

# La Vengeance du Perroquet Bicéphale

Suite à ce scénario, plein de tue-fiel, de pistolets laser, de borgnes, et de clefs de saut, les pjs seront aux commandes d'un vaisseau spatial plutôt rapide, mais peu spacieux, et posséderont la clef de saut pour se rendre sur Sargasso. Pour jouer ce scénario, il est impératif que l'un des pjs possède un parent, ou un ami très proche, qui soit aurige de formation. Dans un souci de clarté, ce pnj sera appelé le frère au cours du scénario. Il serait particulièrement bien joué de faire intervenir ce pnj plus tôt dans la campagne, dans un rôle mineur, mais utile. A la fin de ce scénario se trouve une chronologie.

## Enterrement à Vera Cruz

Où que soient les pjs, ils reçoivent une mauvaise nouvelle : le parent de l'un des pjs, ou un de ses amis très proches, a été retrouvé mort dans un vaisseau errant autour de Vera Cruz. On attend le pj pour qu'il identifie son frère, et récupère ses affaires personnelles, dont la navette, à l'astroport de Los Aztecas.

La base orbitale, Venusia 4, est un atelier de réparation, en plus d'un point de réapprovisionnement, et du lieu de débarquement des gros croiseurs. Démolie 2 fois par les Kurgans, et une fois par les Hazat eux-mêmes, la base a toujours été reconstruite. Pas de commerce : interdit par les Hazat, il est de toute façon peu rentable, si la base menace d'être détruite à nouveau. Des navettes taxis permettent de descendre à Vera Cruz.

L'astroport de Los Aztecas est situé dans une combe entourée d'immeubles et de falaises habitées, et battue par les vents. L'atterrissage peut donc y être un peu mouvementé. L'air y est chaud et moite, orageux. Bientôt trois mois que la pluie n'est pas tombée. Los Aztecas ressemble à Rio de Janeiro croisé avec Brasilia. L'Agora d'émeraude entoure l'astroport et permet éventuellement de faire des emplettes en attendant. C'est bientôt la fête des morts, **Mortos Diablos**, et les enfants arborent déjà leurs masques. De multiples échoppes vendent des bonbons.

C'est un boatswain nommé **Dal Brath** qui accueille les pjs sous un ventilateur. Il explique qu'il est terriblement désolé, mais qu'il y a eu un problème. La navette, qui était localisée à l'astroport en parking, a été volée le lendemain du départ du message. Les circonstances de la mort du Frère ne sont pas connues. La navette a été découverte en orbite autour de Vera Cruz, sans carburant, ne contenant que le cadavre et quelques objets. Le cadavre avait été tué de dos par un laser. Une enquête est en cours, mais ça risque de prendre du temps. La navette était identifiée comme appartenant à un vaisseau nommé le **Jokasta**, disparu dans l'espace depuis déjà 18 ans, dernière localisation inconnue. Le corps du frère a déjà été incinéré, pour des raisons de conservation. Si personne d'autre de la famille n'est attendu, alors la cérémonie aura lieu le lendemain, au **Temple de Saint Ligurja**, sur la plage. Voici les photos du cadavre prises pour l'identification (pas de doute, c'est bien lui), ainsi que quelques photos de l'intérieur de la navette. L'une d'entre elles représente une statuette en bois d'environ quarante centimètres, avec des yeux en cristal, et un gros sexe. Sa bouche pourrait avoir contenu quelque chose, elle semble articulée. Avec un minimum d'imagination, un ingénieur ou quiconque avec un score en tech suffisant pourrait supposer que les yeux ne sont pas vraiment des cristaux, mais des dystaux, des unités de stockage de données. Sur une autre

photo, les pjs peuvent discerner, peint sur la paroi, une marque de peinture faisant penser à une sorte d'oiseau à deux têtes, vert et rouge. Si les pjs veulent faire une esclandre, la directrice du Bureau des Echanges, Cheryl de Vatha, reste très professionnelle, laissant entendre qu'ils ont leur possible, mais qu'ils ont déjà été bien sympathique de la ramener.

L'enterrement, le lendemain à 15 heures, est très solennel. Un curé tout simple, qui ne connaissait pas la victime, débite le même discours que pour les soldats revenus d'Hira. Il demande tout de même au pj de s'exprimer sur son frère. La procession est composée de vieux et de croyants habitués aux cérémonies. La crique choisie est déserte, à peu près propre. Il fait une chaleur d'enfer, et l'air devient de plus en plus humide. Lorsque l'urne est versée dans les vagues, un éclair tombe à l'horizon. Quelques minutes plus tard, une épaisse pluie froide saute la ville, copieusement accompagnée de foudre. Le but est ici de réellement faire ressentir au pj dont le frère est mort de la haine pour celui qui l'a tué sans honneur et le pousser à la vengeance.

### La Chasse d'eau

Pour retrouver le voleur de navette, les pjs n'ont pas beaucoup d'indices. Aucun témoin n'a vu partir la navette. La statuette ferait penser à un savant ou un vétéran d'Hira au style sculptural d'une peuplade indigène de cette planète, les **Oyin-Igren**. Ce sont des animistes qui vivent dans la jungle équatoriale. L'esprit représenté est un kelet-i-kurgan présent sur toute la planète, dont le nom varie, mais dont le rôle est globalement celui de servir Sata Natura en lui ouvrant ou en lui fermant le portail.

Officiellement, aucun renseignement de plus sur le Jokasta. Maintenant, tous les vaisseaux ne s'enregistrent pas. Si les pjs veulent avancer, il va leur falloir se salir les mains, et descendre dans les profondeurs de Los Aztecas. En effet, ils comprennent vite que le Jokasta a une certaine réputation plutôt sinistre, et personne ne veut en parler. On sait juste que c'est devenu un vaisseau pirate. Et pour en savoir plus, il faut aller les voir, les pirates. Comme ils ne sont pas persona grata à Los Aztecas, ils vivent sous terre, et la saison des pluies vient de commencer. Des torrents de boue dévalent les pentes depuis le sommet des collines vers les tréfonds des neofavelas. Les pauvres sont habitués, et ont placé leurs affaires en hauteur. Tout ça part dans les égouts, où vivent toutes sortes de marginaux. Dans les quartiers autour des déversoirs les bars sont colonisés par les repris de justice, sans peur d'être inquiétés par la police hazat, qui doit aider l'armée à consolider les digues à chaque saison des pluies, tous les 4 mois. L'Avernus, ou bien les Sabres de l'Amer sont des lieux particulièrement sordides et bien fournis en criminels. Mais le plus chic est certainement le **Brown Star**, une boîte de nuit underground, qui se transforme en bordel, puis devient de plus en plus sale et sordide en descendant vers les égouts. La boisson locale est le tue-fiel, une sorte d'alcool violent et pêchu, constitué d'alcool de soja capable de tuer un mort. La tenancière, **Virga Canon**, une veuve au tour de taille très maternel, armée d'une prothèse qui tire des balles de .45, n'apprécie pas qu'on pose des tas de questions, et sans beaucoup de diplomatie, la soirée peut se terminer en bataille rangée.

En payant une somme raisonnable à un chauve à lunettes, nommé sobrement le **Huppé**, qui porte un dentier de métal, passablement aviné, les pjs peuvent apprendre que le Jokasta est un vaisseau appartenant au Capitaine Larsen. **Flint Larsen** est un terrible requin de l'espace, dont la main est cybernétique, mais presque de chair : c'est comme si elle avait été coulée dans un moule. Comme si c'était une extension de son bras. Impossible de la détruire: elle repousse toute seule. Et elle peut broyer un homme, mais aussi et surtout attirer tout ce qui contient du métal avec une grande puissance, ou le renvoyer de même. On raconte de lui qu'il s'attaque aux vaisseaux hazat et à ceux de la Ligue, et qu'il partage son butin avec le Calife Juhangiz le

mioche. D'après la rumeur, il aurait déjà libéré une centaine d'esclaves de la main des recruteurs, et de captifs kurgans venus d'Hira. Ses hommes prétendent qu'il aurait été transpercé par la lame d'un frère d'arme, alors qu'il attaquait un vaisseau de l'église, et qu'il se serait relevé, pour lui trancher la tête. Le perroquet bicéphale est la marque de sa confrérie de pirates, qui le suit comme son père, une troupe de forbans de l'espace, sans foi ni loi. Justement, le Huppé en a vu un, dernièrement, qui cherchait à faire un plein, et des pinces coupantes. Crook, il s'appelait. **Macdowell Crook**. Un âne bête. Il est parti pour rentrer chez lui, une station minière minable, **Point Reyes**. Nerveux, le gars. Comme si les Qlipthos étaient à ses trousses. C'était il y a une quinzaine de jours.

Les pjs doivent se munir d'un vaisseau, voire d'un pilote. S'il n'y a pas de pilote dans leur groupe, celui qui les rejoint, un noir myope aux cheveux décolorés nommé **Brent Largo**, pourra les trahir plus tard, au profit de Larsen (ou des Hazat, au choix). La location du vaisseau revient à 25 phœnix par jour (avec une caution importante), et s'ils embauchent un capitaine, il demande 30 phœnix par jour. En effet, Crook était nerveux. Il venait de fuir avec la navette du vaisseau de Larsen, le Jokasta, accompagnant un aurige qui était leur captif, et ce alors qu'ils étaient cloués au sol dans la jungle d'Hira, et en pleine mutinerie. Mais Crook ne s'entendait pas du tout avec le frère aurige, sur la conduite à tenir. Il se sont violemment disputés, le frère a appelé les auriges et il s'est pris un coup de laser dans le dos. Après ça, Crook s'est caché dans la navette, pendant que les auriges de Vera Cruz la récupéraient. Puis il s'est échappé de la navette, a attendu un peu, et l'a volée pour se rendre à Skull Star, puis pour rentrer chez lui, à Point Reyes.

### Une mauvaise mine

Point Reyes est une station de la Ceinture des Sargasses, qui a connu des jours meilleurs, voir des années ou mêmes des siècles meilleurs. Le minerai est presque épuisé, il est cher à extraire, les salaires sont misérables. Les installations de la stations tombent en lambeaux. Le dôme laisse passer de plus en plus de radiations. Les mineurs qui y vivent sont véritablement des épaves.

Et encore plus actuellement, car une frégate hazat bloque le passage vers la station, tirant sur un éventuel contrevenant. Le capitaine est le chevalier Don **Feliz Serrano Consorcio Eduardo de Hazat**, un vétéran ombrageux, qui a pris beaucoup de poids depuis qu'il a cessé d'aller sur le terrain. Véritable tyran, il n'est pas vraiment aimé par ses hommes. Le motif qu'il donne est la quarantaine. Toute la base minière est isolée, car un virus a transformé ses habitants en monstres. Le virus s'est déclenché il y a environ une semaine. La seule personne habilitée à se rendre sur place est une amalthéenne, **Colleen Verlanger**. Si un des pjs est un amalthéen, il est possible de lui parler. Elle sera très heureuse d'avoir de l'aide, et pourra éventuellement dévoiler ce qu'elle sait.

Il y a un autre vaisseau qui tourne autour de l'astéroïde, une vedette de la guilde des prospecteurs. Son capitaine se nomme **Luis Moreno**, et c'est un colosse de type asiatique avec de petites lunettes rondes et une longue natte. Ce cher Luis a surpris le premier l'appel au secours de son voisin. Et en tant que prospecteur propriétaire de plusieurs mines telles que celle-ci, il a déjà eu des mots avec le directeur, **Caelinus Dollari**. Dollari vend son minerai trop cher, paie ses employés trop peu, ne respecte pas les traités de sa guilde. Et surtout il refuse de lui céder sa mine. Aussi le prospecteur Moreno conseille Don Serrano, instillant la peur de la contagion, et exigeant la venue de l'Inquisition pour tout nettoyer.

Si les pjs n'ont pas d'amalthéen dans leurs rangs, ils vont devoir se faufiler à travers la quarantaine. La frégate, qui n'héberge pas de chasseur, est concentrée sur la destruction de ce qui sort. La vedette de Moreno par contre, fait bien attention à ce que les pjs ne descendent

pas, mais n'est pas armée. En orbite autour de l'astéroïde, la frégate possède un angle mort important, une fenêtre suffisante pour laisser descendre le vaisseau des pjs sur Point Reyes. Une fois au sol, les pjs ne seront pas ennuyés par les Hazat. Cependant, s'ils n'enfilent pas avant les scaphandres, ils vont attraper le virus.

La base s'est transformée en chaos, où l'émeute contre le directeur Dollari a dégénéré en bataille rangée, puis en massacre de masse. Les tensions accumulées par les mineurs face aux conditions de vie ont éclaté avec l'épidémie. Les présentoirs sont renversés, les serres dévastées, les réserves de nourriture pillées, des cadavres de gens normaux, et d'autres semblables à des monstres jonchent les couloirs. Presque tous dans la base sont touchés par un rétrovirus génétique, qui mue les gens en espèce de monstre griffu couvert de plaques osseuses, sans pilosité, où les traits du visage sont complètement effacés, sauf les yeux. Cependant, les facultés mentales restent intactes. Les premiers cas ont généré une violente panique, qui a fait disparaître toute apparence de civilisation. Puis la contagion s'est étendue à presque tous les mineurs, sauf ceux qui possèdent le moyen de s'isoler, comme le directeur, ses hommes et leurs familles. Ils sont assiégés par les monstres, qui veulent des coupables.

Les pjs seront tout d'abord attaqués par deux ou trois de ces monstres, devenus fous. Ils auront du mal à parler au directeur, qui ne sait rien, et ne veut rien dire. Il exige d'être rapatrié. En posant des questions à des monstres qui sont restés sensés, les pjs peuvent apprendre où se trouve Crook, avec le directeur de la base. Il porte les restes d'une combinaison de protection, mais il était déjà contaminé, et cela n'a servi à rien. Il n'a aucune idée de la cause de cette maladie. Mais il ne peut nier qu'elle soit arrivée peu de temps après son arrivée. Il prétend que d'autres vaisseaux sont arrivés après lui, de mineurs indépendants, et un voyageur qui voulait refaire le plein. Il a l'air nerveux, mais c'est devenu un monstre, aussi c'est difficile à dire. En vérité, il est persuadé d'avoir déclenché cette épidémie, à cause de la statuette, qu'il croit maudite.

Il n'a pas tort. Avant de venir, Crook a vendu un des yeux de la statuette à un vieux pirate, nommé **Avery Santiago**. Il était persuadé qu'il s'agissait d'un diamant, et Avery ne l'a pas détrompé. Puis, une fois à Point Reyes, il a décidé de vendre le second dystal au directeur Dollari. Mais ce faisant, il a libéré le virus, qui avait subsisté, caché derrière l'œil de la statuette. Le directeur n'a pas voulu de son dystal, qu'il a pris pour un simple cristal. Crook a donc décidé de le vendre au plus offrant, et un des mineurs l'a acheté, un certain **Marcus Molloy**. Depuis le temps, Molloy s'est transformé, et fait partie de ceux qui assiègent la direction. Il porte le dystal sur lui, dans une sacoche.

Crook peut raconter aux pjs comment il a abandonné le Capitaine Larsen, et accompagné le Frère jusqu'à Vera Cruz. Il prétend que c'est le capitaine Larsen qui lui a tiré dans le dos. Si les pjs le percent à jour, et tentent de le tuer, il les arrête : il peut leur promettre beaucoup d'or. La statuette contenait aussi une carte dans la bouche, ce que savait le capitaine Larsen. Il doit se préparer à l'heure actuelle pour partir à la chasse au trésor. Si les pjs laissent la vie sauve à Crook, il promet de les amener au Capitaine Larsen.

Une fois le dystal récupéré, les pjs peuvent le lire dans une machine antique, qui traîne dans la base. Il contient les plans d'un incubateur d'ADN, qui pourrait servir à fabriquer des clones, ou à guérir des maladies génétiques. Il fait aussi allusion au laboratoire qui a fabriqué cette machine, **Kali Inc**. Les fichiers sont extrêmement vieux, ils datent de plus de 900 ans. L'autre dystal apporterait certainement des précisions. Mais pour cela, il faut se rendre à Skull Star.

Crook reste contagieux, et il n'existe que très peu de combinaison spatiale à sa taille. Le genre de celles utilisées par les vorox serait idéal, mais il n'en existe qu'une seule dans la base, et elle est très usée. Si le directeur Dollari apprend l'existence d'un éventuel trésor, il tente de s'en servir pour monnayer son extradition avec les Hazat, même une fois les pjs partis.

Selon comment se sont comportés les pjs avec les Hazat et les prospecteurs, il y a de fortes chances qu'on leur demande des comptes, voire qu'on les pourchasse. En tout cas, Don Serrano fera en sorte de se renseigner sur le compte des pjs, une fois qu'ils auront quitté la base, et à la moindre trace de trésor, les fera suivre. Même chose pour Moreno.

### La Lune du crâne

Que ce soit pour trouver le Capitaine Larsen ou le dystal, les pjs doivent donc se rendre à Skull Star. Cette base sous dôme se trouve sur une des lunes de Pharis, une géante gazeuse. Le champ électromagnétique de cette lune est très actif, et il brouille totalement les activités électriques de ce qui traverse son atmosphère la plus haute. Par ailleurs, les gaz opaques cachent la surface de la lune. La base, qui se trouve en profondeur, échappe aux perturbations. Un appareillage, qui date de la seconde république, permet de couper ce champ, mais pour une durée brève. Il faut pour cela s'annoncer, et donc faire partie d'un équipage pirate quelconque et connaître les codes d'accès, dont dispose Crook.

La base est organisée autour des quais, où les vaisseaux pirates sont entreposés, réparés, nettoyés, et où ils font le plein. Au delà se trouve un quartier des affaires, une sorte d'agora pirate, où rien n'est interdit, sauf d'assassiner la concurrence, ce qui est mauvais pour les affaires. Ensuite, dans des galeries qui s'étendent en éventail, chaque secteur reprenant un vice particulier : prostitution, jeu, drogue, revente de biens volés, combat de gladiateurs, trafic d'organes, trafic d'objets technosophistes, racket, enlèvement, meurtres, trafic d'ouvrages républicains... Les kurgans sont tolérés dans Skull Star, tant qu'ils ne font pas de trafic d'esclave, la seule chose interdite dans la cité. Les prêtres y sont tolérés, tant qu'ils prêtent serment sur les gospels oméga de ne pas révéler la localisation de Skull Star. Même si l'argent produit par la piraterie à Skull Star est hautement illégal, il permet de pratiquer des activités totalement légales, investissant dans des biens achetés ailleurs.

Le nombre de bars, tavernes, auberges ou simples cantines autour des quais est hallucinant. Les pjs auront l'embarras du choix pour écouter les rumeurs. Par contre, ambiance oblige, ils doivent boire, régulièrement, et tout échec à un jet d'extraverti + vigueur déclenche une bagarre. (Il faut bien une raison pour se battre !) Il semble que Larsen et ses hommes soient rentrés la queue entre les jambes, sans leur Jokasta, dans une toute petite vedette d'un noble Hazat, Don **Hamilton Cusco Hazat de la Cierga**. Ce dernier a fini dans le Trou sans fond. Ce lieu sert de prison aux individus qui pourraient dévoiler la localisation de la base, mais aussi aux opposants du Conseil des 10, les 10 capitaines les plus influents de la base, élus pour un an. Il peut éventuellement confirmer les dires de Crook. Puis Larsen et ses hommes ont acheté le Valparaiso, le vaisseau d'un capitaine à la retraite, **Klaus Armadillo**, dit l'Armateur. Le vieux Klaus, qui est borgne, et fume une longue pipe de tubaq, n'a pas grand chose à leur dire. Ils ne semblaient pas partis pour un voyage au delà du portail, mais il existe toute sorte de point de ravitaillement ailleurs. Le mieux pour les pjs serait d'aller chercher l'une des deux fiancées du Capitaine Larsen : **Faustia Delkham**, et **Eutropia Blyss**.

Avery Santiago reste très difficile à dénicher. Certains l'ont vu, mais pensent qu'il est reparti. D'autres ont croisé un type qui y ressemble sauf qu'il s'agit d'une femme avec une carrure de déménageur. En tout cas, c'est un receleur, qui se défend à l'escrime. De longues recherches accompagnées de soirées beuveries pourront permettre de le retrouver, mais ce sera long et laborieux, et cela attirera l'attention de ses hommes qui tenteront de faire peur aux pjs. Mais aussi des kurgans, avec qui il a des démêlés.

### Le perroquet bicéphale

Eutropia Blyss est très facile à trouver. Elle loge au dessus de son atelier laboratoire, entre un bailli qui assure les prothèses, un chapelier, et un fabricant d'urnes funéraires. Cette asiatique aux yeux bleus possède une entreprise d'ingénierie génétique. Plutôt interdit ailleurs, son échoppe propose des animaux génétiquement modifiés. Bien sûr, les plus connus sont ceux qui accompagnent les capitaines, comme le petit capucin araignée, qui projette un fil de toile par la bouche, le chat noir à queue de scorpion, et même une tortue flottant aussi bien dans le vide qu'en apesanteur. Cependant, bien plus courants sont les animaux emportés par les capitaines prévoyants, qui ne savent pas quand ils pourront refaire provision de vivres : poules qui pondent en gravité nulle ; des porcs se nourrissant de n'importe quoi ; des murènes fabriquant du courant électrique à partir de photosynthèse ; et même chèvres dont le lait est alcoolisé ! Eutropia, ancienne ingénieur à qui on a retiré son titre, ne s'inquiète pas pour les commandes, elle possède un bon pécule. Son laboratoire a été acquis en prenant possession des locaux, grâce à son hyaenodon arboricole de Khayyam, qui en a dévoré tous les habitants. La bête, baptisée allègrement Foofy, a beaucoup vieilli depuis, et s'est empâté. Désormais, mis à part ronfler ou grogner quand un client arrive, il ne fait plus grand chose. Par contre, plus intéressant, dans une cage se trouve un perroquet bicéphale.

Eutropia sait où se trouve Avery Santiago. Elle sait aussi où se trouve Faustia Delkham. Elle sait même où est parti Larsen et son équipage. Mais elle ne le dira aux pjs que s'ils assassinent pour elle sa rivale, Faustia. S'ils lui rapportent la preuve qu'elle est morte, alors elle leur dira ce qu'ils veulent savoir.

### La captive du gouverneur

Faustia Delkham est connue pour être la fille du pirate nommé **Ricardo Delkham**, un pirate coupable de méfaits particulièrement malsains, comme la pendaison d'un évêque à un câble derrière son vaisseau, pour prouver qu'il n'avait pas peur des krakens du vide ; la mort d'un bailli dévoré vif par des rats de coque affamés ; ou l'incendie d'un monastère hésychaste flottant. Mais il semblerait que le vol du vaisseau de l'amiral Hazat de Vera Cruz, et le « viol » de la duchesse de Trieste n'aient beaucoup plus forgé sa réputation (et le prix de sa tête). Faustia, fille bâtarde de la duchesse de Trieste, rapidement enfermée dans un couvent par le duc, rejoignit son père tôt et reçut son vaisseau en héritage. C'est tout naturellement qu'elle rencontra le capitaine Larsen, et entretint avec lui des relations tumultueuses, passionnées. C'est elle qui lui a dévoilé la localisation de la cachette sur Hira, où il a trouvé la carte et la statuette. Il est difficile de la trouver actuellement, tout le monde est un peu gêné de le dire. En effet, elle a profondément énervé la famille Bourbon, une minuscule maison noble qui possède son domaine sur Écuyer Bourbon, une autre lune de Pharis. Pour la rencontrer, il faut se rendre à Stardock Royal, l'astroport des Bourbon.

Plutôt étrange, Stardock Royal est une sorte de souvenir nostalgique de la seconde république, mais en modèle réduit et construit au milieu du millénaire. Les bâtiments possèdent le style architectural antique, mais sont de petite taille, pour rentrer sous le dôme. Ils sont presque totalement dépourvus du confort technologique qui fait le charme de ces vieux immeubles baroques. L'ancienne capitale des Bourbon a été détruite lors d'une attaque des kurgans, vers 4550. Les prêtres, qui stigmatisaient les vices de cette petite maison noble, ont été enchantés de leur chute. Mais lentement, les Bourbon ont reconstruit, et prêté un peu plus attention à ne pas vexer les orthodoxes. Malheureusement, leur déchéance aidant, ils ont aussi tissé des liens commerciaux avec les pirates. Cela n'empêche pas certains pirates de les attaquer, mais les coupables leurs sont souvent livrés pieds et poings liés.

Hors il se trouve que par le passé, le Capitaine Larsen a commis quelques impairs, s'attirant leur haine. Mais il n'a jamais eu envie de se balancer au bout d'une corde. Il a donc livré à sa

place une de ses fiancées, Faustia, qui ne s'y attendait pas du tout. Et c'est le gouverneur **Horace Nevers de Bourbon** qui détient Faustia, enchaînée dans ses geôles, pour son plaisir personnel. Le gouverneur n'est pas un bout en train : petit, râblé, avec une perruque poudrée et une moustache rebelle, il a un humour froid et acerbe. Il a obtenu son titre par mariage, et compte bien s'élever encore plus haut. Mais pour cela, il lui faut de l'or. Et il espère bien apprendre la localisation d'un trésor ou deux grâce à Faustia. Faustia sait où se trouve le dystal d'Avery Santiago. Par ailleurs, elle croit savoir comment apprendre où est parti Larsen. Mais elle ne le dira aux pjs que s'ils la font libérer, ou éventuellement, s'ils assassinent la seconde fiancée du pirate pour elle. Elle estime pouvoir se libérer seule.

La bastille de Stardock Royal n'est pas une mince affaire à prendre. Des recruteurs la gardent en permanence, et sont nombreux, et expérimentés. A cœur vaillant, rien d'impossible, des pjs infiltrés à l'intérieur pourront tenter la grande évasion. Cependant, il y a deux autres moyens de gagner Faustia : un duel, en tablant sur l'honneur d'Horace, ou bien au jeu, si les pjs possèdent quelque chose d'intéressant à miser. Dans tous les cas, Horace sent qu'il y a là matière à gagner une course au trésor. Il s'en va donc rejoindre les concurrents, avec les Hazat et les prospecteurs.

### **Trinquons mes jolis, Yo ho !**

Si les pjs ramènent la tête de Faustia à Eutropia, elle leur dit où se trouve Avery, dans un couloir anciennement condamné, qui est caché par un panneau secret. Ce qu'elle a oublié astucieusement de leur dire, la coquine, c'est qu'Avery a escroqué un marchand kurgan, **Martouf Ibn Rashid Narshali**, sur le prix d'une antiquité de la seconde république, qui ne fonctionnait pas. Et donc ce kurgan n'a pas trop apprécié, et cherche l'entrée, activement. Pour lui, Avery est un homme mort. Martouf, un grand maigre au vaste turban, est très énervé, et ses hommes aussi. Le meilleur moyen pour le calmer est de lui proposer de réparer son antiquité, un phonographe holographique. Mais c'est aussi à lui qu'Avery a vendu le dystal. Pour des amis comme les pjs, Martouf peut aller jusqu'à leur vendre le dystal (lui, il a bien compris ce que c'est), pour 250 phœnix. Il s'en fiche, il a déjà copié les données contenues dessus, ce qu'il gardera pour lui. Il pense pouvoir gagner de l'or avec, mais trouve beaucoup plus simple de laisser les pjs le faire à sa place. Martouf possède bien évidemment un vaisseau, et les kurgans viennent rejoindre le rang des profiteurs, avec les Hazat, les prospecteurs, et les Bourbon. Eutropia donne donc les coordonnées de destination du capitaine Larsen aux pjs, et leur annonce qu'ils n'ont pas besoin de se presser, mais refuse de dire pourquoi.

Si les pjs ramènent la tête d'Eutropia à Faustia, cette dernière leur indique directement que c'est Martouf qui possède le second dystal. De plus, elle pense que le perroquet d'Eutropia, qui traîne toujours dans sa chambre, a entendu sa dernière conversation avec le capitaine Larsen, et pourra donc leur indiquer vers où il est parti. Hélas, le seul souci, c'est qu'Eutropia a fait joujou avec du venin de ruakar, un serpent kurgan, lors de la conception du perroquet. Ce venin sert de sérum de vérité aux Hazat. L'une de ses têtes dit toujours la vérité, à l'inverse de l'autre. Heureusement, il reste une carte stellaire affichée au mur, avec des points entourés. La question à poser est bien sûr, si je demande à ton autre tête si cette coordonnée est la bonne, qu'est-ce qu'elle me répondra. Si c'est celle qui dit la vérité, les coordonnées seront fausses, puisque l'autre ment. Si c'est celle qui ment, elle répondra que les coordonnées sont fausses aussi, puisqu'elle ment et qu'elle sait que l'autre dira la vérité. Dans le cas de coordonnées mauvaises, elles diront bonnes toutes les deux tout le temps. L'endroit entouré s'appelle Kalinoga. Par ailleurs, le perroquet apprend aux pjs qu'Eutropia, qui avait une dent elle aussi contre Larsen, a saboté le vaisseau de ce dernier. Le Valparaiso sera coincé et ne pourra plus repartir une fois stoppé.

Le second dystal comprend les plans d'une base orbitale, et ainsi que les caractéristiques d'une IA assez avancée pour gérer la base. De plus, il est fait mention de tractations financières avec une autre entreprise, **Uplift Pyramid**. Elles concernent l'achat de génotypes destinés à des expériences humaines. De plus, il contient aussi les codes d'accès à cette base, permettant d'y circuler librement.

Si les pjs ont libéré Faustia, elle pointera du doigt leur navette, leur expliquant que cette rognure d'ongle ne pourra les emmener nulle part, ni les protéger contre un vaisseau pirate en règle. Elle a bien l'intention de retrouver Larsen, et de lui faire la peau. Pour cela, ils ont besoin d'un vaisseau, et d'un équipage. Il leur faut engager des troupes, dans une taverne, de préférence. Toujours pareil, la boisson est de rigueur, la baston aussi. N'oublions pas les espions des différentes factions qui veulent en savoir plus sur ce trésor ! Une fois l'équipage au complet – 6 hommes suffisent – il ne leur reste plus qu'à voler une frégate à quai.

**L'Amazonia** fera l'affaire. Il est au nettoyage, et son capitaine, le fringant **Guillermo Hornigold**, est un de ses amis. Ou peu s'en faut. En tout cas le vol se passe sans perdre de temps, car seules trois personnes le gardent. Au cas où les pjs rechignent, faites en sorte qu'ils soient complètement beurrés.

### **Kalinago Station**

Le laboratoire de Kali Inc se trouve dans une station orbitale totalement artificielle, créée il y a plus d'un millénaire à partir d'un astéroïde composé de métaux, fondu, et modelé pour ressembler à un cylindre. La gravité artificielle est obtenue par la rotation, l'énergie par de vieux moteurs au deutérium qui n'ont besoin que d'eau, et de panneaux solaires déployés autour de la base. Des microgolems de la taille de scarabées s'occupent de la maintenance. Des champs sont cultivés sur la surface interne du cylindre. Les plantes fournissent l'oxygène, retraité par des filtres.

A son époque, le laboratoire servait à fabriquer de nouvelles races, à coder des morceaux d'ADN commerciaux. Ces modifications pouvaient être employées sur des humains, ou bien sur des androïdes créés en cuve. L'IA qui gère la station s'est trouvée démunie lors de la Chute. Coupée de l'infosphère et de ses liens avec les autres Ias, dépourvue de moyen de transport, elle a dû improviser pour conserver les descendants des laborantins en vie. Jusqu'à ce que la station devienne auto suffisante, plusieurs générations ont été obligées de faire des sacrifices et de se rationner. Un contrôle des naissances très strict a été mis en place, et confié à l'IA. Les rares barbares venus piller la base, identifiés comme des menaces par l'IA, ont rebaptisé cet endroit Kalinago. Les descendants des laborantins ont abandonné toute connaissance scientifique, jugées inutile pour la survie par l'IA, et ont cultivé leurs champs pendant plusieurs siècles. Malheureusement, les morceaux de glace, qui fournissent à l'IA de quoi alimenter la centrale au deutérium, ont tous été exploités par les microgolems à portée. Bientôt, sans carburant, l'IA ne va plus pouvoir maintenir le bouclier anti-radiation, ni la gravité artificielle. Kalinago a donc mis en place un programme d'ingénierie génétique dans le laboratoire, pour créer un virus, qui puisse protéger ses habitants. Les effets du virus sont de protéger contre les variations, et de pouvoir vivre indéfiniment en microgravité ; l'effet secondaire principal est de les transformer en monstre.

La transformation ne s'est pas vraiment passée sans heurt. Les habitants de Kalinago croyaient que l'IA était leur dieu, qui les protégerait toujours. Lorsqu'ils sont devenus des monstres, une frange de la population s'est élevée contre les chamans, intercesseurs avec l'IA. Ils ont pris les armes, et sont parvenus à saboter la machine pensante où est stockée l'IA. Depuis une vingtaine d'années, ils survivent, mais les moteurs ont de plus en plus de ratés, et les microgolems ne savent plus s'autoréparer. Sans le retour de Kalinago, ils sont condamnés.



Un vaisseau est déjà là, le Valparaiso du capitaine Larsen. Les pjs peuvent aborder sans problème, grâce aux codes. La végétation, plus du tout entretenue, s'est changée en jungle. Des monstres identiques à ceux trouvés à Point Reyes ont piégé la forêt, et tentent d'attraper les pjs pour les manger. De loin en loin, il est possible de trouver des entrées vers des anciens locaux scientifiques, mais les horreurs génétiques qui s'y trouvaient ont été libérées par l'IA pour se protéger des sauvages. Si les pjs sont capturés, ils sont emmenés au camp principal des monstres, qui se préparent à les cuisiner. Ils ont l'agréable surprise de trouver là Larsen et ses hommes, capturés eux aussi. Ils ne sont plus que 10, et sont dans des cages de métal, ou ligotés. Au centre de la clairière se trouve un ancien golem de maintenance de grande taille, qui sert de dieu aux sauvages.

Le Capitaine Larsen ne peut plus repartir sans des réparations importantes, son vaisseau ayant été saboté par Eutropia. Il a donc peu d'intérêt à tenter d'éliminer les pjs. Il faudrait que ces derniers lui laissent une occasion trop alléchante pour qu'il la laisse passer, comme par exemple lui laisser les clefs de l'Amazonia, ou dormir à côté de ses hommes sans surveillance. Un twist intéressant pourrait être le Capitaine Larsen qui leur vole l'Amazonia, et ensuite les Hazat qui débarquent pour leur laisser leur vaisseau presque sans garde. La carte de Larsen mentionne Kalinago Station, des sortes de sirènes et des anges de feu, une pyramide étrange, et un fabuleux trésor situé dans cette pyramide, **Machac Achu**. Un passage secret est mentionné, derrière la statue d'un archange, illuminé par un rayon de lumière.

Pour libérer les pirates, les pjs devront donner l'assaut, et ces sauvages, même archaïques, sont plutôt costauds. Heureusement, les sautes de gravité constituent une diversion bienvenue... Sauf que les monstres y sont habitués, et pas les pjs. Le meilleur moyen pour les pjs de s'en sortir est de réparer l'IA, qui leur donnera les explications voulues. Elle pourra reprendre la main sur les microgolems et les envoyer sur les monstres, si elle est convaincue de cette nécessité. De plus, elle pourra rapidement générer un remède pour guérir les victimes de Point Reyes. Par contre, en échange, elle désire une quantité de glace conséquente, voire une comète.

Dans sa banque de données est mentionné les échanges entre Kalinago et une autre base, celle de Uplift Pyramid. Elle connaît les coordonnées de cette autre base, et sait qu'elle contenait des trésors en tant que matériel technologique. En effet, Uplift Pyramid était une néocorpo qui gérait une communauté d'ultra-évolutionnistes. Autrement dit des généticiens transhumanistes persuadés que leur devoir était de pousser la race humaine à évoluer en modifiant son génome. Kalinoga leur fournissait des morceaux d'ADN codés pour fabriquer une race aquatique.

### A l'abordage !

Kalinago Station se trouve dans la ceinture des Sargasses, et donc au beau milieu de beaucoup d'autres corps célestes de tailles variables. Lors de leur départ, ils doivent traverser un champ de petits astéroïdes en mouvement. Tout le monde avance donc à vitesse réduite. C'est le moment que choisissent certains de leurs concurrents pour les attaquer. Au début, il n'est pas question d'abordage, uniquement de neutraliser la propulsion. Mais une fois que les torpilles ont toutes été utilisées, les canons impliquent plus de proximité, et de dégâts, mais aussi de tactique. Contre mesures, astéroïde piégé, mines magnétiques, pouvoirs psis, tout y passe. Finalement, tout le monde sort du nuage de débris, et pourrait augmenter sa vitesse pour s'enfuir, s'il n'y avait une tempête magnétique d'origine cosmique qui touche les vaisseaux. Utiliser la propulsion au lieu des boucliers serait suicidaire. Tout l'électronique de bord tombe en rideau. La tempête bombarde les coques de radiations, et fait chauffer le céramétal. Pendant la tempête, l'éclairage au minimum clignote, tandis que des chuchotements étranges se font entendre dans les hauts parleurs.

Puis tout revient soudainement. Alors que les vaisseaux doivent réparer leur électronique, ils se trouvent à une centaine de kilomètres seulement les uns des autres. Les pjs tenteront-ils le grappin magnétique ? Combien de vaisseaux ennemis les suivent ? S'ils en abordent un, que feront les autres ? Il est fort probable que les pjs se soient débrouillés pour laisser Larsen enfermé sur Kalinago avec ses hommes. Mais heureusement, il y a d'autres concurrents dans cette course. Si c'est le cas, un autre twist intéressant serait de déclencher un abordage entre les pjs, les Bourbon, et les Hazat, tandis que Larsen les salue bien bas en les dépassant avec le vaisseau des prospecteurs.

### La Cité de Machac Achu

Les coordonnées de la pyramide indiquent un point où il n'y a rien dans le système de Vera Cruz. En effet, elle se trouve dans celui d'Hira, plus précisément une lune de Korbuchuk, une géante gazeuse rougeâtre, dotée d'une vingtaine de lunes. A cause des patrouilles des Hazat, les gens qui s'y trouvent sont obligés de se cacher, ou de brandir leur neutralité. La lune sur laquelle se trouve Machac Achu a vaguement été terraformée pendant la seconde république. Elle dispose d'une atmosphère respirable, d'une gravité légèrement moindre que celle de la Terre, d'une moyenne de  $-15^{\circ}\text{C}$ , et d'une végétation désertique, mis à part quelques bosquets franchement inquiétants, tant par la couleur que par la forme, issus de lichens évolués. La haute atmosphère est très épaisse, composée de nanomachines qui reflètent et amplifient la lumière du soleil, et qui génèrent un effet de serre important, pour conserver une température supportable et maintenir l'atmosphère dans l'attraction de la lune. D'anciens générateurs couplés à des câbles électrodynamiques, sur Korbuchuk, permettent un ravitaillement régulier en électricité, qui alimente les fours à fusion, réchauffant la croute lunaire. Le sol est très vallonné, couvert de glace, et la pyramide à degrés se trouve à flanc de montagne. Sur un terrain vague, deux vaisseaux explorateurs et une corvette hazat. Beaucoup de silhouettes qui s'agitent dans des serres en terrasse. Des casernes en pierre organisées comme un camp, un drapeau hazat déployé au milieu. Une quarantaine de soldats hazat, avec des parkas, des fusils mitrailleurs, et des grenades. Des huttes et des tentes empilées dans les ruines autour de la pyramide, où vivent beaucoup de gens, habillés moins chaudement que les Hazat, les mêmes que ceux qui cultivent. En se rapprochant, les pjs peuvent déterminer que les plantes cultivées sont de la qoqa, une drogue cultivée sur Hira pour insensibiliser les soldats et les stimuler, sous la forme de haricots.

Les Hazat n'ont que faire des pjs, à moins qu'ils aient de quoi commercer. Leur camp était un terrain d'entraînement pour les derviches, jusqu'à ce que l'Eglise les interdise. La base s'est alors reconvertie dans la culture de qoqa, grâce à des esclaves kurgans. Le commandant de la base est le chevalier **Manuel Diaz Tlateloc de Hazat**, un jeune bureaucrate, qui n'a jamais mis les pieds sur un champ de bataille et qui cherche surtout à faire fortune. Selon lui, les paysans sont des captifs qui se sont rendus sur Hira. Mais ce n'est pas totalement vrai. Les esclaves sont de deux types : d'anciens soldats bardés de cicatrices et de tatouages, et d'autres, qui ressemblent à des parangons de kurgans. Ils sont grands, beaux, et forts, et visiblement pas habitués à cultiver des champs. Ces derniers sont les habitants originels de la cité. Repliés sur eux mêmes depuis le début du conflit entre les Hazat et le Califat, ils ont subsisté pendant des siècles grâce aux machines de la seconde république et aux chervins génétiquement adaptés à la survie dans le froid. Contrairement aux soldats, ils n'ont pas l'air de craindre les basses températures. Ils parlent un kurgan ancien, et il sera donc difficile aux pjs de communiquer avec eux. Ils sont très malheureux de leur sort. Ils ont perdu les machines de la seconde république, qui ont été cassées par les Hazat (technosophie !), et leur troupeau est en train d'être consommé à grande vitesse. Ils regrettent les derviches, qui étaient plus sages. La pyramide est sacrée pour eux, et ils évitent de s'y rendre. Ils mettent d'ailleurs en garde les pjs

contre les gardiens des laboratoires, une menace invisible qui les terrifient. Les Hazat, qui ont visité la pyramide de fond en comble, n'ont rien trouvé. Ni démon, ni rien d'utile.

Les indigènes savent qu'ils disparaîtront une fois les Hazat partis. Non seulement, ils ont détruit leur mode de vie, mais de plus leur race était en train de s'éteindre. Leurs gènes ne sont plus assez variés, et leurs bébés meurent souvent de défauts génétiques. Ni les kurgans, ni les hazat n'acceptent d'avoir de relations avec eux, qu'ils traitent de variants ou de démons. C'est pour cela qu'ils demandent humblement aux pjs s'ils seraient volontaires pour leur prêter leurs gènes. Ce don serait bien évidemment matérialisé par un échange de fluides, dans le but de procréation. Rien de personnel, c'est uniquement dans un but humanitaire, bien sûr. En échange, les indigènes peuvent apprendre aux pjs l'entrée secondaire de la pyramide.

Le capitaine Flint Larsen n'aime pas particulièrement les Hazat. En tout cas, il déteste les esclavagistes. Dès qu'il peut jauger de la situation, il fait en sorte de placer des explosifs dans le camp, des pièges, et de lier connaissance avec les kurgans captifs. En une demie journée, il met en place son plan, qui lui livre les soldats survivants, une quinzaine, sur un plateau. Il est persuadé de pouvoir les faire parler sur la pyramide, et joue avec des billes de métal, qu'il leur projette dessus.

### **La Pyramide des anciens**

La pyramide est de type aztèque, avec des degrés, ses coins sculptés d'horribles démons mâtinés de mollusques ou de crustacés, et des anges aux traits stylisés qui les combattent. Cette construction date de la seconde république, et servait d'hôtel de tourisme aux mécènes venus visiter le paradis plus qu'humain promis par Uplift Pyramid. Les laboratoires, construits à l'intérieur de la montagne, sont accessibles depuis la pyramide. Un impressionnant escalier mène à l'entrée, il n'est pas possible d'ignorer quelqu'un qui y grimpe. Une autre entrée, située derrière un tas de rochers, sur le côté, est beaucoup plus discrète. Un groupe de derviches kurgans a élu domicile dans la pyramide, et s'est caché lors de l'arrivée des hazat. Ils ne sont plus que 5, mais sont parvenus à rester inaperçus. Si les pjs ont l'air de hazat, ou qu'ils ont combattu avec eux, ils sont attaqués par les derviches. L'un d'entre eux baragouine le teyrien, mais ils auront beaucoup de méfiance envers les pjs. Ils portent des combinaisons de demi plaque en plastique, et sont armés de sabres et de pistolets. Ils sont experts en prana.

La Pyramide comprend : accueil, communications, bar, salle de spectacle holographique, salle de banquet et boîte de nuit (rez de chaussée) ; restaurant, garde d'enfants, piscine (premier étage) ; salle de jeux, bibliothèque, salle de réunion (second étage) ; chambres (troisième étage) ; suites de luxe (quatrième étage) ; jardin (cinquième étage) ; cuisines, chambres froides, buanderie, blanchisserie, chauffage, retraitement des déchets, nettoyage (premier sous sol).

Un des tunnels du sous sol est orné de sculptures du même type que la décoration de la pyramide. Il donne sur les laboratoires de la firme. Le second sous sol s'étend sur beaucoup plus de distance, les couloirs sont très longs. Chaque laboratoire est séparé du reste par des sas qui furent étanches. Plusieurs vestiaires contiennent des blouses et des combinaisons de protection biologique. 4 ascenseurs donnent sur des emplacements divers du village. L'étage contient : les salles d'analyse ; les salles de calculs de données ; le mess ; la salle de récréation ; des bureaux ; des salles de réunions ; le laboratoire de physiologie ; le laboratoire d'anatomie ; le laboratoire de neurologie ; le laboratoire de biologie moléculaire ; les salles de culture de cellules ; le laboratoire d'immunologie et de microbiologie ; les cuves de créations génétiques ; le laboratoire d'ingénierie génétique ; l'armurerie, et une salle d'équipements de survie, avec une caisse, qui contient plusieurs pains d'explosif.. Le matériel est en grande partie inutilisable. Tout était fabriqué en biodégradable. Seuls restent quelques machines, aisément

revendables pour une somme qui vous paraîtra conséquente, et les cristaux de données. Une unique machine pensante est toujours alimentée par le courant, et reste allumée. En la consultant, les pjs peuvent vérifier les tentatives eugénistes de cette communauté, qui désirait créer une race parfaite, totalement déconnectée du reste de l'humanité. Il semble que l'expérience n'ait tourné court lorsque le portail a été fermé par Sata Natura lors de la chute. Le reste est inscrit en kurgan. Ce n'est que lors de la réouverture que les indigènes ont croisé d'autres gens. La base a alors été investie par des prêtres kurgans, qui cherchait à créer des armes de conquête, une race de super soldats. Dans ce but, ils ont contacté des entités extradimensionnelles neutres, appelées les kelet-i-kurgan. Lorsque le portail a à nouveau été fermé, les prêtres ont été désespérés. Ils ont cherché par tous les moyens à reprendre contact avec leur hiérarchie, mais ils ne disposaient que d'un vaisseau. Le portail fermé, ils ont décidé de rejoindre Irem en se positionnant sur la Nébuleuse du Simurgh. Ils pensent qu'une planète habitable se trouve entre les deux, nommée **Antilia**. Ils ont emporté avec eux le maximum de technologies, d'objets xénomorphes, et le résultats de leurs expériences. Grâce à leurs manipulations génétiques, ils espéraient pouvoir rester en hibernation cryogénique assez longtemps pour rejoindre leur planète. Tout en consultant la base de données, les pjs s'aperçoivent qu'ils ont déclenché un compte à rebours. En effet, si le vaisseau n'a pas signalé son arrivée sur Irem à la base, toute personne consultant cette machine pensante déclenche un signal, qui fait faire demi-tour au vaisseau, nommé l'Espoir. Il doit alors se poser sur Hira, juste à côté de l'observatoire. Ses coordonnées sont indiquées, ainsi que sa progression.

### Le retour de l'Espoir

L'Espoir voyage lentement, mais obstinément, sans dévier de sa route. Le seul moyen d'entrer sans faire décompresser le vaisseau est par la baie d'envol des nacelles de survie, qui est vide. L'air semble respirable. Il l'est, mais le respirer plus de 5 minutes entraîne des hallucinations, des victimes enflammées qui courent dans les couloirs, des cadavres cloués aux parois qui marmonnent des choses incompréhensibles, des moines noirs tentaculaires qui portent des chandelles... Ses couloirs sont couverts d'une sorte de cendre cotonneuse, des chuchotements se font entendre dans tous les coins d'ombre, ainsi que des hurlements mi-humains, mi-animaux, mais trop loin pour être localisés. Les communications fonctionnent étrangement dans le vaisseau, transformant, soit le son, soit le sens des paroles. Une odeur de soufre et de chlore empoisonne tout le vaisseau. Des peintures étranges recouvrent les murs, des symboles semblables à ceux retrouvés sur des ruines annunakis, mais qui paraissent se mouvoir pour suivre les pjs. Les craquenuits dans le vaisseau sont de type épouvantail (13 pour toucher, 18 pv) à l'exception de leur pouvoir de toucher : chaque blessure qu'ils infligent fait baisser l'endurance de 1, pas d'armure. A 0, la victime se transforme en craquenuit. Les points reviennent au rythme de 1 par heure, ou bien par soin théurgique.

Il possède 5 ponts. L'endroit où atterrissent les pjs est la salle numéro 5.

- 1** : Serres. C'était le jardin fournissant oxygène et nourriture à l'équipage. Il est totalement desséché, ses plantes mortes. Un seul craquenuit dans cette salle, couvert de brindilles plantées dans sa chair.
- 2** : Salle d'entretien du jardin. Râteaux, bêches, arrosoirs, microgolem jardinier.
- 3** : Salle de maintenance des équipements du vaisseau. Atelier de réparation, outils, pièces détachées. Un spectre lance les outils sur ceux qui rentrent. Dégâts entre 2D et 6D, 13 pour toucher.
- 4** : Équipements de survie, scaphandres, combinaisons anti-radiation, vêtements de protection.
- 5** : Baie de sortie, nacelles de survie.
- 6** : Anciennes cabines converties en salles de cryogénéisation. Des tubes contiennent quelques cadavres fripés. D'autres ont été pendus aux plafonds par des câbles. Des morceaux de corps à

moitié dévorés traînent un peu partout. Un cadavre dans un des tubes vomit des asticots sur celui qui se pencherait dessus. Si jamais la victime en avale, elle devient rapidement et douloureusement un craquenuit elle aussi.

**7** : Temple antinomiste. Anciennement kurgan, l'endroit a été complètement désacralisé, couvert de sang, les statues des saints kurgans pleurent des larmes ensanglantées. Lorsque les pjs rentrent dans cette salle, 7 fantômes apparaissent. Ils se tordent de douleur, en racontant leur histoire. L'Espoir n'a jamais atteint Antilia, ni quoi que ce soit d'autre. L'IA du vaisseau a réveillé tout le monde dès que le manque de carburant s'est fait sentir. Le capitaine du vaisseau n'a eu d'autre choix que de faire faire demi tour au vaisseau. Mais même ainsi, ils ont manqué d'Hélium 3 pour revenir, et se sont arrêtés à quelques UA du portail. L'IA a proposé qu'ils se mettent en cryogénéisation, le temps soit qu'ils soient retrouvés, soit que les moteurs solaires soient assez rechargés pour faire le retour. Hélas, la luminosité à cet endroit est quasiment nulle. Et l'IA a perdu les pédales, depuis le temps. Même si les moteurs étaient assez rechargés pour le retour, elle n'a jamais enclenché la procédure. Par contre, elle a réveillé de temps à autre les habitants du vaisseau, qui sont rapidement devenus fous. Parce qu'à cet endroit, les ténèbres entre les étoiles rodent. Et qu'amener avec eux des kelet, aussi loin de leur source d'énergie habituelle, n'était pas une bonne idée. Les cages électromagnétiques qui contenaient ces esprits ont été coupées par l'IA. Ils ont été pervertis par le froid qui règne en ces lieux. Ils ont possédé les membres de l'équipage en train d'hiberner. Grâce à leurs perceptions surnaturelles, ils ont pu percevoir les failles vers les mondes impies, et profaner le vaisseau. L'Espoir est devenu une porte sur les Qlipoths, gardé par des kelet-i-purga-buran et devenus fous, qui ne rêvent que de larguer sur Hira des légions de ténèbres. Et leur portail doit résister à l'entrée dans la sphère d'influence du soleil. S'il parvient à destination, l'Espoir calcinera totalement les lieux saints kurgans de Daanyu et d'une partie de Givral, transformant chaque temple en porte vers les Qlipoth, et relevant chaque cadavre sous forme de craquenuit.

**8** : Salle des douches. Une sorte de kelet patauge dans une mare de sang noir. Il est petit, huileux, et possède de grands yeux liquides, sans rien d'autre sur le visage. Plusieurs cadavres ont la tête dans ce liquide abominable, qui sent le vomi, la pisse, et le sang réuni. Le kelet tente de noyer les pjs, en animant ce liquide horrible. S'ils ont gardé leurs combinaisons, il tente de les assommer. Il est insensible aux dégâts contondants ou tranchants, et ne subit que la moitié de ceux dus à l'énergie.

**9** : Vestiaires. Un sabre à deux mains électrifié sans pile, une bourse pleine d'or kurgan, et une ficelle monofilament restent dans un des placards.

**10** : Communications. Si quiconque veut envoyer un message quelque part, ça a intérêt à être un prêtre très motivé, qui possède le rite de sacralisation. Les hauts parleurs hurlent de douleur, chantent des invocations antinomistes ou pleurent, selon leur humeur.

**11** : Centre de commande. C'est là que se trouve le nouveau capitaine de ce vaisseau maudit. C'est un demi-kelet, une création absurde des prêtres kurgans avant de finir totalement fous. Son corps semble humains, mais ses yeux et ses cheveux s'enflamment dès qu'il s'énerve. Il porte une sorte de harnais de titane et de céraplastique qui génère un champ de force en forme d'ailes, où se déverse sa force énergétique, du plasma. Ces ailes font les mêmes dégâts que des épées plasma. De plus, il enflamme ce qu'il touche (6D de dégâts). Il ne comprend pas qui il est, mais sait que personne n'aurait dû le créer, et voue une haine terrible aux humains.

**12** : Gymnase.

**13** : Infirmerie. 5 doses d'élixir. Un conseiller de diagnostic en médecine et chirurgie (+3 au jet), mais qui a l'apparence et la voix d'un jeune premier, et qui tente de séduire les pjs féminins.

**14** : Contrôle des machines pensantes, centre des données. Les deux craquenuits qui s'y trouvent pianotent sur les claviers de manière automatique, mais se jettent sur les pjs s'ils les dérangent. Les écrans et les machines sont grillés.

**15** : Buanderie. Linge et ustensiles jetables. Fabricateur inépuisable de couverts en plastique nanotech.

**16** : Mess. 6 craquenuits sont en train de se nourrir de cadavres. Dès qu'ils remarquent les pjs, ils se jettent sur eux.

**17** : Cuisines. Une sorte de créatures composées de 6 torsos humains soudés entre eux se promène sur 8 mains, tandis que deux torsos tentent d'attraper ce qui se trouve à leur portée.

**18, 19, 20** : Bureaux du capitaine, du prêtre el-diin de l'Ordu Sechenim, et du chargé de mission scientifique. Le spectre du capitaine tente d'aspirer la vie de ceux qui entrent dans son bureau. Le spectre du prêtre tente d'aspirer l'anima de ceux qui entrent dans son bureau. Quant au spectre du chargé de mission, il prétend qu'une arme existe dans un des laboratoires, qui peut blesser les kelets maudits. En échange, il demande simplement qu'on dépose ses cendres dans un lieu consacré.

**21** : Laboratoire d'ingénierie génétique. Plusieurs machines en assez bon état se trouvent ici, mais elles sont trop lourdes à déplacer.

**22, 23, 24** : Bureaux dévastés. Dans l'un d'entre eux se trouve encore un masque de chaman kurgan, qui permet d'être possédé par un kelet-i-kurgan de type djinn, si ce dernier est volontaire. Par contre, il faut qu'il y en ait un dans les environs, et ceux qui traînent dans le vaisseau sont plutôt du genre afrit corrompus.

**25** : Stocks de nourriture et chambre froide. 4 craquenuits se nourrissent de boîtes, avec un chien zombie. Ils ne bougent pas si on ne les agresse pas. Par contre, le chien suit les pjs comme une ombre, attendant que l'un d'entre eux tombe, pour se jeter sur sa gorge. Synthétiseur de pâtée pour chien.

**26** : Salle d'invocation des kelet-i-purga-buran. Des esprits enflammés, semblables à des scarabées gravés de runes étranges, parcourent cette salle. Ils ont la taille d'un chat, et courent très vite. Ils brûlent et déchiquètent ceux qui tentent de traverser.

**27** : Salle des cuves de culture. Les cuves ont été brisées, mais des morceaux de clones, animés par un kelet de l'air, s'agitent dans la salle. Ils tentent d'agripper et d'étouffer les pjs. Sur un atelier se trouve une sorte d'arme, mélange improbable entre un fusil à eau comprimée, un accélérateur à neutrons, et une sorte de tabernacle. Le tout est gravé de symboles kurgans. Tout kelet frappé par l'eau qui passe par cet engin doit effectuer un jet d'endurance + force d'âme, avec un malus équivalent aux succès pour les toucher, ou bien être renvoyé sous forme d'énergie.

**28** : Cages, et cellules vitrées. Centre d'étude des spécimens. Chaque cage est vide, mais semble ouvrir sur un monde différent, allant d'une sauvagerie terrible, à une solitude glaciale, en passant par une perfection inhumaine. Tous attirent ceux qui les regardent, et demandent un jet d'ego ou de foi pour résister à son attraction.. Ceux qui entrent dans une cellule voient la porte se fermer, et ne peuvent plus en sortir, persuadés de se trouver dans un autre monde.

**29** : Salle des machines. C'est là que se trouve le centre du problème. Les murs sont peints de symboles antinomistes, et une fumée noirâtre parcourt la pièce. Des craquenuits sont disposés en cercle autour des moteurs à fusion, mais à partir de leur torse, tout le haut du corps s'ouvre comme une corolle de fleur de chair. Leur pistil est une sorte de flamme d'un bleu glacial. Des câbles les relient entre eux et avec la machine. Tenter de briser la machine avec simplement des armes blanches serait catastrophique. Des tentacules d'ombres s'échapperaient des champs de confinement pour agripper les agresseurs et les déchirer comme du papier. Ils ne sont sensibles qu'à la lumière, et la fumée noire diffracte les rayons lasers et réduit leur puissance. Le meilleur moyen de détruire le vaisseau serait de poser les explosifs là et de fuir.

**30** : Réserves d'eau.

**31** : Contrôleurs de pression et de qualité de l'air. Philtres.

**32** : Réserves de carburant. Si les pjs n'ont pas d'explosifs, c'est le plan B. Faire intervenir une réaction en chaîne dans le combustible radioactif demande néanmoins un minimum de connaissances techniques.

**33** : Contrôleur du générateur de gravité.

**34** : Contrôle des panneaux solaires.

**35** : Le nid des craquenuits. Les cadavres des kurgans sont empilés en cercle, formant comme un nid. Impossible de dire lesquels sont des cadavres, et lesquels sont des craquenuits qui vont s'animer. Il y en a une bonne douzaine. Toute la salle a été recouvertes de glyphes antinomistes. Au centre du nid, une sorte de sculpture faite de pièces de rechange du vaisseau figure un avatar d'Azzurayelos, le gardien des portes de la mort. C'est une sorte d'archange métallique armé d'une faux, dont le visage est formé de câbles.

Dès que les pjs sont entrés dans le vaisseau et se sont éloignés de l'entrée, des craquenuits jettent des explosifs dans le sas de transfert s'il y a lieu, dans le but de faire décompresser l'autre vaisseau. Dans le cas contraire, ils activent un champ de force impie qui isole l'Espoir. Il est possible de le franchir, mais il cause 8D de dégâts dus à des radiations, et absorbe toute forme d'énergie au passage. Seule la mort du demi-kelet coupe ce champ de force. Les communications entre vaisseaux sont bien entendue impossibles.

La musique de Damien la malédiction, ou de Event horizon pourraient convenir à la visite de l'Espoir.

### **Tout est bien qui finit loin**

Difficile de prévoir le final que les pjs mettrons en œuvre. S'il y a moyen que Larsen ou Faustia se sacrifie en jetant les pains d'explosifs dans la salle des machines alors qu'il ou elle est submergé par les morts vivants, faites le. Une fois l'Espoir détruit, les pjs s'apercevront certainement qu'ils ont été trompés sur la marchandise. Mis à part quelques gadgets rémunérateurs, la moisson de trésor n'est pas mirobolante. Bon, par contre, ils possèdent désormais un équipage et un vaisseau pirate, s'ils se sont bien débrouillés. Que vont-ils en faire ?

Quelques jours après leur retour à la civilisation, ils reçoivent un message, de la part du Frère du pj. Bien évidemment, il n'est pas mort, mais il préfère qu'on le croit ainsi. Le sexe de la statue était l'étui d'une clef de saut. Juste avant de tomber dans les pommes, il s'est débrouillé pour transférer les coordonnées de saut qui s'y trouvaient. Au début, il voulait les garder pour lui, car ce monde isolé est habité par une civilisation naïve, qui n'est pas prête à rencontrer les Mondes connus. Hélas, il ne va pas pouvoir empêcher qu'ils partent d'eux même à la découverte de l'Empire. Il fait donc don de la clef de Sargasso aux pjs, puisqu'elle sera bientôt rouverte aux impériaux. Voici le véritable trésor de cette aventure. Rien n'empêche que les pjs n'aient été dépossédés de la clef pendant leurs péripéties, et qu'ils doivent la retrouver ou bien récupérer la navette où se trouve encore la clef. En route vers de nouvelles aventures !

### **Chronologie :**

- 25 jours : Grâce à une conversation surprise entre deux vaisseaux kurgans, le Capitaine Flint Larsen et l'équipage du Jokasta découvrent une cache au trésor dans la jungle d'Hira. Elle contient une statuette, dont les yeux sont des dystaux, et le sexe une clef de saut. Elle tient une carte au trésor dans sa bouche. Le frère arrive sur ses entrefaites, avec plusieurs autres auriges, qui sabotent le Jokasta. Ils sont tous éliminés sauf lui, qui est capturé.

- 24 jours : Le capitaine Larsen et son équipage se disputent au sujet du partage du trésor et de la conduite à tenir face aux auriges. Au cours de la mutinerie qui s'en suit, Macdowell Crook et le frère s'enfuient, avec la statuette, dans une navette du Jokasta.
- 23 jours : Le Capitaine Larsen se retrouve seul dans la jungle, avec la plupart de ses hommes éliminés pendant la mutinerie.
- 19 jours : Panne sèche ! La navette errante est retrouvée par les auriges de Vera Cruz. Le frère et Crook Macdowell se disputent sur la conduite à tenir, et Macdowell tue le frère accidentellement. Il se cache alors dans un frigo. Le cadavre du frère est amené à Altamira, mais il régénère, et s'évade dès qu'ils arrivent à la station. Le frère met un autre cadavre à sa place. Les auriges prennent des photos de la statuette, et scellent la navette.
- 18 jours : Les auriges de Vera Cruz envoient un message aux pjs.
- 17 jours : Macdowell vole la navette, et fuit.
- 12 jours : Macdowell arrive à Skullstar, où il vend un dystal à Avery Santiago, un pirate.
- 9 jours : Macdowell arrive à Point Reyes.
- 7 jours : Le capitaine Larsen et ses hommes ont pris en otage un riche Hazat, Don Hamilton Cusco Hazat de la Cierga, qui les fait sortir du système d'Hira, direction Skull Star.
- 5 jours : Macdowell sort l'autre dystal pour le vendre, et ce faisant libère le virus dans la base minière.
- 0 : Les pjs arrivent à Vera Cruz.
- +1 jour : Les Hazat reçoivent un appel au secours de Point Reyes, et s'y rendent, avec une amalthéenne.
- +5 jours : le Capitaine Larsen envoie sur les traces de Crook Macdowell plusieurs tueurs, pour récupérer dystaux et statuette. Hashir Bakshim apprend que le Capitaine Larsen est revenu à Skull Star, et qu'il détient des informations capitales qui pourraient changer l'équilibre des forces entre Hazat et Kurgans. Il le fait suivre. Avery vend son dystal aux kurgans.
- +6 jours : Le capitaine Larsen et ses hommes ont racheté le Valparaiso, et se lancent sur les traces du trésor, suivant les indications de la carte.
- +10 jours : Le Valparaiso accoste à Kalinago Station, et ne peut repartir.
- +50 jours : L'Espoir revient sur Hira.