griffes démesurées cisillant l'air pour tuer un ennemi imaginaire, basculait dans le vide.

Le caporal se précipita vers Shelyt. Son corps brisé était étendu sur le sol. Inconsciente, elle était entre la vie et la mort.



Ekyr l'emmena à l'intérieur, fermant le sas, et reparti en la portant vers les fournitures médicales, déjà déballées comme les scientifiques s'occupaient de soigner le garde. Tous s'arrêtèrent un instant à son entrée dans le cockpit. Même Taffir relâcha sa prise sur l'accélérateur.

« C'est fini. »

La coque du glisseur brillait sous la lumière de l'étoile mourante qui éclairait Stygmate.

Sous celle-ci défilait le sol torturé de la planète.

Près d'un aileron du véhicule, une spore symbiotique attendait patiemment de prendre racine...

Remerciements aux Auteurs du forum Alternative Suns :

- Cyrek Zhivago, alias le caporal Ekyr et tout les autres acteurs. J

- Mamantins, alias le garde muet, quelques symbiotes et l'Ur-Ukar Shelyt, grand pyroexorciste devant Pancréateur. J

Inspis extérieures à l'univers de Fadings Suns :

- Surtout Warhammer 40 000, les nombreux articles sur les Tyrannides face à la garde impériale et le colonel Schaeffer pour les connaisseurs.

- Aliens.

Récit corrigé et mis en page par Cyrek.

Special Thanks : à tous nos lecteurs ! J





P R É L U D E

Cumulus…

Un des lieux les plus extraordinaires des Mondes Connus. Station orbitale immense surmontée d’un dôme atmosphérique translucide, elle abrite une véritable ville dont les gratte-ciel sont visibles depuis la surface de Byzantium Secundus les nuits claires… Propriété de la Ligue Marchande depuis des siècles, elle est considérée comme un lieu de perdïtion par l’Eglise et comme un summum de luxe et de civilisation par de nombreux nobles. La vie y est tumultueuse et sa fréquentation cosmopolite. Dans les parties basses de la station, le mouvement est incessant : les vaisseaux spatiaux vont et viennent, déposent des marchandises, embarquent des voyageurs… Plusieurs fois par jour, des navettes font le trajet entre Cumulus et Byzantium Secundus, la capitale Impériale, le centre des Mondes Connus…

Ce jour là, de nombreux passagers arpentent les spatiodocks. Parmi eux, quelques vétérans de Stigmata, membres des « Diabls Rouges », une escouade de la 11ème Légion. Ils ont été démobilisés il y a quatre mois et, comme des étudiants qui quittent l’université sans savoir s’ils se reverront, ils ont convenu que ceux qui ne se seraient pas réadaptés à la vie civile se retrouveraient au « Symbiote Cramé » sur Byzantium Secundus à l’occasion des 5 ans du couronnement d’Alexius.

- Mais puisque je vous dis que je viens de Stigmata !

- Oui, oui, vous étiez pilote de transports de troupe atmosphériques, bla bla bla… Mais ça ne nous dit pas ce que cette Selchakah faisait à bord…

- Mais j’en sais rien moi ! Je ne suis pas chargé de vérifier les soutes de vos transporteurs !

- Faz, arrêtez ces conneries ! Votre casier judiciaire n’est pas exactement vierge !

- J’ai été acquitté de toutes mes charges faute de preuves, et vous êtes en train de refaire la même connerie que la dernière fois. Sous prétexte que je suis indépendant, je suis forcément coupable ?

- Bon, reprenons…

Lamar Faz sembla ne plus faire attention à tout ce que lui racontait le chef du service des douanes de Cumulus. La Ligue avait beau être propriétaire des lieux, elle ne pouvait pas laisser passer n’importe quoi sur Cumulus, surtout aussi près du siège du pouvoir Impérial. Faz se demandait qui avait pu planquer cette came dans le transporteur. Pour une fois que ce n’était pas lui… Perdu dans ses pensées, il ne se rendit pas compte de l’agitation soudaine dans le bureau.

- Faaaaaaaaaaz ! Vous m’écoutez quand je vous parle ?

- Ouais, ouais…

- Signez là et vous pouvez sortir !

- Ah oui, tiens ?

- Je viens de vous dire qu’on avait trouvé le coupable !

- Encore heureux !

En quittant la pièce, il entendit la voix du Chef des Douanes qui pestait : « J’en ai marre des vétérans de Stigmata… Qu’est-ce que je peux en avoir marre ! Eliz, amenez moi le suivant !». Malgréant, Faz sortit du poste de douane impérial d’un pas lent. Il récupéra son gros sac à la sortie, souvenirs d’une vie à la fois monotone et, depuis peu, enivrante ! Quelque chose avait changé en lui…

Il se dirigea vers le « Portail Ur », un bar de Cumulus où les Auriges avaient pour habitude de se rendre entre deux voyages. Il avait lui même passé pas mal de temps dans ce rade, à l’époque où il était second sur le transporteur céréa-lier Orgespace sous les ordres du Lt. Hivot.

Il poussa la lourde porte de bois et s’assit tranquillement à une table près d’un des hublots donnant sur l’extérieur de la station. Le lieu était quelque peu déserté, sans doute à cause de quelques retards de transporteurs. Quelques Auriges dissertaient sur les troubles politiques qui compliquaient l’exploitation des couloirs commerciaux entre Criticorum et les systèmes Décados, un vieux noble (un Hazat, peut-être, au vu de sa tenue) négociait une transaction douteuse avec un homme qui devait probablement être un Fouinard…

Faz leva le bras et l’aubergiste, reconnaissant un habitué, lui amena aussitôt une chope de bière de chanvre d’Ishtakr. Faz le remercia d’un mouvement de tête, admirant la mémoire et le sens du commerce d’un homme qui ne l’avait pas vu depuis plus deux ans et se souvenait néanmoins de son breuvage favori. L’homme ne fut pas choqué par le silence de l’Aurige, Il se souvenait que Faz n’était pas célèbre pour sa rhétorique…

« Bien deux ans qu’on l’a pas vu », se dit le tenancier. « Je me demande où il était fourré… »

Faz jeta une Serre sur la table avant de siroter sa boisson. La station achevait une rotation et Faz admira la vue : Mangeant l’horizon, Byzantium Secundus apparaissait comme une immense sphère d’un bleu profond sur laquelle on distinguait tout juste les quelques taches brunes qu’étaient les continents peu à peu grignotés par les eaux.

« Demain soir », se dit Faz, « je choppe la navette de 19 TU pour BII, et après-demain, je dégotte le « Symbiote Cramé »… Je me demande qui je vais bien pouvoir y retrouver… »

Buenaventura Cervantès Rollas de Hazat, fils aîné du Baron Emiliano Cervantès Rollas de Hazat scrutait par le mince hublot de sa cabine la station Cumulus, avec en fond la sphère bleue qu’était Byzantium Secundus. On lui avait parlé de la station, bien sûr, mais rien ne l’avait préparé à une telle vision. Dans un monde où la technologie était bien souvent un vieux souvenir, une telle débauche de mécanique et de technique était presque choquante…

Buenaventura avait quitté Vera Cruz quelques semaines plus tôt, las des incessantes réceptions pour fêter son retour, las des inévitables condoléances sur la disparition de sa sœur, las des interminables plaintes de la famille sur les hérétiques kurgans, sur l’ingratitude de l’Empereur… Le jeune homme avait appris que son oncle Arturo se rendait sur Byzantium Secundus à l’occasion de l’anniversaire du Couronnement, et obtint de son père de faire partie du voyage.

L’équipage commençait à s’activer dans les coursives, et un mousse vint frapper à la porte de la cabine de Buenaventura :

- Monseigneur, nous amorçons notre approche. Votre oncle vous demande de le rejoindre au poste de pilotage.

Buenaventura s’y rendit et, comme il l’avait fait à chaque escale, il se harnacha dans un des fauteuils prévus à cet effet. Son oncle aimait la compagnie au moment des décollages et des atterrissages, et Buenaventura le soupçonnait de n’être pas trop à l’aise dans ces moments où votre vie est sujette à la mécanique…

« Alors, tu es décidé ? », lui redemanda son oncle pour la sixième fois.

- Oui, mon oncle. Je n’ai jamais eu l’occasion de visiter un lieu tel que Cumulus. Je pense que ce sera très… éducatif ! Je vous rejoindrais plus tard sur Byzantium Secundus.

- Soit.

Après quelques minutes, le vaisseau fut un peu secoué au moment où le faisceau tracteur l’immobilisait pour les dernières manœuvres. Puis il fut solidement arrimé. Buenaventura retourna dans sa cabine pour prendre ses quelques effets et se dirigea vers le sas de sortie. Il fallut attendre quelques minutes avant de pouvoir sortir. Le pilote, qui était venu saluer le neveu de son employeur expliqua à Buenaventura que c’était le temps que le sas externe du spatiodock se refermât et qu’une atmosphère respirable soit réinjectée dans la pièce.

Enfin, Buenaventura put sortir. Son oncle et le pilote l’accompagnaient afin d’accélérer les formalités, mais en plus de l’employé des douanes, les trois hommes virent s’approcher deux silhouettes inhabituelles vêtues de longs manteaux à capuche noirs… Des inquisiteurs…

Arturo Cervantès Rollas s’avança vers eux.

- Un problème, messieurs ?

Appeler les inquisiteurs “Messieurs” était une insulte évidente. Buenaventura se souvint que son oncle avait eu maille à partir avec l’Inquisition durant les Guerres Impériales à propos de l’usage de troupes psi. Apparemment, il n’avait pas encore digéré l’affront…

Les inquisiteurs ne relevèrent pas, et l’un d’eux répondit d’une voix grave :

- Nous avons pour ordre d’inspecter tous les vaisseaux en arrivage et tous leurs passagers. Merci d’avance de votre coopération.

Un silence s’installa, puis Arturo reprit la parole, d’une voix sèche :

- C’est hors de question. Je suis Arturo Cervantès Rollas de Hazat, vassal du Marquis Alberto Rollas de Hazat en mission spéciale pour ma famille auprès de l’Empereur. J’arrive directement de Vera Cruz et ces gens font partie de mon entourage. Votre demande est intolérable ! L’un des inquisiteurs s’apprêtait visiblement à répondre lorsque le second le retint d’une main sur l’épaule.

- Vous arrivez de Vera Cruz, dites-vous ? Où avez-vous fait escale ?

- Brièvement sur Aragon pour ravitaillement, répondit le pilote. Voici tous les papiers.

L’inquisiteur examina les papiers, puis les remit au pilote. Il se tourna vers l’oncle de Buenaventura et, d’une voix dure, il dit :

- Je n’ai pas le temps d’entrer en conflit avec vous, et votre trajet rend peu probable votre implication dans l’affaire qui nous concerne. Mais sachez que nous œuvrons pour le Pancréateur, et que nulle station, nul titre de noblesse, nul privilège ne valent à ses yeux la piété et la dévotion. Nous nous en tiendrons là pour cette fois, Monseigneur, mais je n’oublierais ni votre nom, ni votre visage.



Arturo blêmit de rage à cet affront, mais avant qu’il ne puisse rétorquer, les inquisiteurs étaient sortis du dock d’arrimage.

- Quel accueil… dit Buenaventura pour détendre un peu l’atmosphère… Mon oncle, il vaut sans doute mieux que je vous quitte rapidement afin que vous puissiez reprendre votre voyage et oublier ce fâcheux événement.

- Tu as raison. Bonne chance, neveu, et fait attention à toi, nous aurons besoin de tes services lorsque la croisade contre les Kurgans aura enfin été proclamée…

Buenaventura, sorti du hangar, paquetage au dos, et se trouva soudain au milieu d’une foule importante qui semblait se diriger vers l’extrémité d’un large corridor. Les gens attendaient ensuite devant un ensemble de portes métalliques qui s’ouvraient à intervalles régulier sur une cabine métallique. A chaque fois qu’une porte s’ouvrait, une partie de la foule incessante s’y engouffrait, mais quelques minutes après, lorsque la porte s’ouvrait à nouveau, la cabine à l’intérieur était vide…

« C’est cela que l’on doit appeler un ascenseur », se dit Buenaventura. Après avoir attendu quelques minutes dans l’espoir qu’une foule moins importante ne se presse à l’intérieur de ces boîtes à sardines, Buenaventura se décida enfin à rentrer dans un des ascenseurs… Il fut bousculé à plusieurs reprises devant le sas d’entrée. Toisant les rustres du regard, il parvint à faire s’écarter quelque peu les gens qui l’entouraient. Malgré l’étrange sensation qui lui retourné soudain l’estomac, Buenaventura ne laissa rien paraître de son malaise. Il attendit la fin du voyage et, lorsque les portes s’ouvrirent, il sortit d’un pas rapide. Au bout d’un long corridor, il émergea enfin…

- Eh, toi !
- Oui, Messire, répondit l’homme d’un vois mal assurée.
- Comment fait-on pour aller sur Byzantium Secundus ?
- On prend la navette, Messire.
- Et on la trouve où, la navette ?
- Il faut aller à la Compagnie des Mondes Connus, ce sont eux qui affrètent les navettes. Leur officine est plus basse sur l’avenue du Consul Larch, vous ne pouvez pas vous tromper…

Satisfait de sa réponse, Buenaventura se dirigea vers l’échoppe en question. A peine entré, le commerçant l’accueillit avec respect.
- Que puis-je pour vous, Messire ?
- Je souhaiterai me rendre sur Byzantium Secundus dès demain.
- Bien sûr, bien sûr… Alors, il me reste de la place pour le vol de 19 heures Temps Universel.
- Faites donc…
- En première ou en deuxième classe, Messire ?
- A votre avis ? répondit Buenaventura offusqué.
- Oui, pardon, Monseigneur… hum… ce sera 5 phénix…

Buenaventura, billet en poche, entra alors dans le premier restaurant venu. Celui-ci s’appelait les « Baguettes de l’Empereur ». Le propriétaire le salua très bas :
- Mess…
- Une table s’il vous plait.
- Par ici, Messire…

Une sirène retentit.
« Avis à tous les passagers. Nous approchons de la station orbitale Cumulus. Veuillez-vous préparer à l’amerrissage, je répète, veuillez vous préparer à l’amerrissage. »
- Ah ! Quand même ! Ce n’est pas trop tôt !
- Qu’est-ce qu’elle dit, la demoiselle ?
- Rien, rien, je parlais toute seule. Ca vous dérange ?
- Non, non…
- Tant mieux !

Cela faisait plus de deux semaines que Lilwenn avait quitté Shaprut. Contrainte par le niveau de ses finances à prendre un billet en 3ème classe, elle n’avait cessé depuis lors de regretter sa décision. La promiscuité, les odeurs désagréables, l’ennui, tout cela contribuait à la rendre irascible, comme la majorité des passagers d’ailleurs. Elle avait bien passé une partie de son temps à plumer quelques péquenauds aux cartes, mais leurs moyens étant limités, ça n’avait pas duré. Pour corser le tout elle avait du ensuite refuser leurs avances et leur faire comprendre qu’elle savait se servir de son poignard plus habilement encore que de sa langue… Bref, enfin arrivée ! Lilwenn se disait maintenant qu’elle aurait du venir directement sur Byzantium à son retour de Stigmata. En retournant sur Shaprut elle n’avait fait que confronter quelques anciennes obsessions au point d’en perdre la boule… Sur Bil elle aurait peut-être trouvé un boulot plus fun en attendant ses potes…Après quelques minutes d’attente, le vaisseau connut une série secousses que les habitués de ces paquebots stellaires savaient être le résultat des manœuvres d’arrimage. Les passagers de troisième classe commencèrent à se lever pour se préparer au débarquement. Lilwenn n’en pouvait plus d’attendre. Elle se sentait aussi sale qu’un barbare Vuldrok et aussi clostro qu’après avoir passé un moi au trou… En troisième classe, on n’avait même pas un hublot pour regarder l’infini sidéral… Elle n’avait qu’une hâte c’était de sortir, boire un bon

verre, se trouver une piaule avec de l’eau pour se laver et dormir dans un vrai lit ! Elle espérait que les prix sur Cumulus n’étaient pas trop exorbitants, sans quoi il lui faudrait trouver une combine pour se remplir un peu les poches… « C’est la vie », se dit-elle en pensant aux pigeons qu’il lui était arrivé de plumer par le passé…

Un bruit sourd résonna longuement à travers la carlingue du paquebot. Le vaisseau avait terminé son arrimage. Dans quelques minutes, elle serait sur Cumulus, enfin ! Une sirène retentit :

« Bienvenue sur Cumulus. Les passagers sont priés de se préparer au débarquement. N’oubliez pas de remplir les formulaires d’admission. Pour ceux qui ne savent pas écrire, une assistance sera fournie aux postes de contrôle douanier. Les passagers de 1ère classe sont priés de s’avancer vers les rampes de sortie. »

« Quoi ? ! » S’exclama Lilwenn, excédée…

Une heure plus tard, les passagers de la 3ème classe n’avaient toujours pas fait un pas. La plupart s’étaient assis sur les strapontins élimés des couloirs ou sur leurs couchettes miteuses. La sirène retentit de nouveau :

« Bienvenue sur Cumulus. Les passagers sont priés de se préparer au débarquement. N’oubliez pas de remplir les formulaires d’admission. Pour ceux qui ne savent pas écrire, une assistance sera fournie aux postes de contrôle douanier. Les passagers de 2nde classe sont priés de s’avancer vers les rampes de sortie. »

« Ah non, mais c’est pas vrai! » Hurla cette fois Lilwenn ! De plus en plus agitée, elle éprouvait du mal à attendre ainsi. Ce n’était pas normal, se dit-elle. Ce n’était pas la première fois que la Fouinarde prenait des paquebots stellaires comme celui -ci. Le débarquement était habituellement plutôt rapide…

Deux heures après, la sirène tant attendue siffla de nouveau.

« Les passagers de 3ème classe doivent s’avancer vers les rampes de sortie. »

« Et bien sûr, nous, on n’a pas le droit au même accueil », maugréa Lilwenn, vraiment à bout. Piétinant d’impatience, la jeune femme fit des coudes pour tenter de gagner quelques places dans la file d’attente. L’issue vers le sas du spatiodock semblait bouchée. Au bout d’une demi-heure, elle commença à apercevoir la sortie, et comprit enfin les raisons de ce retard insensé.

Un groupe d’hommes et de femmes vêtus de lourdes robes noires à capuchons effectuaient une fouille systématique des passagers sortants ! Un murmure parcourut la foule : « Des inquisiteurs ! ». Certains passagers pâlirent, tandis que d’autres regardaient soudainement leurs voisins d’un air suspicieux. Discrètement, Lilwenn céda quelques places dans la foule pressée, suffisamment pour aller se cacher dans une coursive latérale. Là, à l’abri des regards, elle ouvrit son sac à dos et y réagença quelques effets. On entendit quelques cliquetis métalliques. Elle s’assura que son poignard était bien caché par le cuir de sa botte, et glissa un petit objet argenté sous un de ses larges bracelets. Cinq minutes plus tard, elle reprenait sa place comme si de rien n’était.

Après quelques de minutes d’attente, ce fut enfin son tour de sortir par un des sas. Dans l’espace du large hall des passagers de 3ème classe, elle put voir que les inquisiteurs étaient 3 ou 4 postés auprès de chaque rampe de débarquement. Plus loin, en retrait, elle aperçut quelques autres silhouettes vêtues de noir.

Deux inquisiteurs, un homme et une femme se présentèrent devant elle.

« Bonjour Frères ! », dit-elle d’un ton enjoué.

L’homme prit son sac tandis qu’une femme effectuait la fouille au corps.

- Faudrait voir à ne pas trop en profiter pour me tripoter, quand même, dit Lilwenn lorsque les mains de la femme s’approchèrent de ses jambes.

L’inquisitrice, gênée, n’alla pas fouiller au fond des bottes de la jeune femme, ce qui était l’objectif. Lilwenn en profita pour pousser son avantage :

- Et pendant ce temps, l’autre lorgne mes dessous…

Effectivement, l’inquisiteur avait à la main quelques effets très personnels de la jeune femme qu’elle avait volontairement placés sur le dessus du sac. Il rougit et remit précipitamment les vêtements dans le bagage. Il tendit celui-ci à Lilwenn sans oser la regarder dans les yeux.

« Merci, bonne journée ! », conclut la jeune femme sans laisser transparaître son stress. Une fois sortie du spatiodock, Lilwenn soupira de soulagement. Elle ne cachait que des objets un peu « limite », rien de franchement illégal, mais avec l’Inquisition, ça pouvait quand même dire plusieurs jours d’emmerdes et des faveurs à quêmander auprès de sa famille Fouinarde pour s’en sortir…

Après être monté plus haut dans la station, elle se retrouva dans la ville de Cumulus proprement dite. La vue était impressionnante, les gratte-ciel apparaissant comme des surimpressions sur l’espace parsemé d’étoiles. Cela dit, la station ne paraissait pas exceptionnellement bien entretenue. Le coin dans lequel elle avait débarqué était animé mais assez sale. A sa gauche, elle vit même une large grille qui bloquait l’accès à une rue dont les bâtiments semblaient délabrés et à l’abandon. Elle décida de se trouver un quartier plus avenant pour y manger et y dormir.

Elle déambulait le long d’une rue commerçante lorsque, passant devant un bar répondant au nom étrange du « Portail Ur », il lui sembla reconnaître une silhouette familière sortant dudit établissement, un gros sac informe sur le dos. Elle courut vers l’homme :

« Faz, Hé, Faz ! »

Lamar Faz se retourna.

« Lilwenn ! », s’exclama t-il. « Qu’est-ce que tu fous là ? »

	
	
Al Fashir monde désertique à 80%, sans ruines ur.	
Ordre Dominant : Ordu Fellahin Garnison : 2 Capitale : Rub al-Harim Sauts :2 (5) Mondes adjacents : Beliah (diurne), Khayyam (nocturne) Système Solaire : Koba (0.53 UA), Al Fashir (0.93 UA, Gasim/ Da`ud), ceinture d'astéroïdes de Zamzara (3,1-4,7 x 0.32 UA), Hatar (7.9 UA), Jamshid (18 UA), Ziri (31 UA), Portail (47 UA), Ranzim (17.8-62 UA, actuellement 18.3 UA) Tech : 3 Population : 70 millions Ressources : Métaux/ Esclaves/ Contrebande Exportations : Alliages légers et composants/ Poisons/ littérature subversive et hérétique/ holopornographie violente et perverse.	
Paysage: Planète presque entièrement désertique avec un relief abrupt de larges chaînes de montagnes et de minces zones tempérées autour des cercles polaires.	

Le Khalifat Kurgan Culture et société

Ces pages se contentent de décrire, pour l'essentiel, l'organisation de la société Kurgane et sa culture. L'origine sordide et l'histoire peu reluisante du Khalifat Kurgan seront éventuellement traitées ailleurs, tout comme la religion Kurgane dans ses détails, ainsi que la loi qui régit le Khalifat. De même, les mondes Kurgans ne seront pas décrits ici. Les informations fournies sur cette page provien-

L'unité sociale de base, dans le Khalifat Kurgan, est l'usun («os»), qui comprend à la fois la notion de famille étendue, ou de clan, et celle d'entreprise familiale. Les parents enseignent à leurs enfants le commerce familial, pour que ces derniers puissent ensuite maintenir la position de l'usun dans l'économie locale. Dès l'adolescence, un enfant peut choisir d'entrer en apprentissage dans un autre usun, et à sa majorité, il choisit de revenir dans son usun d'origine, de continuer à vivre avec son usun d'adoption, ou de se marier et fonder son propre usun. Bien que tous, garçons comme filles, aient théoriquement le droit de choisir seuls la voie qui leur convient, les pressions familiales (évidemment motivées par les nécessités économiques) influent énormément, et bien des apprentissages et des mariages sont organisés longtemps à l'avance par les anciens des usuns concernés. Comme son nom l'indique, l'usun fait office de colonne vertébrale à la société Kurgane, chaque génération poursuivant l'œuvre commerciale de la précédente.

Chaque usun appartient à un ordu («horde»). Les ordus sont des catégories assez larges qui permettent de classer les usun, pour de simples raisons civiques et législatives, en fonction de la nature de leur commerce ou de leur mode de vie. Ainsi, dans la pratique, il est généralement aisé de déterminer l'ordu auquel appartient quelqu'un, au simple examen de son type physique.

Ordu'l-Diin, «La Horde Pieuse» C'est le terme le plus fréquemment employé pour désigner la

société du khalifat dans son ensemble, ou ceux d'ascendance Kurgane (qui sont donc généralement un peu plus petits et robustes que les habitants des Mondes Connus, et qui présentent des traits moyen-orientaux, yeux et cheveux sombres, etc.). Ceux qui partagent la Foi («El-Diin» en Kurgan : ce sont ceux qui reconnaissent l'autorité temporelle et spirituelle du Khalife) peuvent vivre où et comme ils le désirent, tant qu'ils remplissent le contrat social (ce qui équivaut à faire leur métier, payer leurs impôts, et obéir aux lois locales). Le Ordu'l-Diin est séparé en trois parties.

Uighur : Les Uighur sont ceux qui vivent dans les cités. Pour cette raison, ils sont soumis à davantage de lois, et leurs impôts sont plus lourds que pour les autres : la plupart des richesses passent par les villes. Malgré cela, les cités constituent encore, pour de nombreux Kurgans, le lieu de tous les possibles, et ces derniers siècles ont vu beaucoup d'entre eux venir chercher en ville des vies plus agréables et prospères. En accord avec la signification de leur nom en Kurgan, les Uighur ont tendance à avoir la peau plus pâle et plus douce que les autres membres du Ordu'l-Diin, et la plupart présentent des couleurs d'yeux ou de cheveux qui suggèrent une ascendance Vuldrok, voire Républiqueaine.

Khirghiz : Les Khirghiz sont ceux qui vivent dans des communautés rurales, qu'il s'agisse de villages, de provinces en banlieue de cités plus puissantes, de fermes familiales, de vastes plantations dirigées par quelque pouvoir féodal, ou encore de communautés soumises à un régime politique expérimental. Comme la terre cultivable est rare dans le khalifat, les Khirghiz ont l'immense responsabilité de produire le plus de nourriture possible pour le peuple Kurgan. Un ordu qui se montre incapable



d'exploiter pleinement la terre qui lui est confiée peut se la voir confisquée, et attribuée à un autre ordu, sur ordre du Khalife.

Khaizak : Les Khaizak sont les tribus nomades qui vivaient déjà dans les régions sauvages et désolées des mondes Kurgans avant la Chute. Malgré l'urbanisation, les nomades sont toujours considérés comme le cœur et l'âme du peuple Kurgan. La plupart des anciens khalifes furent des Khaizak, et de nombreux Khirghiz et Uighur sont très fiers de toute ascendance Khaizak qu'ils parviennent à établir. Un certain degré d'autonomie est accordé aux Khaizak sur leurs propres terres, et bénéficient même de certains privilèges légaux lorsqu'ils traversent des régions plus peuplées. Les Tengri-Igren, une sous-classe des Khaizak, sont les nomades de l'espace. Ils présentent une diversité étonnante, plus encore que leurs frères «au sol», tant au niveau des croyances et des coutumes qu'au niveau des modes de vie et des apparences physiques.

Ces trois grands groupes se mélangent peu socialement, et les mariages entre ces communautés sont rares (et même parfois interdits, selon les régions). Les Uighur s'en tiennent aux cités, et ne voyagent qu'en larges groupes. Les Khirghiz et les Khai-

zak sont des ennemis de longue date, les territoires réservés à l'agriculture empiétant fréquemment sur les terres des nomades, ces derniers répondant à la menace par des raids et pillages. Les Grands Ordus sont représentés dans chacun de ces groupes. Définis par le mode de vie ou la profession, les Grands Ordus présentent chacun leurs restrictions et privilèges vis-à-vis de la loi, et sont eux-même divisés en moindres ordus, représentant un domaine particulier ou une spécialité dans la profession du Grand Ordu.

Ordu Bagatur : Cet ordu a pour mission sacrée la protection de tous ceux qui sont en pèlerinage. Un bogatyr peut porter des armes à feu, alors qu'elles sont interdites dans la plupart des cités Kurganes, et peut même être amené, avec l'autorisation du Khalife, à utiliser de l'armement de haute technologie, en cas de guerre contre les Hazat ou les Vuldroks. Un conseil des plus éminents chefs de guerre de cet Ordu dirige une académie sur Beliah, où des étudiants de tout l'espace Kurgan peuvent venir recevoir un enseignement des sciences martiales. Le Khalife y sélectionne les meilleurs guerriers pour former sa garde personnelle : les Qashik. Les bagatur se repèrent aisément, dans n'importe quelle foule, puisqu'ils sont généralement plus grands, plus forts, et mieux armés que tous les autres.

Ordu Kibituk : Ce sont les marchands de la société Kurgane, du grand magnat du commerce interstellaire le plus juteux au tenancier de la plus humble des échoppes. Les membres de l'Ordu Kibituk ont parfois à voyager loin et longtemps pour exercer leur commerce, qui peut concerner n'importe lesquels des produits qui ne sont pas interdits

par le Khalife ou le khan local. Un kikitka peut s’enrichir tant qu’il le désire, sans véritables restrictions (les impôts seront un peu plus lourds, et des pressions sociales exigeront qu’il se montre généreux avec les nécessiteux). Mais en temps de guerre, ou si le besoin s’en fait autrement sentir, le Khalife peut exiger de l’argent, des biens, ou des services, de n’importe quel riche marchand, dans la mesure de ses moyens. Cela survient notamment en cas de catastrophes naturelles, ou parfois le Khalife décide-t-il simplement qu’une nouvelle répartition des richesses doit avoir lieu, pour sauver d’autres domaines de l’économie alors en crise. Les plus prospères des kikitka se rencontrent généralement dans les mar-

chés de Tsuma, où ils font accessoirement la preuve de leur générosité envers les populations plus pauvres du Khalifat. L’obésité est considérée comme la marque du succès d’un kikitka, et les membres de cet Ordu cultivent donc la leur avec acharnement.

Ordu Kankali : Les Kurgans apprécient, bien plus que de nombreux autres peuples, la danse, la poésie, la musique, et les autres modes d’expression artistique. Ceux qui font montre d’un talent de ce genre jouissent d’autant de respect que ceux dont le talent réside plutôt dans la guerre ou le commerce. Les artistes et ceux qui ont fait du spectacle leur profession composent l’Ordu Kankali. On y trouve donc hérauts, poètes, guildes de musiciens, théâtres itinérants, conteurs,

etc. Ils bénéficient d’impôts moins lourds, et souvent de quelques autres privilèges légaux, et sont donc relativement libres de leur parole. Mais le Khalife peut à certains moments interdire que certains thèmes ne soient abordés dans leurs œuvres ou performances.

Ordu Bachinghai : Ce sont les artisans du Khalifat, comme par exemple les charpentiers, maçons, fabricants divers, potiers, tisserands, couturiers... Le Khalife peut exiger le plus bel exemple du travail d’un artisan réputé, ou ordonner à un ordu Bachinghai de déménager vers une région où ses compétences sont requises.

Ordu Fellahin : Les travailleurs peu qualifiés du Khalifat ne sont pas des masses

odeur. Ainsi, les tanneurs, les bouchers, ou encore les fournisseurs de fertilisants, par exemple, font partie de l’Ordu Asmurdlegh, et doivent par courtoisie se tenir à l’écart du reste de la communauté. Les Asmurdlegh communiquent entre eux ou avec des intermédiaires par messages écrits, portent des robes lourdement parfumées lorsqu’ils ont à apparaître en public, et ont des quartiers séparés de tous les autres dans les vaisseaux de pèlerins. Ils ont malgré tout les mêmes droits que le reste des Grands Ordus, et même, une insulte adressée à un smurd est plus grave qu’une insulte adressée à n’importe qui d’autre.

Ordu Hekelezai : Il s’agit de ceux qui ont été touchés par une puissance du monde spirituel (aussi est-ce une division sociale délicate à expliquer à un non-Kurgan). Il peut tout aussi bien s’agir

d’un hermite ascète, d’un groupe de mystiques en quête du savoir absolu, du shaman d’un village, ou de l’idiot de ce même village qui entend des voix dans sa tête. Du plus sage au plus saoul, le Hekelet est considéré avec respect, qu’il puisse ou non faire profiter la communauté de son savoir éventuel. Les Hekelezai ne payent pas d’impôts, et sont soumis à fort peu d’obligations sociales. Ceux qui ne subviennent pas à leurs propres besoins peuvent vivre d’aumônes, et enfin ce sont les seuls Kurgans qui peuvent parler contre le Khalife impunément.

Ordu Kafiri : C’est le seul ordu qui ne fait pas partie de l’Ordu’l-Diin, puis-

qu’il est constitué de tous ceux qui ne reconnaissent pas l’autorité spirituelle du Khalife, mais qui acceptent néanmoins de se soumettre à son pouvoir politique. Il comprend donc les ambassadeurs venus de mondes hors-Khalifat, ceux qui suivent une autre religion, généralement dans les zones plus densément peuplées, ou encore de lointaines tribus nomades de païens. Les Kafiri doivent signaler leur statut, par un tatouage idoïne et des vêtements ou une coiffure particuliers. Ils sont contraints de vivre entre eux, et il leur est formellement interdit d’exprimer ouvertement leurs opinions. Les Kafiri

opprimées, comme on aurait pu le supposer, mais ils bénéficient au contraire d’un grand respect, et d’une autonomie certaine, par décret du Khalife. On trouve peu de représentants de l’Ordu Fellahin chez les Khaizak (il arrive que des nomades visitant des fermes ou des cités prennent les fellahin pour des esclaves, ce qui dégénère souvent en bagarre). Cet Ordu paye de faibles impôts (basés sur le revenu), et peut être amené à se déplacer, tout comme les Bachinghai, par ordre du Khalife (généralement pour reconstruire après une catastrophe naturelle ou une guerre). Comme leur nom le suggère en Kurgan, les Fellahin sont grands et forts, le gigantisme héréditaire étant d’ailleurs courant.

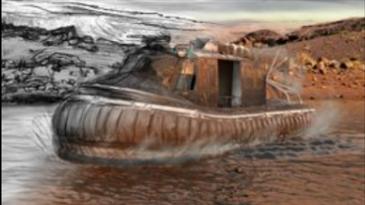
Les Grands Ordus garantissent à leurs membres, à tous les niveaux de la société, une liberté exceptionnelle, mais tous n’ont pas cette chance.

Ordu Asmurdlegh : Certaines professions laissent une marque indélébile à ceux qui la pratiquent, et en général il s’agit d’une



tests préliminaires qui peuvent durer plus d’une année, le postulant qui aura montré les aptitudes requises peut commencer un apprentissage rigoureux qui durera au moins 10 ans, et aura lieu en général dans une des institutions de l’Ikhwan concerné. Un sechen qui aura prouvé qu’il possédait une finesse de jugement suffisante sera finalement autorisé à prodiguer ses services à la portion de population qui lui convient. Seul ses supérieurs dans l’Ikhwan, ou le Khalife lui-même, peuvent décider qu’un sechen a acquis la sagesse et un sens des responsabilités suffisants pour pratique librement sa discipline. Mais même à ce stade, le sechen n’a pas le droit de se faire payer pour ses services, et vit en tant qu’employé du Khalifat, dans un logis et avec des ressources modestes. Ikhwan-i-Hakimun : Ce sont les médecins, infirmiers, nourrices, apothicaires, diététiciens, etc., du Khalifat, et la santé de la population est donc leur responsabilité.

des Connus. Les waziri ne sont pas non plus autorisés à répondre à des questions qui impliquent d’autres personnes que celui qui les pose et ses proches. Ikhwan-i-Qadiyun : Ce sont les juges du Khalifat Kurgan. Ils ont le pouvoir et le devoir de traiter tout cas que l’on leur présente, et de rendre la justice. A part décision exceptionnelle de l’Ulema, les contacts entre waziri et qadi sont formellement défendus. Ikhwan-i-Takhiyun : Ce sont les techniciens et les ingénieurs du Khalifat. La haute-technologie est encore



plus étroitement surveillée ici que dans les Mondes Connus, et à part autorisation du Khalife, un takhi ne peut rien enseigner à d’autres en la matière.

Ikhwan-i-Ghamizi : Les astromanciens sont considérés comme indispensables à l’unité du Khalifat, non seulement pour leurs interprétations de la doctrine théologique, mais également pour leur maîtrise du calendrier interstellaire, qui influe énormément sur la façon dont

sont organisés les voyages des caravanes de pèlerins. D’abord versé dans les sciences de l’astromancie et de la géomancie Kurganes, un ghamiz peut développer d’autres formes de divination, et même cultiver sa Flamme Intérieure pour pratiquer la théurgie. Les ghamizi sont les seuls sechenim autorisés à enquêter sur des mystères trop profonds et dangereux (hérésies étrangères, antinomie, pestes inexplicuées, artefacts Anunnaki, paganisme de nomades...). Ikhwan-i-Sihr : Il s’agit là, tout simplement, du réseau d’espions au service du Khalife. Ils sont essentiellement employés dans les affaires qui concernent les mondes non-Kurgans, mais il arrive que le Khalife espionne son propre peuple via l’Ikhwan-i-Sihr. L’entraînement de cet Ikhwan surpasse celui de nombreux ordus Bagatur, et chaque sahir reçoit ses ordres directement du Khalife. Tout ce qui ressemble de près ou de loin à un manque de loyauté ou, pire, une trahison, est immédiatement puni de mort, aussi les purges à grande échelle qui frappent cet Ikhwan ne sont-elles pas rares.

Le Khalife

Le Khalife est avant tout une figure religieuse, un prophète vivant. Les Kurgans ne vivent pas seulement pour leur roi-prophète, mais à travers lui, se servant de son exemple pour comprendre leur propre place dans l’univers. Ce qui paraît n’être qu’une tyrannie absolue aux étrangers est en fait l’aspect de leur

culture que les Kurgans trouvent le plus noble. Le pouvoir spirituel du Khalife s’appuie sur la Succession Prophétique, qui prétend que chaque génération depuis Zebulon a eu son propre prophète (la Succession Prophétique est une hérésie récurrente, et qui a commencé dès Palamèdes et l’Église Universelle). La plupart des khalifes étaient, avant d’avoir à exercer leur pouvoir, de saints personnages dépourvus de l’ambition de gouverner, ce qui est considéré comme la marque des prophètes.

Le Kuriltai

La haute cour du Khalifat est le Kuriltai, composé des membres les plus éminents des Grands Ordus et de l’Ulema, de khans à la retraite, des amis les plus proches du Khalife, et de quelques autres personnages qui se sont distingués par leur sagesse, leur mérite, ou encore leur faculté de jugement et d’analyse. Ce sont les compagnons et les conseillers du Khalife, et ils peuvent également, dans une certaine mesure, parler en son nom et agir à sa place pendant son absence. Avoir une place dans le Kuriltai signifie que l’on s’est gagné la confiance personnelle du Khalife, et ce titre est, sauf trahison, acquis à vie. Ainsi, lors d’un changement de Khalife, le Kuriltai reste le même (c’est pourquoi le futur Khalife, encore inconscient de son rôle de prophète suivant, est souvent choisi dans ce Kuriltai, ou lui est au moins présenté en personne).

Le Kuriltai idéal est censé pouvoir représenter tous les groupes majeurs de la société Kurgane, mais sa taille varie selon les Khalifes (certains de ceux qui avaient commencé avec le Kuriltai de leur prédécesseur ne nommèrent plus de nouveaux membres, voyant leur Kuriltai diminuer à mesure que ses membres mouraient). Si n’importe quel Kurgan peut en théorie demander à s’entretenir personnellement avec le Khalife (au terme du pèlerinage, ou tout simplement par demande), ceux qui bénéficient de l’appui d’un membre du Kuriltai peuvent s’entretenir plus longuement avec lui, parfois même en privé. Enfin, si c’est norma-

lement le Khalife lui-même qui désigne son successeur, en cas de malheur, et c’est arrivé, cette lourde responsabilité échoit au Kuriltai.

Le Khanat

Ceux qui gouvernent, dans le Khalifat Kurgan, sont désignés sous le terme générique de Khanat. Contrairement à la façon dont cela se passe dans l’Empire d’Alexius, l’hérédité n’est pas un pré-requis, et le droit divin de régner n’appartient qu’au Khalife. Les Kurgans considèrent essentiellement deux qualités, pour décider de celui qui doit commander : le mérite, et l’aptitude. Chez les Khaizak, les chefs sont choisis parmi les anciens de la tribu, par des moyens démocratiques, ou selon la lignée, mais sans jamais perdre de vue la capacité à diriger efficacement et avec sagesse. A leur niveau, les Uighur et Khirghiz procèdent à peu près de même, les chefs de villages, d’entreprises, etc., émergeant quasiment d’un processus de sélection naturelle. Ces chefs («shaykh» selon le vieux terme Khaizak encore en vigueur) représentent les leurs devant de plus puissants dirigeants, mais à l’échelle de toute la structure politique du Khalifat, ce titre de shaykh est assez informel.

Le rang officiel le plus bas, dans le Khalifat, est celui de khan (l’équivalent d’un baronet ou d’un baron des Mondes Connus). Ce titre peut être littéralement traduit par «seigneur», il désigne un chef quel que soit son rang et est souvent ajouté à la fin du nom d’un noble. Un khan peut gouverner de grandes tribus, de petites provinces, des villages alliés, ou même tout un quartier dans une grande ville. Un ilkhan dirige des provinces plus grandes, ou de petites villes, et enfin les vastes espaces ruraux et les grandes villes sont gouvernés par un khaghan. Ceux qui dirigent toute une planète sont appelés des sultans, mais il existe un rang intermédiaire entre khaghan et sultan, le noyan, qui a pour charge l’administration d’immenses territoires, joue le rôle de diplomate interplanétaire, ou encore représente un sultan au Kuriltai. Au sein des ordus, les titres selon le rang ressemblent généralement à ceux que portent les gouvernants, détaillés plus haut. Il y a tout de même un décalage compréhensible dans ces rangs : pour de simples raisons pratiques, un noyan est celui qui représente un ordu au Kuriltai, un khaghan dirige un ordu sur toute une planète, et un ilkhan en a la charge à l’échelle d’une grande cité. L’Ordu Sechenim et l’Ordu Bagatur ont leurs propres noms pour désigner les divers rangs de la chaîne hiérarchique, chaîne dont le Khalife occupe dans les deux cas la plus haute place.

Les Cinq Fragments de Mudh’Yallilh

Par Cyrek Zhivago

Le jeu est un jeu de rôle de science-fiction. Le scénario est écrit par Cyrek Zhivago. Le jeu est édité par les éditions de la Table. Le jeu est un jeu de rôle de science-fiction. Le scénario est écrit par Cyrek Zhivago. Le jeu est édité par les éditions de la Table. Le jeu est un jeu de rôle de science-fiction. Le scénario est écrit par Cyrek Zhivago. Le jeu est édité par les éditions de la Table.

Ce scénario est conçu pour des joueurs moyennement expérimentés (Psychomancien ou Eskatonique bienvenu !) ayant envie ou besoin d’horizons neufs. Celui-ci démarre sur Byzantium Secundus et va conduire le groupe d’aventuriers sur Al-Fashir, une planète désertique du Califat Kurgan. Le MJ peut décider de jouer une mini-aventure en guise d’introduction si ses joueurs sont ailleurs que sur Byzantium, afin de les amener à notre trame.

Un recrutement, un gain à une loterie aurige offrant un voyage gratuit à destination de « Tamerlan Paradise »…

Le jeu est un jeu de rôle de science-fiction. Le scénario est écrit par Cyrek Zhivago. Le jeu est édité par les éditions de la Table. Le jeu est un jeu de rôle de science-fiction. Le scénario est écrit par Cyrek Zhivago. Le jeu est édité par les éditions de la Table.

Communiqué de l’œil Impérial :

Réf : **XXZCSG**
Fichier Planétaire
Accès Violet

Al Fashir : monde désertique à 80%, sans ruines ur.

Ordre Dominant : Ordu Fellahin
Garnison : 2
Capitale : Rub al-Harim
Sauts : 2 (5)

Mondes adjacents : Beliah (diurne), Khayyam (nocturne)

Système Solaire : Koba (0.53 UA), Al Fashir (0.93 UA, Gasim/ Da`ud), ceinture d’astéroïdes de Zamzara (3,1-4,7 x 0.32 UA), Hatar (7.9 UA), Jamshid (18 UA), Ziri (31 UA), Portail (47 UA), Ranzim (17.8-62 UA, actuellement 18.3 UA)

Tech : 3
Population : 70 millions
Ressources : Métaux/ Esclaves/ Contrebande
Exportations : Alliages légers et composants/ Poisons/ littérature subversive et hérétique/ holo-pornographie violente et perverse.

Paysage: Planète presque entièrement désertique avec un relief abrupt de larges chaînes de montagnes et de minces zones tempérées autour des cercles polaires.

Douces Promesses

Où les aventuriers font l’expérience d’une rencontre opportune…

Lors de l’arrivée des PJ sur le monde-trône de l’empereur Alexius, c’est le début de l’été et un soleil éclatant fait briller les vitraux en cristal réfringent Shantor des édifices nobles et autres cathédrales. Et recouvrant tout Tamerlan d’une chape de plomb.

Et c’est à Tamerlan, continent très usité par les touristes et des pèlerins, avides d’y voir les dernières lanternes magiques, de recueillir les idées des géomanciens sur les lignes telluriques de Tamerlan ou les créations des innombrables artistes vivant sur ce continent, que commence l’aventure qui va voir se jouer le destin des aventuriers et de l’un d’eux en particulier. La pensée indépendante de Tamerlan fut critiquée à de nombreuses reprises dans le passé par l’Ordre des Avestites. Ceux-ci n’ont d’ailleurs toujours pas abandonné leurs distributions de tracts et autres pamphlets vilipendant les péchés d’invention imprégnant cette région.

En cette rare journée ensoleillée, nul ne cherche à arpenter longtemps les ruelles sans s’abriter sous un dais de tissu ou sans une boisson fraîche à la main. Les artistes ont déserté les rues étouffantes pour se réunir vers les places où ils peuvent attirer le regard des passants tout en profitant de la fraîcheur des fontaines. Les débits de boisson sont pris d’assaut par des centaines de touristes sensibles à l’humeur bucolique qui règne sur la région de Tamerlan.

C’est également sur la terrasse d’un café, l’Ocarina Azurée, que se trouvent les aventuriers, sirotant une bière glacée et se mêlant autant que possible aux conversations locales, tout en admirant les œuvres estivales des artistes. Dans l’arrière-salle se tient un concours d’éclipse, le champion à battre est un noble Hawkwood possédant un jeu redoutable. Le prix est de 500 ailes de phénix et une soirée gratuite à l’Ocarina pour le vainqueur et un verre gratuit offert par la patronne, Vok’shaa Torn, une Ur-Obun, pour les participants…

L’animation est assurée par un petit groupe de musiciens et de jongleurs ainsi que par Yn’ Shaa, une tireuse de cartes Al-Malik. A la fin de ses consultations ou si l’un des aventuriers veut se faire tirer les cartes, celle-ci s’adressera au membre du groupe qui semble le plus compétent aux armes ou à celui qui a voulu une consultation et déclarera :

« Tu sembles doté(e) d’une certaine force mais tu n’es qu’un pion sur l’échiquier des dieux. Un grand mal se prépare, toi et les tiens (elle fera un geste du bras englobant le groupe) devront bientôt faire acte de bravoure. »

Interrogée plus avant, Yn’ répondra, tout en se dirigeant vers une ruelle adjacente :

« Non, je n’en dirais pas plus. Souviens-toi : seulement des pions sur l’échiquier des dieux… »

Sur ce, elle partira dans la ruelle et rejoindra sa demeure, dans le quartier des artistes. Alors qu’ils seront tout à leurs spéculations ou victimes des inoffensifs calembours des habitués (qui pourraient ouvrir la voie à un concours de beuverie), les aventuriers les plus attentifs pourront remarquer une recruteuse musclée à la plastique harmonieuse qui semble les épier, accoudée au comptoir du café. La femme, une Al-Malik, se nomme Alima. Elle a été engagée par Oyami, bailli de l’Institut de Rédemption Technique de Tamerlan pour trouver des aventuriers susceptibles de former une équipe d’extraction comptant une force armée, discrète mais redoutable. Alima Al-Malik fait plus jeune que ce que son âge laisse supposer, formée à la dure école des recruteurs, recherchée par les ennemis de l’Empire, elle avait su mener la vie dure aux troupes Kurgan sur les ponts des croiseurs stellaires Al-Malik.

Les personnages recruteurs, militaires ou mercenaires pourront faire un jet sous Connaissance de la guerre ou Réputation, diff moyenne. S’il est réussit, ils se rappelleront la légende d’une recruteuse Al-Malik et de son vaisseau, le Cimeterre Noir, un croiseur Al-Malik modifié, connus pour avoir détruit il y a quelques années un cuirassé Kurgan, La Vengeance du Khalife, redouté par ses nombreuses victoires sur les vaisseaux de l’empire. Interrogée à ce sujet, Alima aura un bref et charmant sourire et déclarera que c’est l’histoire d’un passé révolu. Qu’ils l’abordent ou pas, Alima viendra vers eux et leur remettra une offre d’emploi tirée du mensuel de l’Institut, en leur conseillant d’êtres ponctuels.

L’offre d’emploi :

Si un aventurier fait mine de s’intéresser à elle et semble avoir un passé de recruteur ou de mercenaire, elle l’invitera à vider quelques chopines à la plume brisée, un café de l’Institut à l’ambiance feutrée où se réunissent les étudiants pour travailler sur leurs études tout en se restaurant. Là elle questionnera le PJ sur lui-même et échangera quelques anecdotes sur son passé. Il apparaîtra nettement que si elle n’a aucun remord pour ses actes, elle n’a pas davantage de désir de vengeance envers le peuple Kurgan. Elle est vétéran de dizaines de batailles et tient juste à évoquer des souvenirs en compagnie d’une personne ayant vécu cette époque. Au plaisir du MJ, une idylle pourrait se nouer avec un aventurier.

Le lendemain à la 9ème heure, les aventuriers seront donc devant le bureau du Recteur, à l’Institut Tamerlan, situé sur la côte orientale du continent, battue par les tempêtes. Et en cette matinée ensoleillée, le temps n’est plus aussi estival. Un vent violent souffle, faisant voler et claquer les vêtements ou accessoires trop lâches des aventuriers alors qu’ils mar-

chent avec précaution sur le petit pont qui mène à l’entrée.

Entrant dans l’imposant bâtiment, passant par divers couloirs et ascenseurs, ils pourront se rendre compte de l’atmosphère de recherche rationnelle régnant dans les salles. Là, diverses personnes, hommes libres, ecclésiastiques, jeunes nobles ou guildiens étudient studieusement des disciplines scientifiques. Le fait d’apercevoir au détour d’un couloir deux étudiants s’embrasser fugitivement laissera à penser que l’université tolère sans doute quelques mœurs libertines. Pour les curieux qui voudraient ouvrir certaines portes aux bruits intrigants, ils pourront s’apercevoir que certaines discussions porte sur des recherches occultes, du moins c’est ce que laissera penser les plans de golems accrochés aux murs… Avant que l’on ne leur claque la porte au nez.

Parvenant au bureau du recteur, ils y seront reçus par Oyami après quelques minutes d’attente. Elle a de brillants cheveux bruns, des yeux noisette et des lèvres pulpeuses. Ses gestes gracieux et sa voix musicale mettent généralement les gens dans de bonnes dispositions à son égard. Alima sera présente, servant de protection à Oyami. La pièce est meublée dans le style contemporain typique de l’empire.

- Bienvenue à vous, je suis Oyami Li-Halan. Ainsi vous êtes les nouveaux candidats. Elle regardera les aventuriers, les détaillants avec un sourire approbateur. Vos noms et qualités, messires ?

Après s’être présentés, Oyami s’assurera qu’ils savent évoluer dans les ruines anciennes et demandera si l’un d’eux est un scientifique ou un érudit. Puis elle se tournera vers Alima, qui introduira alors un curieux personnage, le docteur Gunder Hawkwood, un « archéotechnicien » ayant plus l’allure d’un recruteur endurci, qui adressera un hochement de tête au groupe avant de s’adosser à un meuble. Puis Oyami détaillera la mission :

- Il s’agit pour vous de vous rendre sur le site d’une ruine que l’on suppose remonter au temps de la seconde république. Nous l’avons localisée grâce à un ouvrage de notre Institut. Une fois là-bas, vous devrez sécuriser les alentours, explorer autant que possible les vestiges et y retrouver un artefact qui est censé s’y trouver. Vous serez bien sûr rémunérés pour vos efforts à hauteur de 2000 phénix par personne et aurez la satisfaction d’avoir œuvré pour le bien de l’Institut et de la recherche impériale. Acceptez-vous ?

« Oyami Li-Halan recherche pour l’Institut Tamerlan de Rédemption Technique des hommes de terrain pour un emploi temporaire et bien rémunéré. Expérience martiale et scientifique souhaitée. Les postulants doivent se présenter à l’Institut, bureau du Recteur. »

Extrait du Vox Cognitorum Mundorum numéro 522, Rubrique Annonces Classées.

S’ils souhaitent de plus amples informations, Oyami leur déclarera qu’elle ne peut en dire plus sans un accord écrit de leur part stipulant qu’ils acceptent la mission. Faute de quoi, on les remerciera de s’être déplacés et ils seront reconduits à l’entrée de l’université. Ils ne seront pas pris pour cet emploi. Aux aventuriers de se décider. Sur ce, Oyami appellera le recteur Lesthy Boucherot Hawkwood, un homme âgé aux traits tirés qui entrera dans la pièce et se présentera en serrant la main des aventuriers, les complimentant sur leur courage et déclarant aussitôt :

- Merci, Oyami. Bien. Je n’ai qu’une heure à vous consacrer. Ensuite je dois superviser le travail au sein de l’université, déjeuner puis partir pour Galatée, à Véridian, où je réfèrerais de cette affaire aux conseillers de Notre Empereur puis je devrais consulter les baillis pour le budget de l’Institut et enfin voir l’ambassadeur de Ligueheim au dîner. Lesthy marquera une pause, s’assiéra dans son large fauteuil en cuir et posera sur son bureau un exemplaire du mensuel Vox Cognitorum Mundorum. Puis il se versera une chope de Stykla, un alcool Ur-Ukar et la videra, laissant quelques minutes aux aventuriers pour digérer ces informations. Gunder Hawkwood restera muet et se contentera de jauger les

Le recteur de la cathédrale de Kurgan

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

aventuriers du regard.

Le recteur se versera une nouvelle chope puis annoncera paisi-blement :

- Messires, le Califat kurgan est une contrée encore barbare et insoumise à l’Empire. C’est hélas l’endroit où furent bâties ces ruines. La flotte impériale fait ce qu’elle peut, bien évidemment mais les périls sont nombreux. Il y a 2 mois environ, nous avons envoyé à la demande de l’Empereur lui-même une équipe d’exploration, des scientifiques sous escorte impériale, pour nous rapporter toutes les informations relatives à ces ruines et en particulier d’un artefact révolutionnaire, les cinq fragments de Mudh’Yallil, créé par un ancien ingénieur des débuts de la seconde république, qui aurait vécu sur Al-Fashir. Un scientifique brillant du nom d’Antoni Décados, auquel Oyami est très attachée, accompagnait l’équipe. Quinze jours après le Franchissement de la porte du Califat Kurgan à bord d’un vaisseau camouflé nous n’avions plus aucune nouvelle de l’expédition. De plus la flotte spatiale qui a fort à faire autour du Portail ne pouvait envoyer d’effectifs pour une enquête. Il semble qu’ils soient engagés dans une véritable guerre…

Lesthy Boucherot jetera un regard sur l’horloge murale et son cadran de chiffres gravés à l’or et poursuivra :

- Nous n’avons plus beaucoup de temps ! Je vous résume : d’après le rapport impérial, l’expédition aurait été neutralisée par les kurgans. Sur Al-Fashir les personnes susceptibles de devenir les futurs dirigeants fondent de gros espoirs sur toutes les découvertes possibles. Le Conseil Impérial a lu le rapport de l’ex-pédition et tient absolument, c’est un point essentiel, à envoyer une seconde expédition, d’une part parce que les ruines furent découvertes dans un de nos ouvrages, d’autre part en signe d’alliance et de futures relations entre Al-Fashir et Byzantium. Peut-être pour créer un point d’attache dans le Califat, pour ce que j’en sais… Pour l’Institut, notre intérêt se porte exclusivement sur Askia Mudh’Yallil et ses découvertes. Je ne vous mentirais pas en vous disant que vous n’êtes pas les personnes prévues pour cette seconde expédition. Malheureusement, il y a deux semaines de cela, ces personnes ont été retrouvées mortes à Véridian, d’une balle dans la tête ou sauvagement poignardées. Le docteur Gunder est le seul survivant, vu qu’il se trouvait encore ici, à l’Institut.

Gunder hochera la tête.

Lesthy précisera de sa voix rocailleuse :

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

- Un cas non conforme, s’il en est. Or donc, c’est à vous de remplacer ces gens. Cette affaire est déjà compromise et nous ignorons par qui, si ce n’est que le rapport stipule clairement que c’est soit l’œuvre d’un groupe kurgan, soit celle d’une secte locale. Au moins vous êtes prévenus et avez l’air d’hommes d’action aguerris. Pour plus de sécurité, vous partirez d’ici à bord du même croiseur kurgan récupéré, équipé de tout le nécessaire pour être indétectable, qui servit pour la première équipe. Son commandant, un renégat Kurgan, vous mènera aussi directement que possible sur Al-Fashir. Là-bas votre contact, Boris Cervenkov Décados, membre de l’Ordu Kafiri, vous accueillera et vous fournira vivres, matériel et moyen de transport pour vous rendre aux ruines.

Le recteur jettera un œil sur l’horloge avant de poursuivre, tandis qu’Alima, Oyami et Gunder garderont un lourd silence :

- Il me reste vingt minutes. Bien sûr, Boris a été également prévenu de ce qui est arrivé à Véridian. Il est assez intelligent pour avoir pris les mesures nécessaires et nous avons l’appui de l’Empereur et des personnalités dissidentes kurgan en place ainsi que de certains Kafiri.

Lesthy boira un long trait dans sa choppe, au terme duquel son regard restera tout à fait clair :

- Enfin voilà : nous avons un cerveau, Gunder et une escorte

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

convenable, vous. Je sais que nous vous demandons de plonger les yeux bandés, pieds et poings liés dans un sac de vipères.

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

Lesthy Hawkwood se rencognera dans son fauteuil, buvant une dernière pinte de Stykla :

- Puisque nous n’avons aucune piste en ce qui concerne le ou les agresseurs, je vous recommande la plus grande discrétion dans cette affaire. Vous serez logés à Rub Al-Harim à l’auberge l’Étoile d’Acier. C’est là que Boris vous contactera. Cette mission revient à désamorcer une bombe munie d’une horloge dont il ne reste à la trotteuse plus guère de minutes à courir. Cela peut faire trembler les mains des guerriers les plus endurcis. Tous jours partants ?

Après l’approbation générale, le visage de Lesthy s’éclairera fugitivement et il paraîtra avoir subitement rajeuni de vingt ans.

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

- Vous êtes de vrais chiens de guerre ! Fera t-il en se levant pour coïncer chaque aventurier dans une étreinte d’ours. Je serais clair : accomplissez cette mission et vos efforts comme votre conscience seront récompensés !

Alima échangera un clin d’œil avec l’aventurier à qui elle aura parlé et entourera d’un bras protecteur et compatissant la jeune Oyami. Celle-ci laissera échapper un timide « Antoni » et aura des larmes d’émotion et de soulagement à l’idée que de vaillants héros vont voler au secours de son aimé.

Gunder relèvera son chapeau à large bord, passera une main sur sa joue mal rasée et gratifiera le chef des aventuriers d’une claque dans le dos à la force étonnante chez un scientifique, avec un franc sourire :

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

- En route ! Nous ferons connaissance dans le vaisseau !

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

Lors de la traversée du portail Kurgani, l’un des aventuriers (qui deviendra le protagoniste principal de cette histoire et acquerra d’étranges pouvoirs psychomanciens) fera un rêve étrange (ou aura une vision spectaculaire) :

« Vous vous voyez sur un balcon ouvragé qui offre au regard un vaste désert. Sous vos yeux, quelques centaines de mètres plus bas, d’innombrables fourmis s’agitent : ces millions de cavaliers, cette armée vient vous rendre hommage. Mais ce qui compte le plus à cet instant n’est ni cette imposante armée, ni la magnifique demeure qui la surplombe ou l’artefact qui est la source de votre pouvoir, mais elle. Soulevant silencieusement une tenture, elle vous rejoint et est à nouveau la source de votre joie et de votre vie. Réprimant un frisson en prenant sa main tendue, vous ne pouvez vous empêcher de songer qu’en elle est aussi la source d’une trahison ancienne… »

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

Une arrivée mouvementée

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

Où les aventuriers apprennent les vertus de l’improvisation…

La première impression des aventuriers, à peine arrivés à Rub Al-Harim, est qu’ils débarquent en plein hiver Vuldrok. Une nappe de brouillard épaisse, blanchâtre et qui limite la visibilité à quelques mètres recouvre la métropole Kurgani et ses environs. En cette fraîche matinée, il leur faut avancer avec précaution tout au long des 5 kilomètres séparant le spatioport de l’étoile d’acier. Il n’est pas superflu de payer un guide, à moins que les aventuriers réussissent un jet d’orientation, si on ne veut pas déambuler deux bonnes heures dans Al-Harim, jusqu’à la levée du brouillard.

Rub Al-Harim est une cité planétaire de taille honorable dont les arches et les piliers élan-cés donnent une impression aérienne, comme si elle serait sur le point de prendre son envol. Que ce soit dans le spatioport ou à l’extérieur, chaque surface plane est décorée de peinture, de mosaïque multicolore ou de sculptures aujourdées au thème culturel typiquement kurgan. Les odeurs de sueurs et d’huile se mêlent aux senteurs sucrées de figuiers séculaires surchauffés par le soleil dans un ciel couleur d’or fondu.

Les portes des habitations sont ornées de heurtoirs en cuivre figurant diverses figures qui foudroient les visiteurs du regard. Des palmiers dattiers abritent de leurs ombres les innombrables places de taille variable qui accueillent les discussions et les transactions des citoyens d’Al-Harim, dont le climat impose presque un « uniforme » aux autochtones, hommes et femmes portent des chemises amples, des pantalons bouffants et des gilets pleins de poches, avec un keffieh, la coiffe citadine, et une ceinture de couleur vive. Les gens du désert, les Khaizaks, se dissimulent sous des djellabas multicolores servant à atté-nuer la chaleur aux heures les plus chaudes et sont coiffés de turbans aux ornementations

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

complexes. La qualité et l’ornementation diffère selon le rang occupé dans l’unsun (c’est-à-dire « l’os », qui comprend à la fois la notion de clan et d’entreprise familiale) de l’Ordu’l-Diin, « La Horde Pieuse », terme usité pour désigner la société du Khalifat dans son ensemble.

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

Parfois, les sévères statues à l’effigie du sultan Al-Hakim installées dans les places ou sur les murs telles d’exoti-ques gargouilles, rappellent que le maître de la cité – et de la planète – veille sur ses sujets. Bien sûr, les nombreuses patrouilles de la Horde Noire, la Quadisha, entérinent cet état de fait. La police du sultan, dont les représentants vont lacés de harnais d’un cuir bouilli noir bleuté et de plaques de métal noircies, coiffés d’un turban noir accompagné d’un masque austère couvrant le visage, le cimeterre accroché à la ceinture et le fusil automatique à la main, est prompte à exécuter la loi du sultan.

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

Le Kundhiq de Hajjal, le plus grand bazar d’Al-Fashir, s’étend entre le spatioport et l’auberge où doivent se rendre les aventuriers. Il faut zigzaguer avec agilité au milieu de kilomètres de ruelles aux kiosques et aux étals colorés vantant les somptueux tapis et autres marchandises kurganes. Fort heureusement, en ce matin brumeux la foule ne se presse pas dans ce dédale et l’ont peut ainsi y flâner sans risquer de bousculade.

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

Mais la Quadisha, finissant sa ronde nocturne, arpente le bazar, inspectant tout, clients, marchands et produits. Il fait alors bon de demeurer discret ou de se plier sans détour à l’inspection : un bakchich sera de la dernière in-convenance et augurerait des pires tourments, de l’emprisonnement à la peine capitale. La Quadisha est composée exclusivement de fanatiques au sultan et ceux-ci voient déjà, dit-on, les membres de l’Ordu Kafiri comme offensants, sans parler des étrangers au Khalifat…

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

Arrivés à l’Étoile d’acier, les aventuriers y seront accueillis par le maître des lieux, un robuste Kurgan du nom de Konrad Ibn Malek, ancien membre de l’Ordu Bagatur, qui au cours d’un affrontement avec des chevaliers phé-nix remontant à quelques années a reçu une étoile d’acier dans la gorge. Elle lui a laissé une jolie cicatrice et une voix plus rauque mais Konrad a toujours gardé l’arme en guise de porte-bonheur. C’est elle qui a donné son nom à l’auberge et elle repose bien en vue derrière le comptoir où se tient Konrad. Celui-ci fera aux aventuriers les hon-neurs de sa demeure et leur présentera les chambres.

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

Aux alentours de midi, quand les aventuriers savoureront la délicieuse et riche cuisine kurgan, basée sur des légu-mes, de la viande fine et de nombreuses épices, ils seront abordés par Boris Cervenkov.

C’est un jeune homme chauve, au teint clair, aux yeux marron dissimulés derrière des lunettes fumées et à la barbe noire assez clairsemée. Il s’exprime avec enthousiasme, dans un commun coulé, sans accent :

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

« Les Impériaux ! Votre voyage s’est bien passé ? Laissez-moi vous offrir une tournée de Tshaal ! »

Après avoir fait connaissance, Boris prendra des airs de conspirateur et signalera aux aventuriers qu’il est resté sur ses gardes.

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

« Je suis certain de ne pas avoir été suivi. Il serait préférable que seulement ceux qui se battent bien m’accompa-gnent pour acheter tout ce dont vous auriez besoin. Les

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

armes sont déjà prêtes. Il reste à vous trouver montures, cartes et provisions. Éventuellement un matériel spécifique dont vous auriez l’usage ? »

Cervenkov prendra bonne note de tout ce que les aventuriers pourraient demander. Cette scène peut être longue car il faudra bien que les aventuriers prévoient tout, en fonction bien sûr de leurs moyens financiers. En dehors de Rub Al-Harim, ils mettront le cap sur les étendues sauvages et ne pourront s’approvisionner, sauf en cas d’une rencontre inopinée. Et cette opportunité sera encore plus rare vu qu’ils doivent opérer discrètement.

Après que les volontaires se soient fait connaître, le jeune Décados conseillera aux autres de rester à l’auberge et de se tenir prêt et sur leurs gardes, Al-Fashir étant encore instable. Le soir tombe et Boris précisera que de nuit, pour un non-kurgan, les rues ne sont guères sûres, malgré le dispositif des Bagaturs et de la Quadisha. Si on lui en fait la remarque, il ajoutera que les contin-gents sont mobilisés en totalité et n’ont que peu d’aide à apporter dans les affaires de quartiers pour l’instant, même s’ils font ce qu’ils peuvent.

Puis Boris sortira avec les aventuriers pour se rendre aux souks, les marchés, ouverts de jour comme de nuit.

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

Gunder montera dans sa chambre pour étudier des notes avant le repas. Environ une heure après le départ de Boris, les aventuriers à l’étoile d’acier peuvent y voir arriver de nombreuses person-nes, des clients Kafiris et beaucoup de Kurgans. Une sirène retentira dans le quartier et tous se féliciteront d’êtres rentrés à temps.

Sur un jet en Écouter, les aventuriers entendront diverses rumeurs qu’ils pourront développer auprès des clients ou de Konrad :

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

- Un homme-bête rôde la nuit dans le quartier, tuant tous ceux qu’il rencontre. Trois Bogatys sont morts la nuit passée en voulant l’arrêter. (Faux, les soldats morts ne furent pas tués par un homme-bête ni même par un variant)

- Le prix des marchandises monte encore. La guerre d’expansion du Calife en est la cause. (Vrai, quoique le goût du profit n’y est pas étranger non plus)

- Une bande armée sème la terreur à Rub Al-Harim. (Vrai, c’est une escouade des Meyadzh mais elle cherche juste à kidnapper les élus d’Ormuzd, une de leurs nombreuses prophéties. En cas d’échec du kidnapping, elle tue les étrangers avec qui elle établi le contact : les morts ne parlent pas.)

- Une fête sera donnée dans cinq jours pour célébrer le sultan local. (Vrai et sans inté-rêt)

- Les Variants sont punis de mort sur Al-Fashir jusqu’à la fin de la guerre. (Faux)

- Les Khaizaks veulent entrer dans une guerre pour déposer le sultan Al-Hakim. Ils ont commencé à établir des péages dans l’arrière pays. (Vrai)

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

Libre au MJ de développer à l’envi les rumeurs. Celles conduisant aux Khaizaks ou à l’Ordre Mystérieux des Meyadzh peuvent être de véritables points de départ envers ces factions si les joueurs se montrent intéressés et talentueux en Baratin ou offrent quelques verres de Tshaal pour délier les langues assoiffées…

Dans tous les cas, les discussions s’animent vite comme tous les clients cherchent à se connaître et l’atmosphère se réchauffe. On parle de son pays lointain, d’art ou d’artisanat, de politique, d’économie…

Un groupe de l’Ordu Kankali, aux tenues bigarrées, entonne depuis l’estrade qui longe le mur du fond jusqu’au bar de courtes chansons nostalgiques et des poèmes traditionnels. Son chef de troupe, Hayim Nahman Bialik, est connu pour être peu apprécié par la Quadisha car il ne man-que pas une occasion de dresser des pamphlets déguisés à destination Hafiz Al-Asad, le chef de la Quadisha, ou du sultan lui-même ! Mais ce n’est pas encore ce soir que la Quadisha pourra espérer le coïncer dans les ruelles de la capitale, et ses chansons irrévérencieuses animent joyeu-usement l’auberge… Les fumerolles du foyer où cuit une solide pièce de gibier mêlées à celles des drogues et herbes locales envahissent la salle et les clients se regroupent autour d’un verre.

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

Les conversations vont bon train dans l’auberge de Konrad et les aventuriers peuvent tisser à l’envi dans la toile de renseignements ou de chaleur humaine que l’Etoile d’Acier propose. C’est l’occasion de présenter toutes sortes de pnj, des touristes, des entrepreneurs étrangers, des artistes Kankali de la troupe d’Hayim ou des artisans Bachinghai, des hommes de foi Hekelezai, des militaires, des amoureux, des travailleurs Fellahin, d’anciennes connaissances des aventuriers, des espions, des politiciens, etc. Avec tout le panel de caractères possibles.

En un mot comme en cent, occupez les aventuriers. Faites leur découvrir ces gens et le peuple Kurgan, ainsi que la composition de la société. Intéressez-les par des anecdotes ou des actions intéressantes aux gens de la capitale. Le mieux serait qu’ils commencent à apprécier ces gens et à vouloir les connaître. Les kurgans qui ne sont pas dans le commerce des esclaves, de l’holoporn ou du poison possèdent peu pour l’instant mais fondent beaucoup d’espoir sur leur ouverture sur l’Empire et sur une amélioration de la vie de leur planète après une abdication (ou exécution…) de leur despotique sultan, le ténébreux Al-Hakim.

Le recteur de la cathédrale de Kurgan, à l'époque soviétique

On dit même de lui qu’il se livre à de noires cérémonies où coulerait en abondance « la Chair de



Satai » un produit occulte et maléfique dont userait un sombre culte au sein du Califat Kurgan…

Ils ont aussi beaucoup de peurs ; et de doutes, pour l’avenir d’Al-Fashir.

Pendant ce temps les aventuriers qui accompagnent Boris découvrent la nuit de Rub Al-Harim et sa faune. Le sol est encore imprégné de la chaleur estivale, les rues étroites sont tortueuses et le linge pend au-dessus de celles-ci d’une fenêtre à l’autre. En hauteur on profite de la fraîcheur pour réunir famille et/ou ami(e)s et discuter jusque tard dans la nuit autour du Haazyf, le thé local au goût de menthe, avant d’aller se coucher. Les terrasses sont ainsi emplies de murmures et les couleurs chatoyantes des vêtements et des bijoux attisent les reflets des dômes dorés qui coiffent les tours de la cité.

Au niveau des aventuriers, c’est l’effervescence dans des rues bondées aux murs épais. Un afflux considérable de marchandises humaines et inhumaines, esclaves ou prostituées, envahit la cité, proposant tous les plaisirs possibles et imaginables pour satisfaire le client de l’Ordu Kibituk et rendant les ruelles plus étroites encore.

Il faut déambuler dans un véritable capharnaüm et dépasser des étals lestés d’oranges, de soie colorée, de perroquets sur leur perchoir, de fleurs destinées aux amoureux ou d’herbes séchées aux vertus aphrodisiaques ou occultes, de selles, de bourses et de portefeuilles de cuir odorant, de poissons grillés enfilés par les ouïes sur des perches de roseau, d’encens parfumé, de cerfs-volants en papier et en tissu, d’amphores de vin, de cages d’osier emplies d’animaux exotiques, de pâtisseries en formes de cornes recourbées ou de trompettes. Des devîns proposent aux passants de lire leur avenir ; des charmeurs de serpents jouent sur leur flûte des airs rythmiques, des vendeurs d’eau agitent leurs timbales et leurs bidons et un nuage de poussière sableuse s’élève en quasi-permanence du sol pour flotter au niveau des chevilles et des genoux avant de retomber pour être à nouveau attisé.

Et bien sûr, omniprésents, des écrans holographiques montrant des esclaves, des hommes et des femmes de toutes espèces et conditions, à l’espoir et la fierté envolés, qui se contorsionnent selon le souhait de leurs maîtres pour attirer les clients. Parés d’une beauté inhumaine et sophistiquée, les holoporns restent à la fois serviles et inaccessibles, sauf aux plus riches qui n’hésitent pas à offrir des fortunes pour s’accaparer les dernières options sorties, les matériels d’interface tactile les plus performants ou les holoporns offrant les choix les plus pervers.

Le jeune décados, impassible, offrira quelques pièces à un mendiant aveugle qui le bénira en affirmant « qu’un homme charitable ne sera jamais pauvre » puis profitera de l’agitation autour d’une vidéo particulièrement suggestive pour subtiliser sur un étal voisin une pastèque avec l’aisance née de la pratique et en offrir des quartiers à ses compagnons.

Partout des groupes se forment autour de narguilés dans les alcôves offertes par les arches de la cité et les ombres des ruelles comme un brouillard semble les envelopper au sein de volutes évanescentes aux formes suggestives : les Hachichiyyins… Tel est le nom que le peuple Kurgan donne aux fumeurs drogués adeptes de toutes les substances, légales ou non, pouvant les faire entrer dans ce qu’ils appellent le paradis. Boris les invitera à les éviter le plus possible, car les Hachichiyyins, en plus d’être imprévisibles, peuvent êtres redoutablement dangereux, avoir une force démoniaque et une résistance à la douleur inouïe.

« J’ai déjà vu un Hachichiyyin s’en prendre à un Bogatyr alors que la lame du bogatyr était enfoncée dans le crâne du fumeur, qui mourut ensuite de sa blessure, bien sûr, mais non sans avoir tué le bogatyr en l’étranglant avant de s’écrouler… »

Les nombreuses personnes qu’ils croisent marchent d’un pas pressé et portent des vêtements aptes à dissimuler leurs identités, bien que la fièvre des sens se lise dans tous les regards. Boris les mène à la périphérie de la ville et ne dit mot. Les rares yeux qui les transpercent sont emplis d’arrogance ou d’une franche hostilité et les mains ne sont jamais éloignées des armes, si modestes soient-elles. Mais au-delà de ces menaces implicites, c’est la suggestion de plaisirs inavoués qui captive l’esprit dès que leurs attentions se perdent, errant alors sur des corps voluptueux promettant tous les phantasmes, parfois simple holographies, parfois corps véritables, car tout est bon pour attirer le client. Les aventuriers en sont réduits à suivre une forme encapuchonnée perdue dans une foule pareillement déguisée au travers de ruelles tortueuses dans une tension palpable, où les contacts des holoporns sont inévitables, bien que la caresse des corps dénudés reste inaccessible. A peine les images se brouillent-elles légèrement si l’on passe au travers, certaines offrant même une légère résistance due à leur champ électromagnétique.

Enfin les aventuriers arrivent vers un ensemble de bâtiments en ruines, où de nombreuses personnes semblent se presser. Boris fait halte et se tourne vers eux :

« De vieux entrepôts datant d’avant la chute d’un seigneur oublié, selon les légendes. Ils servent de marché clandestin. L’Ordu Bagatur ne vient pas ici, ni aucune forme d’autorité, à part celle des hommes de Murad et les gardes du corps des marchands et des clients. Vous devrez déposer vos armes auprès des gardes du passage, alors dissimulez soigneusement celles que vous souhaitez garder dès maintenant. »

Un jet en Dissimuler Objet réussi par arme, un critique si l’arme est plus grande qu’une dague et un grand espoir en l’incompétence des gardes à chercher est requis, ainsi qu’un peu de chance…

Interrogé sur Murad, Boris dira juste :

« Murad Bey Uighur. Cet homme, je ne le connais pas bien. Mais il est puissant ici et même le chef de la Quadisha, Hafiz Al-asad, et Mohammad Ryza, le chef de l’Ordu Bagatur d’Al-Fashir, ne lui cherchent pas d’ennuis. Aussi évitez au possible de provoquer une bagarre chez lui. Les entrepôts sont sa pleine propriété. »

Un jet réussi en Sagacité révélera que Boris ne dit pas tout ce qu’il sait, un critique qu’il ne souhaite guère en parler davantage et qu’il semble éprouver une grande peur envers Murad. C’est le chef des criminels de Rub Al-Harim et Boris a eu affaire à lui par le passé. Il a encore du mal aujourd’hui à oublier la lente disparition d’un proche de Ryza dans un bain d’acide, comme Murad avait refusé un marché à Ryza, ainsi que le détachement de Murad, terminant son repas tout en assistant au spectacle et suggérant à Boris de ne pas le décevoir. Boris fut autrefois un des enfants-espions de Murad et ne doit son salut qu’au fait que tous le croient mort au cours d’une mission.

Il y a une douzaine de gardes à la porte, des vétérans habitués à faire face à toutes sortes d’opposition, du Hachichiyyin au tueur à gages en passant par les Bogatyrs.



Boris glissera quelques mots et tous pourront, après une fouille en règle, accéder aux entrepôts. Ceux-ci sont vides, mais un garde viendra soulever une

chaîne qui traînait dans la poussière et en tirant dessus, celle-ci fera glisser un lourd panneau d’acier qui dissimulait des escaliers menant aux véritables entrepôts, des souterrains bondés et bruyants où le matériel est exposé sur des étagères de fortunes, de la vieille ancre de navire au communicateur dernière génération vao, récupéré lors d’un conflit quelconque.

Des jets en Marchander, Baratin et en Évaluer Objet, ainsi qu’en Sagacité et en Maîtrise Technologique assureront aux aventuriers les meilleurs prix.

Au retour, alors que les aventuriers peinent sous le poids des marchandises dans une rue qui n’en finit pas de monter et que Boris leur assure de trouver de bonnes montures dès le lendemain, ils croiseront un énième individu arpentant les rues nocturnes. Et dans les ruelles de Rub Al-Harim, l’obscurité arrive très vite. Sans que l’on s’y attende. Promptement. Férocement. Voluptueusement, aussi, pour certains. Seulement l’homme, au lieu de les éviter, se dirige droit vers eux.

Boris semblera tout de suite tendu et posera une main sur la poignée de sa dague. L’homme, un grand individu aux cheveux noirs coupés court, lèvera une main amicale et continuera à s’approcher.

Là, tout va aller très vite. Faites faire deux jets en Chercher par aventurier qui déclare être sur ses gardes.

Une réussite normale fera remarquer un de ces événements :

- L’homme a un air martial, sûrement un guerrier. Il est bien plus musclé qu’un simple citadin et semble porter une protection sous ses vêtements.

- L’homme lève sa main gauche en souriant, tandis que sa main droite semble se diriger vers son dos.

- La ruelle est peu peuplée et moins animée que la plupart des rues.

- Deux charrettes emplies de fruits et divers étalages vides peuvent servir de repli de fortune.

Une réussite critique offre une des informations normales plus une des informations suivantes :

- De petits points lumineux rouge commencent à danser sur le corps de Boris.

- Des reflets métalliques apparaissent aux fenêtres des bâtiments adjacents et sur les toits.

- Un câble noir pend du toit d’un des bâtiments jusqu’à la rue.

- Deux hommes sont dissimulés au coin d’un bâtiment proche mais de l’autre côté de la rue.

Ensuite la scène se déroule. 1er round : Boris va laisser sa main sur la poignée de son arme et le guerrier va sortir un antique pistolet automatique, modèle aigle du désert pour les connaisseurs, pointer un aventurier au hasard et faire feu, visant les jambes. Le pistolet, modifié, tire des seringues hypodermiques. Boris se met à faire une danse du plomb comme il tressaute sous les impacts des balles de fusil d’assaut tirées depuis les toits. Il meurt avant de toucher le sol, après avoir reçu une bonne vingtaine de balles. Deux hommes à l’air redoutable et déterminé traversent rapidement la rue en direction des aventuriers, ils sont armés de cimeterres et de filets plombés, vêtus d’étranges armures au tissu rouge zébrées de minces et nombreux traits noirs figurant des éclairs… Les aventuriers réagissent ensuite. Ceux qui portent le matériel doivent le laisser pour combattre, se replier ou s’en servir comme armes de fortune. Attention à la casse !

Le combat se déroule, les aventuriers peuvent se mettent à couvert derrière les étals ou les charrettes, riposter avec des armes de tir ou de jet (et les amphores et étals offrent tout ce qu’il faut à une bonne bagarre de taverne, des poissons gluants à la farine pulvérulente), courir sus à l’ennemi, rentrer dans la bâtisse dont la porte est ouverte, faisons leur confiance pour trouver des idées originales de mener l’affrontement. Mais faites bien comprendre à ceux-ci qu’il est suicidaire de rester au milieu de la rue, les agresseurs s’empresseront alors de rééditer le carton fait sur Boris. (Du moins c’est l’impression que veulent donner ceux-ci)

De fait, s’ils se réfugient dans les bâtiments ou derrière les charrettes, il sera plus facile aux Meyadzh de lancer leurs filets (plus difficiles à esquiver dans un espace confiné) et d’effectuer une capture.

La fuite est une solution viable si les aventuriers disposent ou bien trouvent rapidement un moyen de locomotion meilleur que leurs jambes. Encore faudra t-il compter avec les trois guerriers à pied. Si les aventuriers partent en courant et quittent cette rue ils feront de belles cibles pour les deux tireurs, qui viseront les jambes avec une précision chirurgicale. S’ils sont assez téméraires pour tenter de passer au culot seule la chance pourra les sauver ou/et des tirs de couverture. Les tireurs des toits emprunteront le câble en se couvrant mutuellement pour se retrouver rapidement à terre et poursuivront les aventuriers. Ils ne leur laisseront aucun répit jusqu’à ce qu’ils les capturent. Les agresseurs examineront soigneusement toutes les diverses retraites, élimineront les obstacles visibles avant de lancer un assaut en règle, entrant si possible en même temps par toutes les issues disponibles.

Cet affrontement devrait préparer les aventuriers aux combats qui arriveront par la suite dans la mission et leur mettre la pression. Les aventuriers devraient sentir qu’ils ont affaire à des spécialistes, au besoin en faisant en sorte qu’un ou deux membres du groupe soient légèrement blessés. Un agresseur ou un observateur dissimulé devrait s’en tirer, afin de faire un rapport détaillé à ceux qui ont commandité cet attentat, les paramilitaires de l’Ordre Secret du Meyadzh. Si vos aventuriers se retrouvent dans une situation trop délicate, une patrouille de la Quadisha qui passait va alors les soutenir (et se faire massacrer comme les Meyadzh régleront de vieux comptes avec les Quadishs, cette fois sans chercher à faire de prisonniers : ce sera de vraies balles, comme pour Boris, et on ne frappera pas avec le plat des lames). Ou de vieilles connaissances de passage sur Al-Fashir, des criminels, des marins, des mercenaires, etc. Bref il s’agit de faire monter la tension chez vos joueurs, pas de descendre leurs personnages… Voilà, l’ambiance devrait monter d’un cran au retour à l’étoile d’acier surtout après avoir constaté l’auto combustion des membres des Meyadzh s’ils meurent ; et leur ténacité (bien qu’ils ne lanceront pas d’assaut sur l’étoile d’Acier, pour diverses raisons dont une spécifique : Hayim et sa troupe Kankali qui font aussi partie d’une des branches de cette secte).

L’idéal serait une tentative de fuite réussie après l’échauffourée, suivie d’une course poursuite dans Rub Al-Harim avec le matériel acheté ou pas (ils peuvent le planquer pour revenir le prendre plus tard, mais attention à bien dissimuler le tout pour éviter le vol) afin de semer leurs poursuivants. Une fois cela fait, le retour avec le matériel à l’Auberge devrait se conclure à l’aube.

Après quoi il sera temps de plier bagages. Konrad invitera les aventuriers dans l’arrière-salle. Là, il affichera un léger sourire et appuiera sur un bouton

dira Gunder, joignant le geste à la parole ! Et puis l’eau naturelle est plus que bienvenue après des semaines de marche ensablée.

Ce sera donc l’obscurité venue que les vaillantes montures de Louda poseront leurs sabots dans une ruelle en pente, à la recherche d’une écurie pour la nuit. Il règne une animation inaccoutumée dans ce village, et les hommes que l’on croise indiquent l’irrehrm, le « château » de Naciir, doyen du village et Makkadem, aussi appelé Shaykh selon l’ancien terme Khaizak, c’est-à-dire le chef.

« Vous avez de la chance, c’est Awach ce soir ! Soyez les bienvenus ! »

Le groupe pénètre dans la cour de l’édifice, cernée sur trois côtés par les hautes murailles des tours, le quatrième côté étant ouvert sur le vide sombre.

Des étrangers au château !

On les reçoit avec empressement, deux jeunes hommes s’occupent des montures. Ici l’autorité de Al-Hakim se résume à une visite annuelle plutôt formelle.

Naciir lui-même prend par la main l’aventurier qui mène le groupe, pour guider ce petit monde vers la chambre des invités, qui est la salle d’apparat du lieu, juchée au sommet de la plus haute tour.

On apporte un délicieux tagine de poulet : c’est soir de fête et tous les invités doivent bien manger, selon la tradition millénaire. Refuser serait d’une rare impolitesse et d’ailleurs on n’y songe pas : la faim s’éveille dans chaque ventre comme les odeurs des plats envahissent les lieux.

Peu à peu, tout le village khirghiz se réunit dans la cour pour une veillée de chant et de danses, car il recèle une forte souche de l’Ordu Kankali.

Le groupe de Naciir se réunit dans la cour du château.

Après le repas, on sort sur la terrasse. Un serviteur a allumé des lanternes avant de se retirer, telle une ombre muette. Sous le ciel vibrant, les tapis étendus aux pourpres lumineux ont des franges chatoyantes de fil d’or tissé. L’obscurité a redonné du lustre à ces vestiges des fastes d’autrefois, d’un temps ancien où, selon Naciir, un maître venu des étoiles apporta la prospérité, l’or, et des artefacts d’autres mondes, comme ces plumes d’un oiseau inconnu qui ornent encore les murs.

« C’est là quelques objets que nous gardons tant par attachement que par nostalgie, dont les fous disent qu’ils ont traits à la prophétie de l’Ormuzd, une légende des Khaizaks, les nomades de mon peuple, dont je ne sais rien de plus. »

Au nom de l’Ormuzd, l’aventurier victime des visions éprouvera un frisson, sorte de tiraillement glacé qui emplira son être, et se sentira happé par la fête qui se déroule.

Devant le groupe, cinq fenêtres plus bas, les danseurs ont allumé un feu autour duquel se sont regroupés les musiciens.

Une heure passe. Les hommes attendent. Les femmes ne sont pas là.

L’un d’eux a lancé ce chant solitaire : *« Ho ! Vous, villageois, venez dansez ! !*
Il n’a pas parlé aux femmes – ce serait inconvenant –, mais tous savent que c’est à elles qu’est destinée l’invitation.

Enfin, deux ombres apparaissent, drapées dans leur haïk, une toge de laine. Puis deux autres, enveloppées dans des volutes de Nylon doré, des brocarts clinquants, affolants et criards atours qu’elles magnifient de leur port majestueux. Encore plus fières qu’à l’accoutumée, rendues hautaines par la distance qu’impose la fête, retranchées derrière leurs bijoux de riche argent et d’ambre secret.

Ce soir, elles sont venues, elles sont reines.

Les femmes venues au château.

Une ombre de tristesse semble pourtant s’attacher au noble visage de Naciir, mais il reste muet et se borne à observer la fête et à répondre courtoisement aux saluts.

Et soudain, pour l’aventurier pétrifié, tout bascule : le rythme des bendirs, ces grands tambours de peau tendue sur un cercle de bois, qui berce les premières relances vocales après l’improvisation imagée du soliste, qui raconte la présence des aventuriers au village, la récolte, l’eau qui coule en abondance.

La première stance *« L’eau coule dans la targa »*, captive l’aventurier, qui sent le message dissimulé dans le code obscur et délicat de la courtoisie Khirghiz : « la joie emplit mon cœur, les femmes sont arrivées, elle est là, mon cœur bat plus fort, mon corps vit plus fort. »

Les regards, partout, s’allument, les danseurs quasi impassibles activent plus fort la mécanique de leur corps puissant. L’aventurier, comme eux, est devenu le réceptacle des ondes des tambours, les femmes au coude-à-coude ondulent imperceptiblement, mouvement tênu trahi seulement par le cliquetis de leurs chaînes d’argent, de leurs bracelets de bronze et des pièces de monnaies sur leurs hanches et leurs fronts.

Elles reprennent en chœur des histoires d’un « seigneur qui sort de l’irrehrm avec son précieux fusil au canon niellé d’argent », paroles allusives qui dévoilent les pièges de l’assaut galant aux promesses fleuries, aux discours enflammés et pressants.

Ce soir, l’aventurier sait ce désir qui anime hommes et femmes de Al’arda, même s’ils ne l’expriment qu’au travers des formes codées de leurs danses. Il fait partager, inconsciemment, mentalement, à tout le groupe qui sent comme à travers lui ce qu’il éprouve, ce qu’il ressent. La transe gagne toute la terrasse, et l’on sait les histoires : les femmes troussées par l’aatar, le marchand ambulant, par les raids des khaizak, la douceur d’une peau, ce regard malicieux de jeune fille effrontée qui se cache de la main pour rire et enflammer l’homme, on sait des merveilles insoupçonnées sur ces souveraines autrefois libres et puissantes, aujourd’hui soumises mais encore fières, écrasées par la vie rude et le pouvoir des hommes. On sait aussi que l’intelligence, le sens de la répartie, la gaieté vraie sont l’apanage des femmes kurganes, chez qui se trouve l’esprit le plus authentique : celui qui naît de la profondeur de l’humain, d’un cœur ouvert.

Le groupe de Naciir.

L’aventurier rêve, assis sur plusieurs épaisseurs de tapis, entouré de ses compagnons et de burnous blanc ou noir :

« Une main amie te recouvre d’une lourde cape aux senteurs fauves. La nuit est fraîche malgré l’été fort avancé. La musique poursuit son long voyage intérieur, comme un tourbillon qui se perd dans les rivières argentées. L’immensité du vide spatial, un silence précieux, descente du temps qui bute contre une courbe hypothétique mais exponentielle. Dehors. Dedans. Calfeutrements d’instant où des hommes affolés s’entreteuent pour fuir devant le pouvoir qui est tien. Les vents voraces – donc – qui fouaillent l’atmosphère d’Al-Fashir et criblent les visages. Traces sablonneuses et quelques peu glauques s’étirant en ellipses de bas en haut. Striant la surface de la chair des hommes, de la terre où ils marchent et vont reposer. Tout commence à refroidir et à se brouiller, à cause de l’effroi qui habite ton cœur ou des reflets des dunes, presque invisibles, à ces heures-là. »

Puis la transe se termine comme un jeune homme apporte l’Haazyf, le thé à la menthe, et des pâtisseries. La musique continue à tourner sur elle-même, à la recherche du miracle. Petit à petit les ornements se développent, le cercle s’élargit, la tension monte. Alors, l’une des femmes laisse échapper une voix âpre et sauvage, d’une extraordinaire intensité. Une plainte infinie berce le flux et le reflux des bendirs. Les hommes dressent l’oreille, soudain attentifs : pareille intervention est inhabituelle, scandaleuse, même, venant d’une femme. Les musiciens sourient mystérieusement.

« C’est Hallyet » murmure Naciir à l’attention du groupe. Comme si cela expliquait cette voix rauque, indomptée et tendre qui a saisi l’assemblée.

Le rythme des bendirs s’accélère, cherchant des brèches dans la stupeur générale ; la musique poursuit son errance, le sillage d’un fleuve de lumière, comme Hallyet atteint le sommet de son chant profond. Ne subsiste alors que l’impassible néant : l’âme du pays khirghiz.

Tous se sont tus, ensorcelés, même les gamins, qui sentent toutes ces choses et s’en nourrissent. Il est tard dans la nuit, 2h du matin. La fête est retombée comme une fleur fanée. La paix habite les cœurs.

Dans le froissement des étoffes, les tintements des bracelets, le raclément des babouches sur le sol, le village s’en va dormir.

Le groupe de Naciir.

Le lendemain, sur sa demande, Naciir accueille les aventuriers en sa salle d’audience. Avec affectation et la distance respectueuse qui est due aux hôtes, il leur parlera des problèmes qui frappent le village.

Hier soir était l’Awach, une fête traditionnelle qui doit être fêtée autant qu’il se peut, et tout Al’arda s’est soumis à la tradition. La venue du groupe s’est traduite par un bon présage et Naciir, au nom du village, espère que les invités daigneront régler les difficultés qui sont venues sur l’ombre des herbes dormantes.

 Les habitants y connaissent quatre problèmes :

Les chiens à dent de sabre.

- Des chiens à dent de sabre, appelés shenkis (pourriture en impérial), les attaquent et empêchent les villageois d’accéder à leurs champs. Ils savent où sont les tanières des meutes mais n’ont pas d’armes efficaces à leur opposer. Étant moins nombreux, ils se contentent de se défendre depuis les murs fortifiés du village. Naciir et le représentant des agriculteurs leur demandera d’y mettre fin, au terme d’un copieux repas de midi offert par les paysans. Ils offrent du matériel (corde, grappin, équipement adapté au désert etc.) en cas de succès. C’est l’affaire de quelques cartouchières, il y a une vingtaine de ces monstres. L’aventurier qui a les visions aura la nette impression que ces horreurs lui en veulent particulièrement…

- Les Khirghiz d’Al’arda ont aussi un problème de culture. Jet de Monde Naturel ou d’artisanat Culture et Élevage pour résoudre ce problème. Bien des provisions en cas de succès.

Le problème est le suivant : le village reçoit l’eau à travers une dizaine de kilomètres de galeries qui l’amènent des nappes phréatiques situées, paradoxalement, au-dessus des jardins irrigables.

Galeries creusées il y a des siècles, voire plus, par des esclaves que l’on dit amenés des étoiles. Avec cette invention fabuleuse de quelque géologue ou géomètre ou maître des eaux, pour les plus sensibles aux légendes, qui a creusé ces canaux à travers les couches d’argile, de grès et de schiste, astucieusement inclinées en sens inverse les unes par rapport aux autres, d’est en ouest. Canaux arrivant dans l’oasis sous forme de peignes dont l’enchevêtrement indescriptible épuise toute velléité de compréhension. Avec ces structures comme déchiquetées, et qui distribuent l’eau à chaque jardin minuscule, selon une combinatoire infinitésimale. Avec ces ramifications qui s’enchevêtrent et se chevauchent, d’une façon inextricable. Incroyable. Astucieuse. Mathématique.

C’est à la source de ces galeries qu’il faudra remonter, donc ramper dans les galeries pour retrouver l’antique machine en terracite !

Un matériau remontant à la seconde république, perdu dans les sables d’Al-Fashir !

Le problème en question semblera alors simple : un morceau de rocaille qui s’est détachée et ralenti les rouages d’irrigation de la machine. Il suffira de l’enlever pour voir aussitôt l’eau reprendre son cours normal et se voir félicité par tous… Mais avant cela, il faudra se débarrasser d’un serpent venimeux qui est niché dans la rocaille, fort agressif au demeurant. Le cadavre convulsé d’un villageois, de l’autre côté de la machinerie, mettra la puce à l’oreille des plus observateurs. Le responsable n’avait-il pas dit que l’un d’eux qui s’y était aventuré n’était pas revenu ? Apparemment, sa mort n’est pas due à un égarement dans le réseau de galeries.

Rien bien sûr, avec ce reptile, qui ne soit impossible avec un épais gant de cuir ou un vêtement enroulé ainsi qu’un bon couteau. Seulement, après avoir passé la journée à examiner patiemment tout le réseau décrit plus haut, et rampé des kilomètres dans la terre et la roche humide, aura-t-on encore les réflexes et l’habileté nécessaire ?

Le serpent, pour sa part, sera en excellente forme et juste un peu affamé.

Une fois le problème résolu, un petit objet se détachera de la machine. Semblable à une étoile minuscule de terracite, il faudra l’apporter à Naciir, qui confiera la chose aux soins d’Hallyet.

Le groupe de Naciir.

- L’Ikhwan-i-Hakimun du village, un homme âgé mais encore vif du nom d’Oghouz, a besoin d’aide pour soigner un guerrier blessé par les Shenkis. A l’expert en soin du groupe de l’aider et peut-être, d’échanger les « recettes » au cours d’une discussion amicale. Il offrira en remerciement 3 potions de soins (+1D6 PV, somnolence pendant 1H, VIR 2D6) et un peu d’argent. Médecine rudimentaire requise à 80 %.

Le groupe de Naciir.

- La fille du doyen est détenue par des pillards Khaizaks dont le camp est à une journée de marche au nord. Ils menacent de la tuer si le doyen ne leur laisse pas les provisions du village et ses femmes. Le doyen leur demandera d’aller la libérer.

Là-bas, les courageux aventuriers pourront combattre la vingtaine de pillards bien armés, soit les tuer dans leur sommeil ou libérer discrètement la prisonnière, défier le chef dans un combat au corps à corps, ou utiliser le venin du serpent pris dans le réseau d’irrigation pour les empoisonner, en veillant à ce qu’il n’affecte pas la prisonnière… Lyala, la fille du doyen, libérée, ne partira qu’avec les deux femmes esclaves du chef des pillards, pour lesquelles elle s’est liées d’amitié.

Si les aventuriers marchandent, le chef laisse la fille à 200, et chaque esclave à 100. Non négociable. Et les aventuriers ont intérêt à veiller à tout détail lors de la transaction, les pillards étant prêts à profiter de la moindre faille pour les ajouter comme esclaves.

Une fois de retour aux Herbes Dormantes avec la fille de Naciir vivante, les aventuriers gagnent la reconnaissance des villageois (et l’éternelle gratitude de Naciir, cela va de soi), une certaine réputation auprès des tribus Khirghiz et des Khaizaks bien intentionnés, des provisions et des soins éventuels, ainsi qu’un guide jusqu’aux ruines, Melhik, qui servira aussi de chasseur et de médiateur entre tribus.

Le groupe de Naciir.

Avant de partir, le doyen leur fera connaître la diseuse des songes, Hallyet.

Le groupe de Naciir.

Un jeune garnement guidera le groupe jusqu’à la belle demeure avant de repartir avec des ricanements embarrassés, les mêmes qu’il afficha tout le long du chemin, il va en avoir de belles à raconter ! Le môme s’enfuit en courant, faisant voler la poussière de ses pieds nus et de sa djellaba virevoltante.

Hallyet vit dans une riche et ancienne bâtisse, et il faut soulever le lourd heurtoir de cuivre, signe indéniable d’aisance, pour se voir accueillir en riant par la diseuse, enchantée de la visite.

C’est une femme entre deux âges, ou sans âge, drapée dans de multiples vêtements aux ornementations luxueuses, avec des yeux pleins de lucidité et de sagesse. Elle faisait son ménage quand les aventuriers arrivent et de nombreux enfants jouent dans la salle d’accueil.

Hallyet est une femme qui vous déshabille d’un regard, une reine douce pour les petits qui traînent sans cesse auprès d’elle, cherchant des caresses jamais refusées. Hallyet file, tisse, va chercher de l’eau. Sa famille est l’une des plus aisées du village, pourtant, mais elle n’en mène pas moins la vie d’une simple montagnarde.

Avec un éclat de rire, elle demandera aux aventuriers d’attendre un peu afin de préparer le thé. Puis elle parlera de tout et de rien, cernant un peu les aventuriers. Hallyet ne fait rien sans exploser d’une joie tranquille. Son regard se pose directement sur les gens, sans hésitation aucune, ses gestes sont simples et étonnamment précis, élégants dans leur dépouillement. Elle parle aussi bien le kurgan que la langue de l’empire, ce qui semble du au fait que sa grand-mère aie épousé un soldat des mondes connus. Contrairement à celle-ci, Hallyet n’est point curieuse des mondes, seulement du monde intérieur, celui de l’âme, qu’elle explore à l’aide de techniques ésotériques qu’un maître Hekelet lui a confiées. Cette femme est allée au-delà du religieux, elle accède au monde spirituel et à ses mystères.

Hallyet ne contera pas comment elle s’est engagée dans cette voie ésotérique, ou tout au moins l’a côtoyée. Cela est peut-être trop intime. Et puis, les Hekelezai n’ont pas coutume de rendre publique leurs secrets. Enfin les décennies d’oppression par les gens du sultan leur ont appris la sagesse de l’humilité. Il n’en reste pas moins que cette proximité avec l’absolu lui a donné une certaine distance avec les règles sociales kurganes, privilège de l’Ordu Hekelezai dont seuls ses membres peuvent parler contre le Khalifé impunément.

Elle passera à des choses simples et racontera comment dès son lever, les bêtes remuent, impatientes. Bêlements, cris aigus des cabris, bruits familiers du village qui s’éveille. Assise, vêtue de son haïk blanc et or, dos confortablement appuyé au mur pour tirer un long fil du nuage de laine cardée, Hallyet file maintenant.

Alors qu’elle travaille ainsi dans cette salle soudain silencieuse, on n’aperçoit plus que son visage à la beauté impassible, derrière les fils du métier à tisser, ses deux mains qui passent les brins de laine, et n’entends que le bruit du peigne métallique, tac-tac régulier, qui endort les enfants, recro-quevillés dans un coin de la salle.

Puis elle regardera l’aventurier victime de visions et lui remettra un magnifique collier de perles aigue-marine, après avoir éventuellement inséré dedans l’étoile de terracite :

« *Tant de fils, tant de vies, comme les grains de sable et le vent. Les puissances te guident sur la voie de ta destinée. Prends ceci. Pour te garder du mauvais sort. Parfois, même les dieux ont besoin d’amulette…* »

Le tac-tac du peigne reprend, un de ces sons symboles qui, bien des mois après les adieux qui se découvrent à cet instant, habiteront encore le groupe, tel le flac-flac du lait qu’Hallyet baratait dans une outre de cuir suspendue aux poutres. Sonorités précieuses, bientôt perdues, qu’il faut ranger dans la mémoire pour les jours où, dans la foule ou l’excitation, on risquerait d’oublier qu’il existe encore un monde serein.

Melhik attend respectueusement dehors, près des montures, prêt à guider le groupe vers les ruines de la première république. C’est avec solennité qu’il offrira ses adieux à Hallyet, et avec gratitude qu’il acceptera ses paroles rassurantes quand à l’issue de son périple.

A la sortie du village, si les aventuriers ont résolutout les problèmes, Naciir radieux et Lyala souriante, entourés de leur cour, s’inclinent pour leur souhaiter bonne route, auréolés des milles feux de l’astre solaire qui resplendissent sur les antiques bijoux ; et entourés des rires des enfants fascinés par ces gens venus, d’après « les grands », des étoiles…

Les ruines

Où vient le temps d’opposer la passion à la raison…

Le guide des herbes dormantes ou le professeur Gunder Hawkwood leur indiquera l’emplacement des ruines (ou le meilleur pisteur du groupe) en leur conseillant de faire montre de prudence.

On entrera dans le désert profond. Là, le sable se fait poudre. Pulvérulence, agressivité dès que le vent se lève. Le vent, ici, est le génie secret et supérieur, à la périodicité immuable. Un. Trois. Six. Neuf. Il peut souffler un seul jour. Ce qui est rare. Mais rarement plus de neuf. Et quand il est là, les hommes et les bêtes forment une chaîne ininterrompue, jour et nuit.

Ce désert là ! Indescriptible, qui se déroute. Qui se dérobe. Qui se déplace. Qui feinte toute hypothèse, toute stratégie, tout stratagème de l’homme. Resté là. Sidéré. Envoûté.

Irrité, quand même !

Déploiement circulaire de l’horizon aveuglé de quelque lueur et rescapé du néant, entre orange et ambré. Malgré la sécheresse de l’air, sablé et crépitant. Melhik désigne du bout de son bâton de marche en bois de cèdre : Fatras de choses découvertes, recouvertes… Destin des caravansérails d’antan, juste quelques traces, quelques ruines, ça et là. Melhik explique : Empreintes digitales d’une histoire révolue, tumultueuse. Route de l’or, routes des esclaves, terrible ! Routes hasardeuses, aussi, qui ne mènent nulle part. Ainsi : Al-Fashir serait impasse !

Et quand le vent tombe. Brusquement. Brutalement même. Le désert, alors, est le concept même de l’immobilité. Une foudroyante immobilité…

Au bout de millénaires habités dans la nudité de la terre écartelée, inexorable, s’installe cette absence. Et au plus bruyant de l’histoire, si longue, si large et aux parenthèses si courtes, il y a, là, une place adéquate pour la gloire et le désastre où les ossements, la rocaille et les gros mamelons solidifiés font penser à de dérisoires entassements de néant ridés, froissés, ronds et violacés comme les gros galets des plages. Comme des gise-ments inconnus, des cratères méconnus de la mémoire Khaizak, pourtant intarissable.

Sentiment diffus, mais général, de l’instabilité comme si on touchait cette clarté qui s’effrite, tel un verglas…

Et de prime abord, c’est une colline semi-désertique qu’ils verront enfin. Ils ont le choix entre s’approcher par un sentier aride et traître qui mène au pied de la colline ou par un déplacement en pleine nature, en plein milieu des sables, dans une plaine presque désertique. Dans la plaine cependant, se tient un oasis, parti d’un lac de taille honorable. Un camp de Khaizak, avec tentes placées dans des ruines de construc-tions (un ancien village de quelques millénaires qui accueillait le personnel du centre de recherche), entrepôts, écuries et garage. L’ensemble est fortifié d’une palissade constituée de divers matériaux disponibles dans les ruines. Un puits a été construit et une haute tour sert de guet. Le camp se tient à 300 mètres au moins du pied de la colline. Le seul couvert disponible est celui de rochers épars combiné éventuellement à la faveur de la nuit.

Le guet est assuré avec efficacité, étant donnée la nature du site, des meutes de prédateurs pouvant venir, attirés par les odeurs du camp ou le lac d’eau claire.

Si les aventuriers arrivent par la colline, ils peuvent y découvrir l’entrée du complexe.

Reportez-vous alors au chapitre de la porte.

Par le sentier ou la plaine, s’ils décident d’approcher du camp avant d’explorer les ruines, on peut parvenir au refuge des Khaizak.

Faites effectuer quelques jets de Se Cacher (approche lointaine) et de Déplacement Silencieux (distance proche), ainsi que de Chercher (repérer les pièges), Écouter (repérer les sentinelles) et Désamorcer pièges (poser ou désamorcer des pièges ou des alarmes, avec maîtrise technologique suivant la difficulté) avant d’arriver suffisamment proche du campement.

Majorez de bonus ou de malus suivant qu’ils profitent du couvert, progressent de jour ou de nuit, usent de matériel de camouflage, etc.

Et une fois encore, la règle primordiale, faites vivre les lieux et leurs pnjs où se rendent les PJ, avec des descriptions colorées. (pensez aux cinq sens, le campement sent le fauve et l’herbe grasse, on entend des ronflements et un juron quand un nomade se vautre dans un amas métallique, la nuit étoilée est froide, la lumière de la lune gibbeuse se reflète sur les lames des sentinelles, vos aventuriers ont la gorge sèche et l’estomac noué par la peur d’être découvert par les chiens des Khaizak, le sable crisse légèrement sous leurs bottes ou leurs vêtements quand ils se déplacent accroupis ou en rampant…)

Deux nomades s’arrêteront non loin des aventuriers, l’un d’eux est visiblement un Variant, fort et difforme.

Ils parlent entre eux, à voix basse, semblant s’écloigner du camp :

- Hijkel, je ne sais pas si Kemal a raison. Ces Kafirs, ils sont bizarres.
- L’Ordre Pourpre, Souley, l’Ordre Pourpre. Ouais, étranges et redoutables. Et tout ce qu’ils demandent c’est qu’on parte de cette foutue colline. On est plus faibles que jamais à cause d’eux !
Hijkl fera un large mouvement de ses bras puissants signifiant un certain abattement, tout en secouant la tête.
- Ouep Hijkel, c’est justement ce qui m’inquiète. Tu les as vus ? Ils obéissent aveuglément à ce mystérieux Envoyé, ne reculent jamais… Des machines à tuer, c’est tout. Sûr que ça inquiète Kemal, notre vénéré chef, mais nous là-dedans ?
Souley s’assiéra alors sur un rocher, tout près des aventuriers.
» S’il a réussi à les contenir pour l’instant au prix de vingt de nos guerriers, rien ne dis que cela va durer. Et puis depuis que l’Envoyé est arrivé avec sa horde de fous sanguinaires, il discute stratégie avec Muham sous la tente mais ne nous dit rien de ses conversations.
- Euh… C’est vrai, dira Hijkel.
- Tu vois, toi aussi tu es d’accord. Ca n’augure rien de bon !
- Hé ! Je n’ai pas dit que j’étais d’accord, juste que c’était vrai…
- Ouais, ben tu vois…

Un des aventuriers pourra remarquer que Souley prend discrètement dans son dos une sorte de disque dentelé.

» Le fait est qu’hier je me suis approché de la tente de Kemal. Je l’ai entendu parler avec Muham : ils projettent d’attendre des renforts ou de mourir en tenant l’oasis, ce serait un site sacré. Alors je me suis dit qu’il était temps de prendre une décision.

- Laquelle ?

Souley soupirera.

- Tu vois, on est ensemble depuis quelques temps, déjà. Et tu sais suivre une piste et chasser. Je pensais retourner au camp, prendre mes affaires, une monture, prétexter une patrouille et partir. Quitter la tribu définitivement. On est plusieurs à tenter le coup, avec femmes et enfants. Alors tu marches ou tu restes avec Kemal ?

- Heu…

- Oui ou Non ?

- Heu. Non, je ne marche pas… Entendu, je n’aime pas la tournure que prend notre combat mais même si c’est dangereux, je suis sûr que Kemal nous tirera de là comme ses pères avant lui l’ont fait pour nous tous. Tu dois le comprendre, Souley ? Et puis, c’est bien trop périlleux pour nos familles, avec ces fous sanguinaires juste à côté… on devrait plutôt convaincre tes amis…

Souley lancera son disque avec une rapidité foudroyante et se lèvera.

- Dommage ! Puisse les chacals aimer tes restes… Au moins tu ne t’opposeras pas à nous autres.

Et il ira récupérer son arme avant de s’écloigner.

Mais on supposera qu’ils se présenteront, protégé par la bienséance et la courtoisie dont Melhik se fera témoin, à l’oasis de Kemal.

L’horizon de fibres vertes apparaît, alors, à portée des doigts et très, très loin, tout à la fois. Dans le ciel, l’étoile donne une rougeur infinie alors que le camp se rapproche. Dans le ciel aussi, les oiseaux du désert, planant lentement, toutes ailes déployées en les agitant de façon cataleptique, comme ivres.

Ivres, sans doute, du sang des nombreux cadavres parsemant la plaine de sable, comme des ornements d’ivoire, couronne d’albâtre autour de l’écrin d’émeraude. Comme s’ils voulaient défier cette couche granulée de non-jour et de non-nuit qui risque de les envelopper d’un instant à l’autre. Ténus, frêles, couverts des plumages d’oiseaux kurgans aux coloriage fastueux et fastidieux, faste et néfaste ; et qui font des tracés, à la fois vapoureux, poudreux, grenus et squameux.

Immobilité minérale, avec cette cruauté de la lumière qui bouillonne au-dessous de la rétine flamboyante et donne l’impression de la démesure, tant de corps, temps des corps dans un lieu où les moyens sont si modiques, si pathétiques ! La chair, les mouches et pourtant, si près aussi, un regard inquiet et étonné dont la main tient une poignée de dattes desséchées par le vent.

Arrivés et passant par la lourde porte de bois épineux, enfin, accueillis selon les rites séculaires du désert, formellement mais aussi pratiquement, car le temps est compté. Matière brute. Vivre cette minéralité là, avoir l’impression qu’on est à l’intérieur de soi. Un en-soi du vide.

Et les hommes de se rassembler, armes à la main, d’épier, attentifs, tendus devant l’inconnu, devant l’étranger, comme il en est des évènements d’autres temps, quand, disent les légendes que clament quelques khaizak d’âge mûr, le maître est venu des étoiles pour offrir la gloire.

Avancée jusqu’à la tente de l’Ilkhan Kemal.

Déjà, dans les sentes herbeuses, et sur les murs, les regards se dardent vers le groupe. Et les véritables seigneurs des lieux font irruption dans l’oasis : les lézards ! Une pléthore de salamandres et de happeurs de toutes sortes, couvrant murs, toits, murailles et rocailles. S’alignant très vite. Se déployant stratégiquement. Restant là de longues secondes, ou minutes, ou heures, à attendre patiemment leurs proies, l’œil vide, torve, le corps immobile d’une façon hallucinatoire, jusqu’à ce qu’un insecte passe à côté de leur gueule et qu’ils le gobent méchamment. Goulûment.

A nouveau : Immobilité minérale.

Après la chaleur étouffante, la fraîcheur de la tente ; où il ne faut pas se perdre parmi les divers espaces coupés par des rideaux de perles ou de métal, par les vestiges d’un ancien bâtiment, où les gens se pressent, s’affaire. On empenne des flèches, on aiguise des sabres courbes, on prie, on pleure… Kemal, lui, est affairé, fiévreux, penché sur des cartes anciennes, ses lieutenants discutant stratégie autour de lui. Mais sur l’entrée du groupe, il s’arrête et le silence se fait.

Les présentations ont lieu, rapides, incisives.

L’émoi, aussi, quand sous les étoffes, les visages se dévoilent, créditant d’anciennes légendes !

Kemal, désarçonné, mis à bat par l’espoir qui l’habite soudain. Et s’il avait tort ? Et s’ils avaient raison, ses hommes, ces fous, qui scandent le temps de l’Ormuzd ?

Vient alors le temps des explications, il faut comprendre, s’imprégner. Et tomber les masques.

L’homme à sa droite, stupeur, son fidèle lieutenant, Muham Ibn Wahad ! Envoyé des Meyadzh !

Il se présente et explique alors le rôle de son ordre :

« *Depuis des millénaires, nous gardons les reliques et chérissons le retour de Mudh’Yallilh, ou de ses descendants. Jamais nous n’avons failli.* »
Silence.

« *Jamais.* »
dira Melhik, et il ira s’agenouiller près de Muham, à la stupeur du groupe.

« *Ceux qui vous ont attaqués, à Rub Al-Harim, étaient des nôtres, mais ne voulaient que votre capture. Ils étaient dans l’erreur, et furent punis, car on ne doit pas hâter le destin. Mais ici nous sommes réunis en alliés, et le temps manque pour les longs discours. Néanmoins il me faut narrer non ce qui est légende, mais l’histoire même d’Al-Fashir.* »

Etonnement, frayeur.

« *L’HISTOIRE !* »
 répète t-on dans l’assemblée vêtue de vert, ocre, bleu, rose, safran, jaune ou beige. Presque un sacrilège. Une damnation rêvée.

« *Silence !* »
Voix de Kemal, autoritaire, souveraine. Troublée.

« *Il y a d’innombrables lunes vint ici un dieu, qui refit le monde en un oasis verdoyant. Grande était sa sagesse, infinis ses pouvoirs. Il commandait au monde. Son nom était Askia Mudh’Yallilh. En ces temps immémoriaux, il éleva parmi le peuple des femmes, car il aimait la beauté et la grâce, qui devinrent des réines, pour diriger à ses côtés les moindres endroits d’Al-Fashir. Elles régnaient avec intelligence et bonté et tout fut bien pendant un temps.* »

Les mots résonnent, rythmiques, hypnotiques, emplissant les crânes, et l’aventurier sent une douleur croître résolument en lui, bien qu’il reste figé, incapable d’émettre le moindre son, le moindre mouvement. Statufié.

« *Mais le dieu était venu ici dans un but précis. Il cherchait quelque chose, une source de pouvoir ou de savoir, qu’il avait cherchée toute son existence au travers des étoiles. Et cette source, il la trouva ici, sur Al-Fashir. Il fit bâtir une cathédrale fabuleuse, symbole de son pouvoir, et fini par trouver la source qu’il cherchait. Et c’est cette source, dit-on, qui le perdit, car il voulu la diviser pour mieux qu’elle le serve et ce faisant, se desservit lui-même. D’autres vinrent, et le déposèrent dans une guerre titanesque, qui vit notre monde se couvrir de sable. La source le trahit, ou lui trahit la source, nous ne sommes pas sûrs. Mais il jura que lui, ou une part de lui, reviendrait porter son courroux sur les conquérants parvenus et la gloire sur ses fidèles sujets, le faisant écrire dans l’Ormuzd, la chronique ancienne de notre Ordre. Et nous, les Meyadzh, sommes restés fidèles. Aujourd’hui, cette oasis sacrée s’élève sur les ruines du palais de Mudh’Yallilh, et les infidèles profanateurs qui attaquent la noble tribu de Kemal veulent voler à jamais les secrets du Dieu. Mais voyez maintenant, la prophétie s’accomplir ! Le Dieu est revenu à temps pour reprendre son bien, et il a des alliés puissants d’un autre monde !* »

Muham fera une pause au milieu des acclamations et des vivats de la tribu.

Pour l’aventurier, le temps s’échappe :

« *Le désert est un leurre. Ici, ce n’est nulle part, c’est partout. Un néant labyrinthique, où les formes et les volumes se dissèquent. Ici se fixe la sauvagerie du monde et sa prodigieuse capacité à exalter tous ces voyageurs, ces aventuriers ou ces chercheurs de reliques républicaines, où se joue un érotisme à la fois cru et innocent. Aventuriers, c’est-à-dire : capables d’aller jusqu’au bout d’eux-mêmes. Anachorètes surveillant les crêtes dans une sérénité extatique, figée, hors du temps et pourtant jubilatoire. Les voilà, eux, solitaires d’une immense perfection. Trafiquants d’étoiles et de lanternes magiques. Mais Mudh’Yallilh veille !* »

« *Le noble Ilkhan Kemal attend ses renforts d’un jour à l’autre. Et demain, 5000 de nos frères viendront soutenir les Khaizak et chasser les infidèles !* »

« *Mais comment, dira Kemal, mi-rêveur, mi-enfiévré, comment 5000 hommes pourraient-ils venir si vite ? »*

Alors Muham Ibn Wahad et Melhik conduiront l’assemblée au dehors, vers les jardins ensablés.

Muham sortira un petit instrument qu’il portera à ses lèvres pour tirer une note puissante et rauque.

Peu de temps après, un énorme lézard émergera du sable et poussera un puissant cri, alors que l’odeur reptilienne envahit l’oasis et que les lézards affluent autour de la bête gigantesque.

La chose a six pattes, le corps entouré de petites cornes, de lourdes écailles, une queue avec quatre pointes et une gueule aux crocs impressionnants, d’où émane une odeur de charnier intenable.

« *Contemplez le Wahîrz, la monture sacrée des Meyadzh ! Grâce à lui, nous chevauchons, rampons sous les sables, et nous pouvons venir en tout lieux où le sable demeure ! Contemplez l’ultime prodige de Mudh’Yallilh !* »

Melhik, alors, montera la bête, et sortira un étrange équipement d’une sacoche accrochée à l’une des cornes du Wahîrz. S’équipant rapidement, il saluera brièvement le groupe avant de s’enfoncer avec la bête dans le sable, ses membres disparaissants sous les écailles, épousant le corps fabuleux. Quelques instants plus tard, les dernières vibrations se termineront, Melhik sera déjà loin.

Muham, après ce prodige, sera plus qu’honoré, comme l’espoir grandira au sein de la tribu assiégée.

Sans perdre de temps, on équipera le Dieu et ses compagnons de tout ce dont ils jugent nécessaire, avant d’escorter le groupe au pied de la colline légendaire en les bénissant et chantant leurs louanges.

Accessoirement, le Khaizak Souley sera recherché mais il se sera déjà enfui…

Tout doit être fait selon les chroniques, et les khaizak attendront leur Dieu dans la plaine, aux côtés des Meyadzh, quand il sortira victorieux de son palais.

L'entrée

Où le combat défini le pouvoir du pire des ennemis : Le temps.

L'escalier

A flanc de montagne, à peu près à 100 mètres au-dessus de la plaine, se dressent deux témoignages des temps anciens : une vieille tour en plastacier à moitié détruite, dont le sommet avoisinait les 20 mètres à l’origine. Et un petit bâtiment tout aussi en ruine, qui servait de poste d’accès.

Désormais un pillard au service d’Antoni décadas monte la garde au sommet de l’enchevêtrement de métal tordu et fondu qu’est la tour, un autre pillard s’occupe du feu et de la tambouille et les deux derniers montent une garde relâchée de chaque côté d’une imposante porte en céramite.

Ils sont relevés toutes les douze heures. Donc les aventuriers auront au maximum douze heures avant que l’alerte ne soit donnée s’ils n’ont pas éliminé

tous les pillards dans le complexe.

Là encore, une observation suivie d’une approche discrète sera efficace, en cas d’attaque impromptue, le pillard de la tour frappera un grand disque de métal, ne laissant aucune chance aux aventuriers d’explorer les ruines sans combattre.

L'alarme

Si les aventuriers attaquent de face, sans discrétion, considérez qu’un pillard s’enfuit ou donne l’alarme, quitte à le faire passer pour mort, comme le héros dans les films d’action qui chute dans la falaise mais est juste contusionné. Ce sera le quart d’heure de gloire du pillard, on a tous droit à un joker…

L'alarme

Par contre si les aventuriers tentent l’attaque discrète, récompensez-les par une apparition d’Aéronef lors de leur approche… Une voix jailli des mégaphones de l’engin : Inquisition Impériale ! Toute résistance est inutile !

Malheureusement les pillards ne l’entendent pas de cette oreille et ouvre le feu sur le véhicule.

L’inquisitrice Elyana Hawkwood fait alors une entrée fracassante, sautant du sas de l’engin épée au poing avec l’un de ses alliés, une sorte de cyborg plus proche d’une âme perdue, tandis que les tourelles des canons de l’aéronef arrosent copieusement le périmètre et les pillards.

1er round : Le pillard de la tour est criblé de laser par les tourelles et tombe en hurlant, avant de brusquement se taire comme il touche violemment le sol.

Le pillard des ruines prend son fusil et tire sur Elyana. Un des pillards de la porte tire avec son fusil automatique sur l’Aéronef. L’autre prend une hache tronçonneuse et fonce sur le cyborg.

Elyana au premier tour se réceptionne puis fonce épée haute sur le pillard au fusil. Le mutant se dirige avec célérité vers le pillard à la hache…

Aux aventuriers de réagir ensuite.

Passé cet incident, les aventuriers feront connaissance avec la sculpturale Elyana, un dialogue rendu difficile par cette dernière qui semble assez enfiévrée, voire quasiment folle, du fait qu’un de ses ennemis serait déjà dans les ruines. Et l’inquisitrice Impériale tient à agir au plus vite, d’autant qu’elle n’est pas vraiment en territoire allié.

Rapidement, elle expliquera comment elle s’est fiée au tarot de l’empereur, un jeu de carte acheté sur Manitou auprès d’un vao, à la justesse confondante, pour traquer son ennemi jusqu’ici, sentant des perturbations dans la trame universelle. Cela fait des années qu’elle est sur la piste de Guseppe mais il a toujours réussi à lui échapper. Jusqu’à aujourd’hui. Mise au courant pour l’ordre pourpre, elle avouera ignorer tout de ce péril nouveau mais être prête à faire valoir le droit de justice envers eux. Elle fera immédiatement un rapport holo à l’aéronef où se trouve son pilote, afin que celui-ci envoie toutes les informations disponibles sur l’ordre pourpre au siège de l’ordre des frères d’armes, tout en continuant à marcher, puis Zyph’ son compagnon guildien, un ingénieur de Ligueheim à moitié cybernétisé, ouvrira la porte du complexe en connectant ses terminaisons cybernétiques aux panneaux d’accès.

On peut encore lire sur celle-ci en anglais ancien :

<div></div>
<p>S.REP PROMETHEUM PROJECT 3550</p>

Elyana s’engouffrera à l’intérieur. Au dehors, cependant, l’aéronef prendra son envol comme trois navettes kurganes de classe Mudjahidin, fortement armées et au blason du sultan arriveront tout moteurs vrombissants.

L'entrée

Un couloir plongé dans le noir total, descendant en pente douce, deux réduits avec un logement spartiate… Et au fond, un imposant monte-charge à double fermeture.

Là encore, à moins d’un aventurier bricoleur, c’est Zyph’ qui remettra en route la machine. Celle-ci émettra un grondement métallique de sinistre augure, tremblera quelque peu avant de s’illuminer d’un vieux néon diffusant une lumière jaunâtre.

Tous embarqueront et la machine s’enfoncera de plus en plus vite dans les entrailles de la terre, faisant presque croire à une chute libre…

Les portes s’ouvriront, un aventurier versé dans l’anglais ancien pourra lire sur un vieux panneau mural : Project P. Station I, Altitude –300…

Un réseau de tunnels et de plates-formes rouillées sur 5 kilomètres carrés à l’architecture baroque et Hi Tech à la fois…

Rien ne vit ici, seule une lumière blafarde d’un vert malsain éclaire de loin en loin les corridors de plastacier et de terracite. Des trésors des ruines, il ne reste que l’éclat terni sur les vestiges d’une gloire passée. De vieux bidons et des grilles à moitié rongées peuplent aléatoirement les lieux, attendant de grincer sous les pas pour connaître à nouveau une ébauche de vie…

L’écho métallique des pas d’Elyana est l’annonce du requiem destiné à Guseppe Décados, l’antinomiste qui prit l’identité d’Antoni Décados. Sa voix de baryton s’élèvera au niveau d’un simple murmure :

L'escalier

 - Je sens les miasmes de l’œuvre du magus antinomiste. Guseppe doit préparer quelques nouvelles sorcelleries… Restez sur vos gardes, compagnons.

L'escalier

Elyana se moque totalement de savoir qui a construit ces bâtiments. Tout ce qui lui importe est de combattre son ennemi. Elle repèrera un escalier menant au niveau des passerelles et s’y engagera, suivit de Zyph’.

Les aventuriers auront toute liberté de parcourir les tunnels ou les passerelles jusqu’à rencontrer Guseppe ou ses alliés.

Ils peuvent trouver quelques reliques des temps anciens s’ils cherchent un peu, ainsi que les corps mutilés de la première expédition.

Pour l’aventurier descendant de Mudh’Yallilh, tout cela a un effet de déjà vu, comme un écho déformé. Il peut décrire les salles, et même entrevoir l’ultime combat qui se déroula en ces murs :

« C’était là les salles de plaisance. Le combat fut terrible. Nous… résistions vaillamment, mais ils repoussèrent mes hommes jusqu’au centre névralgique du bâtiment. J’étais occupé, captivé et ne pouvait les balayer comme la vermine qu’ils étaient… »

Et autres choses du même acabit, gageons que le joueur saura donner un ton aussi grandiose qu’il se doit. Son personnage se sent fort, se ressource dans ces ruines, et il semble transfiguré à mesure qu’il en arpente les corridors, acquérant toujours plus de savoir et le dernier fragment manquant

à la mémoire d’Askia.

Plutôt que de décrire tout le parcours, voici une petite chronologie des événements :

Le siège de la ville d'Askia, capitale de l'empire du Mali, en 1483.

Au moment où vous le trouverez opportun, les aventuriers entendent l’écho déformé de tirs, de cris, d’appels… Et ce n’est plus là les échos d’anciennes batailles contés par leur compagnon subjugué.

1 minute + tard : les aventuriers ressentent un soudain malaise, quelque chose semble s’être activé dans le complexe…

2 minutes après : Des tirs frôlent les aventuriers… Jet en chercher pour pouvoir riposter efficacement.

3 minutes après : les aventuriers sont pris à partie par de nombreux tirs… Des assaillants arrivent par le haut du niveau ; descendant le long de filins pour se poster rapidement sur les passerelles ou titubant jusqu’à eux dans les corridors, ce sont des possédés et des craquenuits qui assaillent le groupe !

5 minutes après : ou ils se rendent, entourés qu’ils sont par les troupes en surplomb ou ils se sont vaillamment défendus et ont exterminé toute résistance. S’ils sont divisés en plusieurs groupes, certains d’entre eux peuvent découvrir une bâtisse dodécagonale abritant une machinerie complexe apparemment réactivée… les aventuriers qui se sont rendus ou sont victorieux arrivent aussi à cette bâtisse.

	
Prisonniers !	Projet Prométhéum
Où la force rappelle son droit à la volonté.	Où le dénouement annoncé apportera un commencement ?

Les aventuriers se dirigent vers le complexe souterrain.

Les aventuriers sont conduits par un imposant contingent d’hommes en armes qui marchent au pas et portent tous des habits pourpres, ce qui sera facile à concevoir, car la plupart de leurs adversaires sont des craquenuits, carcasses et autres épouvantails : rien d’étonnant à ce que les khaizaks soient débordés devant cette menace surnaturelle !

Quelques possédés semblent les diriger et eux-mêmes obéissent aux « officiers » : de jeunes adeptes de l’antinomie qui les enverront explorer la bâtisse… Deux adeptes ont réussi à en sortir et à se traîner sur quelques mètres avant de mourir.

Ils garderont le professeur Gunder Hawkwood comme otage.

En bref, le scénario d’Indiana Jones dans la dernière croisade, aux épreuves de dieu.

Les aventuriers auront droit à un équipement minimal et pas d’armes, juste pour leur passer le goût de l’héroïsme…

na est montée jusqu’ici pour l’affronter, mais il a invoqué une sorte de brume noirâtre d’où émergeaient d’horribles griffes ! »

Elyana prendra la parole, expliquant entre deux quintes de toux ensanglantée :

« Un démon… (Toux) J’ai pu en venir à bout… après avoir dû finalement le passer au fil de l’épée… (Toux) . Elle désignera d’un geste las un fusil à pompe automatique entouré de nombreuses douilles abandonné sur le sol et, pas loin, une forme humanoïde, noirâtre et vaguement humaine, à la peau écailleuse et aux mains griffues, qui semble s’être à moitié dissoute, comme si un fort acide l’avait rongée. Le cadavre est cloué sur le sol métallique par l’épée d’Elyana. Il porte la trace de nombreux coups et dégage encore une puanteur méphitique.

- Mais il m’a sérieusement blessée… (Toux) Le Magus… le Magus s’est enfui… (Toux) Là…

Elyana indiquera un petit tunnel servant à l’évacuation des vapeurs de la machinerie.

- Un tunnel de maintenance… (Toux) Il doit être loin… (Toux) Il m’échappe… Encore… Il avait… Un livre… Il a dit… (Toux) Il a dit… Qu’il avait ce qu’il voulait… (Toux) Pentateuque… ou Byzantium… Le tarot… » Etc., etc.

Il semblera bien vite que l’inquisitrice impériale parte dans un petit délire, citant sans doute les nombreuses planètes où elle s’est déjà rendue, avant de sombrer doucement dans l’inconscience. Ses blessures sont peu nombreuses, des marques de griffures, mais leur profondeur en fait un constat alarmant. Une estafilade au côté, souvenir de l’épée empoisonnée du Magus, complète le diagnostic. Zyph’ a fait ce qu’il a pu, mais c’est un piètre médecin et il semble qu’Elyana ne doive plus sa survie qu’à sa résistance ou aux soins prodigués par le groupe.

Le portail quand a lui émet des variations énergétiques de plus en plus instables… Et comment ferme t-on un engin expérimental dont les connaissances requises datent, au mieux, de plusieurs siècles ?

- Où l’on suit les instructions en ancien français, allemand ou anglais…	

Avec en prime une petite révélation : l’amulette de la voyante est la clé pour éteindre la machinerie !

Si le groupe choisi cette option, il faudra alors que l’aventurier-Mudh’Yallilh s’installe dans l’ancien siège cybernétique de la machine. Qu’il entre ensuite l’étoile de terracite dans la cavité qui s’ouvrira en face de lui, en forme d’étoile à cinq branches, et la tourne jusqu’à illuminer les cinq branches et le cœur de l’étoile, qui se désagrègera alors dans la machine. « Espérons que ce ne soit pas un aller simple », dira Zyph’, goguenard…

Ensuite, des câbles surgiront du siège et s’insinueront sous sa peau, remontant depuis les extrémités des membres jusqu’au cortex.

Ses yeux devenus deux fentes d’où émanent les lumières d’un kaléidoscope multicolore, il plongera alors dans un univers fait de vapeur verte, tandis que le siège s’activera et le précipitera dans le portail énergétique, ce qui à priori, n’est pas forcément la solution. Une fois le portail franchi, il ne restera que quelques étincelles crépitantes et mourantes…

L’ombre d’Ormuzd

Et de la vanité qui efface la grâce d’une sagesse timide…

Une sensation de froid intense enveloppera l’écu(e). Il se trouve dans le vide stellaire, les câbles formant une seconde peau, et se tient debout, le siège ayant disparu, au sein de milliards d’étoiles. Et vient alors la chute.

Une chute infinie qui déchire l’espace, met à mal les poumons, semblant vitrifier le corps. Les corps se recroquevillent indéfiniment, comme atteints de vertiges rattrapés par les rouages d’une clepsydre quelque peu rouillée mais qui donne dans la démesure. Quand les étoiles butent sur le croissant naissant à l’orient et dont le vacillement conforte la noirceur de la nuit sidérale. Là, l’une d’elles grandit de plus en plus, et, passant dans son sillage, l’écu se trouve alors entouré de feu stellaire. Mais une présence se fait jour dans son esprit, le protégeant de la folie et de la peur. Les démons sont proches, mais resteront une fois de plus, une fois encore, à l’écart.

La chute se poursuit et semble diriger l’écu vers une planète presque entièrement désertique avec un relief abrupt de larges chaînes de montagnes et de minces zones tempérées autour des cercles polaires.

Cycles du jour et de la nuit, concrète voluptueuse, avec des lunes bombées, cristallisées. Glacées.

Al-Fashir.

Spasmes d’une éternité très voisine d’une fin du monde. D’une dégringolade vertigineuse, fendant l’atmosphère et se précipitant vers les sables. Les villes minuscules, structures et coupoles à l’infini, toits bleu Nil, toits blancs, toits ocre, armatures accueillantes dans la pesanteur outragée. Quand à une trentaine de mètres de la surface, la chute se ralentit pour le poser en douceur sur le désert, qui s’ouvre sous ses pieds.

Le sable, alors bien tangible, emplit la bouche, préparant à une mort atroce. Mort granulé ; mais l’écu devient une créature du sable, qui se déchire tel un rideau pour dévoiler une gigantesque caverne où un rire tonitruant l’accueille.

L'âtre enflammé se dirige vers l'écu, riant des flammes qui le consomment, et dans ses orbites, deux globes de feu dévorants, on peut lire une cruauté terrible et primordiale qui demande à s'abreuver dans le sang de l'écu. Pourtant il s'incline servilement.

Un être de feu, une allée de roc froid jalonnée de braseros, et une ville fabuleuse sortie du délire d’un arpenteur sans repères qui borde un lac d’eau souterraine empli de brouillard, où les stalactites et les stalagmites qui sortent du plafond et des eaux donnent l’impression de crocs démesurés. Brouillage de la mesure, du corps et de l’esprit. Tout y est flou, brisé, approximatif. Sols désossés.

Désincarnés.

Seul l’écu, ayant réuni les fragments psychiques, reste entier, inaltérable en partie, ou véritable illusion de réalité ?

L’être enflammé se dirige vers l’écu, riant des flammes qui le consomment, et dans ses orbites, deux globes de feu dévorants, on peut lire une cruauté terrible et primordiale qui demande à s’abreuver dans le sang de l’écu. Pourtant il s’incline servilement.

« Bienvenue à toi. Je suis le dernier, fidèlement, j’ai gardé ton domaine déserté. J’en ai appris les secrets, il m’en a coûté. Aujourd’hui, ici, je suis Dieu, Pancréateur, Ormuzd. Mais je ne suis que ton efrît virtuel. Tu m’as promis la vie, la vraie. Tu me dois un corps !

 « Bienvenue à toi. Je suis le dernier, fidèlement, j’ai gardé ton domaine déserté. J’en ai appris les secrets, il m’en a coûté. Aujourd’hui, ici, je suis Dieu, Pancréateur, Ormuzd. Mais je ne suis que ton efrît virtuel. Tu m’as promis la vie, la vraie. Tu me dois un corps !

- Voici Ormuzd la Vieille, dira t-il sur un ton railleur. Tout est resté en l’état. Je présume que tu veux reprendre ton pouvoir et la réveiller ? Elle dort toujours. Elle t’attend.

L'écu sera alors conduit d'allées en terrasses, de tours en escaliers jusqu'au cœur de ce petit royaume. Temples où les escaliers ne mènent nulle part. Pas même au Pancréateur. Escaliers inutiles, donc, mais traces géniales de fondateur d'empire qui a un autre sens du divin. Lieux prodigieux où l'on entraperçoit l'expression du monde.

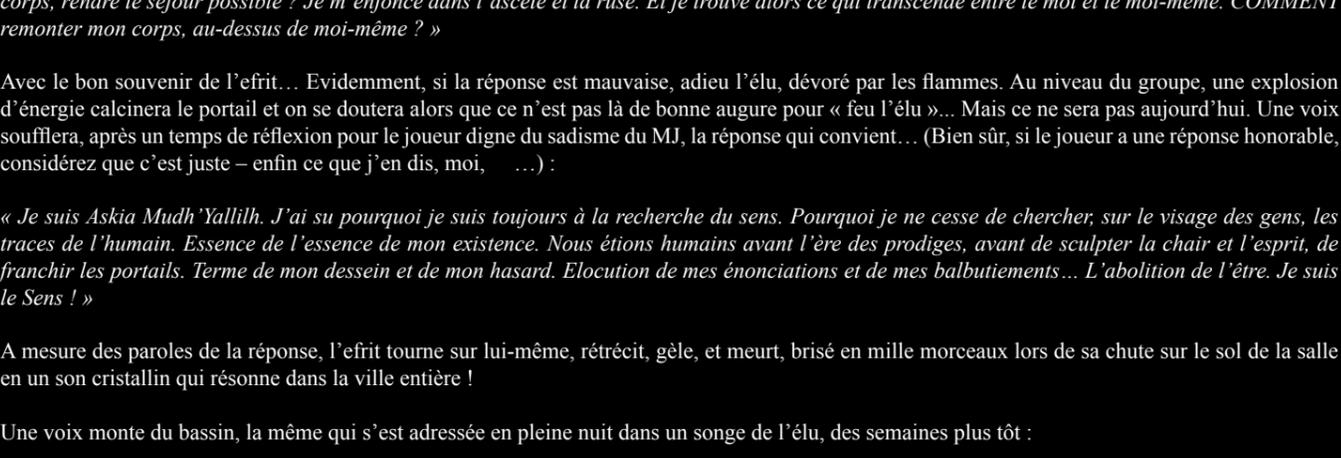
 « Bienvenue à toi. Je suis le dernier, fidèlement, j’ai gardé ton domaine déserté. J’en ai appris les secrets, il m’en a coûté. Aujourd’hui, ici, je suis Dieu, Pancréateur, Ormuzd. Mais je ne suis que ton efrît virtuel. Tu m’as promis la vie, la vraie. Tu me dois un corps !

- Ton palais ! Et voilà le Cœur d’Ormuzd ! Perfection des sphères, cisèlement sans ombres ! Tu l’as surpris trembler entre tes mains ! Il faut l’activer ! Tu le DOIS !

Au centre d’une salle gigantesque, devant un trône de saphir, se tient un bassin de lave.

- Le cœur est là ! L’efrît montrera le bassin. Tu dois le prendre à mains nues ! Mais avant, tu dois répondre à l’énigme ! MON Enigme ! »

L’écu sentira alors que l’énigme en question doit faire office de code d’accès. L’efrît se penchera par-dessus son épaule et lui chuchotera à l’oreille, changeant de taille, parfois géant, parfois minuscule et perché sur l’épaule, à mesure des paroles :

 « La terre n’a pas toujours été une blessure, mais elle a toujours été un corps. Comment alors est-il possible de voyager entre sa blessure et son propre corps, rendre le séjour possible ? Je m’enfonce dans l’ascète et la ruse. Et je trouve alors ce qui transcende entre le moi et le moi-même. COMMENT remonter mon corps, au-dessus de moi-même ? »


A mesure des paroles de la réponse, l’efrit tourne sur lui-même, rétrécit, gèle, et meurt, brisé en mille morceaux lors de sa chute sur le sol de la salle en un son cristallin qui résonne dans la ville entière !

Une voix monte du bassin, la même qui s’est adressée en pleine nuit dans un songe de l’écu, des semaines plus tôt :

« Recherche donc d’un sens. Qu’importe lequel. Et c’est peut être là que le désert est le sens. »

Un corps à la beauté parfaite (aux yeux de l’écu, bien sûr, chacun ses goûts) sortira du bassin de lave.

« Je suis le cœur de ton royaume, et le fruit de ton cœur, mon amour. Je m’éveille et reviens vers toi. »

La forme et la beauté parfaite émerveille les sens de l’ élu, comme une séduction de soi-même lorsque l’envers du monde s’avère être son endroit et que ses extrémités s’avèrent êtres ses limites. Limites étroites en fin de compte, et lorsque l’éblouissement de soi s’accroît à cause de toutes ces nudités les chemins deviennent des seuils, à peine effacés.

Alors même qu’ils se frôlent, la cité disparaît et ils se retrouvent au milieu du désert par une froide nuit. Mais leurs corps s’enlacent et brûlent de fièvre, d’amour et de… savoir.

« Tu dois me connaître, mon amour. »

Un baiser. Fugace. Passionné. Lumineux. Une éternité éphémère. Inspirations volatiles. Eparses.

Avec cette lumière, c’est aussi une accumulation d’ondes électromagnétiques qui emplit tout ce qui est vide, aplat ou méplat. Réfraction qui télescope les yeux. Sensation de fadeur face à l’insondable. Taches et halo : foisonnement comme les vies qui errent sur ce monde aride et plein de fertilité. Désert où subsiste, entre les scorpions somnolents et les vipères, des traces de vie, vestiges mirobolants.

Et vient le sacrement, la vie, la renaissance, la connaissance, de soi, de l’autre, du monde, comme une vague de fond.

Et sa voix, mentalement, apporte les réponses, les révèlent.

« Si le désert est l’espace où l’on se découvre seul, on s’y reconnaît en même temps solidaire du silex et des étendues de lumière, de ce courant secret qui va du minéral à l’homme et de l’homme aux galaxies lointaines. La moindre nervure du cèdre, la moindre arête du basalte nous parlent, nous dévoilent. La plus infime variation des beiges et des bruns, de l’air et de l’eau, nous fait avouer des gisements inconnus, tandis que défile, nous imprégnant, la vie d’Askia Mudh’Yallilh. »

Le désert, alors, est un amour aux formes impudiques.

Un portail se forme, vite traversé, et l’ élu est de retour dans la salle de la machine. A ses côtés, main dans la sienne, l’autre qui fera désormais sa joie…

Retour au présent, cet éternel absent.

Prométhéum bis repetita	soyeux de la panthère feulant dans l’attente du désir, avec cette majesté dans les prunelles luminescentes, sorte de patience de parturiente qui a déjà perdu les eaux. Eaux de pluie dans ce lieu ou plutôt un non-lieu où tout également devient plausible, où toute exaltation devient lamentation, où toute jubilation devient une quête du RIEN. Le Néant comme panoplie de ce monde Kurgan.
Où se révèle le début de la saga et se clos l’épopée…	
De retour dans la salle souterraine, l’ élu verra différemment les choses. A présent, il est le désert, il est Al-Fashir. Une partie infinitésimale, il est vrai, mais également une puissance phénoménale. Son souffle est le vent vorace, sa main le sable qui caresse ou agresse, ses yeux voient à travers les sources claires… Et son esprit, indomptable, peut briser ou restaurer l’esprit comme la matière. (Oui, il est devenu bougrement fort, mais pas invincible ni invulnérable, juste surhumain et même devrait-on dire, humain dans la pleine acception du terme. De plus ses pouvoirs ne fonctionnent que sur Al-Fashir. Mais laissons là ces considérations purement triviales et finissons le scénario…) Pour ses compagnons, pas plus de quelques secondes indécises se sont écoulées.	
Or donc, les quelques soldats antinomistes ne devraient plus vraiment être une gêne, pour quelqu’un qui pourra par la simple force de sa volonté anéantir leurs esprits. De même, avec toutes les connaissances d’Askia, il sera facile de faire revivre le complexe. De faire revivre le mythe. Dehors, ce sera le temps des miracles pour les Khaizak, de la révélation pour l’Ordre Meyadzh, et de l’affrontement à venir pour le sultan. Ou pas, car rien n’empêche de vivre sereinement dans le désert, avec l’assurance pour le peuple du Dieu de toujours échapper aux patrouilles d’Al-Hakim et de vivre sereinement. On pourrait même alors faire un avant-poste impérial, sans compter d’autres possibilités.	
Mais où est le Pancréateur dans cette abondance de choses ? Nulle part. Sinon dans ces nuits du doute, dans le pelage furtif et	

After End :

D’ailleurs, à propos de possibilités, intéressons au cas tout aussi probable où le groupe préfèrerait suivre les enseignements de l’inquisitrice…

- Où on le fait sauter avec les explosifs de la sainte inquisition…

Le premier cas ouvre la voie à toutes sortes de possibilités ultérieures, comme nous l’avons lu.

Le deuxième fait place nette, reste juste à partir discrètement par le tunnel d’évacuation de la machinerie, à éliminer les gardes du monte-charge pour pouvoir remonter les 300 mètres et à partir en Aéronef avec la satisfaction d’avoir renvoyé les troupes morte-vivantes et antinomistes de l’Ordre Pourpre à l’âge de pierre.

Sans compter l’éventuelle libération du bon professeur.

Et sa désapprobation toute relative quant à ce dernier moyen. Quelle perte pour la science ! Et pour Byzantium !

Il y a d’autres ruines bien sûr…

Au sortir des ruines, une Hekelet de la tribu de Kemal insistera pour récupérer une certaine amulette, arguant du fait qu’elle a rempli son office et qu’elle a une valeur sentimentale. Le refus entraînera une malchance chronique…

Ensuite, ce sera la course au portail kurgan avec les vaisseaux du Califat en ligne d’horizon…

Voilà, Elyana et les aventuriers ont juste pu arrêter la machinerie à temps. Guseppe s’est enfui avec ce qu’il voulait trouver, il a perdu son équipe et son précieux ordre pourpre au passage, confronté à Zyph’, aux khaizaks, sans parler des aventuriers !

Aux aventuriers de voir ensuite ce qu’ils feront :
- s’engager à prévenir les mondes connus de l’émergence d’un nouveau groupe dangereux.
- poursuivre la croisade contre Guseppe aux côtés d’Elyana.
- restaurer et participer aux travaux des ruines. Ils seront bien récompensés et seront les héros de Tamerlan pendant un petit moment. (Et éventuellement, suivant comme ils s’y prennent, les divinités d’Al-Fashir)
- rejoindre la nation Khaizak dans sa lutte pour l’indépendance ou la reconnaissance.
- préparer l’invasion des mondes connus aux côtés de l’ordre pourpre et de l’antinomiste Guseppe. (Bienvenue dans l’empire du côté obscur…)
- chercher le dialogue entre les peuples du désert et les représentants du sultan. (Bon courage)
- aider à la sécurisation de la Quadisha, au service spécial de son sultan bien-aimé.
- s’installer dans le désert, vivre et combattre aux côtés des nomades Khaizak.
- faire du marché noir avec les vestiges, nouer des contacts avec la mafia Kurgane. (Nerfs d’aciers requis)

Etc., etc. les possibilités sont nombreuses. Devant eux s’étend la route qui est la leur, celle de ce nouveau monde et de ses nouveaux défis…

Coulisses scénaristiques et addendum :

Bien sûr, pour ce scénario, je suis parti du concept que le PJ principal et ses suivant suivent une noble quête, ou tout au moins, prennent le parti du bien en évitant autant que faire se peut les ennuis. Mais RIEN n’empêche qu’il en soit tout autrement ! On peu très bien les faire participer davantage à de nombreux combats tout au long de leur errance dans le désert. Si les sbires de l’Ordre Pourpre ne suffisent pas, il peuvent aussi être envoyés ou arriver au milieu du combat entre Elyana et le Magus Guseppe ! Ou même affronter l’Antinomiste et ses fidèles sans elle.

Les Cinq Fragments eux-mêmes ne font pas l’apologie d’un pacifisme désarmant au travers des visions offertes. Askia a imprégné sa création et sa descendance de ses aspirations, qui étaient nobles et sages ; et de son combat perdu pour l’hégémonie de la planète (à l’époque, il régnait depuis des siècles et ses ennemis se firent prévoyants et avertis). Mais rien ne dit que son rejeton soit de la même trempe. Ce peut être un esprit froid et calculateur, avide de puissance.

La source, alors décrite comme l’amour du PJ, peut continuer ce rôle (les grands méchants ont toujours des amours tragiques) ou prendre celui de catalyseur de pouvoir brut. Pareillement, on peut abuser de l’hospitalité des villageois, refuser ou extorquer des services, s’allier pour mieux tromper les antinomistes à des fins personnelles, etc.

Ensuite, viendra le temps des conquêtes, quitte à épuiser toutes les ressources de la planète, ou plus logiquement vivre sur elle en attirant toujours plus de monde pour se nourrir et s’enrichir de ces apports.

On pourra chercher à usurper ou s’approprier le sultanat, modifier l’écosystème pour tester des variations personnelles, etc. la liste des malversations ou des bénédictions ne dépend que de la vigilance des PJ qui y vivent leurs aventures.

Même le côté du bien garde son lot d’intrigues pour qui envisage une utilisation à ces nouveaux pouvoirs. Sans parler des enfants à venir, si une union se noue tangiblement entre le PJ et la source, qui est à la fois catalyseur et évocation. Et peut-être aussi quelque chose de plus… On peut aussi en faire une caricature pour un scénario humoristique.

Al-Fashir peut devenir paradis, enfer, ou plus ou moins que cela. Ou même rester la même, si les Joueurs la quittent, indifférente et esseulée. Pour un temps, car nul ne dit qu’Askia n’aie eu en plus de cinq siècles un seul rejeton…

D’ailleurs, si les chroniques parlent de sa défaite, rien ne prouve qu’il a été détruit et peut-être erre t-il encore de par le désert, victime de ses rêves déchus…

Les PNJ :

Alima Al-Malik : Charmante et décidée, experte au sabre d’abordage. Elle attendra son éventuel promis… Car elle est de nature honnête et intègre.

Yn’Shaa Al-Malik, Hallyet, l’Hekelet Khaizak de la tribu de Kemal : Sages, espieuses et mystérieuses. Est-ce bien la même personne en vérité ou trois sœurs tissant le destin ?

Vok’shaa Torn : Patronne de l’Ocarina Azurée, sévère mais juste.

Oyami Li-Halan : La jeune secrétaire explorée… Une future princesse à consoler de retour des ruines… et à charmer qui sait ? Son Antoni n’était pas ce qu’il semblait être.

Lesthy Boucherot Hawkwood : Un homme d’âge mûr au fort charisme (plus qu’une véritable beauté dans son cas) qui a l’oreille du conseil Impérial et

à qui on ne la fait pas. Un des puissants personnages de Byzantium Secundus. Fort appuis politiques et culturels. Et en vérité un rôle de conseiller politique de tout premier plan… Bienvenue dans les coulisses impériales ! Compétences : à votre guise mais très élevées dans ses domaines de prédilection.

Gunder Hawkwood : Un scientifique indépendant, natif de Teyr-Sainte, aux connaissances larges et habitué aux pires situations. Il a l’expérience du terrain, et se fait fort d’arriver au site pour peu qu’il possède l’équipement nécessaire. Il connaît les techniques de survie du désert pour avoir déjà roulé sa bosse sur Pandémonium. C’est aussi, quelque part, un mercenaire dans tout les sens du terme. Mais un mercenaire qui préfère de loin travailler pour l’empire, et directement au service de l’empereur, s’il a le choix. Il a un intérêt purement professionnel pour les ruines et espère en faire un travail honorable qui peut-être l’amènera à être reconnu. Doté d’un bon esprit pratique mais aussi hélas d’un caractère parfois trop chevaleresque ou impulsif pour un simple indépendant, il connaît une foule d’anecdotes amusantes pour faire passer le temps. Enfin amusantes selon lui. Le guildien qui lui a appris le métier est mort quelques années plus tôt sur Pandémonium. Gunder le décrit comme un « rat de bibliothèque » mais on devine derrière ses rudes paroles qu’il l’aimait comme un père…

Al-Hakim : Le ténébreux sultan qui règne d’une main de fer sur Al-Fashir est dévoué aux puissances obscures des Qlippoths. Il demande régulièrement des sacrifices et des exécutions publiques. Son seul point positif est qu’il n’hésite pas à s’allier un tant soi peu à l’empire si cela peut apaiser sa soif de pouvoir dans sa course au Califat. Oui, il escompte bien être le prochain calife. Il a deux enfants, Uirgizh, un jeune fat, et Selyam, sa fille et son amante, rusée et discrète, qui vise elle le poste de sultan…

Hafiz Al-Asad : Chef des espions du Sultan, âme damnée à la noirceur à peine surpassée par son maître, Hafiz dirige la Quadisha et, dans le plus grand secret, d’obscures cérémonies pour le compte d’Al-Hakim. Ce charmant personnage s’est découvert une passion dans la torture de son prochain…

La Quadisha : Toujours vêtus de noir, aussi bien équipés et approvisionné que la planète le permet, l’inquiétante et peu loquace Garde du Sultan semble être partout à Rub Al-Harim et pouvoir se rendre en tout lieux d’Al-Fashir. Munie de glisseurs et autres véhicules, ayant droit de vie et de mort sur les habitants, car s’en prendre à un Quadish, c’est frapper le Sultan, la Quadisha vérifie en outre que tout se déroule selon les plans du Sultan. Elle est aussi chargée de capturer quiconque est dehors durant le couvre feu (entre 3 et 5h du matin) sans autorisation, et enlève aussi toute femme ou enfant solitaire. Inutile de dire que sa popularité s’en ressent. Mais la peur est une maîtresse efficace. Enfin, depuis 30 ans que la Quadisha existe, elle s’est fait un ennemi mortel de l’Ordre Meyadzh (entre autres, mais ces deux factions mettent une ardeur particulière à s’étriper quand elles sont en présence)

Mohammad Ryza : Chef de l’Ordu Bagatur d’Al-Fashir, Ryza supporte tant bien que mal la Quadisha et tente d’arrondir les angles autant que possible. Hélas le fanatisme des Quadish ne laisse guère de manœuvre… Et puis il tient aussi à rester un minimum dans les bonnes grâces du Sultan.

Soka Ibn’Abd : Ce pnj n’apparaît pas dans le scénario, il est juste là comme surplus au cas où. Lieutenant de Ryza, Soka est farouchement opposé à la Quadisha et au sultan, ainsi qu’à Murad. Il les voit pour ce qu’ils sont et sait qu’Al-Fashir se porterait mieux sans eux. Bien sûr cela lui fait de nombreux ennemis. Seul problème, il est amoureux d’une certaine Selyam…

Konrad : Ancien soldat Bogatyr… et toujours en poste au service du Califhat, du fond de sa taverne. Voilà un agent de l’Ordu Bagatur dont les aventuriers seront loin de soupçonner la véritable identité !

Boris Cervenkov Decados : Un transfuge de la mafia kurgane. Capturé au cours d’un raid par l’armée du Caliphat, il est devenu honnête et intègre (toute mesure gardée) lorsqu’il a pu fausser compagnie à la mafia de Murad qui l’exploitait comme enfant-espion. Boris est ce qu’il semble être : un guide précieux désireux d’aider les aventuriers, à la solde de l’empire. Il espère beaucoup du rapprochement entre Al-Fashir et les mondes connus. Il connaît assez bien un politique influent de Rub Al-Harim, si le besoin s’en fait sentir.

Hayim Nahman Bialik : Poète dissident, chef de troupe Kankali. Lui et sa troupe sont des envoyés de L’Ordre des Meyadzh. Certains parient sur le temps qui lui reste à vivre. Pendant ce temps, Hayim chante.

Murad Bey : Le sourire de requin, le big caïd de la pègre, autant de scrupules qu’un ordinateur de mise à feu de missiles nucléaire, autant de remords ou de sentiments que le virus ébola. Un charme indéniable toutefois, digne de tout bon parrain. Et une influence considérable dans Rub Al-Harim. Protégé par des servo-mitrailleuses et des gardes variants fanatisés… Peut toutefois conclure un marché profitable, si les aventuriers sont joueurs, aiment traiter avec de l’arsenic et n’ont rien contre un bain à l’acide…

Les Meyadzh : Une secte millénaire qui comprenait à l’origine les gardes personnels, hommes et femmes, d’Askia. Aujourd’hui elle attend et espère le retour d’Askia ou de ses descendant pour restaurer un règne d’équité. Divisée en deux, une branche pense qu’il faut juste garder le souvenir et respecter les Chroniques d’Ormuzd, l’autre branche qu’il faut tout faire pour précipiter le destin et que c’est au Meyadzh qu’incombe cette tâche. Enfin un mécanisme biologique confère une combustion rapide du corps en cas de blessure mortelle afin d’éviter toute preuve et aussi toute torture par la Quadisha. Les Meyadzh, au départ isolationnistes, se sont avec le temps fondu dans la société kurgane d’Al-Fashir tant et si bien qu’il est devenu presque impossible de les y déceler.

Louda : L’amie de Konrad, cette kibitka est âpre en affaires comme tout ceux de son Ordu mais possède un bon fond.

Les troupes de l’ordre pourpre : Vive les bons offices de l’antinomie ! Une fois morts pour de bon, ils sont bien plus abordables, car Guseppe les a tous fanatisés, du simple craquenuit à son plus fidèle possédé en passant par ses adeptes. On est avec ou contre eux. Dans tout les cas pas trop près, vu l’odeur…

Naciir : Le Shayk d’Al-Arda est un vieil homme noble et amical, conscient de son rang et de ses responsabilités envers son village, respectueux des vieilles traditions d’hospitalité. Il n’apprécie pas le Sultan mais lui verse un impôt annuel pour éviter les troubles. Il aime son village et adore sa fille unique, prunelle de ses yeux et merveille de ses vieux jours. Il respecte Hallyet pour son savoir mais garde prudemment ses distances avec cette femme « déraisonnable », dont il s’est résigné à accepter les expressions.

Lyala : Farouche et têtue comme il sied à la fille du Shayk, mais aussi dévouée à son père qu’il est possible, Lyala a l’esclavage et l’avilissement en horreur. Elle sera reconnaissante envers ses sauveurs mais n’offrira ses charmes qu’à l’élu de son cœur. Qui devra être un mari bon et sérieux, prêt à s’établir durablement et fonder une famille… Programme peu reluisant pour un aventurier, le seul problème étant qu’elle met son corps de déesse aux yeux dorés dans la balance. Bien des imbroglios amoureux si vous le désirez…

Pillards Khaizaks: Ces hommes qui ont capturé la fille de Naciir ont tout des vrais loups du désert. Ils ne respectent que la force et offre un soutien armé non négligeable à n’importe quel groupe de PJ peu scrupuleux et n’ayant pas peur de la trahison, qui du coup devra toujours garder un œil ouvert en leur compagnie. Ils veulent de l’or, des armes, des femmes et des gens à opprimer pour satisfaire leur soif de pouvoir. Leur chef, bien sûr, est le plus fort mais aussi le plus roué du lot.

Melhik : Ce guide et natif d’Al-Arda est grand, fort, a la peau burinée par le soleil et le nez en bec d’aigle du Kurgan. Soucieux de son rôle de guide, il est généreux et toujours ravi de partager ses connaissances du désert et de l’histoire d’Al-Fashir avec ses compagnons. C’est également l’agent du Meyadzh infiltré à Al-Arda. Mais il fait partie de la branche qui désire laisser les choses s’accomplir et n’hésitera pas, si les mots sont inutiles, à lever la main sur des frères dans l’erreur. Fidèle au groupe et aux écrits d’Ormuzd, il porte en lui sa récompense en étant l’un des acteurs du retour du « Dieu du Désert ».

Souley : Ce Khaizak n’était pas forcément un mauvais bougre au départ, mais les circonstances l’ont transformés en traître et en assassin. S’il lui est possible de fuir, nul ne sait ce qu’il fera ensuite.

Hijkl : Le Variant Kurgan à la musculature impressionnante est voué à mourir sous la main de celui qu’il croyait être son ami… A moins que les aventuriers interviennent avant que Souley ne lui lance son disque dentelé. Qui sait alors ce qu’il pourrait arriver ? Peut-être même que Souley cherchera à racheter son geste, et que ces deux-là seront alors désignés par Kemal pour accompagner les PJ (S’ils sont trop peu nombreux) dans les vestiges de la cathédrale d’Askia.

Kemal : Cet Ilkhan est l’image même du chef Khaizak tel que le conçoivent les kurgans. Fort, déterminé, respectueux des usages, généreux envers ceux qui sont sous sa protection et terrible envers ses ennemis. Il se flatte de bien connaître ses hommes et sera abasourdi par la révélation de la seconde identité de son plus fidèle lieutenant.

Muham Ibn Wahad : Ce lieutenant Khaizak en pleine force de l’âge est un membre important du Meyadzh. Il est le supérieur de Melhik et connaît nombre de choses sur Al-Fashir et son histoire. Il possède aussi des pouvoirs similaires par nature à ceux des Hekelezai, bien qu’ils soient le fruit des techniques de son Ordre. Il croit fermement à la vérité des écrits des Chroniques d’Ormuzd et ne fait pas partie de la branche la plus active, une attitude qu’il a souvent condamnée. Il peut, comme membre important, faire appel aux autres chefs des Meyadzh et aux ressources de cette secte millénaire. Il fut sauvé, encore enfant, par un homme mystérieux, qui depuis le désert le reconduisit à son village sans toutefois l’y accompagner. Il pense à part lui que c’est d’Askia lui-même qu’il s’agissait, et espère être digne de sa mémoire.

Shankis et Wahirz : Ces deux espèces d’animaux Variants sont les derniers vestiges de la guerre qui opposa Askia Mudh’Yallilh à ses ennemis. Les Shankis furent créés ou amenés d’un autre monde par les conquérants, dans le but précis (bien que difficile à réaliser) de trouver et tuer Askia. Ce qui explique que ces chiens monstrueux aient une telle férocité envers l’élu. Pour les jouer, songez aux bêtes destinées à tuer les enfants de Muad’Dib dans les Enfants de Dune de John Harrison. Quand aux Wahirz, c’est la réponse du berger à la bergère selon Askia, obtenu à partir de manipulations génétiques sur les nombreux lézards du désert d’Al-Fashir. Askia était aussi un savant ingénieur de la seconde république, versé en terraformation et en génie génétique et écologique.

Elyana : Grande, gardienne de la justice impériale, experte en épée à 2 mains et très influencée par le tarot de l’empereur fourni sur Manitou. Obnubilée par sa traque contre Guseppe, elle garde cependant un respect profond pour la vie des innocents. C’est le Deus Ex Machina du scénario, en ce sens qu’elle n’est rien d’autre qu’une ennemie jurée de Guseppe Décados. Elle peut parfaitement mourir au combat, ou plus tard, tout comme elle peut aussi devenir une alliée des aventuriers, s’ils semblent justes et dignes. La force et la subtilité d’un tank, elle pourrait devenir bien plus intéressante si quelqu’un prenait le temps de lui ouvrir les yeux. Bien sûr, ce n’est pas ce qu’on lui demande…

Zyph : cet ingénieur guildien natif de Ligueheim fut sauvé par l’inquisitrice hawkwood lors d’un combat s’est rangé à ses côtés. Plus une machine qu’un homme désormais, il possède un cerveau couplé avec une I.A et une vision de nuit, ainsi que des bras mécaniques pouvant crocheter les serrures électroniques et un canon d’épaule à la prédateur redoutable d’efficacité… Profondément loyal, il reste cependant de nature froide, mais sa réserve peut être brisée si l’on tient sincèrement à faire sa connaissance.

Guseppe : le machiavélique magus, l’ennemi numéro un, le grand méchant… Tout au plus les aventuriers le verront disparaître en riant, téléporté en sécurité, abandonnant ses compagnons qui ne seront pas sur l’instant près de lui à leur sort funeste. Et il laissera aux aventuriers le soin de se débrouiller avec le Portail d’énergie. Sa nature chaotique peut toutefois le pousser à conclure une alliance avec les aventuriers si ceux-ci s’y prêtent et font mine d’avoir des atomes crochus avec lui. A part lui Guseppe est persuadé d’œuvrer pour le bien de tous, à sa façon particulière.

L’Efrit : Ancien programme gardien laissé avec d’autres par Askia pour éviter que l’on ne profane les connaissances et les pouvoirs qu’il avait acquis, il est le dernier. Ainsi baptisé car ses routines étaient offensives et vicieuses en diable, en rappel à une antique croyance de terra qui dit que les efrits du feu sont les génies les plus puissants et dangereux. N’ayant jamais eu le corps que lui promettait Askia, il a déroté sa programmation et a éliminé les autres gardiens. Il a acquis le pouvoir de tuer Askia ou son descendant, si ceux-ci ne connaissent pas le code d’accès d’ordinaire présenté aux seuls invités. La cité d’Ormuzd où il ronge son frein est une création allégorique et métaphysique d’Askia en hommage à la source. Elle était resplendissante du temps d’Askia mais n’est plus désormais qu’une enveloppe vide abritant cette dernière.

La source : Catalyseur des désirs, source d’amour ou de puissance, cette entité qui vit depuis toujours au sein d’Al-Fashir est également un être à part entière qui a des milliers d’années. C’est sûrement le premier et le dernier de sa race. Il peut être corrompu ou séduit mais toujours il demeure, tant qu’Al-Fashir existe. Peut-être est-ce l’esprit de la planète, peut-être est-ce son enfant, ou les deux, ou autre chose. Peut-être une IA qui aura pris vie et se serait fondue dans l’Ecosystème ? Un accident de terraformation ? Rien de tout cela ou tout cela à la fois et autre chose de plus… Le MJ restera seul juge.

Le Désert d'Al-Fashir : (quel personnage !) Retors, insaisissable, indescriptible, il faut aller y vivre pour l'apprécier à sa mesure. Il espère offrir un décor viable à plein d'aventures kurganes.

Les Cinq Fragments de Mudh'Yallilh – crédits :

Remerciements aux participants du forum Alternative Suns :

- *Kerk, pour la diffusion des aides de jeu et les auteurs de ces dernières, notamment le lien vers Kurgan World et sa page web sur le Califat Kurgan. Pour la mise en page, pour l'inspiration, pour avoir participé à une discussion un mois de mars sur alternative suns qui allait me pousser à réaliser cela.*

- *St-Georges, Grand Archiviste Impérial devant le Pancréateur pour son érudition Fading-Sunesque qui éclaircissent et continuent à illuminer de nombreux points pour le MJ que je suis ; et sans qui ce scénario n'aurait jamais vu le jour. Encore merci pour tes renseignements (Œil Impérial, tiré d'un cristal de données dans sa Cyber-Librarium Omnis) sur Al-Fashir mon cher ami.*

- *Manao pour avoir permis à tous de se rencontrer.*

Quid des inspirations :

- *Indiana Jones et la dernière croisade, Aliens, Matrix (l'oracle) Matrix revolutions (l'efrit/maitre du train) et les Enfants de Dune (les shankis, les états variés et l'ambiance de Rub Al-Harim, et la trame générale), Lawrence d'Arabie (Pour la culture des gens du désert, la trame générale et la possible suite de conflits et d'intrigues que peut offrir ce scénario), Aladdin (DA de Disney), Pour les films ;*

- *Boucherot, Mustafa « Kemal » Atatürk, « Muham »ad Ibn Wahhad, Murad Bey, Hayim Nahman Bialik, Pour les personnages ;*

- *Conan, pour diverses choses trop nombreuses pour en faire la liste, « Cinq Fragments du Désert », de Rachid Boudjedra dont des extraits du présent scénario sont inspirés. La gamme Fading Suns, surtout les descriptifs de Byzantium Secundus, le livre de base et l'auteur de la page Kurgan accessible via le Jumpweb. Ainsi que Michael Moorcock et M. John Harrison (Cycle de Viriconium, la Mécanique du Centaure), Pour les livres.*

FADING SUNS – LES PADRE MORTIFÈRES

Créés il y a peu, les Padre Mortifères (ainsi nommés par Sarkerk pour rappeler à tous leurs origines mortelles), se dénommant eux-mêmes les Padre ou les robot prêtres (Robopriest), ont acquis une réputation terrifiante en tant qu'âmes mortes, prêts à faire respecter d'antiques lois récupérées dans quelques archives et autres supports particulièrement résistants à l'épreuve du temps, afin de protéger l'innocent. Ces véritables cyborgs, ou golem de combat commencent à hanter les rues de Ligueheim, essayant de faire respecter une justice tombée dans l'oubli. D'aucuns disent même que certaines de ces « abominations » auraient embarquées discrètement dans des vaisseaux vers d'autres mondes connus afin de poursuivre leur quête de justice universelle. Le problème est qu'une si bonne initiative, débutée par un Académicien Interrata sur Ligueheim, commença à battre de l'aile quand les sujets sélectionnés connurent des « impulsions synaptiques dissonantes ». Ceux qui cherchaient à échapper à leur condition dictée par le ressortissant de l'académie, furent promptement éliminés. Mais tôt ou tard l'académicien, croyant devenir un véritable dieu vivant, commit une erreur. Son attention se relâcha. Le temps était venu pour l'avènement des Prêtres robotisés, les RoboPriest, prônant le Techno-Fétichisme comme seul salut de l'Humanité.



Histoire : Les Prêtres de la Nouvelle Technologie

Avec la propagande grandissante de l'Inquisition Avestite depuis l'époque de l'assassinat de Vladimir premier, certains académiciens de Ligueheim devinrent particulièrement soucieux : la peur finit en effet par engendrer violences et émeutes, les voisins s'entredéchirant au moindre signe « d'anormalité ». Ces Académiciens, sachant qu'ils oeuvraient dans bien des domaines occultes que la masse populaire pouvait qualifier d'impies, s'efforcèrent aussitôt de se prémunir contre un possible châtement, finissant souvent par la même issue : être réduit en cendres pour la moindre souillure supposée – ou autre atrocité, comme de se retrouver confrontés à des masses enragées et ignorantes, face auxquelles ils n'étaient guère équipés. Aucun n'arrivèrent à leurs fins mais ils laissèrent le fruit de leurs travaux dans une obscure partie de l'Académie. Il y a quelques années, Sarkerk Li-Halan, un académicien banni, a su retrouver lesdites notes et en tirer un bien meilleur parti que leurs auteurs.

Académicien expérimenté et compétent, il comprit alors le besoin grandissant de protection efficace comme des âmes mortes ou des golems, entraînés et dévoués, mais surtout à la longévité et l'efficacité implacable. Les notes ne pouvaient que conforter ses propres études dans la connectique humain/machine, prouvaient de plus que les doyens de l'académie avaient eus tort de condamner ses propres travaux et de lui retirer tout soutien tant technique que financier... Mais Sarkerk avait senti le vent venir au milieu de ces huiles d'entretien, pourrait-on dire, et avait déjà déménagé son laboratoire en lieu sûr. Il avait aussi profité de ses derniers moments officiels à l'académie pour faire un tour dans les réserves de matériel. C'est ainsi qu'en furetant de-ci de-là à la recherche de quelques outils et autre expédients fort pratiques, il découvrit une section murée grâce à une fissure dans le mur, anciennement nommée Janus. Il força le mur en quelques jours, puis explora, réquisitionnant à son usage l'ensemble des antiques installations, dont d'anciens fauteuils de chirurgien-dentiste bardés de matériel cyber et de nombreuses machines pensantes. Et c'est aussi de cette manière qu'il mit la main sur les écrits et données blasphématoires et tendancieuses des anciens membres de l'académie.

Après s'être trouvé une planque sous la tour Smirnov, dans le hangar 47, Sarkerk retourna à l'académie Interrata et s'arrangea, à l'aide de drogues et de baratin, pour détourner un jeune élève prometteur de la guilde des Ingénieurs, Mikaël Stornberg, afin de l'aider dans ses expériences. Le jeune Mikaël, devenu entièrement dépendant et soumis,

devint le disciple dévoué et le souffre-douleur attiré de l'académicien déchu qui trouva là un exutoire momentané idéal.

Celui-ci avait désormais un élève et un QG, il lui restait deux objectifs afin de mener à bien sa revanche sur les barbes grises de l'académie : un service d'ordre et de maintenance et évidemment, du matériel biologique... Il se mit ainsi en quête de mercenaires dévoués à prix modique pouvant servir aussi de main d'œuvre. Rapidement dégoûté par les contrats coûteux proposés par les recruteurs, (Trahi par des collègues, encore une fois... mais il aurait sa revanche) la providence lui fit rencontrer un groupe d'Ukarites en piteux état, ayant réussi à échapper à un châtement de l'inquisition avestite. Les hasards de la vie... Après avoir convaincu les xénomorphes de ses bonnes intentions et les avoir soignés ; Sarkerk leur proposa un but légitime et un emploi « honnête » auquel les Ukarites s'empressèrent d'adhérer : la folie de cet humain était indéniable mais tout aussi indéniables étaient ses moyens et son désir de vengeance envers ses anciens collègues. Ce qui leur permettrait d'avoir des armes conséquentes contre les Avestis détestés. En outre Sarkerk, en académicien roué, les avait soigneusement drogués au Coureur, juste histoire d'avoir tous les atouts en main...

Accompagné de ses nouveaux « gardes à tout faire », Sarkerk écuma les bas-fonds de Ligueheim en quête de candidats potentiels, visitant les quartiers durement touchés par la misère ou par la propagande inquisitoriale, promettant une juste vengeance, finissant par recueillir un écho favorable auprès de gens qui avaient souffert le plus des « bons prêtres de l'Eglise Avestite » et assurant à tous que le règne de la technologie ne pouvait être que bénéfique au genre humain. Même si ceux qui se « joignirent » à sa bannière étaient principalement issus de la population pauvre de Ligueheim, prêts à faire n'importe quoi pour une bouchée de nutriments concentrés, une poignée de miliciens et de mercenaires s'y retrouva également de façon volontaire, après avoir vu leurs êtres aimés ou leurs camarades incinérés par l'église qui avait le soutien de la masse populaire, pour des motifs parfois aussi simples que le port d'une lanterne magique.

Ces gens scandalisés par les châtements pyrétiques des Avestis étaient prêts à se soumettre à une bien innocente expérience qui, selon Sarkerk, leur permettrait d'être à l'abri d'un tel sort. L'assurance d'avoir une compensation financière conséquente pour le temps accordé les avaient en outre bien plus souvent séduits que les beaux discours de l'Académicien.

Mais ce qui lui amena le plus de matériel biologique fut son alliance avec l'un des rares tenanciers de bar dans ces quartiers glauques de la cité : Velldrönn, tenancier du Mordhein, tout acquis à sa cause... Après le don de Sarkerk : quelques lanternes magiques pour appâter, pardon amener, les clients potentiels. L'accord était simple : le tenancier repêrait les candidats en meilleure santé, leur offrait un toit à prix sacrifié pour une nuit, contactait ensuite les Ukarites qui venaient prendre livraison en échange de quelques ailes de phénix...

Aidé par une poignée de novices qui faisaient partie de ses relations et sympathisants, Sarkerk supervisa la mise en oeuvre des conditions sévères des expériences visant à accomplir les projets détaillés dans les notes des académiciens. Instructeur inflexible, dans son optique seule l'adversité pouvait faire d'un simple citoyen une arme efficace et un véritable protecteur de la science...

Aux termes de ces expériences, seuls les plus résistants à la volonté la plus ferme, n'ayant plus une seule étincelle d'humanité, étaient aptes à passer à travers toutes les souffrances infligées par le processus de création du Mortifère.

Bien sûr, à terme son projet serait reconnu et il serait réhabilité à l'académie. Dans ses fantasmes, il se voyait parfois revenir à la tête de ses « enfants » et prendre la direction de l'académie en usant d'un moyen aussi primitif que la simple force des armes.

Cent Mortifères furent ainsi créés et seulement un quart survit au processus : l'extraction du cerveau et d'une partie du visage, afin de donner une certaine humanité à l'ensemble autant que parce que les moyens le nécessitaient ainsi que de quelques organes, tels le cœur, les poumons, l'estomac... pour placer le tout dans des corps de métal, inusables et quasiment incassables, à l'apparence aussi humaine et rassurante que possible et pouvant résister à une foule en colère.

La greffe de différents outils et équipements cybernétiques fut accomplie sur quelques exemplaires, pardon citoyens de Ligueheim. Enfin, le miracle avait eu lieu, grâce soit rendue à la science...

Vingt-cinq Cyborgs des temps modernes se levèrent et marchèrent.

Ils allaient, en ces âges sombres où la foi cédait devant les horreurs indicibles,



Credo

Les Padre Mortifères forment un groupe comparable à une unité militaire d'élite, bien que l'Académie Interrata ne fasse aucune discussion sur ce groupe particulier. Les seuls prés requis furent une dévotion sans fin aux dogmes de Sarkerk et à sa vision de la science, une soif de justice et enfin une volonté de fer. Ceux qui ne peuvent ensuite assumer le résultat de l'opération finale finissent par s'auto-détruire ou se dérégler gravement.

On attend des Padre qu'ils parcourent les mondes connus et au-delà dans la traque permanente des mouvements visant à établir la prééminence du temple Avesti ou de groupes prônant la défiance à l'égard de la technologie. Ils sont de véritables encyclopédies vivantes concernant la façon de révéler divers aspect de la science profitable au genre humain, de la développer et de la protéger... Beaucoup diraient aussi que ce sont des âmes mortes mais les Mortifères ont pris conscience de leur humanité et se sentent véritablement humains, bien que piégés dans un corps de titane.

Paradoxalement, s'ils inspirent généralement la terreur par leur aspect (un grand golem massif aux yeux grésillant, encauchonné et emmitoufflé dans une énorme et lourde bure parée de

Enfin plusieurs directives prioritaires ont été implantés dans les IA qui couplent le cerveau des Padre Mortifères :

Directive 1 : être au service des sujets de l'Empire.

Directive 2 : protéger les techno-fétichistes, les Ingénieurs et les scientifiques.

Directive 3 : Encourager et faire respecter les sciences et la technologie.

Directive 4 : [Classified] une directive dont seul Sarkerk détient le secret et qu'il a emporté avec lui.

Il existe aussi une liste (non exhaustive) des préceptes et devises des Padre Mortifères selon Sarkerk :

«Tu seras le plus impitoyable des Golem !

« Dzzzz... Désolé, je dois vous quitter, un bug se prépare en ville !

«Il n'a pas de nom, il a un credo !

« Dzzzz... Veuillez accepter les vertus de la science, vous avez 30sec pour obéir !

«Robopriest : Foi et convivialité !

« Dzzzz... Mes amis m'appellent Padre.

«Euh, Robopriest, as-tu un message pour nos jeunes téléspectateurs ?

«Dzzzz... N'oubliez pas vos routines du soir, les enfants !

«Vous êtes un excellent prêcheur jeune homme ! Votre nom ? «

Dzzzz... El Padre !

««El... El Padre, je vais mourir !

«Dzzz... Amalthée te guérira ! Ils peuvent nous guérir de tout !

«Vous avez atomisé ces prêcheurs anti-technologie, avez-vous eu peur ?

«Dzzzz... J'en reprendrais pour un phénix !

Les Mortifères ont un uniforme élémentaire, ils revêtent simplement leur tenue de service qui est beaucoup plus discrète qu'on pourrait le croire : Ils se reconnaissent à leurs lourdes bures de cuir marron (traitées avec des gels ininflammables), renforcées avec des sceaux métalliques de la forme de symboles scientifiques. Les Padre portent de larges surplis noirs, surmontés de capuchons qui dissimuleront leurs traits influencés par la cybernétique. Tous sont équipés d'un bolter lourd et d'une copie modifiée du Credo de l'Académie Interrata, implantée dans leurs IA.

Enfin les Padre, grâce à leurs connaissances et leurs organes humains, sont tout autant capables de faire appel aux effets de la providence et du hasard que le citoyen ordinaire. Certains ont même développé cette voie et ce sont vu accorder d'étranges pouvoirs, comme le fait de marcher sur l'eau ou de parler subitement de nouvelles langues grâce à un mystérieux « langage universel » composé, paraît-il, de gestes simples suivis rapidement d'actions toutes aussi simples et efficaces. Miraculeux... on touche là les mystères de la science, sans aucun doute.

symbole technologiques tels que l'Alpha-Beta, et maniant des armes habituellement réservées à des véhicules militaires de soutien), les Padre Mortifères se montrent très souvent justes et bons envers la population locale. Ainsi, ils n'adhèrent pas strictement au techno-fétichisme : Protection, Justice, Loyauté, Compassion, Discipline et Humilité sont leurs maîtres mots – mais la pitié n'est pas exclue et reste pour eux une vertu en laquelle ils croient farouchement... Le Mal doit être écrasé mais les innocents doivent êtres préservés. Sarkerk pensait en effet que la technologie pouvait être profitable à tous et pas seulement à une caste réservée, soi-disant seule capable d'assumer les fruits de la technologie, telle que la prêtrise ou la noblesse.

Il y a aussi des Padre qui ont des pouvoirs magiques (comme des pouvoirs magiques) et qui sont capables de contrôler les machines et les robots. Ils peuvent aussi être vus comme des mantras mystérieux canaliseurs de l'esprit de la doctrine des Padre... Ils ont aussi des pouvoirs magiques (comme des pouvoirs magiques) et qui sont capables de contrôler les machines et les robots.

Ils peuvent aussi être vus comme des mantras mystérieux canaliseurs de l'esprit de la doctrine des Padre... Ils ont aussi des pouvoirs magiques (comme des pouvoirs magiques) et qui sont capables de contrôler les machines et les robots.

Lorsque cloîtrés dans le hangar 47, ils sont soumis à des révisions cybernétiques, Sarkerk et Mikaël prennent soin d'éloigner par d'habiles subterfuges les Ukarites qui ne sont pas prêts à de telles révélations. Les révisions ne sont pas obligatoires mais assurent la sérénité et le bon fonctionnement des corps robotiques des citoyens. En théorie, un Robopriest possède une autonomie d'un millénaire avant d'être impérativement entretenu, durée maximale au-delà de laquelle toute nouvelle connaissance ou réparation est impossible. Au bout de 900 à 1000 ans, les unités Robopriest se voient purgées des connaissances non nécessaires à la poursuite actuelle de leurs objectifs et entièrement révisées.

Un Padre type : Mortifère Murphex

Le Padre Murphex trouva l'illumination et la combativité face à l'antinomie rapidement, puisqu'il du lors d'une patrouille dans Ligueheim affronter une secte d'antinomistes qui terrorisait la population. Dès l'arrivée de Sarkerk, Murphex formait déjà un potentiel prometteur : son corps malmené par une secte d'antinomistes qui s'étaient enfuis en l'ayant laissé pour mort n'était plus qu'une ruine, mais la volonté dont était imprégné Murphex soutenait ses fonctions vitales et son désir de vengeance n'avait d'égal que son abnégation envers ceux qui avaient aussi souffert du passage de la secte maudite. Mais lorsque le volontaire Murphex s'en ouvrit à Sarkerk, celui-ci vit immédiatement un sujet compatible, ce qui le conduisit tout naturellement à être enlevé, drogué puis intégré dans le processus Robopriest. Comme Murphex était

et la présence incroyablement humaine et compatissante de la jeune sœur provoqua un stimulus dans la mémoire de Murphex qui ne rentra jamais à la Tour Smirnov. Il communiqua ses informations aux autres robopriest mais au lieu de retourner au hangar 47, il disparu avec sa bienfaitrice, et l'on sait seulement qu'il comptait alors assouvir sa vengeance sur ceux qui des décennies plus tôt l'avaient rendu invalide... Il parti ainsi dans une longue quête spatiale de ses tourmenteurs...

Nota & Mémorandum

La Tour Smirnov et Mikaël Stornberg sont tirés d'un article du correspondant Ethan Stryges, Paru dans le VCM 2, Vox Cognitorum Mundorum, e-zine parlant de l'univers de Fading Suns.

Le Projet Janus est tiré de Juge Dredd, le film.

Le Coureur est tiré d'un article du VCM 3, Vox Cognitorum Mundorum, dont voici un extrait afin d'aider le lecteur s'il n'a pas cet excellent e-zine dans ses fichiers :

BESTIAIRE : LE COUREUR

Par Nathan Zelter

Mais quel est donc le lien entre un mille-pattes de Madoc et cette drogue me direz-vous ? Les Amalthéens, dont les archives sur les maladies rencontrées par l'humanité sont les plus complètes de l'univers, ont rapidement fait un rapprochement quand ils ont vu les effets à long terme de la drogue. Les acros deviennent progressivement détachés de la réalité et semblent se plaindre de la « lenteur d'escargot de l'univers » puis ils partent dans des délires de plus en plus variés et dont les symptômes sont similaires à ceux rencontrés sur Madoc. Ils sont ensuite victimes de maladies digestives qui finissent par les tuer.

Cependant, l'Eglise est inquiète car des éléments divergents par rapport aux animaux de Madoc laissent supposer des manipulations génétiques. Toutes les nouvelles caractéristiques sont en effet idéales pour une drogue typique : les Coureurs ne semblent pas capables de se reproduire naturellement, ils provoquent des effets de manque particulièrement importants [Endurance + Stoïcisme tous les jours pour résister à l'emprise : le nombre de points de victoire nécessaire est égal au nombre de Coureurs déjà consommés. Le manque disparaît au bout de 8 jours], les symptômes durant entre 12 à 24 heures (permettant de fournir de nouveaux Coureurs tous les jours)...

La piste est donc explorée très sérieusement, d'autant que certains adeptes acharnés semblent se lever la nuit, comme pris dans une crise soudaine de somnambulisme. Mais ces « somnambules » ont malheureusement tendance à tenter des cambriolages ou des actes répréhensibles.

Des études sont en cours, mais il semblerait que certains stimuli (comme des ondes radio

quasiment invalide, on ne lui fit faire que des tests de volonté avant de le soumettre à l'opération. Ce fut un véritable succès et nanti d'un



corps pleinement fonctionnel, le Mortifère se mit aussitôt à l'œuvre avec sa vigueur combative d'autrefois. Murphex affectionnait particulièrement les bolters lourds, il pu ainsi noyer les hérétiques sous un déluge de munitions. Mais au cours d'une patrouille particulièrement difficile (impossible même pour un robopriest), il fut confronté à l'un de ses anciens adversaires et légèrement endommagé. Une amalthéenne, croyant avoir affaire à un homme blessé, usa de ses pouvoirs sacrés pour le guérir. L'influence de ceux-ci

d'une certaine fréquence) provoquent ce somnambulisme, qui provoquera toujours le même effet en fonction de la fréquence choisie...

Une nouvelle thérapeutique ?

Par ailleurs, des Coureurs (légèrement différents) sont vendus depuis peu aux malades atteints de pathologies incurables et très douloureuses. L'ingestion de ces animaux semble provoquer la rémission de tous les symptômes pendant une durée comprise entre 24h et une semaine. De nombreuses personnes mourantes en ont pris, et depuis elles semblent totalement guéries... à condition de consommer quotidiennement des Coureurs. Mais un cas de patient sous Coureurs s'étant levé dans la nuit et ayant vidé ses coffres pour emporter leur contenu vers une destination inconnue a été reportée. Méfiance donc, des êtres malveillants se servent de la situation désespérée de certains pour s'enrichir ou même poursuivre des buts encore moins louables...

Thanks to :

El Padre Kerk pour sa patience et son investissement dans cet épineux dossier !

Nathan Zelter et les auteurs des articles du VCM !

Aux lecteurs et MJ qui feront ce qu'ils veulent de cette adj pas très sérieuse, mais fun et inspirée...

Epilogue

Accès restreint x 15395 c//...

Icône correcte cryptage en ondes delta Hyl...

Décryptage en commun...

Et voilà, il aura fallu deux années standard pour que ce si attendu opus vienne enfin à être mis en ligne, symbole du passage entre l'ancienne équipe et la nouvelle escouade d'écrivains (dont certains ayant déjà oeuvrés sur le VCM 4) déterminée et toujours enthousiaste !

Beaucoup de péripéties ont déferlées sur notre bien aimée équipe, telles des lames insatiables de nuka-cola aux noix câpres de Graal, mais les ludothèques mises en commun et un appétit plus que symbiotique d'écrire et de diffuser auront prévalu.



Bien sûr, il reste beaucoup à faire, tant au niveau de l'abonnement LAIC à fortes irradiations antinomistes qu'envers la distribution dans chaque foyer, plus particulièrement dans certaines régions reculées de l'empire et au-delà des marches, où un lectorat peut toujours être trouvé.

A cette fin, l'on n'omettra pas de divulguer que le prochain numéro de notre cher VCM portera sur la tant attendue Troisième République et la sainte croisade de l'Empire des Mondes Connus, avec toujours plus de révélations et d'enquête, jusque sur Manitou Grand Central avec la bienveillance de nos hôtes Vau !

Un Grand Merci à Manao pour avoir permis à tous de se rencontrer sur le forum Alt Suns !

A tous les rédacteurs-écrivains de ce VCM :

*Cyrek Zhivago
St Georges
Softroader
Nathan Zelter
Mamantins*

A notre metteur en page en page sidéral sans qui cette gazette à parution chaotique ne serait pas une telle œuvre graphique :

Romm



Et bonnes aventures à tous dans les Mondes Connus et Au-delà !

*Pour le Paysan, les champs.
Pour le Franc-tenancier, l'atelier.
Pour le Guildien, l'agora.
Pour le prêtre, la chapelle.
Pour le noble, le palais.
Pour l'Empereur, les étoiles.
Et pour tous, le VCM !*

Peranargax, la voix du pancréateur, et Galaxy ont aussi contribué à ce vcm ! *

Accès ouvert x 15395 c//...

Icône correcte décryptage en ondes delta Hyl...

Cryptage en sanscrit d'écrivain...

Voilà c'est terminé, fin des émissions... Si vous lisez cela c'est que de toute évidence Anikrunta ou Zutekum sont en train de voyager dans vos lobes sensoriels... Il y a forcément des impulsions synaptiques dissonantes et autres dérapages neuronaux, mais l'essentiel est que l'on garde à l'esprit la règle d'or du livre de base et qu'un jet de dé nous emmène loin sur les rives de l'imaginaire, avant de tous retourner à une vie trépidante ; car chaque seconde qui passe est la nôtre et nous devons savoir que faire de tout ce temps qui nous est imparti sous les étoiles...



* A vos écrits interdits, possesseurs de The Sinful Stars !

