

LE DERNIER DES KANDÄRS



par Duccio Vitale

« **Le Dernier des Kandärs** », par *Duccio Vitale*

Le message d'origine E.T. qui parvient au vaisseau anatolien, n'est pas seulement le prélude à une fantastique affaire commerciale. Il annonce peut-être le premier contact humain avec une civilisation inconnue de haute technologie. Action et intuition sont les maîtres mots de ce scénario qui fait appel aussi bien aux qualités de psychologue que de stratège.



Duccio, humain, marchand, est une figure bien connue dans le domaine des jeux. Coauteur avec François Nedelec des jeux « Mai 68 » et « Viva Zapata », il vient de publier aux éditions M.A., un livre intitulé : « Jeux de simulation/wargames » et collabore à des revues de jeux. C'est également un joueur de saxophone qui entretient des liens étroits avec le Brésil.

PROLOGUE

Tanya Kolp laissait ses pensées s'évader au rythme monotone des pulsions de l'ordinav qui traversaient son bras mécanique. Malgré de longues années passées au service de la Flotte anatolienne, elle avait su se préserver d'une certaine rigidité d'esprit propre aux navyborgs de son grade. Aussi, s'autorisait-elle de longs moments de rêverie, pendant lesquels elle s'en remettait à ses circuits artificiels pour la bonne marche du *Karyn III*, vaisseau corsaire de classe C5 fort bien équipé.

Visages et paysages défilaient ainsi sur le fond de sa rétine, lorsqu'un picotement au niveau de l'épaule l'avertit que le programme de routine venait de s'interrompre. Se redressant souplement, elle jeta un coup d'œil sur l'écran.

896 AG/H ALPHA 4.189
COMMUNICATION NON OFFICIELLE
LANGUE NG
SECTEUR PROV 2804/54G
INTENSITE 0,0035

— Encore un de ces dingues qui passent leur année sabbatique à bricoler une radio interplanétaire, maugréa-t-elle. Elle était sur le point de classer l'information, lorsque ses faisceaux optiques balayèrent à nouveau le secteur de provenance.

— 2804 ? Ce n'est pas la porte à côté... Passant en contrôle direct, elle pianota prestement une interrogation v.i., ce qui revenait à demander à l'ordinav qui diable pouvait bien habiter dans une partie aussi reculée de la Galaxie.

NONVI

— Tiens, un fantôme maintenant ! Ses doigts effleurèrent à nouveau les touches et l'écran s'anima.

SECTEUR 2804 HABITE DE 474 A 502 AG DANS LE CADRE DE LA STATION ORBITALE EXP CLARENCE VII/MISSION 478PL9/ I.M.I/ AUTRES A.O.F/ ANTENNE METEOSPAT AUTOMAT 275 SECTEUR 2804/12F 364 AG/ HORS SERVICE 434 AG/ ANTENNE METEOSPAT SOLARNAV FK 52 SECTEUR 2804/13H 441 AG/ HORS SERVICE 455 AG/ ANTENNE METEOSPAT SOLARNAV FK 57 SECTEUR 2804/11H 460 AG/ HORS SERVICE 497 AG/ ANTENNE METEOSPAT SITRAM B SECTEUR 2804/23G 501 AG...

Il y avait ainsi plus d'une vingtaine d'antennes météo hors service pour le même secteur... La main de Tanya était suspendue au-dessus du clavier dans une position navyborg classique lorsque la tête de Ziggy Moon, le tekno qui faisait équipe avec elle, jaillit par-dessus son épaule. Il émit un sifflement admiratif.

— Un vrai musée de la météorologie impériale que tu nous as déniché là ! D'où te vient cette passion subite ?

En guise de réponse, elle fit réapparaître la première annonce apparue à l'écran.

— Et que disait le message ? lui demanda Ziggy.

Lisant l'hésitation dans le regard de sa collègue, Ziggy interrogea lui-même l'ordinav. Décidément, ces navyborgs étaient peut-être des as de la navigation, mais pour ce qui était de la poésie hors routine... Sa pensée n'alla pas plus loin car le temps que mettait l'ordinav à répondre lui parut soudain sacrément long. Pour des messages en langues non galactiques concoctés par des amateurs, il mettait de 5 à 7 secondes pour le décodage. Lorsqu'il s'agissait d'une vraie radio pirate, cela pouvait durer jusqu'à 15 secondes et l'obliger à faire appel à l'une de ses 29 mémoires de réserve. Dans le cas présent, il y avait près d'une minute que Ziggy avait enclenché le programme, la 17^e mémoire venait de s'activer et l'écran restait désespérément vide.

— Qu'est-ce que c'est que ce gag ? souffla Ziggy en se tournant vers la navyborg. Pour toute réponse, l'ordinav se contenta d'afficher en caractères clignotants :

PROGRAMME INTERROMPU POUR INSUFFISANCE
MEMORIELLE

— Je crois qu'il vaut mieux aller réveiller le vieux, dit Tanya d'un timbre de voix monocorde. Et, comme pour vaincre les réticences du tekno, elle ajouta :

— Je vais m'occuper de la préliasion avec le Méga-Mêm.

Tanya Kolp n'eut que le temps d'établir la communication avec Anatolia avant de voir revenir le tekno suivi d'un Gino Bruzol qui ne cachait pas son irritation.

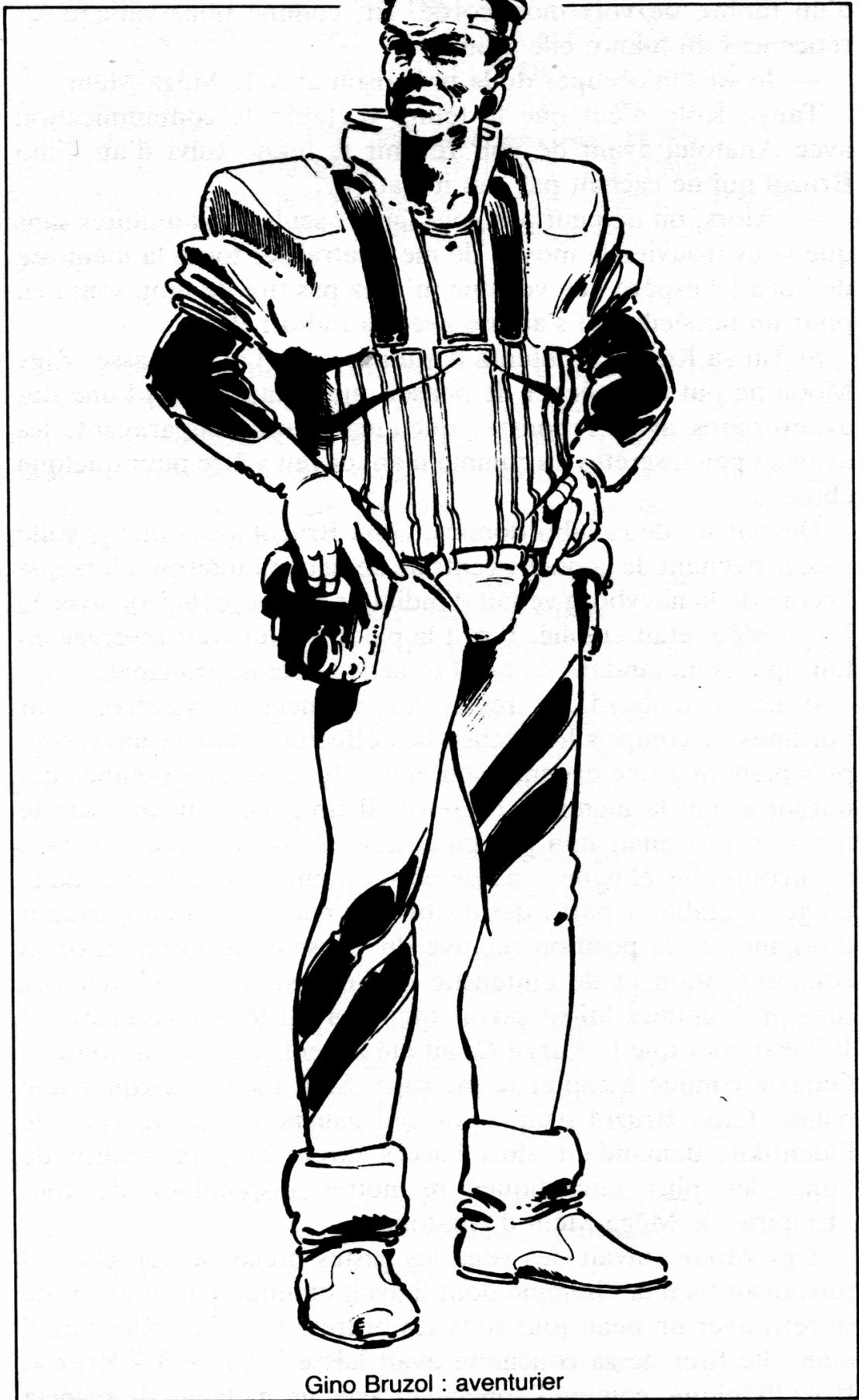
— Alors, on ne peut pas vous laisser seuls deux minutes sans que vous trouviez le moyen de me neutraliser toute la mémoire de bord ! J'espère que vous ne m'avez pas tiré de mon sommeil pour un imbécile qui s'amuse avec sa radio I.P. !

Si Tanya Kolp se contenta d'attendre que l'orage passe, Ziggy Moon ne put s'empêcher de penser que la façon dont l'une des aventurières avait repoussé, quelques heures auparavant, les avances peu discrètes du commandant devait y être pour quelque chose...

Devant ses deux subordonnés, Gino Bruzol avala une pastille rose provenant de la poche ventrale de sa combinaison, alors que l'écran de la navyborg venait d'indiquer que la préliasion avec le Méga-Mêm était établie. Il prit la place qui lui était réservée en tant que commandant de bord et activa l'écran principal.

Il passa d'abord en revue les données enregistrées par l'ordinav, y compris les recherches effectuées par la navyborg, puis pianota à une cadence soutenue plusieurs programmes qui mirent à mal la mémoire de bord. Il finit par conclure que le message provenait non pas du secteur 2804 mais d'une région beaucoup plus éloignée, située en un point non vérifiable de la tangente établie à partir des distorsions connues du faux secteur d'origine, de la position relative du vaisseau au moment de la communication et de l'intensité de l'émission. Le dernier des sous-programmes lui fit savoir qu'il y avait 99 978 chances sur 100 000 pour que le *Karyn III* ait été le seul vaisseau de toute la Galaxie connue à capter le message. Sans même marquer une pause, Gino Bruzol plaqua son œil gauche contre la vitre de l'identikit, demandant ainsi l'accès direct et personnalisé de l'une des plus fantastiques mémoires disponibles de tout l'Empire : le Méga-Mêm d'Anatolia.

Ziggy Moon suivait des yeux les gestes précis de son chef. Il retrouvait bien là l'homme dont il avait entendu parler avant de se retrouver un beau jour sous ses ordres. Le Gino râleur qu'il était allé tirer de sa couchette avait laissé la place à « Bruz ». Bruz l'Unique, comme l'appelaient avec un mélange de respect



Gino Bruzol : aventurier

et de crainte tous ceux qui, dans l'Empire, avaient élu domicile dans l'immensité de l'espace.

Pour Bruz l'Unique, le Méga-Mêm répondit présent au bout de 23 secondes. Il n'y avait pas que sa renommée pour faire de Gino Bruzol un client privilégié. Son sens très personnel des affaires lui avait permis d'accumuler en près de 40 ans d'explorations spatiales un butin considérable. En liaison de priorité A1, la minute de Méga-Mêm équivalait à plus de vingt années de salaire d'un tekno de troisième grade... Mais Bruz, plus que quiconque, savait qu'un message provenant d'au-delà de la frontière connue de la Galaxie n'avait pas de prix. Aussi, quand le Méga-Mêm interrogea son client sur la durée maximale autorisée pour effectuer le programme de recherche, il appuya sans hésiter sur la touche INFINI. L'écran afficha un PROGRAMME EN COURS scintillant et le poste de commandement du Karyn III s'enfonça progressivement dans un silence de plomb.

Plusieurs minutes passèrent. Tanya Kolp réajustait pour la troisième fois les fréquences de ses terminaisons sensibles pendant que Zigy Moon balayait sans interruption un champ de vision allant de l'écran au visage du commandant et le retour.

Bruz, lui, restait assis, sans tenter d'esquisser le moindre mouvement.

A 7 mn 35, Tanya Kolp poussa un petit cri. Le commandant se redressa dans son fauteuil et presque aussitôt l'écran se couvrit de signes.

— Ça, c'est du travail pour Abn Aak, dit Bruz à peine eut-il jeté un coup d'œil au texte. Tanya, sortez-moi le prêtre du frigo, je vais avoir besoin de lui. Moon, réunissez-moi tout l'équipage ici-même dans quinze minutes. Deux jours de retenue de salaire par minute de retard, compris ?

Zigy, sans même terminer de lire, s'exécuta. Tanya Kolp mit en route le programme qui allait tirer Abn Aak de son sommeil méditatif par $- 85^{\circ}$ C de température, une occupation qui le rendait indisponible près de la moitié du temps pour les tâches habituelles du bord. Seul le respect mutuel qui unissait Bruz l'Unique et Abn le Sage pouvait expliquer que le commandant tolérât de pareilles excentricités à bord du Karyn III.

Un quart d'heure plus tard, les discussions fusaient de toute part dans la petite salle de réunion attenante au poste de commandement. Bruz entra en dernier et tout le monde se tut.



Abn Aak : prêtre - grade 4

— Alors, Abn, qu'en penses-tu, dit-il d'entrée de jeu en regardant fixement le prêtre qui reprenait peu à peu une teinte naturelle.

— L'authenticité du message ne fait pas de doute, répondit Abn d'une voix frêle mais sereine.

Satisfait, le commandant s'adressa à la brochette d'aventuriers qui formaient son équipage :

— Ecoutez-moi bien. Nous savons dans quelle direction chercher mais pas le temps que nous allons mettre. La teneur du message nous promet une situation délicate et potentiellement dangereuse. Ceux qui voudraient renoncer à participer à cette expédition peuvent encore le faire mais je dois les prévenir que je serai obligé de les laisser à bord d'une station orbitale désaffectée... avec des vivres, bien entendu, ajouta-t-il en esquissant une moue sarcastique. Nous sommes très probablement les seuls à avoir connaissance de ceci et il montra le texte projeté sur la paroi courbe, je ne prendrai pas le risque de mettre tout l'Empire au courant avant d'avoir vu par moi-même de quoi il en retourne. Je dois ajouter que s'agissant d'une expédition en dehors des limites officielles de l'Empire, il n'est plus question d'indexation des salaires, de primes de mission à hauts risques et autres balivernes. C'est 50 % pour moi, 10 % pour Abn, 10 % pour la navyborg et 5 % pour Zigy. Le reste est à partager entre vous. A prendre ou à laisser. Prenez une demi-heure pour réfléchir et faites-moi part de vos décisions individuelles.

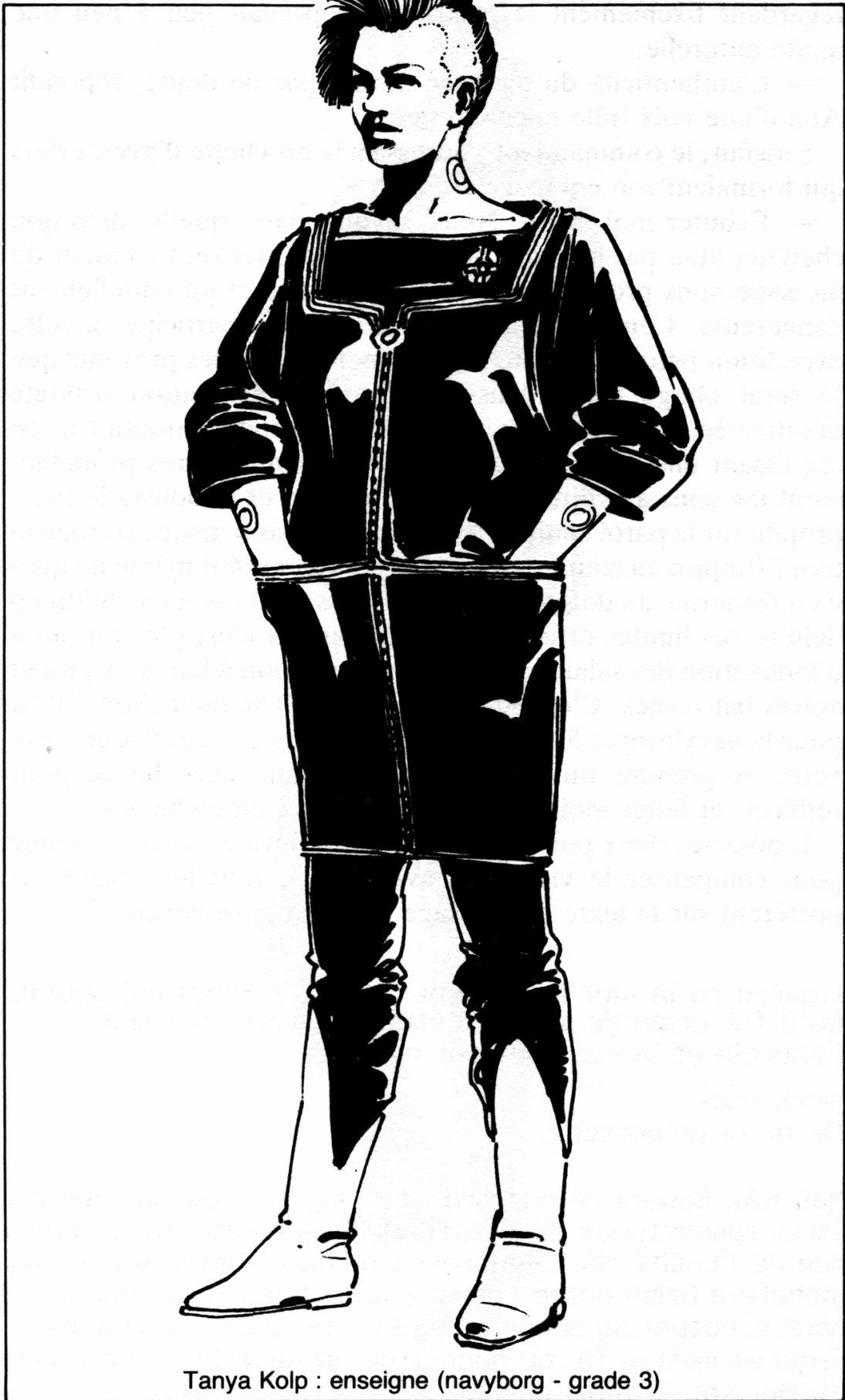
Il posa ses deux poings sur la table, se leva et sortit. Comme pour compenser le vide qu'il avait laissé, tous les regards se portèrent sur le texte du message qui était ainsi conçu :

Lumière de la vie/ Matière périssable / Soleil qui oublie/
Qu'il fut grain de sable/ S'éteindra aussi sûr/ Que
l'énergie et la mort ne font qu'UN.

Nock Gām

De la loi universelle.

Moi, Kâl, Sawani de onzième rang, mets en garde tous les êtres respectueux de l'esprit de Gām contre toute-puissance de l'Entité Mā. L'ignorance a soumis notre esprit. La lâcheté a brisé notre corps. Puissent les consciences qui nous écoutent se souvenir de la très grande civilisation cröyl et mettre fin au danger qui menace la loi de l'univers. Moi Kâl, ai ainsi parlé.



Tanya Kolp : enseigne (navyborg - grade 3)

Avertissement

Le prologue que vous venez de lire n'a pas pour seul but d'introduire le scénario qui va suivre. Il contient aussi, en résumé, le dilemme, tant moral que pratique, que devront affronter les personnages-joueurs tout au long du scénario. Se laisseront-ils guider par le seul appât du gain, personnifié par Bruz l'Unique, vieux baroudeur, efficace mais sans scrupules ? Ou prêteront-ils l'oreille au message de Kâl, un message qui, malgré son ton digne et mesuré, n'en est pas moins un appel d'une infinie détresse ? Afin qu'apparaisse clairement l'enjeu de cette aventure, il est souhaitable que les joueurs aient lu ou joué ce qui précède et qu'ils aient au moins une copie du message sous les yeux.

Calme plat

L'impassibilité de Tanya Kolp est mise, depuis plusieurs jours, à rude épreuve. Ziggy Moon se permet, en effet, des réflexions sarcastiques de plus en plus fréquentes sur la justesse de la route suivie, quand ce n'est pas sur l'existence même d'une quelconque « civilisation croÿl ». Voilà cinq semaines que le vaisseau anatolien fend l'espace à sa vitesse maximale, en suivant fidèlement la tangente qui, logiquement, doit le mener au monde des Croÿls. Or, depuis neuf jours, le trisonar couplé à l'ordinav est d'un silence crispant. Plus la moindre météorite, plus la moindre distorsion magnétique pour maintenir la vue et l'ouïe sur le qui-vive. L'appareil de détection paraît désespérément mort.

Bruz se montre pourtant toujours aussi sûr de lui et Ziggy ne s'aventurerait pas à faire la moindre remarque en sa présence. Pour occuper son petit monde, le commandant a d'ailleurs mis sur pied un programme d'étude du croÿl utilisant le lexique obtenu à partir du message de Kâl (*Un jet sur « langage E.T. »* **42** réussi à 65 permet au P.J. de maîtriser suffisamment la langue croÿl). Abn Aak est chargé de ramasser chaque jours les copies : une version les jours pairs, un thème les jours impairs... Le reste du temps, l'équipage se relaie pour vérifier, un par un, tous les circuits du vaisseau, depuis ceux des systèmes de défense et d'attaque jusqu'à celui du recycleur d'eau usagée. Tous les cinq



Zigy Moon : réparateur (tekno - grade 2)

jours, le commandant tient une réunion à laquelle chacun est tenu de faire un rapport des tâches accomplies. Elle se conclut généralement par la répartition de nouvelles activités et un petit laïus optimiste à la « Gino Bruzol ». Malgré cet emploi du temps soigneusement dosé, la lassitude se fait sentir et le doute commence à ronger le moral des plus hésitants.

STATION SPATIALE EN VUE !

La neuvième réunion se traîne en longueur. Bruz se voit obligé d'intervenir une nouvelle fois pour ranimer la discussion. La plupart des membres de l'équipage n'écoutent pas ou font semblant. Le troisième point de l'ordre du jour consiste à établir une liste de toutes les armes individuelles. On en est à faire le compte exact des pistolets à aiguilles, des pistolasers et des étourdisseurs dernier modèle, lorsque la porte s'ouvre brusquement pour laisser entrer une navyborg étonnamment surexcitée. « Station en vue ! » s'écrie-t-elle à pleins poumons. Tout le monde se précipite dans le poste de pilotage pour s'agglutiner devant l'écran et contempler avec extase la petite tache blanche en haut à gauche qui grossit à vue d'œil. Récupérant rapidement son calme olympien, Tanya Kolp se met à interroger le trisonar.

MASSE METAL A 10 H 02/0.767 PARSEC
ROTATION HELICOIDALE REG
ACTIV ENERG INTENS 7

Plus aucun doute n'est permis : ils viennent de repérer une base avancée croÿl et ce n'est pas vraiment une coquille de noix : avec près de deux kilomètres de circonférence, elle possède la taille moyenne d'une station spatiale de l'Empire. La réunion reprend aussitôt mais l'ambiance est tout autre. Bruz donne les dernières consignes avant que le premier contact ne soit établi :

- 1) Se présenter systématiquement comme membres d'une mission exploratoire de la Hanse des Marchands de l'Empire ;
- 2) ne faire mention sous aucun prétexte du message de Kâl à, quelqu'interlocuteur que ce soit ;

3) référer immédiatement au commandant toute prise de contact individuelle de la part des représentants officiels ou d'opposants éventuels ;

4a) ne jamais faire usage d'une arme, à moins que la vie d'un membre de l'équipage ne soit en danger ;

4b) si l'affrontement se révèle inévitable, ne jamais tirer pour tuer et donc utiliser, de préférence à tout autre type d'arme l'étourdisseur à intensité variable en position faible ou moyenne.

Bruz explique ensuite que les modifications de consignes qu'il jugera bon d'effectuer ne seront valables que si c'est lui-même qui les communique de vive voix. Fixant du regard tout à tour chacun des présents, il rappelle que le Code de la Flotte est applicable partout et qu'il prévoit la neutralisation de tout membre d'équipage enfreignant les consignes données ainsi que l'annulation de tous les avantages matériels qui peuvent éventuellement découler d'une expédition fructueuse. Il précise enfin que, quel que puisse être le degré d'hospitalité des Croÿls, Tanya Kolp et Ziggy Moon resteront en permanence à bord du *Karyn III*. Toutes les deux heures, un contact radio sera établi entre le vaisseau et le groupe situé sur la station croÿl. Si le contact est interrompu plus de quatre heures, le *Karyn III* demandera officiellement à la station de le mettre en communication avec son commandant. Si la communication n'est pas obtenue en moins d'une heure, la navyborg et le tekno ont pour ordre de ramener le vaisseau à la base anatolienne la plus proche et d'avertir immédiatement la Flotte impériale.

La réunion s'est à peine achevée qu'une demande d'identification arrive en provenance de la station. Tanya Kolp applique la consigne n° 1. Sur l'écran triD d'approche à vue apparaissent désormais clairement les formes de la station croÿl. La perfection absolue de ses lignes et la lueur étrange qui semble en émaner font plisser le front du commandant. Ce qu'il a sous les yeux n'a visiblement rien à envier à la technologie impériale. S'ils en sont là, pourquoi ces satanés Croÿls ont-ils attendu si longtemps pour se faire connaître de l'Empire ? La question est dans plus d'une tête et l'absence de réponse crédible répand un sentiment de malaise parmi les humains regroupés dans le poste de pilotage. Le temps de pouvoir distinguer chaque détail, une invitation à se présenter à bord s'inscrit sur l'écran. Le croÿl n'a désormais plus de mystère pour les neurones algorithmiques de l'ordinav.

L'ENTITÉ MĀ

Comme on a pu déjà le deviner, le commandant du Karyn III se moque éperdument de la civilisation Croÿl et de son éventuel asservissement par l'Entité Mā. Tout ce qui l'intéresse c'est la fortune colossale qui l'attend s'il est le premier à établir des échanges commerciaux avec un monde inconnu de l'Empire. Ce que ne sait pas notre brave commandant, en revanche, c'est que l'Entité Mā ne trouve aucun attrait particulier aux milliards de crédits qu'elle pourrait tirer d'un commerce fructueux avec les différents royaumes ou fédérations galactiques. Sa préoccupation est ailleurs. Si nous ne pouvons dévoiler d'ores et déjà le secret des origines de l'Entité Mā et de ses motivations profondes — ce sera l'objet de prochains scénarios —, il nous est possible de préciser que l'Entité Ma est avant tout avide de recueillir le plus grand nombre d'informations sur les mondes qui entourent son univers. Elle ne dévoile cependant sa présence qu'au dernier moment : celui qu'elle a choisi pour attaquer. Tant qu'elle ne s'estime pas prête pour le combat, elle développe une paranoïa obsessionnelle à propos de tout ce qui pourrait trahir son existence. En ce sens l'intrusion du vaisseau anatolien au sein de la civilisation croÿl — une constellation de planètes qu'elle a terminé de soumettre près de 90 années auparavant — est à la fois une source inespérée de renseignements sur l'Empire galactique et une menace directe pour son anonymat.

Bienvenue sur Oryani

Après avoir laissé le *Karyn III* à distance respectueuse de la station, Bruz et ses hommes se rendent en bulle jusqu'au spatioport qui leur a été indiqué.

En plus de l'armement personnel choisi par les P.J., ils emportent avec eux un analyseur d'atmosphère, des filtres, un analyseur d'aliments, un médibloc, dix doses de speed et un communicateur planétaire pour les liaisons radio.

Alors qu'ils ne sont plus qu'à quelques dizaines de mètres de la plate-forme circulaire, un immense portail en forme de triangle se découpe dans la paroi jusqu'alors lisse de la station (*l'endroit exact est indiqué par une flèche sur le plan général*). L'invitation



Tâl : Croÿl Sawani ; manipulatrice de chariots

est claire et la bulle pénètre sans hésiter dans le sas. A peine le portail s'est-il refermé derrière eux, qu'un second s'ouvre, découvrant un hangar aux dimensions imposantes : près de 100 m de long par 50 de large sur 30 de hauteur. Le temps pour l'analyseur de fournir son diagnostic — *Atmosphère polluée pouvant provoquer nausées et maux de tête en l'absence de filtre NT4* — et pour chacun de régler son filtre en conséquence, une double haie d'humanoïdes grands, minces et un peu patauds s'est formée autour de la bulle. Ils semblent former une sorte de garde d'honneur pour contenir la petite foule qui s'est créée à l'approche des humains. La gravité est de 0,987 G.

A peine ont-ils ouvert la bulle que trois humanoïdes bien plus petits que les premiers et pourvus d'un abdomen ventru viennent à leur rencontre. En guise de salutation, ils exécutent à trois un ballet parfaitement synchrone et d'une surprenante agilité. Tout en continuant leur danse, ils se mettent à avancer en direction d'un grand couloir, suivis par la garde d'honneur qui encadre toujours nos héros. Sur la centaine de mètres qu'ils vont avoir à parcourir depuis la bulle jusqu'à ce qui tient lieu de salon de réception, les aventuriers peuvent observer à loisir les êtres et les choses qui les entourent.

La foule, peu nombreuse, qui les suit du regard est composée exclusivement d'humanoïdes grands et minces. Leur attitude semble empreinte d'un mélange de curiosité et de méfiance. Tous les éléments visibles qui composent l'aménagement intérieur, la machinerie et jusqu'aux vêtements que portent leurs hôtes, tout cela s'apparente, sur le plan technologique, à la fin de l'âge préindustriel (NT2) ou au tout début de l'âge industriel (NT3). Il n'y aurait rien d'étrange à cela si l'on ne se trouvait pas dans l'espace profond et à bord d'une station dont la structure générale est redevable, de façon indubitable, à une technologie interstellaire (NT5)... Le contraste est d'autant plus saisissant qu'aux surfaces métalliques bleu sombre, parfaitement lisses, de la structure externe, succède un intérieur à base de vert émeraude, de jaune et de noir, dont la décoration et les fioritures font plus penser à une cathédrale gothique version rococo qu'à une station spatiale de technologie avancée !

Dans le salon de réception, ils sont attendus par un autre petit humanoïde ventru, vêtu d'une toge vert émeraude retenue au niveau de l'épaule par une grosse broche noire. Il est entouré de trois robots mobiles qui le suivent dans le moindre de ses mouvements de façon à le laisser toujours au centre d'un triangle

isocèle dont chacun d'entre eux formerait l'un des sommets. D'un geste, le petit être à la toge verte met fin à la danse de ses trois collègues et enchaîne immédiatement avec un message de bienvenue dans lequel nos héros apprennent que le nom de la station est Oryani et que lui-même s'appelle Boga Tük, maoni originaire de la planète Arām. Dans la station, il occupe le rang de Premier Opérateur.

Bruz prend ensuite la parole et présente le groupe des aventuriers comme des dignitaires de la Hanse des Marchands de l'Empire en mission exploratoire et demande à engager des discussions préliminaires en vue de l'établissement de relations commerciales fructueuses pour les deux parties. Boga Tük semble légèrement décontenancé par la maîtrise du langage croÿl qu'affiche le commandant du *Karyn III*.



Boga Tük : Croÿl Maoni ; premier opérateur d'Oryani

Il ne peut pas savoir que le discours a été préparé par l'ordinav à partir de l'analyse linguistique du message de Kâl et des échanges radio avec la station. Bruz l'a tout simplement appris par cœur deux heures plus tôt avec la facilité que lui confère son talent hors pair en langues E.T. 42. Pour plus de sûreté, les aventuriers disposent également d'un logimec traducteur qui affiche instantanément la traduction du croÿl en univerlang et vice versa.

Boga Tük semble hésiter quelques secondes puis leur propose de les rencontrer à nouveau quelques heures plus tard, sans plus de précisions. En attendant, il met à leur disposition deux suites où ils pourront se reposer. Il charge l'un de ses trois collègues de les y conduire.

Trop beau pour être vrai !

Chacune des suites est somptueuse, baroque et immense. Bruz et Abn occupent la première, les personnages-joueurs la seconde. (*Une troisième sera éventuellement disponible s'il se trouve que nos héros sont particulièrement nombreux*). La nourriture, proposée sur des nattes à même le sol, est composée uniquement de produits frais ou séchés de façon naturelle. L'analyseur d'aliments va avoir du travail pendant les deux heures qui suivent...

Le maoni qui les a accompagnés réapparaît bientôt avec un message de Boga Tük leur proposant une visite commentée de l'**iconothèque** d'Oryani et des **magasins** du **spatioport** n° 3, celui où ils sont arrivés. Ces propositions alléchantes tranchent avec l'hésitation perceptible chez le Premier Opérateur moins de trois heures auparavant.

*Nos aventuriers vont donc pouvoir, s'ils le désirent, se scinder en deux groupes : l'un qui ira assister à une véritable conférence donnée par Boga Tük dans l'enceinte de l'**iconothèque**, l'autre qui ira se promener dans les allées du **magasin** principal du **spatioport**. Si les derniers pourront s'y rendre à pied, ils devront prendre garde toutefois à ne pas dépasser certaines lignes tracées à même le sol sous peine de s'attirer de gros ennuis, du moins c'est que tentera de leur faire comprendre le messenger maoni qui les guide.*

*Pour rejoindre l'**iconothèque**, les autres devront monter à bord d'une nacelle de forme ovale qui semble bien se mouvoir grâce à la seule énergie magnétique. Elle suivra un immense **couloir**, long de plusieurs centaines de mètres, fera demi-tour devant une machine fixe qui a tout l'air d'un robot, puis reprendra en sens inverse un couloir identique en tous points au premier et séparé de celui-ci uniquement par une mince **cloison** métallique. La nacelle s'engagera ensuite sur la droite, puis sur la gauche, dans un **couloir** conduisant à une petite **place** où Boga Tük attendra tranquillement dans une autre nacelle pour les emmener jusqu'à une deuxième **place** (à cinq branches). C'est sur cette **place** que se trouve l'entrée de l'**iconothèque** : une grande porte sculptée dans une matière poreuse (voir plan page 182).*



ALYOTI

Alyoti, omnivore terrestre, F1, masse : 250 g. A peine plus gros qu'un hamster mais assez proche d'aspect d'un fennec, son pelage change de motif deux fois par cycle de seize heures. Sa particularité principale est d'émettre des vibrations mélodiques très variées, perceptibles dès lors que l'animal est placé sur l'épaule de son maître avec la tête appuyée contre la base de son cou. Il peut garder cette position pendant des heures.

SUPRA-LITHIUM

Le supralithium est un minéral artificiel qui sert dans tout l'Empire à l'alimentation énergétique des unités de production trop éloignées d'une source d'énergie classique pour pouvoir en profiter à un coût raisonnable.

La conférence :

Documents à l'appui, le Premier Opérateur parlera longuement de la faune, de la flore et des richesses du sous-sol des planètes de la constellation croÿl. Il en ressortira notamment que sur Arām, une planète que Boga Tük connaît bien pour y être né, il existe un petit animal à fourrure appelé « alyoti ».

L'exposé du Premier Opérateur mettra également en valeur l'abondance d'une substance d'origine végétale, appelée communément Tamā, et qui semble, à première vue (*un jet réussi sur « estimation »* 46 à 40), posséder les mêmes qualités que le supralithium, mais à un niveau infiniment plus concentré.

Le Maître de Jeu peut bien sûr agrémenter l'exposé de Boga Tük de tous les animaux, plantes ou minerais exotiques qui lui viennent à l'esprit, en plus des deux éléments présentés ci-dessus.

Les magasins du spatioport :

Les personnages-joueurs qui auront opté pour les **magasins** du spatioport ne regretteront pas le détour : pour des yeux anatoliens, les magasins ressemblent à une véritable caverne d'Ali Baba. Toutes les branches de l'artisanat croÿl y sont représentées. On y trouve des étoffes finement travaillées, utilisant des fibres aux propriétés étonnantes comme celle de changer d'aspect au gré de sons émis à leur proximité. On y trouve aussi des meubles, des récipients, des outils, toutes sortes de produits artisanaux ou semi-manufacturés qui ont pour qualité commune une finition très poussée tant sur le plan mécanique qu'esthétique. Ce phénomène, incompréhensible pour des mentalités anatoliennes à dominante matérialiste, semble être la règle dans l'univers croÿl qui dénote ainsi un raffinement culturel extrême jusque dans les objets les plus courants.

Marchandages :

Ces visites sont suivies d'une série de réunions informelles avec Boga Tük qui prend visiblement plaisir à converser avec les Humains sur tout et n'importe quoi. Le Premier Opérateur vient même leur rendre deux fois visite dans leurs appartements pour se faire expliquer le fonctionnement de certains appareils qui semblent l'intéresser particulièrement. De Bruz, il obtient de faire un voyage en bulle autour de la station. Peu à peu, les deux

parties en viendront ainsi à définir les termes de la première transaction qui doit servir de base aux relations commerciales à venir.

Cependant, au cours de l'une des premières discussions, le Premier Opérateur a écarté tout échange incluant des objets de technologie avancée (*robots, nacelle magnétique, etc.*). De son côté, le commandant Bruz a refusé de parler d'armes, se conformant par là même à l'un des tous premiers préceptes de la Hanse des Marchands : pas de commerce d'armes avec des mondes inconnus, hostiles aux Humains ou ne reconnaissant pas la Hanse.

Boga Tük finit par proposer le marché suivant : un médibloc, un analyseur d'atmosphère, un analyseur d'aliments et un logimec traducteur contre douze alyotis, une quantité appréciable d'échantillons de Tamā et trois caissons spatiaux contenant des spécimens de tout ce que le monde croÿl peut offrir comme produits artisanaux.

Si nos héros savent bien utiliser leur talent de marchandage 44 (un jet réussi à 50), ils pourront obtenir quatre, voire cinq containers dont un de pierres et de minéraux en provenance des différentes planètes croÿls. Précisons qu'un container fait 25 mètres de long par 5 de large sur 5 de haut.

Boga Tük n'ira pas plus loin dans les concessions mais la fortune potentielle que représente la cargaison croÿl pour l'équipage du *Karyn III* est incalculable. Si le Tamā tient ses promesses, son exploitation, à elle seule, représente près de vingt fois le budget annuel des trois planètes de la Fédération anatolienne. Quant aux alyotis et à l'artisanat croÿl, ils ont d'emblée un marché qui leur est acquis auprès des classes dirigeantes de l'Empire qui ne savent plus comment dépenser leur fortune. En revendant simplement leur part de la concession commerciale qu'ils ont acquise en étant les premiers à découvrir un nouveau marché, nos aventuriers peuvent s'acheter comptant une planète de rêve et y passer le reste de leur vie et s'y prélasser... sans autre souci que de participer de temps à autre à une expédition lointaine, histoire de chasser l'ennui qui guette ceux qui ont tout.

Moins de cinq jours après l'arrivée des Humains sur Oryani, le commandant Bruz et le Premier Opérateur Boga Tük concluent

officiellement un accord au nom des deux parties. Le marché du millénaire est signé.

« UN DANGER VOUS MENACE »

Alors que chacun de nos aventuriers rêve déjà aux différentes manières d'utiliser la fortune qui l'attend, le cours des événements va s'infléchir brusquement. Lors d'une pause dans les préparatifs de départ, qui sont déjà bien avancés, l'un des personnages-joueurs découvre un message glissé dans l'un des plats de nourriture qui leur ont été amenés. Le message dit ceci :

« Celui qui respecte l'esprit de Gām attendra au coin du hangar principal et de la grande avenue au moment où la deuxième équipe prend son tour de travail. Un danger vous menace. Ainsi a parlé celui qui préfère rester dans l'ombre. »

Double dilemme pour nos héros : doivent-ils mettre leur commandant au courant comme le voudrait la troisième consigne donnée par Bruz ? Doivent-ils se risquer à une rencontre clandestine alors qu'il ne leur reste plus qu'à boucler leurs valises et s'envoler vers la fortune ? En fait, la réponse à la deuxième question conditionne la première. Il est bien évident que Bruz ne leur laissera jamais prendre le risque d'aller au rendez-vous indiqué alors que le marché est conclu et que tout baigne dans l'huile. Il pourra d'ailleurs faire valoir un autre argument de poids : et si le message n'était qu'une provocation des autorités pour les tester une dernière fois avant de les laisser partir ?

Mis au courant, le commandant s'opposera donc, par la force si nécessaire, à tout personnage-joueur qui tenterait seulement de sortir de sa suite au moment où la deuxième équipe prend son tour de travail.

Bruz ira même plus loin : il portera le message à Boga Tük, avec lequel il entretient désormais une relation amicale, pour bien montrer qu'il n'entend s'immiscer en rien dans les problèmes intérieurs croyls. Il est là pour faire du commerce et rien d'autre. Depuis qu'il est arrivé sur Oryani, tout ce qu'il a vu et entendu n'a pu que le conforter dans cette position. Le fonctionnement de la station ressemble en tous points à celui

d'une mécanique de précision. A supposer même qu'il existe une quelconque opposition, rien n'est venu contredire son impression première : les autorités ont la situation bien en main. Hors de question donc de lâcher la proie pour l'ombre...

Au cas où certains personnages-joueurs persisteraient à vouloir aller au rendez-vous, l'affrontement direct entre ces derniers et le commandant sera évité de justesse par l'intervention d'Abn Aak. Celui-ci fera valoir qu'un quelconque affrontement entre Humains sur un monde inconnu et sans possibilité de contact avec l'Empire serait pure folie. Que le message soit ou non une provocation, la solution de Bruz reste de toute façon la plus sage car elle conserve intacte leur crédibilité auprès de Boga Tük. Or, jusqu'à présent, rien ne permet de penser que celui-ci ne soit pas disposé à les laisser partir avec la cargaison.

Provocations

A la vue du message que lui tend Bruz, les grands yeux de Boga Tük affichent une perplexité non feinte qui se transforme en une anxiété tout aussi marquée. Après un long silence, le Premier Opérateur demande à Bruz en combien de temps il pense être prêt à partir. Le commandant lui fait savoir qu'il a prévu plusieurs jours de chargement parce que le processus d'emballage est assez long et qu'il tient à superviser lui-même chaque opération. Ayant pris à nouveau le temps de réfléchir, Boga Tük s'adresse à lui en ces termes :

— Ce que j'ai à vous dire ne sera pas l'opinion officielle du Premier Opérateur d'Oryani mais celle d'un maoni de simple lignée originaire d'Arām. La seule existence de ce message représente pour vous un danger cent fois supérieur à tous ceux auxquels vous avez pu penser après l'avoir lu. J'ai pris plaisir à rencontrer des Humains et j'ai pu apprécier tout particulièrement votre compagnie, commandant. Aussi, je ne vous donnerai qu'un conseil : partez au plus vite. Chaque minute en moins que vous passerez sur Oryani, c'est une minute de plus qu'il vous restera à vivre.

Boga Tük n'en dira pas plus mais Bruz prendra très au sérieux son avertissement et, après avoir mis l'équipage au courant, fera hâter considérablement le chargement des containers. Or, c'est très exactement ce que cherche à provoquer l'Entité Mā. Mais...

n'anticipons pas. Voyons d'abord pourquoi Boga Tük devient tout à coup si inquiet.

S'il ne connaît pas minute par minute le trajet des robots tueurs qui sillonnent la station, Boga Tük a tout de même, comme tout Premier Opérateur qui se respecte, une idée assez précise de leurs déplacements. Or, il a la certitude qu'au moment où la deuxième équipe va travailler le robot tueur affecté au spatioport n° 3 se trouve dans les parages du grand hangar. Si lui le sait, les dangereux imbéciles qui se réclament de l'esprit de Gām — il y en a sûrement sur Oryani, le contraire serait surprenant — le savent tout aussi bien. Ils ne prendraient donc jamais le risque d'établir un contact avec les Humains sous le nez ou presque d'une créature de l'Entité Mā ! Autrement dit, mis à part l'hypothèse peu crédible d'un canular, l'auteur du message n'a pu agir que sur ordre de l'Entité Mā elle-même. Ce qui doit, soit dit en passant, ne peut que donner froid dans le dos à un Premier Opérateur. N'y-a-t-il pas une maxime croÿl qui dit : « Quand l'Entité Mā passe par-dessus la tête de ses valets, c'est qu'elle s'apprête à la couper ? » C'est paradoxalement ce sentiment subit d'insécurité qui a donné à Boga Tük la force de faire passer ses sentiments personnels avant la réaction de prudence que lui dictait sa position.

La thèse de la provocation est la bonne, même si le Premier Opérateur ignore que le robot qui tirera sans sommation sur tout humain se trouvant à proximité du lieu de rendez-vous est programmé pour blesser et non pour tuer.

Aussi, dans le cas où les personnages-joueurs décident de ne rien dire à Bruz et se présentent au rendez-vous, l'un d'entre eux au moins sera blessé. Le médibloc se révélera impuissant à soigner le (ou les) blessé(s) et il suffira que l'un des aventuriers ait des connaissances, même rudimentaires, en matière médicale (un jet sur « médecine » 26 réussi à 30) pour s'apercevoir que celui (ou ceux) qui a (ont) été touché(s) par les tirs du robot n'en a (ont) plus que pour quelques heures à vivre (Abn Aak pourra servir également à établir le diagnostic puisqu'il possède le talent « médecine »). Boga Tük, qui est informé automatiquement de tout incident survenu dans la station, viendra alors leur proposer les services du Grand Guérisseur, le médecin principal sur Oryani. Ils n'auront pas d'autre choix que d'accepter. Pendant ce

temps, Bruz aura voulu savoir comment tout cela est arrivé. Si les aventuriers sont réticents à donner des explications, Abn Aak pourra intervenir à nouveau pour les convaincre de jouer franc jeu afin de préserver le peu de chances qu'il leur reste de s'en tirer. Le commandant montrera donc le message au Premier Opérateur et obtiendra, à peu de chose près, la même réaction que celle qui est décrite p. 170.

*Au cas où la première provocation se révèle un échec, soit parce que les personnages-joueurs décident de mettre leur commandant au courant, soit parce que, même sans l'avoir averti, ils renoncent d'eux-mêmes à se rendre au rendez-vous, L'Entité Mā a prévu une deuxième provocation. A un moment donné ou un autre, nos héros devront aller prendre livraison des alyotis ou de certains minéraux au **laboratoire principal** de la station. En revenant, la nacelle magnétique capotera subitement, faisant entrer ainsi en action le robot fixe, situé au bout du long couloir. Avant que la nacelle ne rétablisse son équilibre, les tirs automatiques du robot blesseront plusieurs Croÿls et, ici aussi, **au moins un personnage-joueur** (pour le fonctionnement exact des robots, nous renvoyons le Maître de Jeu aux fiches techniques p. 191). Boga Tük, tout comme dans l'autre alternative du scénario, viendra proposer les services du Grand Guérisseur et renouvellera son conseil de déguerpir au plus vite après avoir donné clairement à entendre que la situation lui échappe désormais.*

D'une pierre, deux coups

Mais que cherche donc l'Entité Mā ? Elle tient tout d'abord à réunir le plus grand nombre de données sur la **physiologie humaine**. C'est pour cette raison qu'elle a donné le feu vert à Boga Tük pour mener à bien le marchandage concernant le *médibloc*, les *analyseurs* d'atmosphère et d'aliments, le *logimec* traducteur lui servant accessoirement à compléter sa maîtrise de l'univerlang. C'est pour cette raison également qu'elle cherche à blesser l'un des aventuriers de façon à justifier l'intervention du Grand Guérisseur d'Oryani. Rien ne vaut des observations directes... sur le corps humain.

L'Entité Mā cherche aussi à découvrir qui, à part l'équipage

du *Karyn III*, est au courant de leur expédition ? Si elle était sûre qu'ils ont agi de leur propre initiative, sans en référer à qui que ce soit, elle n'hésiterait pas une seconde à utiliser les rayons tracteurs dont est équipée Oryani pour forcer le vaisseau anatolien à se poser sur l'un des **spatioports**. Elle n'hésiterait pas non plus à envoyer ses robots-tueurs chercher les humains et les amener de force jusqu'au **laboratoire** principal de la station. Malgré les réticences psychologiques dont pourrait faire preuve Boga Tük, elle sait qu'il finirait par obtempérer, ne serait-ce que pour ne pas terminer lui aussi au *laboratoire*... Elle le connaît bien Boga Tük ! Comme elle connaît d'ailleurs les 206 autres Premiers Opérateurs qu'elle a disséminés dans l'espace pour les mettre à la tête de stations conçues et équipées par elle. Sur chacun d'entre eux, elle a suffisamment de renseignements pour remplir un rayon entier d'une iconothèque. Elle a suivi avec amusement l'évolution des relations entre Boga Tük et les Humains, et s'en est servie pour obtenir les réactions voulues. La raison pour laquelle elle veut précipiter le départ de Bruz et de ses hommes est simple : elle ne tient pas à ce qu'ils puissent vérifier de trop près le contenu de la cargaison ou qu'ils se posent trop de questions sur les fonctions que peut remplir le cerveau d'un de ces adorables alyotis. De cette façon, elle espère que le désintégrateur de particules qu'elle a fait placer à bord de l'un des containers passe inaperçu. Quant à ces charmants alyotis, s'ils se trouvent dans un rayon de 12 de l'ordinateur de bord du *Karyn III*, leur cerveau très particulier servira de néuro-relais au Sondar, un crocheteur de mémoire universel dont elle a déjà pu tester l'efficacité à plusieurs reprises : l'Entité Mā pourra ainsi accéder à un nombre fantastique de données sur l'Empire galactique et prendre connaissance au passage de toutes les communications effectuées par le *Karyn III*. Si elle tient tant à établir avec certitude le statut réel de l'expédition et les raisons qui ont permis au vaisseau anatolien d'arriver jusqu'à Oryani, ce n'est pas seulement pour savoir si l'équipage a vraiment agi seul — un cas de figure évidemment très favorable pour elle —, mais aussi pour tenter de déterminer quelle serait la réaction de l'Empire galactique s'il devait apprendre la disparition de l'un de ses vaisseaux. Avec ces éléments, elle pourra choisir en toute sérénité l'utilisation la plus appropriée pour son désintégrateur de particules : l'autodestruction lente ou l'explosion dévastatrice.

Les chances de survie de nos héros apparaissent donc très

minces. Si encore ils étaient effectivement en mission exploratoire pour le compte de la Hanse des Marchands, l'Entité Mā aurait à peser le pour et le contre d'une action violente contre eux, avec le risque de voir arriver non plus un mais quinze ou vingt vaisseaux, dont des croiseurs lourds de la Flotte. Mais, dans le cas présent, tout ce que l'Entité Mā peut apprendre c'est qu'ils se sont jetés tous seuls dans la gueule du loup...

D'un autre côté, si les aventuriers refusent de prendre à leur bord les alyotis ou si, au moment du chargement, ils repèrent le désintégrateur de particules et le détruisent, l'Entité Mā n'aura alors plus aucune raison de les laisser rejoindre le Karyn III puisque cela ne lui apportera aucune information supplémentaire.

Aussi, la seule chance qui reste à nos héros de revoir un jour les cieux anatoliens, c'est d'arriver à repérer le container qui enferme le désintégrateur (*un jet sur « embuscade » 31 réussi à 85 sur le container choisi par le M.J.*) mais sans y toucher, d'accepter de prendre les alyotis avec eux comme si de rien n'était, de rejoindre le *Karyn III*, puis de mettre les voiles à la puissance maximale des réacteurs, en laissant derrière eux le caisson piégé et en neutralisant le plus vite possible le cerveau de ces satanées bestioles (*il n'y a pas vraiment d'autres solutions que de leur tordre le cou ou de les éjecter via le sas...*). Une visualisation aussi claire de la seule issue possible sera difficile à acquérir, vu que les personnages-joueurs n'auront que des indications parcellaires sur ce qui se trame réellement (*un jet d'« évasion mentale » réussi à 100, peut donner in extremis la solution aux P.J.*). La plupart du temps, soit nos héros seront désintégrés dans l'espace avec leur cargaison, soit ils auront droit à un baroud d'honneur sur la station contre une nuée de robots-tueurs qui, cette fois-ci, mériteront bien leur nom. A moins que...

LE GRAIN DE SABLE

Même le cerveau le plus diabolique de tous les temps ne peut pas tout prévoir. Cinq semaines avant que le *Karyn III* n'apparaisse dans le ciel d'Oryani, un accident relativement banal est survenu au spatioport n° 2. Tâl, une sawani de onzième rang, fut malencontreusement heurtée par un chariot-tracteur

lors d'une manœuvre dans le hangar principal. Blessure sans grande gravité mais qui nécessitait une petite intervention chirurgicale. Dans ces cas-là, le règlement prévoit que le Grand Guérisseur de la station contresigne le formulaire autorisant l'opération.

Sur Oryani, le Grand Guérisseur est un maoni du nom de Rufalyö, originaire de Toli, une petite planète très excentrée. Colonisée par des Croÿls venus de la planète Belta, elle a acquis très tôt la réputation d'une planète paisible et sans histoires. Ses détracteurs raillaient volontiers l'esprit provincial et casanier de ses habitants. Contrairement à la plupart des autres planètes croÿls où l'élite était essentiellement composée de sawanis, Toli avait réussi à trouver un certain équilibre, tant social que culturel, éliminant ainsi les disparités les plus criantes. Cette particularité l'avait protégée pendant longtemps d'une mainmise trop directe de l'Entité Mā sur sa politique intérieure.

Quand Rufalyö, en lisant la fiche de Tâl, s'aperçoit que la sawani est elle aussi originaire de Toli, il n'y prête d'abord pas grande attention. Mais, deux jours plus tard, alors qu'il effectue une inspection de routine au spatioport n° 2, un élan irrésistible l'amène devant la couche de Tâl qui, encore sous l'effet des drogues antidouleurs, délire à voix haute. Incompréhensible pour tout autre Croÿl présent, le délire de la sawani est une description morcelée de scènes de la vie quotidienne tolienne. Fasciné, Rufalyö reste là à écouter, se laissant envahir doucement par la nostalgie. Faisant usage du statut particulier que lui confère son titre, il retournera voir Tâl plusieurs fois au cours de sa convalescence. De simple curiosité mutuelle, leur relation va évoluer très vite en une amitié réelle, fondée sur le respect de l'autre, une notion très tolienne qu'ils redécouvrent au fil de leurs souvenirs et de leurs méditations en commun. A chaque rencontre, leurs esprits s'aident mutuellement à s'échapper de l'univers froid et géométrique d'Oryani. Peu à peu, ils arrivent ainsi à faire passer au second plan le fossé qui sépare désormais les sawanis des maonis dans un monde croÿl perverti.

Une fois Tâl entièrement rétablie, ils devront se déclarer partenaires sexuels pour pouvoir continuer à se voir, car c'est le seul type de relations extra-professionnelles que l'Entité Mā a bien voulu tolérer entre Croÿls. Une telle relation a cependant une durée limitée à quatre semaines et il est interdit de reprendre le même partenaire pendant trois ans. Au moment où l'équipage Humain met les pieds sur Oryani, Tâl et Rufalyö

savent pertinemment que d'ici une semaine ils ne pourront plus se voir sans mettre en danger leur propre existence. Aussi, quand Boga Tük charge Rufalyö de suivre personnellement le cas du (ou des) Humain (s) blessé (s), ce dernier est-il tout simplement furieux en pensant au temps que cela va lui prendre alors que les heures qu'il peut encore espérer passer avec Tâl lui sont comptées...

La réaction de Tâl, face à ce contretemps imprévu, est sensiblement différente. Même si elle est tout aussi désespérée à l'idée de ne plus pouvoir rencontrer Rufalyö, son intérêt pour les Humains, très vif dès le départ, s'est encore accru depuis la provocation dont ils ont été victimes.

Nos aventuriers galactiques, en faisant irruption dans une station croÿl, ont non seulement attiré l'attention de l'Entité Mā, mais également celle de la Résistance.

Car il existe une Résistance croÿl à la dictature et elle est d'ailleurs assez bien implantée sur Oryani. **Tâl en fait partie.** Elle appartient à la nouvelle génération de résistants, celle qui n'a connu ni les grands déchirements du début, ni les trahisons, ni la torture. Avec ses légions de robots-tueurs, l'Entité Mā se sent désormais suffisamment forte pour renoncer à des procédés qui, elle le sait par expérience, peuvent produire des contre-effets nuisibles à la bonne marche de son entreprise. Elle se contente de faire exécuter froidement tout Croÿl qui sort, pour une raison quelconque, du cadre physique et mental qui lui a été fixé. Ceux qui sont éliminés ainsi, désintégrés par un robot-tueur, sont appelés les Absents, un terme croÿl qui pourrait se traduire littéralement par « ceux qui ont disparu sans laisser de traces ».

Débats au sein de la Résistance

L'arrivée des Humains a relancé, au sein de la Résistance, un très vieux débat qui peut se résumer ainsi : est-il possible de recevoir un jour une aide extérieure dans la lutte contre l'Entité Mā, ou ne doit-on compter que sur ses propres forces ? Au tout début de la Résistance, plus d'un siècle auparavant, ceux qui répondaient par l'affirmative à la première question s'appuyaient notamment sur les recherches entreprises par un

groupe de savants dans le domaine des communications interstellaires. Le plus controversé d'entre eux était une dénommée Kâl, une sawani de haute lignée, originaire de Belta. Sa Théorie des échos lui avait attiré les foudres de bon nombre de ses collègues mais, lorsque l'Entité Mā passa à la troisième phase de son plan, elle fut l'une des rares à ne pas courber l'échine. Refusant tout compromis, elle continua clandestinement ses travaux avec une équipe réduite. Trahie au moment où, disait-on, elle venait de faire une découverte capitale, elle réussit à s'enfuir de Belta et à se réfugier sur Toli. L'ayant appris, l'Entité Mā se servit de ce prétexte pour contraindre la petite planète à rentrer dans sa sphère d'influence directe, sous peine de représailles massives. Certains Toliens restèrent convaincus que le savant fou avait causé leur perte ; d'autres, au contraire, tirèrent orgueil d'avoir ainsi défié l'Entité Mā à une époque où la plupart des autres planètes avaient accepté lâchement de se soumettre. Kâl mourut peu de temps après, des suites des tortures mentales infligées par un robot-inquisiteur, et devint le symbole de la Résistance *active*, par opposition à ceux qui, sous couvert de réalisme, réduisaient en fait la Résistance à un rôle de plus en plus symbolique dont l'Entité Mā s'accommodait fort bien.

Les sentiments qu'éprouvent les résistants d'Oryani à l'égard des Humains sont très contradictoires. L'espérance l'emporte chez ceux qui, avides de passer à l'action, voient dans l'arrivée d'êtres intelligents à la technologie avancée une aubaine à ne pas laisser passer. La méfiance est grande, en revanche, chez ceux qui, par trop conscients du temps qu'il leur a fallu pour mettre sur pied un réseau clandestin viable, croient plus à une provocation montée de toutes pièces par l'Entité Mā pour les amener à se découvrir. L'incident qui survient par la suite — *le guet-apens tendu par le robot-tueur ou l'accident provoqué de la nacelle magnétique* — va apporter de l'eau au moulin des uns et des autres. Les premiers expliquent que si les Humains étaient à la solde de l'Entité Mā, elle ne s'amuserait pas à leur tirer dessus. Les seconds font valoir que si l'Entité Mā désirait vraiment se débarrasser d'eux, elle ne se contenterait pas de les blesser. La discussion au sein du réseau en est à ce point, lorsque Tâl se propose pour rencontrer directement le (ou les) Humain (s) blessé (s) et pouvoir ainsi sonder leurs intentions. Elle défend son initiative en affirmant qu'après tout, elle ne met en danger que sa propre existence et éventuellement celle de

Rufalyö. Les trois responsables du réseau, quoique très hésitants, donnent leur consentement.

Rufalyö va mettre lui aussi du temps à se laisser convaincre. Le simple fait d'emmener Tâl avec lui lorsqu'il ira visiter le (ou les) blessé (s) est déjà, en soi, un très gros risque. Mais si l'on découvre que Tâl a eu une discussion avec l'un des Humains, ils sont bons tous les deux pour rejoindre la liste des Absents. Tâl aura finalement gain de cause grâce à une question, une seule :

— Rufo, et s'ils pouvaient nous aider à rentrer chez nous ?

Au nom de l'esprit de Gām

Le (ou les) aventurier (s) blessé (s) a (ont) été ramené (s) dans leur suite. Dès qu'ils ont accepté l'offre de Boga Tük, le Guérisseur du spatioport n° 3 est venu prodiguer les premiers soins d'urgence au (x) blessé (s). Un peu plus tard, quand Rufalyö entre, suivi de Tâl, tous les membres de l'équipage du *Karyn III* sont présents, à l'exception de Bruz qui est resté au hangar principal surveiller les derniers préparatifs de départ. Le Grand Guérisseur se met immédiatement à ausculter le (ou les) blessé (s) qui revient (nent) peu à peu à la vie. Tâl, restée au milieu de la pièce, se met à parler calmement :

— Moi, Tâl, sawani de onzième rang de la planète Toli, vous salue ! Humains, vous êtes depuis moins d'une semaine à bord d'Oryani et vous avez déjà fait l'expérience brutale d'une réalité qui est la nôtre depuis trop longtemps. Toute cette station a été conçue, construite et équipée par un esprit étranger à la très grande civilisation croÿl. Nos ancêtres ont cru, il y a plusieurs siècles de cela, à un échange fructueux avec ce qu'ils pensaient être une civilisation venue d'un autre monde, une civilisation digne de ce nom. Leur désir d'échange était d'autant plus grand que cette autre civilisation semblait posséder un savoir sans limites qu'elle se disait prête à partager. Elle le partagea, en effet, mais de façon très fragmentaire, pour gagner notre confiance et obtenir le soutien de tous les savants croÿls qui étaient persuadés qu'allait se dessiner ainsi un faisceau de lumière immense dans la nuit de nos connaissances. Quand certains découvrirent que savoir n'est pas nécessairement synonyme de sagesse, il était déjà trop tard.

En essaimant sur d'autres planètes, notre civilisation perdit la

cohésion qui faisait sa force. Elle devint étroitement dépendante d'une technologie importée, que nous ne dominions pas. Plutôt que de revenir en arrière, nous avons accepté compromis sur compromis, jusqu'à ce que l'échange prévu au départ se transforme en soumission et la soumission en esclavage. C'est l'état dans lequel vous nous voyez aujourd'hui. Mais, ne vous méprenez pas : nombreux sont les Croÿls qui continuent de lutter pour qu'un jour notre civilisation reprenne sa place dans l'histoire universelle. Aussi sommes-nous en droit de vous demander comment êtes-vous arrivés jusqu'à nous et quelles sont vos intentions véritables à notre égard ? L'Entité qui nous opprime semble vouloir vous laisser en vie malgré le danger potentiel que vous représentez pour elle. C'est donc qu'elle continue de s'intéresser à vous. Quand vous n'aurez plus rien à lui apprendre, vous disparaîtrez. C'est toujours ainsi qu'elle agit. Au nom de l'esprit de Gām et quelle que soit votre réponse, rappelez-vous qu'il y va non seulement de votre vie et de la mienne, mais aussi de celle de milliards d'intelligences dispersées dans le cosmos et qui attendent de nous la décision juste. Tâl a ainsi parlé.

Légalisme ou insurrection ?

Nos héros vont donc devoir choisir leur camp. Ils ont en face d'eux non plus un message anonyme mais une sawani en chair et en os qui prend apparemment le risque d'une confrontation directe. L'hypothèse d'une nouvelle provocation, sans être totalement exclue, est peu vraisemblable. Abn Aak, qui a écouté tout le discours de Tâl, ne peut s'empêcher d'être impressionné par la Foi qui émane de la sawani. Aussi, est-il lui-même très hésitant sur la façon de répondre aux questions posées. Engager le dialogue avec la Résistance à peine quelques heures avant le départ, n'est-ce pas saborder définitivement le peu de chances qu'ils ont encore de s'en tirer ? D'un autre côté, repousser une alliance éventuelle avec la Résistance, c'est peut-être perdre la seule chance qu'il leur reste. Alors ?

Si les aventuriers refusent finalement d'engager la discussion avec Tâl, celle-ci repartira sans rien dire, pendant que Rufalyö continuera de soigner le (ou les) blessé (s) qui reprend (nent) des forces à vue d'œil grâce

au traitement spécial qui lui (leur) est administré. Bruz revient sur ces entrefaites et annonce que le départ est prévu dans cinq heures. Il ne nous reste plus qu'à espérer que nos héros sauront trouver le chemin étroit qui mène à la vie sauve (voir page 174). Tâl, elle, sera expédiée au royaume des Absents par un robot-tueur moins de vingt-quatre heures après avoir rencontré les Humains. Quant à Rufalyö, son compatriote et ami, il se laissera dépérir en signe de protestation solitaire et mourra d'inanition dix jours après les événements que nous venons de décrire.

*Si, en revanche, les aventuriers acceptent de répondre franchement aux questions posées — en parlant notamment du message de Kâl —, la sawani répondra de son côté à toutes les interrogations que peuvent avoir nos héros sur la civilisation croÿl et l'histoire de son asservissement par l'Entité Mā. Elle pourra expliquer, entre autres, que le message de Kâl est probablement le résultat de la mise en application de sa fameuse Théorie des échos, tant décriée à l'époque. Dans ce cas, il serait vieux de plus d'un siècle. Bruz revient en plein milieu de la discussion et, le premier moment de stupeur passé, il entrera dans une colère noire. Seul un coup de pistolet à aiguilles (somnifère) ou d'étourdisseur sera capable de le calmer. Mais, attention, le commandant a la gâchette facile ! Le talent d'hypnotisme **45** d'Abn pourra éventuellement être mis à contribution si les circonstances s'y prêtent.*

Tâl, qui a assisté assez ébahi à la scène de neutralisation du commandant du Karyn III, leur demandera alors ouvertement s'ils sont prêts à participer à une action d'envergure visant à prendre le contrôle total de la station. Confrontée à une réponse suffisamment convaincante de la part des aventuriers, elle s'absentera près de deux heures pour revenir accompagnée d'une autre sawani, visiblement l'une des chefs du réseau de Résistance sur Oryani. Cette dernière amène avec elle les plans de la station accompagnés des informations pratiques et techniques des lieux et l'articulation des différents systèmes de défense. (Le Maître de Jeu doit montrer aux joueurs les plans et les explications qui les complètent, fournis à la fin du scénario.)

PLAN D'ATTAQUE

Le plan d'action proposé par la Résistance croÿl est assez simple, mais efficace : éliminer tout d'abord le robot-tueur qui patrouille dans le **spatioport n° 1** afin d'y attirer les robots qui patrouillent dans les deux autres secteurs ; puis, à l'aide d'un petit chariot-tracteur monté sur une nacelle en service régulier, réussir à fracasser le robot fixe n° 3 pendant qu'au même moment deux trains de chariots-pousseurs, partant respectivement du **hangar principal** du spatioport n° 3 et du deuxième **magasin** du spatioport n° 2, viendront défoncer perpendiculairement la mince paroi métallique qui divise en son milieu l'immense **couloir principal** (voir plan). Les robots fixes n° 1 et 2 tenteront évidemment de désintégrer les chariots-pousseurs mais il leur faudra plusieurs minutes avant d'y arriver. Il suffira alors de bloquer le **couloir** menant à la plateforme du **spatioport n° 2** pour que le **centre névralgique** de la station — **iconothèque, salle de conférence, entrepôt des robots-tueurs et cœur** de la station — soit coupé du reste. Cette stratégie a pour but de donner le temps aux groupes de résistants de chaque spatioport de mettre hors d'état de nuire les partisans de l'Entité Mā et de prendre le contrôle de toute la partie extérieure au triangle, sans être confrontés à des vagues successives de robots-tueurs en provenance du **centre**.

En laissant un petit chariot-tracteur aller se fracasser contre le robot fixe n° 3, on dégage aussi une zone non couverte par les rayons désintégrateurs, du moins pendant le temps que se consomment les chariots-pousseurs qui bloquent le **couloir** et les rayons du robot fixe n° 2. Dans cette zone, un groupe de résistants décidés peut alors traverser le **couloir** perpendiculairement en pratiquant une petite ouverture dans la cloison du milieu et s'attaquer à la paroi de l'**iconothèque** qui donne sur ce même couloir. Traversant ensuite toute l'**iconothèque**, ils parviennent à son entrée principale, située sur la petite place où débouche notamment la passerelle qui mène au **cœur** de la station. Là, les choses se compliquent car la place sera occupée par **cinq** robots-tueurs, chacun faisant face à l'une des allées, sans compter les autres robots-tueurs qui, ayant trouvé le passage obstrué par les chariots-pousseurs, tourneront dans tous les sens pour trouver quelque chose à faire. **Une fois les chariots-pousseurs désintégrés**, les robots-tueurs partiront à la reconquête des spatioports où les attendront toute une série

d'embuscades faites des véhicules et matériaux les plus divers. Ne resteront donc plus en faction près de la passerelle que cinq robots. Malheureusement, les résistants ne disposeront alors d'aucun véhicule pour contrer les robots ou faire tout simplement diversion. C'est donc à ce moment précis que l'intervention des aventuriers peut devenir essentielle car eux ont les armes pour affronter les robots-tueurs et, plus tard, les robots fixes du cœur de la station. Ils devront cependant faire le plus vite possible car, dès la première alarme, le compte à rebours a commencé. S'ils veulent arriver à pénétrer dans le **module de commandement** avant que celui-ci ne se détache de la station, ils ne devront pas traîner des pieds ! Tâl leur fera savoir que le départ du **module** signifie la désactivation de tous les systèmes vitaux d'Oryani. Dans ce cas, tout être vivant, s'il ne veut pas mourir suffoqué dans une atmosphère irrespirable, devra avoir quitté la station en moins de trois heures.

Le Dernier des kandärs

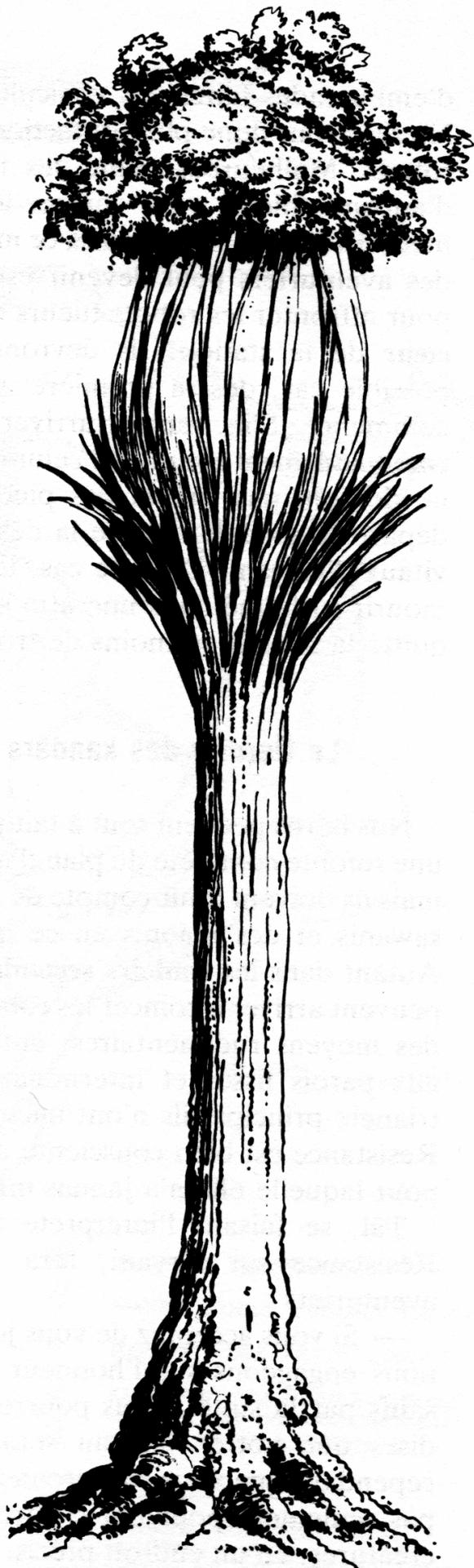
Nos héros peuvent tout à fait proposer des variantes ou même une refonte complète du plan d'action proposé par la Résistance, mais ils doivent tenir compte de l'absence totale d'armement des sawanis et des maonis en ce qui concerne la lutte antirobot. Autant dans les **couloirs secondaires** des spatioports, les Croÿls peuvent arriver à coincer les robots un par un et les détruire avec des moyens rudimentaires, autant dans les immenses **couloirs** aux parois lisses et interminables de la **zone centrale**, et du triangle principal ils n'ont aucune chance de faire le poids. La Résistance est bien consciente de ce problème et c'est la raison pour laquelle elle n'a jamais mis son plan en application.

Tâl, se faisant l'interprète des décisions du réseau de la Résistance sur Oryani, fera la proposition suivante à nos aventuriers :

— Si vous acceptez de vous joindre à nous dans l'action, nous nous engageons sur l'honneur à vous laisser repartir sains et saufs par la suite. Vous pourrez emporter toutes les marchandises que votre vaisseau sera capable de convoyer. Il faut cependant que vous compreniez que l'insurrection d'Oryani n'a pas seulement pour but d'affronter l'Entité Mā, ou plutôt ses créatures, en un endroit précis. Cette expérience peut nous être très utile plus tard, mais ce que nous cherchons à créer c'est

avant tout un symbole. Voilà plus de 90 ans que les Croÿls, de quelque planète qu'ils soient, n'ont pas pu prendre une seule décision sans le consentement de l'Entité Mā ! Nous, nous voulons créer un précédent. Même si nous n'arrivons pas à répandre l'insurrection aux autres stations spatiales, puis aux planètes elles-mêmes, nous aurons au moins montré que l'esprit de soumission n'est pas une tare héréditaire de notre peuple.

A vrai dire, pour que le symbole que nous voulons brandir soit complet, nous avons besoin d'un objet précis. Il se trouve dans la salle des commandes du module qui supervise toute la station. C'est une petite boîte en métal rare qui contient une essence vénérée par tous les Croÿls : *l'essence de kandär*. Aucun accouplement entre une sawani et un maoni ne peut être rendu fertile sans que les deux partenaires ingurgitent un peu de cette essence qui provient d'une plante neurovégétative — le kandär — que beaucoup d'entre nous considèrent comme le troisième sexe des Croÿls. Mais, non contente de soumettre nos esprits, l'Entité Mā a voulu également s'attacher nos corps. Elle a fait déraciner tous les kandärs qui poussaient dans les lieux sacrés, des lieux où chaque Croÿl



Croÿl Kandär

pouvait venir retirer un peu d'essence en pratiquant une petite incision dans l'écorce de la plante. Il n'existe plus qu'un seul kandär dans tout l'univers, enfermé dans une forteresse située sur l'un des satellites de Belta. Les Croÿls doivent désormais mendier auprès de l'Entité Mā pour se reproduire. Si nous pouvions arracher par la force un peu de cette essence, nous retrouverions par là notre dignité perdue, en attendant le jour où tous les Croÿls, unis, convergeront sur Belta pour délivrer la chair de notre chair, le sang de notre sang : le Dernier des kandärs !

EPILOGUE

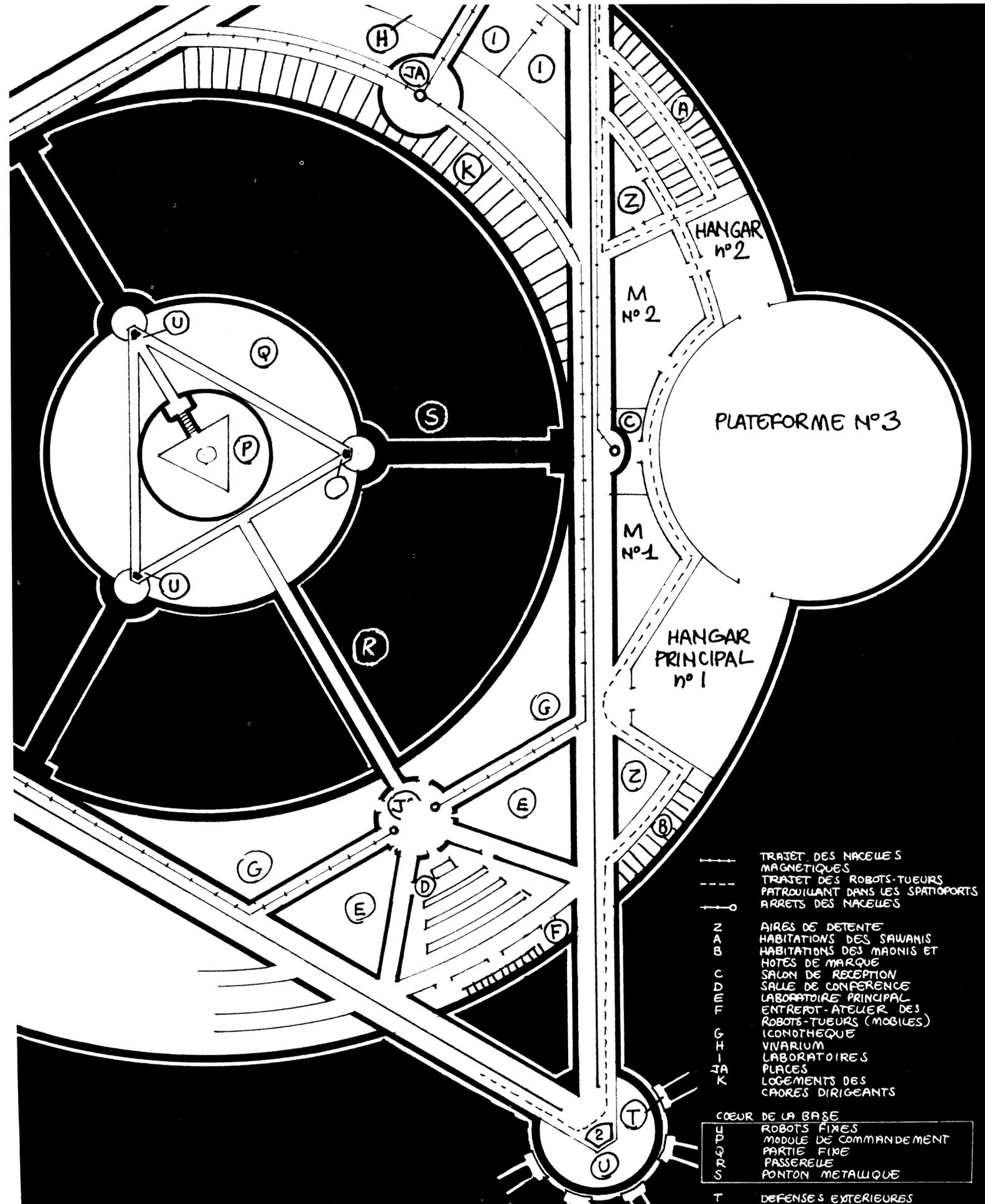
Si le succès de l'insurrection est total, nos héros, fraîchement nommés citoyens honoraires de la République des Croÿls libres, pourront repartir pour la base anatolienne la plus proche en traînant derrière eux pas moins de 27 containers remplis à ras bord. Ils emporteront également un message de la Résistance adressé aux autorités impériales et... une passagère de marque : la sawani Tâl, chargée par son peuple de défendre auprès des Humains la cause de la rébellion croÿl contre l'Entité Mā.

Si nos aventuriers n'arrivent pas à empêcher le départ programmé du module, Oryani se transformera en quelques heures en un cercueil gigantesque pour toute forme de vie à bord, à moins qu'une évacuation massive utilisant tous les vaisseaux disponibles ne soit organisée. Dans ce cas, l'armada rebelle partira de son côté pour tenter de prendre le contrôle d'une autre station croÿl, ou répondra positivement à une éventuelle invitation de la part des Humains à se rendre en territoire anatolien pour chercher du renfort. Quel que soit le choix retenu, le départ précipité n'aura de toute façon permis d'emmener que les containers initialement prévus dans le contrat signé avec feu-Boga Tük... Mais, ne désespérez pas ! Après un repos bien mérité sur Anatolia-la-Belle, nos héros trouveront à leur disposition un nouveau scénario intitulé :

A LA RECHERCHE DE L'ENTITE MĀ

BASE SPATIALE CROYL

ECHELLE:  25 m



-  TRAJET DES NACELES MAGNETIQUES
-  TRAJET DES ROBOTS-TUEURS PATROUILLANT DANS LES SPATIOPORTS
-  ARRETS DES NACELES
- Z** AIRES DE DETENTE
- A** HABITATIONS DES SAWANIS
- B** HABITATIONS DES MAONIS ET
- C** HOTES DE MARQUE
- D** SALON DE RECEPTION
- E** SALLE DE CONFERENCE
- F** LABORATOIRE PRINCIPAL
- G** ENTREPOT-ATELIER DES ROBOTS-TUEURS (MOBILES)
- H** ICONOTHEQUE
- I** VIVARIUM
- J** LABORATOIRES
- K** PLACES
- JA** LOGEMENTS DES CAOPRES DIRIGEANTS
- L** COEUR DE LA BASE
- M** ROBOTS FIXES
- N** MODULE DE COMMANDEMENT
- O** PARTIE FIRE
- P** PASSERELE
- Q** PONTON METALLIQUE
- T** DEFENSES EXTERIEURES

FICHES TECHNIQUES

Description de la station d'Oryani

La station est composée des différents éléments suivants :

— *Le couloir triangulaire principal* (appelé en abrégé : **couloir principal**). De 16 m de large et 7 de haut, il est divisé en deux sur toute sa longueur par une mince paroi métallique. Il est donc impossible de passer d'un côté à l'autre sauf aux angles où la paroi médiane est interrompue pour laisser passer les nacelles qui assurent la navette entre chaque **spatioport** et le **centre**. Le couloir triangulaire a donc été dessiné pour imposer une relative étanchéité entre les différentes zones de la station, dans le but de contrôler très strictement les déplacements du personnel. Pour des raisons de sécurité, les nacelles sont ainsi obligées d'effectuer souvent des trajets fort longs (chaque côté du triangle fait plus de 600 m), alors que les deux points à relier sont parfois très proches en distance absolue. Un robot fixe est installé à chaque sommet du triangle. Il couvre deux côtés entiers de celui-ci et les parties du couloir situées de part et d'autre de la paroi qui le divise en son milieu.

— *Trois spatioports*. Situés à l'extérieur du triangle, ils comprennent chacun une **plateforme** circulaire où viennent atterrir les vaisseaux et les navettes extérieures, deux **hangars-ateliers**, deux **magasins**, un **salon de réception** et une **salle commune** (réservée au personnel). Une aile de chaque **spatioport** est réservée aux **habitations** des sawanis, l'autre aux **appartements** destinés à accueillir les hôtes de passage et aux **habitations** des maonis. Ces trois **spatioports** n'ont aucune liaison directe entre eux par l'intérieur de la station. Il existe, en revanche, des navettes extérieures qui effectuent un service régulier. Les déplacements à l'intérieur des **spatioports** s'effectuent à pied. Pour se rendre au **centre**, il faut prendre une nacelle magnétique à l'entrée du **salon de réception**. Dans la moitié du **couloir principal** qui fait partie de chaque spatioport, aucune forme de déplacement n'est autorisée et le trajet de la nacelle y est extrêmement précis. (*Toute modification de route fera intervenir immédiatement le robot fixe de l'un ou l'autre sommet du triangle.*)

— *Le centre*. Situé à l'intérieur du triangle, il comporte une **iconothèque**, une **salle de conférence**, une **salle des communications spatiales**, quatre **laboratoires** dont un principal, une **aire hydroponique**, une **salle de générateurs**, un **vivarium** et une **aire de détente**, ainsi que les **logements** des cadres dirigeants de la station, en majorité maonis. Un **entrepôt** à part est réservé aux robots-tueurs : il comporte un **atelier** de réparation automatisé où seuls des robots

ont le droit de pénétrer. Les déplacements à l'intérieur du **centre** s'effectuent également par des nacelles magnétiques qui passent régulièrement par les trois petites places que l'on peut voir sur le plan : la **place à cinq branches** commande l'accès à la **passerelle** qui conduit au **cœur** de la station. Tout déplacement, autre que par une nacelle régulière, est impossible le long du **couloir principal** car il mettrait en action les robots fixes situés aux angles. On remarquera qu'il n'existe pas de liaison directe entre les **spatioports** et la **place à cinq branches**. Pour parvenir à cette **place**, il faut changer de nacelle sur l'une des deux autres **places** rondes.

— *Le cœur.* Rattaché à la station par trois pontons métalliques le **cœur** est le noyau névralgique d'Oryani. (*Seul le Premier Opérateur est autorisé à y pénétrer.*) La **passerelle** qui permet d'y accéder est conçue de telle façon qu'aucun robot ni véhicule ne peut l'emprunter. Le **cœur** est en fait composé de deux parties distinctes :

- une partie fixe composée essentiellement d'un **petit couloir** triangulaire de conception identique au **couloir principal** mais sans cloison médiane. Ses dimensions sont plus réduites (4 m de large, 3 de haut et chaque côté du triangle fait 120 m de long) mais, comme son grand frère, il possède un robot fixe à chacun de ses angles qui tire automatiquement sur tout ce qui n'est pas un Premier Opérateur ;

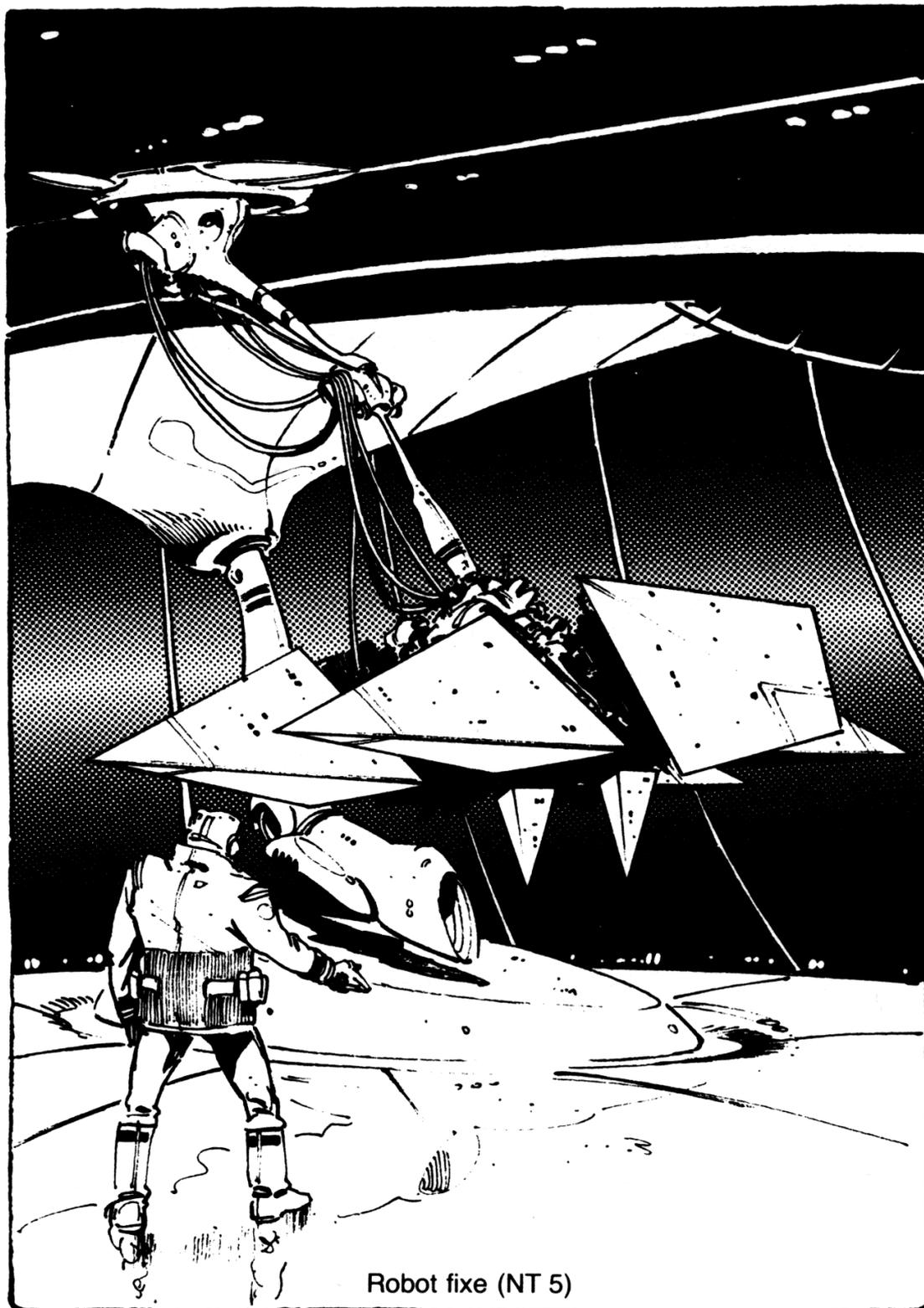
- un **module de commandement**. Ce **module**, posé sur le **cœur**, est un vaisseau spatial entièrement automatique soudé au reste de la station par énergie magnétique. On y accède par une rampe intérieure s'ouvrant sur un sas. A l'intérieur du module se trouvent tous les terminaux des systèmes qui règlent l'activité de la station, y compris ceux qui rendent possible la vie à bord d'Oryani. En cas d'alerte générale, le module se détache de la station (voir systèmes d'alerte).

Chariots-pousseurs et chariots-tracteurs

Afin de pouvoir amener des vaisseaux à réparer à l'intérieur des **hangars**, le personnel dispose de *chariots-pousseurs*, longs de 6, large de 3 et haut de 2, très puissants mais peu rapides (25 km/h). Il en existe cinq par **spatioport**. Pour le transport des moteurs et des pièces détachées importantes, le personnel a également à sa disposition des petits *chariots-tracteurs* (dim. 2,80 m × 1,70 m × 1,50 m de haut). Ces derniers peuvent être placés à bord des nacelles magnétiques quand il est nécessaire d'amener du matériel lourd du **centre** vers un **spatioport** ou vice versa. Un système d'amarrage mécanique permet de garder le petit chariot immobile pendant que la nacelle est en mouvement.

Les différents types d'armement :

— *Armements individuels.* Les maonis des **spatioports** et les cadres de la **zone centrale** ont l'autorisation de porter sur eux un *pistolet à rayons K* qui ne peut que blesser des êtres vivants. C'est donc uniquement une arme de défense personnelle, parfaitement inoffensive pour les robots et les matières inertes (portée : 50 m).



Robot fixe (NT 5)

— Armements des robots :

a) Robots fixes : Les robots fixes du **couloir principal** possèdent deux types de rayons. Le *rayon K*, qui est utilisé en temps normal et le *rayon DG*, qui est un rayon désintégrateur utilisé une fois que l'alerte générale est donnée. Les robots fixes du **petit couloir triangulaire** situé dans le cœur ne sont équipés que du rayon désintégrateur. Les robots fixes placés à chaque angle du **couloir principal** tirent sur tout ce qui n'est pas une nacelle prévue au programme. Des marques au sol indiquent au personnel circulant dans les couloirs latéraux la limite à ne pas franchir sous peine de recevoir une décharge de rayon K.

b) Robots-tueurs : les robots-tueurs qui patrouillent dans les **spatioports** sont équipés du rayon K et du rayon DG. En revanche, les robots-tueurs qui dorment dans leur **entrepôt** ne possèdent que le rayon DG.



ARMES A RAYONS K

Le rayon K provoque un processus de désagrégation des tissus vivants qui doit être stoppé dans les deux heures suivant la première blessure, quelle que soit sa gravité, grâce à un traitement spécial à base de pommades dont le secret de fabrication est connu de la seule Entité Mā. Tels qu'ils ont été conçus, les médiblocs galactiques sont incapables de diagnostiquer avec précision le processus enclenché.

LE RAYON DG

Quand la cible est immobile, ce rayon désintégrateur fait disparaître instantanément toute matière de densité moyenne inférieure à un mètre cube.

Pour des objets d'un volume supérieur, seuls les robots fixes ont suffisamment de puissance pour en obtenir la désintégration. Mais celle-ci n'est pas instantanée : le M.J. peut calculer le temps approximatif de désintégration en multipliant le nombre de mètres cubes qu'occupe l'objet par 10. Il obtiendra ainsi le temps en secondes.

Quand la cible est en mouvement lent (≤ 10 km/h), le rayon DG inflige un nombre de dégâts équivalent à son niveau technologique (NT 5) additionné au résultat d'un lancer de 2 D.

Quand la cible est en mouvement rapide (> 10 km/h), le rayon DG inflige un nombre de dégâts équivalent à NT 5 + 1 D.

Important :

— un personnage équipé d'une combinaison antilaser peut bénéficier de la protection NT 5 *s'il n'est pas immobile* au moment où le rayon DG l'atteint ;

— un chariot-pousseur ou un chariot-tracteur atteint par un rayon DG s'immobilise *immédiatement*, quel que soit le robot qui lui a tiré dessus.

— *Caractéristiques techniques des robots*

Niveau Technologique : NT 5

Fréquence de tir : un tir toutes les 1,5 secondes

Portée de tir : — robots fixes : 800 mètres

— robots-tueurs : 50 mètres (au-delà, pas d'effet)

Probabilité d'atteindre la cible : le rayon (K ou DG) touche sa cible
par un jet de $2D \geq 5$ si la cible est immobile ;
par un jet de $2D \geq 8$ si la cible est en mouvement ;
par un jet de $2D \geq 10$ si la cible est en mouvement et qu'elle a pris
du speed...

Dans le cas de robots fixes tirant sur des objets d'un volume supérieur à un mètre cube, une fois la cible atteinte le rayon DG reste constant jusqu'à la désintégration totale de l'objet. Les robots fixes peuvent tirer sur plusieurs cibles à la fois mais pas les robots-tueurs, qui sont limités à une seule cible par coup.

Résistance aux dégâts infligés : — robots fixes : 25
— robots-tueurs : 15

Vitesse de déplacement des robots-tueurs : 2,50 mètres/seconde, soit 9 km/h.

Les systèmes d'alerte

Il existe trois degrés d'alerte intérieure sur Oryani :

a) les *alertes locales*. Elles sont dues à des incendies, des courts-circuits, des sas qui ferment mal, etc. ;

b) *l'alerte simple*. Elle intervient quand l'un des trois robots-tueurs qui patrouillent dans les **spatioports** interrompt sa ronde. Sur son trajet, chaque robot doit en effet repasser par le **couloir central** suivant des séquences bien précises. Si le robot ne réapparaît pas dans le **couloir central** au moment prévu, l'un des deux robots fixes installés à chaque bout du couloir communique le fait à la mémoire centrale. Si, après un délai de 6 minutes, le robot n'est toujours pas réapparu, les deux autres robots en train de patrouiller interrompent leurs rondes respectives et, en empruntant le **couloir central**, se dirigent vers le **spatioport** où est intervenue l'alerte. Ils s'attendent l'un l'autre à l'endroit où leur collègue est apparu la dernière fois et reprennent ensemble la ronde à sa place. En temps normal, ce genre d'alerte n'a rien d'extraordinaire. Il suffit qu'un véhicule soit mal garé ou qu'une pile de caisses se soit écroulée pour obstruer momentanément le passage au robot.

c) *l'alerte générale*. Cette alerte intervient dans l'un des cas suivants :

- si l'un des robots fixes du **couloir principal** est attaqué ;
- si les trois robots-tueurs qui patrouillent les **spatioports** disparaissent simultanément pendant plus de 6 minutes ;
- si quelqu'un essaye de s'introduire dans le **cœur** de la station, à l'exception bien sûr du Premier Opérateur ;
- si le Premier Opérateur déclenche lui-même l'alarme. Il lui suffit pour cela d'appuyer avec le troisième doigt sur la base de son cou.

Une alerte générale entraîne immédiatement les conséquences suivantes :

— les trois robots fixes du **couloir principal** tirent désormais au rayon désintégrateur et non plus au rayon K. Même chose pour les trois robots qui patrouillent ;

— les dix-sept robots-tueurs qui dorment dans l'**entrepôt** derrière la **salle de conférence** sont activés. Cinq vont se poster au **centre** de la place qui contrôle l'accès à la passerelle conduisant au **cœur** de la station. Les douze autres vont patrouiller par trois tous les couloirs de la station, en commençant par la **zone centrale**, puis les **spatioports**. Ils sont programmés pour désintégrer tout ce qui ne ressemble pas à une paroi de couloir ou à un Premier Opérateur ;

— un sifflement aigu avertit le personnel de la station de la nécessité d'évacuer immédiatement tous les couloirs sous peine de se faire désintégrer ;

— toutes les nacelles magnétiques s'immobilisent après avoir terminé leurs parcours, celles qui se dirigeaient vers la place à cinq branches reviennent à leur point de départ ;

— le compte à rebours commence en vue du lancement du **module de commandement** situé sur le **cœur** de la station. Le lancement aura lieu 4 minutes 12 secondes après le début de l'alerte générale. Le compte à rebours peut être interrompu par une manette située à l'intérieur même du **module**.

Conseils au M.J.

Le scénario « le Dernier des kandärs » est fondé à la fois sur la psychologie et l'action. Le côté psychologique va consister à donner suffisamment d'indications aux joueurs pour qu'ils puissent se détacher progressivement de la vision simpliste qu'a le commandant Bruz. L'erreur fondamentale que commet le commandant du *Karyn III* est de ne pas prendre en compte l'existence possible de l'Entité Mā pour ne s'en tenir qu'aux apparences. Aussi, le M.J. devra mettre particulièrement en valeur tout ce qui, dans le récit, dévoile indirectement la présence du pouvoir occulte qui se cache derrière la société croÿl : la contradiction NT3/NT5, les hésitations de Boga Tük, le cerveau qui dirige l'action des robots, les provocations, etc. C'est pour cette même raison qu'il est important que les P.J. aient le message de Kâl sous les yeux, car il contient, à lui seul, les éléments essentiels.

Cela dit, ce n'est qu'au moment de l'entrevue avec Tâl que les P.J. pourront obtenir une description détaillée de la société croÿl et de son histoire. Avant ce premier contact direct avec la Résistance, si les P.J. posent des questions sur la civilisation Croÿl à leur guide ou à un membre quelconque du personnel de la station, ils n'obtiendront que des réponses évasives, voire carrément idiotes si le sujet est l'esprit

de Gām ou l'Entité Mā (le Royaume des Absents tend les bras à ceux qui ont la parole trop facile).

A partir du moment où les P.J. auront acquis une vision des événements différente de celle de Bruz, l'antagonisme entre eux et le commandant va devenir de plus en plus marqué. Pour éviter que les trois quarts du scénario ne consistent en un règlement de comptes interne aux Humains, le M.J. a à sa disposition le personnage d'Abn Aak. Parce qu'il est l'ami de Bruz et qu'en même temps il est bien plus perspicace, il occupe une position intermédiaire entre le commandant et les P.J. Il peut donc servir à atténuer les affrontements grâce à sa capacité de persuasion **23** auprès des uns et des autres et, secondairement, son talent d'hypnotisme **45**. Au cas, d'ailleurs, où les P.J. suivraient inconditionnellement leur commandant (on ne sait jamais), Abn Aak peut servir de contrepoids à l'aveuglement général et suggérer indirectement à nos héros que s'ils continuent sur cette voie, leurs chances de s'en tirer sont minimales. Il faut cependant préciser que, jusqu'à l'entrevue avec Tâl, Abn Aak se refusera à mettre en cause ouvertement l'autorité de Bruz et qu'il défendra même vaillamment son vieil ami si celui-ci est victime d'une agression physique.

La façon dont les P.J. seront amenés à neutraliser Bruz a son importance pour la suite du scénario. Il faut qu'ils aient clairement à l'esprit que le personnage de Bruz, avec sa « prothèse-arme » **53**, son Habileté de 9 et son talent de « combat à distance » **35** de niveau 4, est une pièce maîtresse dans la bataille qui se prépare contre les robots de l'Entité Mā. Si les P.J., cédant à un réflexe œdipien, commettent l'erreur de blesser grièvement ou même de tuer leur commandant, ils s'en mordront les doigts au moment de l'action finale. Car ce n'est pas seulement la Force qui permettra de l'emporter mais également la rapidité d'exécution du plan d'attaque. Eliminer les robots un par un, comme à l'exercice, c'est bien, mais si le **module de commandement** a le temps de se détacher de la station, cela signifie que l'insurrection n'aura alors réussi à contrôler qu'une coquille vide, inutile. En faisant varier le temps que met le module de commandement pour partir, le M.J. a d'ailleurs la possibilité de modifier la difficulté de l'action en fonction du niveau des P.J. auxquels il a affaire.

Soulignons, enfin, que si nous avons opté pour un scénario relativement directif, c'est surtout pour éviter qu'il ne soit trop long. Mais si le M.J. et les joueurs ont du temps devant eux, rien n'interdit de mettre de côté le Bruz dictatorial qui est décrit dans le scénario, pour le remplacer par un commandant qui, tout en faisant les mêmes erreurs, accepte de prendre des décisions en commun avec les membres de son équipage. Le M.J. prendra toutefois la précaution de lui laisser un droit de veto afin de pouvoir ramener éventuellement ses P.J. à la réalité...

LES PERSONNAGES NON JOUÉS (P.N.J.)

Gino Bruzol, dit Bruz

♂, humain, aventurier, 55 ans.

V9 I8 C8 H9 E7 F9

15³ 32¹ 33³ 34² 35⁴ 42³ 44³
53³ 65¹



Gino Bruzol, commandant du vaisseau corsaire *Karyn III*, possède un physique qui sied à sa réputation de baroudeur intraitable : grand (1,89 m), baraqué et doté d'un menton volontaire, il est

encore, à 55 ans, un adversaire redoutable. Signe particulier : il ne quitte jamais ses deux pistolets à crosse de platine.

Abn Aak

♂, Humain, prêtre grade 2, 45 ans.

V10 I9 C5 H6 E8 F7

23⁴ 25² 26² 32⁴ 45³ 46³ 62²



Sa grande force est sa tranquillité intérieure, bien qu'il soit capable de se montrer très efficace également en combat à mains nues. Grand ami de Bruz, avec lequel il a écumé la galaxie pendant près de 20 ans, il ne partage pas pour autant tous les jugements à l'emporte-pièce de ce dernier. Il mesure 1,95 m, possède un corps sec et de longs cheveux grisonnants tressés vers l'arrière. Il a toujours sur lui un karatapoigne.

Boga Tük

Croÿl maoni, ♂, administrateur tekno grade 3, 42 ans.

V6 I7 C9 H8 E7 F8
34³ 43¹ 44² 51² 62²



Avec le titre de Premier Opérateur, Boga Tük est le Croÿl le plus important sur Oryani. De compagnie agréable, coriace en affaires, il est le relais de l'Entité Mā dans la station.

Tâl

Croÿl sawani ♀, tekno grade 1, 22 ans.

V10 I10 C9 H6 E7 F9
23³ 34²



Digne descendante des sawanis illustres de la planète Toli, elle

a gardé la fierté farouche et l'esprit d'indépendance propres à son monde d'origine.

Absents, ce qui diminue leur nombre considérablement.

Les résistants

Il ne faut pas voir dans le fait qu'un résistant soit plus intelligent un parti pris idéologique simpliste. La logique veut que les résistants peu intelligents rejoignent très vite le Royaume des

Sawani ♀ moyen.
V6 I6 C7 H6 E6 F9

Sawani ♀ résistant.
V8 I8 C7 H6 E6 F9

Maoni ♂ moyen.
V5 I6 C8 H7 E6 F7

Maoni ♂ résistant.
V7 I7 C8 H7 E6 F7

Répartition des forces sur Oryani :

Zones	Total	Partisans de Mā	Résistants	Neutres
Centre				
Maonis	20	10	2	8
Sawanis	7	1	5	1
Spatioport 1				
Maonis	9	3	4	2
Sawanis	60	8	36	16
Spatioport 2				
Maonis	9	4	1	4
Sawanis	60	11	42	7
Spatioport 3				
Maonis	9	2	2	5
Sawanis	60	5	35	20

Les neutres de chaque zone passent à la rébellion si la Résistance l'emporte complètement dans la zone concernée (plus de robots-tueurs actifs ni de partisans de l'Entité Mā en état de nuire).

