

LES CONQUÉRANTS DE L'ARGONAUTE

Une aventure pour zouaves et moules à gaufres dans le monde océanique de Polaris
Erick-Noël Bouchard © 1998-2001. Tous droits réservés.

ET YO! HO! HO! ET UNE BOUTEILLE DE RHUM!

Pour cette aventure, nos héros seront des aventuriers libres, des baroudeurs sans peur ni reproches... en fait, des pirates et des mercenaires, grands écumeurs des mers, embauchés à bord du fier et redoutable **Argonaute**, vaisseau du capitaine **Telkan Raljik**, le **Pirate des Abysses** que les communautés isolées appellent aussi « Robin des Mers » (en référence à un acteur obscur d'une production anté-apocalyptique appelée « Waterworld »). Dans les bas-fonds sans foi ni loi, le despotisme des nations sous-marines s'étend peu à peu à toutes les communautés indépendantes, menaçant la liberté de l'humanité entière... Toute? Erreur! Par-delà le fascisme de l'Hégémonie, le socialisme étouffant de la République du Corail, le fédéralisme théocratique de la Communauté du Trident et le despotisme de l'Alliance Polaire se dresse un précieux et secret allié des Argonautes: la **Fraternité du Soleil Noir**, ce mystérieux regroupement d'entités peut-être post-humaines, qui maîtrise la titanesque force Polaris.

Farouches mais courageux flibustiers des mers d'en dessous, défenseurs de la liberté et de la justice, nos vaillants héros entreprendront aujourd'hui ce qui risque d'être la plus douloureuse de toutes leurs missions...

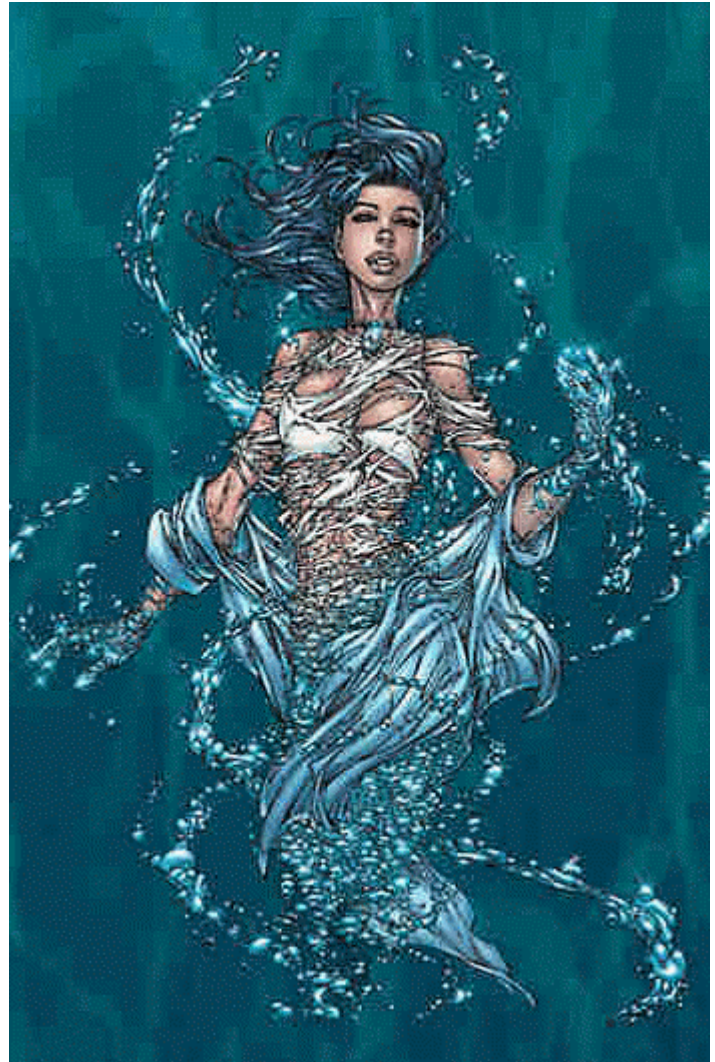


Image du jeu Polaris © Halloween Concept

BIENVENUE CHEZ LES CORSAIRES

Nouvellement joints à la cause des Argonautes, nos héros doivent à nouveau prouver leur courage ainsi que leur loyauté à la cause qui leur est chère. Cette fois, la mission qui leur incombe consiste en un travail d'espionnage et de reconnaissance dans la Nouvelle-Lémurie, berceau où naquit le célèbre capitaine Raljik (selon la légende, du moins). La Fraternité du Soleil Noir a récemment capté de mystérieuses transmissions entre différents plateaux de la hiérarchie corallienne, portant à croire que des agents auraient été dépêchés sur La Nouvelle-Lémurie pour des raisons malsaines. Leur présence sur le monde d'origine du Pirate des Abysses n'est pas sans en inquiéter plusieurs.

Sous la supervision d'un certain Major Lelitt, des soldats coralliens auraient découvert dans les régions abyssales un objet menaçant pour l'avenir des Argonautes et peut-être même de la Fraternité du Soleil Noir. Le Grand Amiral Elmenear Calloway lui-même, chef militaire de la République Corallienne, aurait dirigé l'opération, à en croire ces transmissions, qui semblent suggérer certains liens avec la Ligue Rouge - phénomène étonnant si l'on en croit l'histoire récente, et pourtant le nom de Khan Urik (célèbre militaire de la Ligue) a été mentionné.

Mensonge ou vérité, la Fraternité du Soleil Noir n'est pas connue pour négliger toute alarme. La mission des héros est somme toute simple: Découvrir ce que mijotent les Coralliens et rapporter leur découverte à la Fraternité. Aussitôt ramené le curieux chargement, leurs ordres sont d'embarquer l'objet à bord de la nacelle de Lizbeth Malox, leur contact, et d'avertir les Argonautes par un code secret.

Sous l'anonymat d'un voilier de plaisance, le cargo sera rapporté discrètement à la base de Lémurien XVII, important centre de recherche en génétique de la Fraternité du Soleil Noir.

Peu après leur arrivée sur La Nouvelle-Lémurie, les héros devront s'informer sur les Coralliens et dénicher un véhicule pour arpenter le désert. Lizbeth Malox attendra sur les lieux jusqu'à leur retour. Peu d'informations précises leurs sont accessibles: Lelitt serait à la recherche d'un dôme isolé, en plein territoire lémurien, et disposerait d'environ vingt soldats d'élite et quelques techno-hybrides. Leurs activités ont été recensées en périphérie de la capitale de la Nouvelle-Lémurie, dans l'océan indien: Lémuria.

LA TERRE DES LÉMURIENS

Zone minière, la Nouvelle-Lémurie est célèbre pour ses zones radioactives et la richesse de ses minéraux énergétiques, de pair avec la rudesse de ceux qui l'habitent. Si l'agriculture se limite à quelques plantations synthétiques d'algues, de soja et lichens, l'activité criminelle de la Nouvelle-Lémurie est par contre florissante, malgré la présence écrasante des fantassins de la République Démocratique du Corail. Lémuria, la ville principale, est célèbre pour la racaille qui y pullule sans compter les chasseurs de primes qui s'y rassemblent pour affaires. Nombre d'entre eux obéissent au redoutable "Empereur Guillaume", parrain de la pègre et de la fraternité pirate des Lions Rouges des Carolines, dont les intérêts sont souvent entrés en conflit avec la Fraternité du Soleil Noir. L'immonde flibustier se porte très bien à ce jour et jouit d'une notoriété sans égale dans la zone marine. Les Argonautes ont certainement entendu parler de ses caprices cruels et de sa mégalomanie démesurée. Bref, quelqu'un à éviter à tout prix.

UN DRÔLE DE CONTACT

Le contact de nos héros s'avère être cette fois une exploratrice hégémonienne, transportant diverses ressources alimentaires entre les nations de l'Organisation des États Sous-Marins (O.E.S.M.). En raison des rapports entre l'Hégémonie et la République Démocratique du Corail, rares sont les citoyens hégémoniens en liberté. Lizbeth fait en ceci figure d'exception, sans compter l'ardeur inhabituelle de son tempérament. Humiliée jadis par la République Démocratique du Corail, Lizbeth Malox profite de son innocente couverture pour se venger en transportant des armes et des passagers pour le bénéfice de la Fraternité du Soleil Noir. Outre sa connaissance du système, elle bénéficierait, dit-on, d'un talent étonnant pour la mécanique... où la Force, à en croire certains, ne serait pas entièrement innocente. Superstitions ou vérité? La taciturne Lizbeth n'en parle pas.

À LA DÉCOUVERTE DE LÉMURIA

Que peuvent bien vouloir les Coralliens à Lémuria? Repaire des pires vauriens de ce côté de la galaxie, la ville ne s'est guère améliorée. Si plus d'un a entendu parler de la case du vieil homme, s'y rendre demeure encore une autre affaire. Par ailleurs, les Coralliens tiennent la garnison en alerte depuis l'explosion des mines de Coralix XVIII, ne laissant rien ni personne passer sans autorisation. Vingt Hybrides parfaits, sous les ordres de deux gradés, maintiennent l'ordre et coordonnent les activités des escadrons disséminés à travers la zone. Plutôt que des chasseurs mantas, peu fiables en raison des courants, les Coralliens préfèrent les Scooters, quoiqu'un détachement de chasseurs Lamproies est prêt à intervenir pour les cas «lourds», sans compter les chasseurs Barracudas en orbite. Tous rendent compte au gouverneur Karl Onstarberg, haut fonctionnaire de la cité. Peu après l'arrivée de Lizbeth au port, les soldats coralliens auront tôt fait de vérifier les papiers de nos héros et le dessein de leur visite sur La Nouvelle-Lémurie.

Espérons qu'ils auront songé à une bonne excuse! Si la Fraternité a eu la bonne idée d'accorder à nos héros des papiers fictifs, encore devront-ils faire bonne impression ou se retrouver face à l'aimable Herkul Herakles, techno-hybride et bourreau corallien. Lizbeth, pour sa part, transporte des cargaisons de nourriture concentrée pour la colonie, avec tous les papiers qu'il faut.

Les tracasseries réglées, Lémuria s'offre dans toute sa splendeur aux curieux. Au nord s'étend un récif montagneux, au sud s'éparpillent les ruines éventrées d'édifices oubliés depuis longtemps. Fermiers taciturnes, marchands aux sourires veules, techno-hybrides affairés, mercenaires patibulaires arpentent les rues d'un air nonchalant mais réservé. La capitale offre tout service à qui connaît les contacts et a les crédits pour payer... Sans compter les boucaniers qui scrutent toute machinerie nouvelle à traverser les rues poussiéreuses. Parmi les attractions de la ville se trouvent le Casino Brûlant de Mademoiselle Victoire, l'Hôtel de Lémuria, le Salon de la Vague Orangée et la fameuse Cambuse Pourpre. Parions que nos aventuriers auront la bonne idée de visiter la Cambuse Pourpre et ses étranges clients!

LA CAMBUSE POURPRE

Il règne dans la Cambuse Pourpre la même atmosphère de joyeuse décadence qu'à l'époque où y vivait Rajjik; nationalités et professions se mêlent dans un amalgame fumeux de ruffians et de contrebandiers, les affaires de chacun ignorées des autres. Les clients de la Cambuse Pourpre n'aiment pas trop les questions... De fait, quiconque embête les clients risque une expulsion rapide doublée d'un solide coup de pied aux fesses. Pourtant, la Cambuse Pourpre est l'endroit idéal pour en apprendre sur la ville et la nation, aussi bien sur le meilleur endroit pour acheter un Scooter. Laissons nos héros chercher un peu avant que de contacter les trois principaux informateurs de la Cambuse Pourpre:

Ben Darouch: Véritable crapule, ce polarien ne connaît de La Nouvelle-Lémurie que le fond de sa bouteille, ce qui ne l'empêche pas de vendre une mine de renseignements aussi faux qu'imaginés. Derrière un visage mystérieux, Ben Darouch susurre aux naïfs les histoires les plus rocambolesques en même temps qu'il empoche leurs crédits... Dans le meilleur des cas, un rallye aussi long qu'inutile attend nos héros (laissant à la République Démocratique du Corail une avance considérable), alors que dans le pire, advenant des menaces ou des atteintes sur Ben Darouch, les tergiversations des Argonautes les amèneront directement dans les bras d'une patrouille corallienne. Ce qu'il raconte:

- «La République Démocratique du Corail? Les soldats sont partout, ils veulent éliminer le trafic d'armes dans la zone.»
- «Rien ne reste chez Raljik. La place a été rasée, mais on dit que des Frères du Soleil Noir auraient trouvé quelque chose...»
- «Le gouverneur Onstarberg n'est qu'un vulgaire pion de Mlle Victoire, la propriétaire du Casino.»
- « Étrange... On raconte que les Coralliens transportent des caisses vers le désert. Allez savoir pourquoi?»
- «Le gouverneur serait mort empoisonné, le reste n'est que fausse rumeur. Un autre coup des Argonautes...»

Joslyne: Espiègle et voleuse, la petite Joslyne connaît bien les coins retors de Lémuria et peut s'avérer un contact utile si elle n'envisage pas les Argonautes comme de vulgaires poulets à plumer. Malgré ses facéties, elle est la personne qui sait où trouver quoi que ce soit dans la ville et les environs... pour un prix.

Si l'idée de lui faire du tort devait venir à un Argonaute peu scrupuleux, il apprendra très vite qu'on ne s'en prend pas à Joslyne sans entraîner la colère de son compagnon Sorbé, l'énorme mutant de la Cambuse Pourpre! Ce qu'elle raconte:

- «Les agents de la République Démocratique du Corail contrôlent toutes les entrées et sorties du système. La Nouvelle-Lémurie est sous observation.»
- «On prétend qu'un Destructeur Stellaire serait dissimulé dans l'ombre de Lémuria.»
- «Dites, c'est quoi cette histoire de biologistes débarqués sur La Nouvelle-Lémurie? Quoi, vous ne savez pas?»
- « Moxulbe Scooters vend et répare toute marchandise à des prix exorbitants. L'atelier de Jankris Tiand Rolley est l'endroit où aller.»
- «Plusieurs boucaniers sont en rogne contre la République Démocratique du Corail. Ils prépareraient un coup dur pour le gouverneur.»
- «Les Frères du Soleil Noir se tiennent tranquilles. Ils auraient été achetés par un officier de la République Démocratique du Corail.»
- «Lelitt et ses hommes cherchaient la case de Raljik voilà quelques jours. Personne ici ne leur a répondu.»
- «On raconte que l'Empereur Guillaume recevrait des visiteurs venus de très loin pour un curieux marché.»

Jer Cédur: Étonnamment, ce plongeur est le meilleur informateur de la Cambuse Pourpre. Chef du band des Bulles de Poséidon, son métier de musicien lui permet d'épier et d'en apprendre sur tous les visiteurs de la Cambuse Pourpre, sans compter les racontars que plusieurs échappent. D'an se doute bien des projets de la République Démocratique du Corail et a remarqué bien des étrangetés depuis quelques mois dans la ville, coïncidant en fait avec le voyage du gouverneur vers Azuria. Cependant, les scrupules de Cédur (et surtout sa crainte des représailles) lui interdisent de vendre ouvertement des informations. Il invitera plutôt ses interlocuteurs à jouer aux dés. Sa règle est simple: «Plus tu perds, plus tu gagnes». Il suffira de comprendre et de «perdre» suffisamment de crédits au jeu pour que D'an ouvre son sac en toute discrétion. Ce qu'il raconte:

- «Le gouverneur a quitté voilà deux mois La Nouvelle-Lémurie pour une mission diplomatique sur Azuria. Le gouverneur Karl Onstarberg est en contrôle officiel de la ville depuis ce temps. Allez savoir pourquoi.»
- « Onstarberg? Pimoud plutôt! Comme si cette fripouille décidait par elle-même...»

- « Ce ne sont pas les Coralliens qui décident, mais ces saletés qu'ils se greffent sur tout le corps! Des parasites, je te dis, qui leur bouffent l'esprit! Pas étonnant qu'ils soient si cons! »
- «On dit que Pimoud négocierait avec de riches corporatifs. C'est tout ce qu'on dit.»
- «Des nacelles non identifiées circulent dans la zone lémurienne depuis deux mois. Coralliens, à ce qu'il semble.»
- «Vous connaissez Karine Lelitt? L'une des rares officières du Nouvel Ordre. En mission spéciale dans le désert, ils ont établi là une base temporaire...»
- «C'est curieux, on dit qu'un fameux généticien accompagnerait un détachement local. Qui? Je ne sais pas.»
- «Le dernier Argonaute de La Nouvelle-Lémurie a grillé aux mains de Herkul Herakles, le techno-hybride fou...»
- «Un Destructeur en orbite? Pff! Rumeurs, rien que rumeurs... La garnison n'a pas ces moyens.»
- «Se rendre chez le Pirate des Abysses? Facile! Il suffit de...»

CHEZ RALJIK

- Lelitt au rapport, mon colonel!
- Avez-vous bien laissé derrière le matériel prescrit?
- Oui, mon colonel, mais les Argonautes...
- Contentez-vous de suivre les ordres, major. Personne ne vous demande votre avis.

Equipés d'un véhicule ou d'un véhicule convenable, il ne faudra que quelques heures pour les Argonautes avant de trouver la résidence de Raljik. Enfin, ce qu'il en reste! Des ruines encore chaudes, quelques parois inondées, la République Démocratique du Corail n'a guère laissé ici pour les témoins. Dans les parages, bien des traces ont été laissées par les visiteurs. Celles des Coralliens se distinguent aisément, ainsi que celles des Scooters. Bien malin qui remarquera, nettement plus subtiles, les empreintes des soldats effacées par les courants. De l'édifice émane une curieuse odeur d'ozone, comme si une machine avait fonctionné trop longtemps sur des batteries épuisées... Les Coralliens ont apparemment été négligents, la quantité de matériel abandonné derrière dépasse la norme dans ce cas-ci. Certes, les bâtiments ont bien explosé pour laisser croire à un assaut de la Fraternité du Soleil Noir, pourtant les indices ne trompent pas. Le sol meuble porte encore les traces du sonar d'un techno-hybride et de plusieurs câbles reliés à une immense forme circulaire; ça et là sur le sol sont éparpillés des fusibles noircis, de même que des sacs de plastiques malpropres; plusieurs pans de murs ont été découpés par des lasers fins. Quelques dizaines de mètres plus loin, les profondes marques de ce qui apparaît inmanquablement comme un Chasseur Lamproie sont encore visibles. Apparemment, il n'y a pas longtemps que les Coralliens ont quitté les lieux: quelques heures tout au plus.

Un examen plus poussé des lieux offrira à nos Argonautes quelques découvertes intéressantes:

- Tout réparateur de machinerie expérimenté saura reconnaître dans la puissante odeur d'ozone la trace de puissants scanners tels que ceux utilisés sur les chasseurs Coralliens.
- De même, les fusibles sont du type utilisé pour l'équipement médical; ne supportant que peu de voltage par mesure de sécurité, plusieurs ont sauté.
- Un biologiste remarquera que les sacs contiennent des résidus légèrement modifiés, semblables aux substances utilisées pour préserver les cellules vivantes en état semi-cryogénique.
- Un défaut dans les pieds du Techno-hybride lui laissent d'étranges empreintes.
- La forme circulaire est sans doute celle d'un appareil médical, un réservoir peut-être.

Douteux... Aux héros de tirer leurs conclusions par eux-mêmes. Si l'un des Argonautes devait avoir la bonne idée de monter la garde des environs, peut-être apercevra-t-il quelque reflet brillant bien au loin, par-dessus les collines. À leur insu, nos héros sont soigneusement observés par un petit détachement de Hybrides parfaits dirigé par un officier particulièrement cruel, le colonel Mark Dekober. Ce cousin de l'amiral du même patronyme, plus habile que son parent, a été spécialement dépêché sur La Nouvelle-Lémurie pour piéger les Argonautes. Son projet est surnois et d'une complexité inouï... En aucun cas la troupe n'attirera sur elle la moindre attention. Au plus imperceptible changement d'attitude des Argonautes, cependant, ils auront tôt fait de déguerpir sans laisser de traces. Inutile, par ailleurs, de vouloir les poursuivre. Sitôt qu'auront déguerpi les Coralliens, ou lorsque le colonel jugera que les choses auront assez traîné, les soldats recevront le signal de passer à l'attaque.

LES TECHNO-HYBRIDES

Si les Argonautes n'ont pas pensé à surveiller les alentours, la troupe de techno-hybrides soi-disant hégémoniens qui leur tombera dessus fera sans doute l'effet d'une tempête. Pour une fois, ces nomades ne sont ni silencieux, ni rusés. Moyennement nombreux et plutôt malhabiles, ils font un usage d'équipement haut de gamme, chose peu commune. Les tirs pleuvent de tous côtés. À tout moment ils éviteront le corps à corps, tout en donnant l'illusion de vouloir le faire. Tout au contraire, ils forceront les Argonautes à chercher refuge à l'intérieur du bâtiment. Curieusement, ces nomades font peu de cas de leurs armes traditionnelles et semblent vouloir piéger leurs ennemis plutôt que les tuer. Ils auront tôt fait de faire exploser les véhicules des Argonautes ou d'abattre leurs véhicules, leur coupant toute retraite. On ne voit pas non plus de bâtiments ni de véhicules hégémoniens. Bizarre... En fait, et nos héros s'en douteront peut-être s'ils réfléchissent un peu, l'embuscade est montée du début à la fin. Après s'être assuré que l'escadron corallien a laissé les traces prévues, le colonel Dekober a dépêché une douzaine de ses hommes, déguisés en hégémoniens, à l'assaut des ruines. Leur mission est simple: faire croire aux Argonautes que leur dernière heure est venue mais sans qu'aucun d'eux reste au tapis. Tout au contraire, le colonel entend bien les faire récupérer par les boucaniers, qui devront par la suite les livrer tout droit dans la gueule du loup...

DEUS EX BOUCANIA

Au fil du combat qui s'ensuivra, il est capital que le Maître de Jeu fasse ressentir aux Argonautes le désespoir de la situation. Sous une averse de rayons lumineux, les nomades se rapprochent toujours plus, poussant de grands bêlements, brandissant leurs massues à bout de bras... La lutte, toujours plus violente, apparaît sans issue. Au loin retentit le bruit d'un violent éboulement; pas question de revenir en arrière. C'est alors, comme tout semble perdu, que retentit le ronronnement métallique d'un sous-marin boucanier...

Dekober s'est également assuré que le sous-marin garde toujours en son sein la carcasse fumante du Techno-hybride aux pieds si bizarres. Ne sous-estimant pas les ressources des Argonautes, Dekober s'attend bien à ce qu'ils examinent sa dépouille pour en tirer ses bandes mnémotechniques, modifiées bien sûr par ses soins.

La lourde silhouette du transporteur perce l'homogénéité du paysage abyssal. Effrayés par le bruit, les nomades ont tôt fait de déguerpir, laissant nos héros seuls face à l'immense monstre de métal rouillé. Lentement, dans un horrible grincement, la sinistre porte de métal s'ouvre pour laisser déferler une horde de nains encapuchonnés, aux yeux scintillants. La marée de moines miniatures, piaillant et maugréant, a bientôt envahi les lieux.

Dans un tourbillon confus, les boucaniers s'empressent de récupérer les carcasses des véhicules ou des véhicules des Argonautes, étourdissant ces derniers dans un flot incohérent de babils frénétiques. « Toi acheter, oui, oui? Pas cher, bon prix pour toi!» Nos héros devront réagir rapidement s'ils espèrent retirer une compensation quelconque du « recyclage » de leurs possessions, ou encore faire preuve d'une fermeté suffisante pour impressionner l'esprit mercantile de ce petit peuple. À travers leur dialecte tordu de langue commune, les boucaniers informeront les Argonautes de l'épineuse situation dans laquelle ils se trouvent.

Les Coralliens, ennemis des boucaniers, exercent un contrôle draconien sur la bourgade de Lémuria depuis le départ précipité du gouverneur. Des mesures de sécurité extrêmes sévissent depuis, imposées par le gouverneur Onstarberg: les « non-humains » (mutants, hybrides, techno-hybrides) sans permis sont interdits de séjour pour plus d'une journée, des autorisations écrites étant désormais requises pour la plus petite transaction commerciale.

La chose, naturellement, attriste les commerçants libres qu'ont toujours été les boucaniers et menace non seulement leur profession mais leur survie en soi. Pire que tout, la répression est omniprésente, brutale et expéditive. Toute opposition au dogme collectiviste de la République du Corail est traitée de façon expéditive, loin de l'image mielleuse de ses agents de propagande.

Devant la gravité de la situation, les boucaniers ont convenu de tenir une grande assemblée des familles pour discuter sur le sujet et trouver des solutions. C'est là que se dirige le sous-marin ; les Argonautes sont invités à les accompagner pour faire des affaires sur place, à moins qu'il ne préfèrent affronter les Frères vengeurs et leurs renforts. (Ont-ils vraiment le choix?) Magnanimes, les boucaniers iront jusqu'à offrir ce transport à des frais minimums en gage de bonne volonté, ce minimum dépendant bien sûr de leur estimation de la fortune du passager.

DANS LES ENTRAILLES DU MONSTRE

Négociants indécrottables, les boucaniers n'hésiteront pas l'ombre d'un instant à faire visiter leur incroyable musée de pièces détachés, de techno-hybrides plus ou moins fonctionnels et d'équipement électronique usagé, trafiqué, volé ou rafistolé. Dans cet étalage de détritrus divers, les Argonautes pourront découvrir:

- Quelques armes et chargeurs raisonnablement fonctionnels parmi un arsenal de pétoires inoffensives;
- Les restes de ce qui fut un techno-hybride énergétique, apparemment réduit en pièces par des tirs d'explosifs;
- Un ordinateur en parfait état, débranché mais portant en gros caractères la mention "Pas à Vendre";
- Quelques pièces d'ordinateur récupérables;
- Tout autre objet que le Maître de Jeu jugera utile de présenter aux Argonautes, tenant compte que celui-ci sera vraisemblablement en mauvais état et rafistolé de pièces pas nécessairement compatibles.

Malgré leur aspect douteux, il se trouve bel et bien des pièces de marchandises utiles dans cet étalage digne d'un bazar turc. Les prix, par contre, s'avèrent exorbitants comparés à la qualité médiocre des biens. Comme les plus rusés l'auront peut-être deviné, le techno-hybride en morceaux (seul reste son appareillage technologique, suspendu à son squelette) est bel et bien celui dont les traces ont été retrouvés chez Raljik. En dépit des dommages importants qui lui ont été infligés, ses implants mnémo-soniques ont survécu en partie et peuvent être récupérés sans trop de dommages par un ingénieur compétent.

En fouillant à travers les pièces électroniques, ce même ingénieur saura sans peine rafistoler un vieux lecteur de disques sonars pour écouter les bandes auditives. Les boucaniers refuseront cependant obstinément de laisser les Argonautes s'en approcher, prétextant qu'il est déjà vendu à un client particulièrement difficile. Si besoin est, les boucaniers feront comprendre avec des sous-entendus que ce client anonyme, très puissant au demeurant, n'accepte guère que l'on trafique ses biens personnels... Bien sûr, les boucaniers ne seront que trop heureux de détourner l'attention en invitant leurs visiteurs à examiner le reste de leur éclectique marchandise.

Les bandes mnémoniques du techno-hybride, quoique largement effacés par les émanations des explosifs, renferment toujours quelques bandes tordues évoquant les scientifiques Coralliens fouillant les décombres de l'abri où vécut jadis Raljik de même que quelques soldats transportant de lourds appareils. Quelques séquences particulièrement troublantes montrent des plans rapprochés d'embryons humains flottant dans des cuves de liquide amniotique artificiel. Les bandes audio sont d'autant plus révélatrices:

- "(...) Échantillon numéro trois viable, Major. Le développement endocrinien a atteint un niveau stable de 57.6, augmentez les niveaux de pression intraglobulonocytiques..."

- "(...) FRRT (...) Stabilité accrue des embryons deux et quatre. Nous procédons à l'amplification chronogénétique de base 2 en code 833.322 (...) Améliorer l'étanchéité des caissons. Augmentez l'afflux énergétique au maximum..."

«Bien. Amenez les caissons trois et quatre dans le transporteur. Sergent, faites rapport au colonel de nos progrès. Dites-lui que tout avance comme prévu. Aucun Argonaute en vue.» «- Oui major!»

«(...) ne tolère aucune remise en question de mon autorité, lieutenant! Recommencez encore une fois et vous ferez connaissance avec le bourreau! Il n'y aura pas d'insubordination dans mon camp!»

«Parfait! Remplacez le techno-hybride et complétez la procédure de clonage... (...)»

LE COMLOT CORALLIEN

Bien sûr, tout ceci est bien trop beau pour être vrai. Les Argonautes sont pris au piège dans une complexe conspiration instiguée par le colonel Dekober sous l'ordre du Grand Amiral Calloway lui-même. È son insu, le major Lelitt est le dindon de la face dans cette histoire: sous le prétexte d'avoir laissé des Argonautes nuire à la République Démocratique du Corail, le colonel misogyne aura trouvé l'excuse pour mettre aux arrêts l'une des dernières femmes oeuvrant encore dans l'armée corallienne.

L'intention du colonel est fort simple: montant de toutes pièces le clonage factice du capitaine de l'Argonaute, le colonel souhaite donner l'impression que des données tirées d'une analyse herméneutique et numérologique de la Kabbale (à l'instar de celles pratiquées en grand secret par la Fraternité des Abysses) auraient permis de reconstituer, à partir du Cantique de Salomon, les éléments chimiques de la spirale originelle de l'ADN humain grâce à laquelle pourrait être éliminé le virus de stérilité. Une information qui n'a potentiellement pas de prix, et qui n'a cependant pas été transmise au Conseil de la Génétique de l'O.E.S.M. Pour narguer les Argonautes, c'est sur un clone de leur propre chef que les coralliens prétendent avoir tenté leur expérience...

Le colonel Dekober espère que les Argonautes contacteront leur base scientifique secrète sur Lémurien XVII et qu'ainsi sa localisation sera révélée à la République Démocratique du Corail. Le Destructeur Stellaire en orbite veille à contrôler la circulation dans la Nouvelle-Lémurie: une fois le vaisseau amarré pour effectuer le transfert des "clones", s'emparer de l'équipage et les faire avouer ne sera plus qu'un jeu d'enfant. La flotte corallienne fera le reste. Du moins est-ce là l'ambition de la République Démocratique du Corail...

LA DOUTEUSE RESCOURSE DES BOUCANIERES

Grassement payés par Rideid Craie, espion local de Lémuria, lui-même agissant sous la direction de Dekober, les boucaniers s'assureront de livrer leurs pigeons dans les mains mêmes des troupes coralliennes. Ces négociants malhonnêtes ne savent de toute cette histoire qu'une chose: une riche récompense les attend s'ils livrent les Argonautes ainsi qu'un techno-hybride désactivé à la République Démocratique du Corail. Ni les uns ni l'autre ne doivent être blessés ou endommagés de quelconque manière, sous peine de châtement.

Tout le long du voyage monotone, bercés par le roulement saccadé de la nef, le petit peuple n'aura de cesse de harceler les Argonautes pour s'assurer de leur attention et détourner celle-ci de l'androïde qu'ils cachent à l'intérieur. De fait, aucune fenêtre ne perce l'étanchéité malsaine du sinistre et malodorant véhicule. Si besoin est, les boucaniers insisteront sur la nécessité de garder leur route secrète pour éviter que le rassemblement secret de leur peuple ne soit trahi si les Coralliens devaient un jour capturer les héros. Quant à l'androïde polarien, les directives des boucaniers sont strictes: deux d'entre eux veilleront personnellement à ce que personne n'approche la machine. Et pour cause! Ce tas de ferraille n'est nul autre que IGL-00, l'androïde assassin reprogrammé pour la cause d'Aragon Pimoud, alias "l'Empereur Guillaume" des Lions Rouges des Carolines, dont le rôle crucial dans les plans du colonel Dekober...

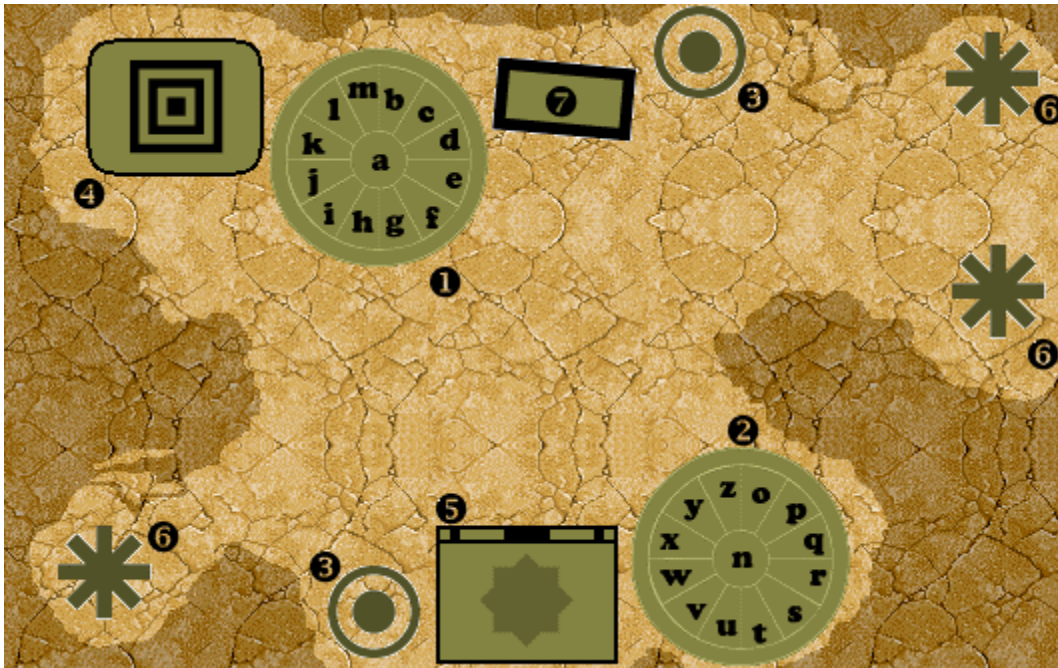
TRAHISON!

Lorsqu'enfin les doubles portes du véhicule pataud s'ouvriront à la lumière, l'éblouissement des Argonautes fera vite place à la stupeur: un bataillon entier de soldats coralliens, disposés en demi-cercle, les tient en joue! Fièremment dressée parmi les uniformes blancs, une belle officière au regard mutin adresse un sourire narquois aux héros médusés: «Comme c'est gentil d'être venus! Vous resterez bien pour le dîner?»

À moins qu'ils n'aient la sottise de transformer la scène en bain de sang, nos héros seront vite désarmés et mis aux arrêts dans le module militaire. Dans le cas contraire, la vingtaine de soldats auront vite réglé le cas des récalcitrants, estourbis par une pluie de rayons paralysants. Selon leur agressivité, les prisonniers seront traités déceimment ou avec rigueur. Karine Lelitt, qui manifestement n'a que peu d'autorité sur ses troupes, insiste auprès de ses hommes pour que les prisonniers civilisés soient traités déceimment. Bien sûr, cela ne signifie pas que quelques brutes sadiques ne voudront pas venger leurs camarades blessés... Le plus agressif des Argonautes (ou encore le plus moche, préférablement un mutant) sera conduit au segment médical (lire «salle de torture») pour y subir un interrogatoire physique et psychologique sous les soins d'un psychochirurgien corallien. L'arrogance des fantassins témoigne clairement leur dédain d'obéir à une femme.

LES PRISONNIERS

La base corallienne se compose de deux modules (scientifique et militaire), de deux génératrices nucléaires, d'un garage et d'un hangar à Scooters. Une muraille presque naturelle, percée d'ouvertures jalousement gardées, protège l'ensemble des bâtiments. Les héros sont rapidement désarmés puis reconduits dans une geôle à haute sécurité dans le module militaire. Peu de temps après, un officier sadique et le tristement célèbre Herkul Herakles, techno-hybride tortionnaire, s'acharneront à tirer des aveux d'un malheureux Argonaute au centre médical du module scientifique. Leurs questions sont simples et répétitives. S'ils ne s'attendent pas à des réponses constructives, ils comptent néanmoins faire un exemple de «cette racaille d'anarchistes».



«Qui vous a envoyé? Que faisiez-vous chez Raljik? Où se cache le reste des troupes? Où est la base des Argonautes? Que faites-vous sur La Nouvelle-Lémurie? Dites-moi ça encore?»

Par bonheur, un événement fortuit (l'est-il vraiment?) survient comme le second prisonnier sera interrogé. Soudainement, les deux génératrices de la base tombent en panne, plongeant les modules hermétiques dans l'obscurité la plus totale. De l'extérieur, de grands cris et un fracas assourdissant annoncent que la base corallienne est prise d'assaut. Dans les ténèbres, le désordre le plus total s'abat sur les troupes: Quels adversaires ont ainsi pu s'avancer sans être découverts?

C'est ce moment qu'a choisi IGL-00 pour intervenir. Démagnétisée, la geôle des Argonautes est privée des barrières énergétiques qui la maintenait close. Ne subsiste comme contrainte qu'une porte d'aluminium aisément défoncée. Dès lors, les Argonautes n'ont que quelques minutes pour quitter la base avant que le major Lelitt ne reprenne le dessus sur ses troupes désordonnées. Un message sans signataire, imprimé sur un Cellophane apposé sur la geôle, laisse aux prisonniers quelques directives:

«Vous avez exactement 8:32 minutes avant que les génératrices ne redémarrent. Les barrières magnétiques des modules ont aussi été sabotées. Récupérez les échantillons 1-3-4 du laboratoire. Rejoignez ensuite le transporteur sans être découverts.»

Une course contre la montre s'annonce. Il appartient au Maître de Jeu de régir le passage du temps. Si l'assaut des (faux) Frères Abyssaux occupera un temps les fantassins, il ne faudra guère longtemps avant que les issues ne soient définitivement fermées, prévenant toute fuite. Franchir les barrières avec le transporteur s'avérera nettement plus difficile et risqué passé ce bref délai.

GUET-APENS

Le retour s'opère comme prévu, sans anicroches ni poursuites. Laissons les aventuriers croire qu'ils ont vaincu... En fait, leur évasion se déroule tel que prévu: aussitôt arrivés à Lémuria, les autorités coralliennes en auront été averties par les "Lions" sans honneur et les collaborateurs lémuriens.

Il suffira aux héros de transmettre leurs coordonnées à leur contact, qui aussitôt entreprendra son discret déploiement par le biais d'un véhicule de transport pour embarquer les aventuriers fourbus... Durant les longues minutes (ou même heures) d'attente, peut-être les plus subtiles remarqueront-ils quelques personnages un peu trop insistants dans la foule bigarrée, peut-être même le major Lelitt, entourée d'une escorte de fantassins, prête à être embarquée dans un fourgon cellulaire pour haute trahison contre la République Démocratique du Corail. Peut-être les remarquera-t-elle aussi, pour les affubler d'un regard méprisant et mauvais (mais n'est-ce qu'une impression?). L'attente est calme, trop calme...

De fait, les autorités de la République Démocratique du Corail n'attendent que la suite de cette mise en scène pour que le véhicule de transport ramène les aventuriers jusqu'à la base secrète des Argonautes, leur permettant ainsi de les débusquer et de les anéantir jusqu'au dernier. Dans le scénario prévu, le voyage de retour se déroulera dans le calme le plus olympien, jusqu'à ce que le repaire caché soit en vue: alors surgiront de nulle part une quinzaine de chasseurs sous-marins, abandonnant le système de camouflage visuel (présent de la Ligue Rouge à leurs alliés et preuve indéniable de leur implication!) qui les rendait invisibles aux sonars! Si les aventuriers n'ont pas prévu le coup en détournant le cap sur une destination bidon (dans quel cas, ils s'exposeront sans doute eux-mêmes à la capture, puis l'interrogatoire forcé!), une scène de massacre s'ensuivra: peut-être qu'avec assez d'habileté et de préparation, la plus grande partie des Argonautes survivra à l'assaut assez longtemps pour s'enfuir, le navire amiral lui-même s'élançant gracieusement dans les abysses. Le repaire, quant à lui, explosera dans le sacrifice héroïque de ses officiers, refusant de concéder leurs ultimes secrets à leurs ennemis.

FIN (?)

Erick-Noël Bouchard © 1998-2001. Tous droits réservés sous peine de torpillage. (en_bouchard@hotmail.com)

Polaris © Halloween Concept par Philippe Tessier. Tous droits réservés.

Découvrez le Royaume des Morts de Baron Samedi!

<http://www.iquebec.com/enb/hpage01d.htm>

Les Chroniques d'Erдор

Jeu de rôles onirique et légendaire



E. N. Bouchard

en collaboration avec J. F. Ducré

Illustré par S. Dallaire et plusieurs autres

Par la folie d'un tyran et la malice des dieux, le glorieux Empire des Cinq Lunes s'est effondré, plongeant dans la déchéance une civilisation millénaire, perverse et merveilleuse. Sur les cendres de Jamir se bâtit la destinée de nouvelles nations aux mœurs étranges, de machiavéliques conspirations, des secrets interdits et des guerres épiques. Entre l'étau de Raten la Destructrice et les luttes ethnocides, est-il un espoir de salut pour Erdor? Cet espoir, il repose dans la Destinée qu'ont confié les dieux impénétrables à une poignée de Héros...

Les **CHRONIQUES D'ERDOR** sont un **jeu de rôles** fantastique et onirique, inspiré des mythes de l'Antiquité orientale et africaine. En tant que Raconteur, le sort d'un monde déchiré repose entre vos mains, inscrivant vos exploits à même la Légende de la Chimère. Une odysée fantastique à découvrir...

- ◆ La description complète d'un **univers fantastique (475 pages)**
- ◆ Un **système de jeu** complet, simple et ouvert, employant deux jeux de cartes standard
- ◆ Plus de **20 peuples fabuleux** aux capacités surprenantes
- ◆ Plus de **15 nations fantastiques** détaillées avec le souci d'un anthropologue
- ◆ Huit formes distinctes et flexibles de **Sorcellerie**
- ◆ Un **atlas**, un **bestiaire** et de nombreux conseils de **mise en scène**, pour débutants ou experts
- ◆ Trois **aventures** complètes, dont une aventure à jouer en solo

FORMAT DISPONIBLE :

- ◆ **LIVRE ÉLECTRONIQUE** (sur CD-ROM): **20,00 \$** +taxes (CAD)
(avec fichiers de musique, assistant de jeu et Acrobat Reader)

Internet: en_bouchard@hotmail.com

Site Web: <http://www.iquebec.com/enb/erdor.htm>