



ANTARES 2
(BEYOND THE GATES OF ANTARES
SECONDE ÉDITION)

LE FRAGMENT CHRYSÉIS

V2.011 A-1

Supplément pour Beyond the Gates of Antares

Version Française

Antares 2 Credits

Auteurs: Rick Priestley, Tim Bancroft

Remerciements spéciaux à : Ant Sharman, Geordie Irvin, Rik Baker, David Horobin
(V1 special thanks: Nick Simmerson, Wojtek Flis, Andrew Chesney)

Principaux testeurs, organisateurs des tests et contributeurs supplémentaires : Dave Baker, Rik Baker, James Buckley, Ruben Lopez Catalan, Matt Cross, Geoff Croudace, Lea Davidson, Ian Duffy, Vance Farrow, Martyn Fellender, Scott Godfrey, Gergely Gombos, Ed Harrington, Jon Harrington, Nicole Sijnja, Rudi Hein, David Horobin, Geordie Irvin, Seb Jacquet, Loik Ménard, Mathias Mesonero, Ben Morris-Taylor, John Murray, Adam Murton, Sam Nolen, Simon Nolen, Tim Oliver, Simon Perkins, David Richardson, Jan Rudolph, Ant Sharman, Ondrej Slezacek, Joshua Teed, Jason Turner

Relecture et contrôle de cohérence : David Horobin, Seb Jacquet, Rosemary Bancroft, Jamie Morris, Stephen Stiles

Figurines originales peintes par : Jez Allum, Andrés Amián, Golem Painting Studio, Andy Hobday, Matt Houghton, Rob Henson, Mandertory Miniatures, Chris Webb, Dean Winson, Darek Wyrozebski, Kirsten Williams, Grzegorz Bereza, Blotz, Sarissa Precision.

Conception des Figurines : Jon Cave, Russ Charles, Wojtek Flis, Steve Saleh, Marco Sano, Paul Sawyer, Des Hanley, Kev White, John Wigley

Traduction et mise en page française : Seb Jacquet (VortexZone.com)

Relecture et remerciements pour l'édition française : Laurent Bur, Didier Derchain, Bruno Michel.

Ce livret est une compilation des différents textes de présentation du livret original *The Chryseis Shard* publié en 2017 par Warlord Games et est uniquement disponible pour le public français.

© Rick Priestley, Tim Bancroft, 2022.

Beyond the Gates of Antares, le logo Beyond the Gates of Antares, Algoryn, Boromite, Lavamite, Isorian Shard, Concord, Ghar, NuHu et Freeborn sont des marques déposées par Warlord Games Ltd. Tous droits réservés.

Notes Structurelles d'Antares 2

Pour faciliter le téléchargement et l'impression des règles, nous avons réparti les règles, le contexte et les listes dans des documents distincts et plus petits. Ce document contient les règles pour le choix des armées, le déploiement et la mise en place du jeu ainsi que les scénarios – les sélecteurs et les règles spécifiques à une faction se trouvent dans les listes d'armée spécifiques et gratuites pour chaque faction. D'autres livres décrivent le contexte dans *Antares 2 : L'Univers* ; les descriptions et les statistiques des armes et des équipements les plus utilisés dans l'univers d'Antares dans *Antares 2 : Jouer une Partie* ; et les règles de base du jeu dans *Antares 2 : Règles du Jeu*, qui contient le moins possible de matériel spécifique à Antares. Tous ces documents peuvent être téléchargés sur antaresnexus.com.

Nous sommes pleinement conscients que cette structure signifie que les règles de base peuvent être utilisées dans d'autres univers et contextes : n'hésitez pas à le faire ! Contrairement aux *Règles de Base*, ce supplément ne concerne que l'équipement Antaréen et ne contient donc aucun indicateur spécifique à Antares.

Il est permis d'imprimer et de photocopier ces règles pour un usage personnel uniquement.

Ce document ne doit pas être distribué ou revendu sous quelque forme que ce soit.

LE FRAGMENT CHRYSÉIS

Ce livret regroupe tous les textes de présentations et de scénarios du second livret de campagne, *The Chryseis Shard* (Le Fragment Chryséis), publié pour la première édition de *Beyond the Gates of Antares*. Il s'agit principalement d'un livret de contexte historique destiné à tous ceux qui souhaitent en découvrir toujours plus sur l'univers d'*Antares*.

En plus des textes de présentation de la campagne et des six scénarios que comptait *The Chryseis Shard*, vous pourrez retrouver à la fin de ce livret les résultats obtenus par chacune des forces en présence en fonction de leur réussite durant la campagne.

La première fois que l'on prit connaissance du désastre du système Chryséis, c'est lorsqu'une capsule de stase fut retrouvée dérivant dans la photosphère antaréenne.

Un vaisseau de ravitaillement Freeborn naviguant sur l'Interface Déterminat-Sénatex capta un signal de détresse lors d'un transit antaréen. Les capteurs identifièrent rapidement une capsule de stase de la Concorde dérivant lentement dans les profondeurs ardentées sous le vaisseau. La capsule fut récupérée par des drones-suspenseurs et transportée à bord du vaisseau Freeborn. De là, on la transporta vers un vaisseau de traitement à proximité, puis vers le Vard Delhren, le vaisseau-capitale de la Maison Delhren.

La capsule de stase contenait trois Boromites de la compagnie minière de Geren'do. Les survivants, gravement secoués, expliquèrent qu'ils étaient les réfugiés d'une catastrophe terrifiante. Ils s'étaient échappés de leur colonie minière à bord d'une minuscule navette de transport à peine capable d'effectuer des voyages trans-antaréens. Leur vaisseau avait été victime de ce qu'ils appelaient «la peste des machines», leurs systèmes tombant inexplicablement dans une cascade de dysfonctionnements critiques. L'équipage s'était réfugié dans les capsules de stase du vaisseau, mais seules six d'entre elles avaient été lancées avant que le vaisseau n'explose. Bien que les Freeborn aient fouillé la région où la première capsule avait été récupérée, ils n'ont retrouvé aucune trace d'autres survivants.

Les Boromites avaient pris soin de n'apporter aucune technologie potentiellement contagieuse dans leur capsule, mais leurs sauveteurs Freeborn étaient plus prudents que jamais. De puissants nanophages ont stérilisé la capsule avant même qu'elle ne soit amenée à bord du vaisseau Freeborn. De telles précautions étaient une procédure standard dans les opérations de sauvetage. Les Freeborn vivaient côte à côte avec des fragments de la Concorde et Isoriens, ainsi qu'avec des technologies plus idiosyncratiques, mais moins sophistiquées, que l'on trouvait dans d'autres sociétés humaines. Ils étaient bien conscients des dangers posés par les intelligences artificielles agressives, mais ne craignaient pas les technologies potentiellement dangereuses. Pour les Freeborn, ces technologies n'étaient rien de plus qu'un moyen d'accéder à la richesse et au pouvoir. Toutes ces actions impliqueraient des risques. Tout cela était convenu.

En tant que race de marchands, de voyageurs et d'explorateurs, les Freeborn avaient depuis longtemps développé de puissantes défenses contre les nanospores invasives et la complexe Intelligence Artificielle Intégrée – ou IMTel – des sociétés voisines. Les grandes Maisons Freeborn avaient recours à certains des systèmes les plus sécurisés de tout l'espace antaréen. Elles possédaient également certains des moyens les plus puissants pour les infiltrer, et il était de notoriété publique que chaque Maison Freeborn abritait des espions et des informateurs, et tous n'étaient pas des humains ou même des machines. Des modules intelligents pouvaient rester silencieusement au cœur des flux de données des protocoles de sécurité d'une Maison, récoltant des informations de manière invisible et discrète. C'est pour-

quoi certains des plus grands esprits parmi les Freeborn étaient engagés dans des protocoles d'espionnage conçus pour corrompre ou simplement surveiller les intelligences artificielles rivales.

Le récit des survivants boromites sur l'effondrement de Chryséis ne pouvait que piquer l'intérêt du Vard Delhren. La Maison Delhren n'était pas une Maison Freeborn particulièrement grande ou puissante. Toutefois, elle bénéficiait d'importants intérêts mercantiles au sud de l'Interface Déterminat-Sénatex. Le Vard avait soigneusement cultivé des contacts diplomatiques avec les Isoriens et la Concorde, en dépit des risques posés par la collaboration avec ces cultures rivales axées sur les machines. Les techniciens de la Maison Delhren avaient une grande expérience du nano-espionnage, et cela comprenait des applications et des défenses contre celui-ci. Ils avaient également réalisé une expérience d'un genre tout à fait unique. L'exploration par les Delhren des portes inexplorées de la région avait récemment permis de découvrir des formes uniques d'intelligences artificielles. Il s'agissait d'intelligences qui avaient évolué loin des influentes IMTel de la Concorde PanHumaine et du Sénatex Isorien. On pensait que ces nouvelles technologies représentaient un potentiel militaire considérable dans leur éternelle lutte pour le pouvoir et la connaissance. Sans conteste, la Maison Delhren détenait des cartes majeures dans le jeu de l'espionnage inter-factionnel. Le Vard Delhren avait parfaitement caché son jeu.

Il était évident pour les techniciens de la Maison Delhren que quelque chose de très inhabituel s'était produit sur Chryséis. Ils comprirent que cela s'était également produit très rapidement. Le récit des mineurs ne fournissait rien de plus qu'une preuve anecdotique, manquant à la fois de données techniques et d'enregistrements objectifs. Malgré tout, cette histoire était aussi intrigante qu'effrayante. D'après les survivants, la colonie minière eut tout d'abord l'impression que quelque chose n'allait pas lorsqu'elle reçut des appels à l'aide fragmentés depuis la planète principale. Les scans de la planète effectués depuis sa station orbitale avant qu'elle ne soit détruite montraient la destruction généralisée des colonies humaines. C'était comme si la planète avait consommé ses habitants.

Les Freeborn étaient naturellement sceptiques devant l'histoire farfelue racontée par les trois Boromites traumatisés. Une corruption aussi radicale d'un fragment planétaire tout entier était considérée comme impensable. La corruption d'un fragment entier n'avait jamais été réalisée sans une stérilisation environnementale. Même les formes les plus invasives de nano-espionnage travaillaient lentement et secrètement, traversant progressivement les multiples niveaux de sécurité pour atteindre les données sensibles et les clés d'accès aux protocoles. Si un fragment était menacé par des protocoles contradictoires, ses propres nanospores réagissaient en cherchant à identifier, analyser et contrer l'intrusion. En cas d'intrusion dans le cœur d'un fragment, les nanophages stériliseraient simplement des sous-fragments entiers, dépeuplant la nanosphère bien avant qu'elle ne puisse être corrompue. Cela ne correspondait pas aux affirmations selon lesquelles Chryséis était tombée en quelques heures. Des vaisseaux spatiaux essayant de s'échapper de l'orbite de la planète avaient explosé dans l'espace.

Quelques semaines après la catastrophe sur la planète principale, les premiers heurts ont commencé dans les colonies minières de Chryséis 3. La planète elle-même était stérile et inhospitalière, sa population humaine ne dépassant pas quelques centaines d'individus. Ils vivaient dans des dômes d'habitation sécurisés car aucun humain ordinaire n'aurait pu survivre aux températures extrêmes ou aux basses pressions atmosphériques qui régnaient à la surface de la planète.

Même cette petite population était éphémère. La majorité des habitants de la planète étaient directement engagés dans la recherche, l'exploration ou le fonctionnement des installations d'extraction. Chrysis 3 était la principale source de matières premières du système et il n'y avait pas grand chose d'autre. La plupart du temps, le processus d'exploitation minière était assuré par des drones et ne nécessitait que peu d'intervention humaine. Pour entreprendre les tâches que les drones ne pouvaient pas faire, et qu'ils préféraient ne pas faire eux-mêmes, les Chrysiens avaient employé les services de mineurs boromites, génétiquement adaptés pour prospérer dans des environnements hostiles, habitués à vivre isolés de l'IMTel. Sous terre, dans les tunnels et les galeries des mines profondes, le rayonnement de fond des roches rendait la nanosphère de la planète inefficace dans tous les cas. Seuls des systèmes physiques et des contacts périodiques avec leur base de surface permettaient aux mineurs de communiquer avec les plus grandes colonies humaines de Chrysis 3 et la planète principale.

Les trois survivants ne purent expliquer comment la contagion avait pu atteindre la colonie minière. Mais quand cela arriva, elle s'avéra aussi mortelle que sur la planète principale. L'une après l'autre, les habitations en surface ont disparu juste après les rapports du désastre. C'est comme si toutes les machines conçues pour protéger les habitants de la planète s'étaient retournées contre eux : les sas se sont ouverts, les machines de recyclage atmosphérique se sont arrêtées ou ont commencé à rejeter un mélange toxique dans les airs, la température des habitations est tombée à des niveaux critiques et les communications ont cessé.

Les Boromites de la station de surface ont vu les habitations tomber les unes après les autres, jusqu'à ce qu'ils comprennent qu'ils seraient les prochains. Mais ils n'étaient pas totalement pris au dépourvu et les mineurs n'étaient pas du genre à rester assis et à attendre que le désastre les rattrape. Le chef et propriétaire de leur entreprise, Tas Geren'do, survivant de six générations de dur labeur, n'avait pas perdu ses précieux jours à s'inquiéter, à s'apitoyer sur son sort ou à éprouver d'autres sentiments totalement étrangers à son espèce. Il avait établi un plan d'action pour protéger les mineurs du mieux qu'il pouvait. La navette de transport de la compagnie avait été préparée. C'était un petit vaisseau planétaire, incapable de résister à un voyage à travers la porte du système vers l'espace antaréen, mais il offrirait au moins une chance à ceux qui s'étaient retrouvés piégés à la surface. Dès qu'il leur parut évident qu'ils seraient submergés, les travailleurs en surface boromites prirent leur vaisseau. Ils se sont dirigés vers la porte du système, et avec un peu de chance, ils seraient récupérés avant que leur vieux vaisseau mal équipé ne soit attiré par la photosphère antaréenne. C'était leur chance. S'ils en réchappaient, ils pourraient prévenir les autres et chercheraient de l'aide.

C'est tout ce que les trois survivants boromites ont pu dire à leurs sauveteurs. Dès qu'ils ont atteint l'espace antaréen, les systèmes de leur navette ont commencé à se fermer. Ils étaient arrivés trop tard – peut-être un appareil corrompu avait été monté à bord avec l'un des membres de l'équipage. Ils avaient pris place dans les capsules de stase du vaisseau, propulsés dans l'espace par la simple décompression, et leurs systèmes se sont activés très loin du vaisseau. Les Boromites étaient certains que la corruption qui avait envahi leur vaisseau serait incapable de les suivre. Ils ne voulaient prendre aucun risque et ont même arraché les nano-transmetteurs implantés dans leurs peaux écaillées, laissant des blessures béantes sur leurs poitrines et leurs épaules.

Quant aux Boromites piégés dans la mine souterraine, les survivants ne pouvaient qu'espérer et faire confiance aux efforts de Tas Geren'do. Au premier signe de problème, la connexion physique entre la station de surface et la mine avait été coupée pour sceller la mine : les conduits de service et les micro-alimentations, les lignes de transmission et les transmits nano-renforcés, les pompes à air et les extracteurs. Les mineurs avaient déjà dépouillé la station de surface de toutes les fournitures et équipements qu'ils pouvaient transporter jusque dans les pro-

fondeurs. Les robustes Boromites étaient facilement capables de survivre pendant des années dans un tel monde souterrain. Dans les galeries les plus profondes, les radiations agissaient comme un stérilisateur naturel sur les nanopores. Ceci, plus que tout, les sauverait probablement de toute corruption de la fine nanosphère de la planète.

Le Vard offrit gracieusement l'hospitalité éternelle de la Maison Delhren aux réfugiés boromites de Chrysis. Les réfugiés eux-mêmes n'eurent pas d'autre choix que d'accepter. Ils devaient leur vie – et leur existence – aux Freeborn. Leur position était délicate : étaient-ils invités ou captifs ? Ils avaient raconté leur histoire et remis de leur plein gré les clés de la porte Chrysienne du mieux qu'ils pouvaient, mais ils n'avaient pas les fréquences de la porte. En cachant quoi que ce soit à leurs sauveteurs, ils seraient très probablement livrés à des agents de la Maison Delhren plus persuasifs que le très urbain Vard. La coopération était clairement dans l'intérêt de tous. En effet, les Boromites espéraient toujours que leurs camarades pourraient être secourus, que Tas Geren'do et le reste des mineurs boromites avaient survécu dans les mines profondes en attendant leur retour.

Bien sûr, le Vard serait honoré d'aider les Boromites dans leur mission humanitaire ! Le Vard Delhren et ses conseillers ont reconnu que leurs invités inattendus étaient des atouts précieux qu'il convenait d'entretenir et de choyer. Plus important encore, les Delhren voulaient garder pour eux le secret du fragment Chrysis. La dernière chose qu'ils voulaient était que les Boromites transmettent la nouvelle aux autres Freeborn, sans parler des mondes de la Concorde. Ce que les Boromites appelaient si pittoresquement une « peste des machines » était manifestement un nouveau développement extrêmement intéressant de l'intelligence artificielle : un fragment dissident. La façon dont un système entier avait été subverti suggérait des protocoles évolutifs d'une virulence stupéfiante transmis à travers la nanosphère au mépris de toute hiérarchie de sécurité. Il ne s'agissait pas d'une hiérarchie militaire du Commandement Combiné de la Concorde, ni même de subtils protocoles « labyrinthiques » utilisés par les très prudents Freeborn, mais ils faisaient néanmoins partie de la Concorde. Si le fragment dissident pouvait être copié et dirigé, le potentiel militaire serait à couper le souffle. Une routine intégrée qui pourrait simplement passer à travers toutes les barrières de sécurité de leurs rivaux était une possibilité irrésistible.

Malheureusement, les techniciens Freeborn n'avaient aucun moyen de se préparer pour faire face à ce fragment dissident. La procédure standard consistait à l'extraction des données de la nanosphère à l'aide d'un échantillonneur de nanopores. Cela permettrait au moins de développer une interface défensive élémentaire. Ici, ils y allaient à l'aveugle. Il n'était pas du tout évident que l'intelligence artificielle chrysienne puisse être échantillonnée de cette manière. Si les Boromites avaient été secourus par une autre Maison Freeborn, l'affaire aurait pu s'arrêter là : une possibilité intrigante et une énigme insoluble. Toutefois, les techniciens de la Maison Delhren étaient fiers de leur expertise. Lorsqu'il s'agissait de techniques de rephénotypage, leurs compétences avaient produit des copies corporelles convaincantes qui occupaient même maintenant des postes clés dans les conseils de plusieurs Maisons Freeborn rivales. Leurs implants de communication étaient suffisamment efficaces pour accéder aux nanosphères locales de presque n'importe quelle configuration en utilisant des interfaces de fragment intégrées.

Les techniciens du Vard en étaient certainement capables. Mais la maison Delhren possédait quelque chose – ou plutôt quelqu'un – de plus compétent encore. Il s'agissait du jeune noble Batu Delhren. Le prince Batu était le neveu du Vard et son plus grand atout – ou le plus sérieux handicap de la Maison, selon le point de vue. Il faisait partie de la famille et chez les Freeborn, les liens du sang sont des affaires sérieuses, pour le meilleur et pour le pire. C'est en raison de ces liens que Batu fut chargé de diriger des expéditions d'exploration vers des mondes récemment découverts par la Maison Delhren. Ces pla-

nètes se trouvaient par delà les portes découvertes au cours de l'expansion des routes Delhren vers l'interface Déterminat-Sé-natex. Batu avait déjà survécu au contact de spores uniques et dangereuses, y compris les spores d'interface biologique : des bionanospores.

Comme tous les membres de haut rang de la Maison Delhren, Batu portait une interface intégrée qui donnait accès au fragment de la Maison. Toutefois, l'interface de Batu avait absorbé par inadvertance des spores provenant des mondes qu'il avait visités, des intelligences parasites que les techniciens de la Maison avaient à peine réussi à contenir. Son intelligence intégrée Freeborn avait fusionné avec ces contaminants pour donner à Batu des pouvoirs remarquables, combinant les qualités de chacun, et en synthétisant de nouvelles capacités inattendues. L'une de ces qualités permettait à Batu de fonctionner comme un fragment autonome, générant son propre type de bionanospores, indépendamment des autres nanospores et sans être lui-même affecté par celles-ci. Batu était unique. Si quelqu'un pouvait percer le mystère du Fragment Chryséïs, c'était bien Batu Delhren !

C'est ainsi que la mission de la Maison Delhren sur Chryséïs fut méticuleusement et secrètement préparée. Bien sûr, peu de secrets parmi les Freeborn sont capables de rester secrets très longtemps : les espions et les informateurs étaient partout. Une fois que les navires et les troupes ont commencé à être rassemblés, les rumeurs sur l'expédition à venir ont commencé à circuler. Les ambassadeurs des autres Maisons, des Isoriens et de la Concorde allaient bientôt savoir que quelque chose d'important était prévu. Les fragments de sécurité Delhren furent renforcés au maximum de leur puissance civile, les unités de contre-espionnage Delhren ont alimenté de fausses rumeurs sur le but et la destination de l'expédition. En quelques semaines, la flotte était prête, et elle serait menée par le propre vaisseau de Batu, le *Poussière de Shamasai des Delhren*, commandé par le commandant Baray Tzulmari. Elle comprendrait des unités techniques spécialement équipées pour faire face aux conditions difficiles de Chryséïs 3, ainsi que des unités militaires pour faire face à toute hostilité potentielle de la part du fragment dissident.

++ DONNÉES ++ CHRYSÉÏS 1

Plus petite des trois planètes intérieures, sa surface est obscurcie par des nuages acides et des tempêtes radioactives. Elle apparaît depuis l'espace comme une sphère jaune vif. Son atmosphère épaisse et corrosive brille dans la lumière réfléchie du soleil. Les Chryséïens ont envoyé de nombreuses sondes pour explorer la planète. Les conditions à la surface sont telles qu'elles ne peuvent durer rarement longtemps, et on sait donc peu de choses sur la composition ou la géographie de la planète. La température à la surface atteint des niveaux suffisants pour faire fondre le métal. Des volcans massifs crachent de la lave depuis le noyau de la planète, formant des rivières et des mers en fusion. La chaleur extrême, les radiations, la pression et l'atmosphère corrosive rendent ce monde impropre à la vie. Son potentiel d'exploitation des ressources reste toutefois inconnu.

Les tempêtes radioactives sont attirées à la surface par le champ de gravité du soleil chryséïen, portant les températures de surface à des hauteurs sans précédent, fouettant les déserts de poussière cristalline dans des vents d'une telle férocité qu'ils surmontent rapidement les champs d'isolation les plus puissants. Comme la planète tourne en s'éloignant du soleil, ces tempêtes se calment pendant la nuit, mais avec une durée de jour de seulement douze heures, il y a peu de répit pour les vents mordants et la poussière chargée d'acide.

++ DONNÉES ++ CHRYSÉÏS 2

La deuxième planète et monde d'origine du système chryséïen est un véritable paradis qui regorge de vie, des profondeurs de ses vastes océans aux sommets de ses montagnes enneigées. Une grande partie du monde est restée à l'état naturel, avec de vastes forêts et plaines qui abritent différentes sortes de mégafaune ainsi que des volées de créatures ressemblant à des oiseaux. Elle n'est que faiblement peuplée, comme c'est généralement le cas avec de tels mondes, ses habitants étant répartis entre des communautés éparées par des vaisseaux provenant de l'espace antaréen, le monde formant une partie éloignée de la Concorde panhumaine. La planète est entourée d'une nanosphère et ses habitants bénéficient de l'attention et de la protection de l'intelligence artificielle intégrée progressiste et éclairée de la Concorde, l'IMTel.

Une communauté chryséïenne typique abrite deux ou trois cents familles dans des hab-domes interconnectés, répartis dans des clairières ou au bord d'une mer calme. Ces communautés sont reliées entre elles par un système de transmats à l'échelle planétaire. Il n'y a pas de routes ou de tubes accélérateurs pour gâcher l'environnement naturel. Une seule station orbitale dessert les transports spatiaux entrants, et les transmats orbitaux à la surface facilitent le transport sur et hors de la planète via cette station.

++ DONNÉES ++ CHRYSÉÏS 3

Le troisième monde du système Chryséïs est une importante source de minerais avec de vastes opérations minières qui s'étendent profondément sous sa surface. Elle est utilisée comme installation industrielle automatisée par les Chryséïens. Aucun humain ordinaire ne vit en permanence sur cette planète aride, sèche et rocheuse. Plusieurs centaines de techniciens et de chercheurs sont présents à tout moment. La plupart des activités d'exploration et d'excavation sont confiées à des drones, mais de nombreuses tâches nécessitent une intervention ou une direction humaine. Ces humains vivent dans des abris fermés à la surface de la planète. Certaines des installations minières souterraines sont exploitées par une compagnie d'ingénieurs miniers boromites. Les Boromites ne sont pas affectés par la mince atmosphère glaciale, et semblent tout à fait heureux de se retrouver dans des régions souterraines hautement irradiées et dépourvues de nanosphère fonctionnel.

La planète n'est pas entièrement dépourvue de vie, car ses roches abritent des formes de vie bactériennes primitives. Les parties abritées de la surface sont couvertes d'algues synthétisant la lumière qui se développent en monticules sphériques de boules lâches de fils d'algues. La forme de vie la plus évoluée est une bactérie, dont la taille peut atteindre 1 mm, qui forme des colonies en forme de flèche s'élevant de la surface du monde comme des stalagmites. Dans certaines régions, ces monticules coniques sont si étendus qu'ils deviennent presque impénétrables. Les chercheurs ont découvert que les monticules de surface ne sont que la pointe de structures qui s'étendent profondément sous terre et qui se connectent entre elles pour former des réseaux de tunnels d'une complexité déconcertante.

Chryséïs 3 possède une seule lune de taille moyenne appelée Thretu, qui est encore plus stérile que sa planète. La lumière réfléchie du soleil du système éclaire partiellement la surface de la planète la nuit. Thretu est inhabitée mais sert d'orbitale pour les vaisseaux spatiaux en route vers et depuis Chryséïs 3.

1 – ENNEMI IDENTIFIÉ

La destruction du monde de Xilos par le vortex des Bâisseurs fut rapidement suivie d'une perturbation du Nexus antaréen qui se propagea dans tout le Déterminat. Ses effets ont été ressentis jusqu'à l'Interface de la Concorde plus à l'Ouest et aux frontières de l'espace Isorien à l'est. Les vaisseaux spatiaux empruntant les routes éloignées vers ces régions dépeuplées furent déroutés par des portes qui avaient changé de position ou, dans certains cas, qui avaient complètement disparu. Un certain nombre de vaisseaux ne sont jamais arrivés à destination ou n'étaient même pas revenus de leur mission de routine. Même l'Intelligence Artificielle omnisciente et infaillible de la Concorde PanHumaine – l'IMTel – était incapable de prédire le cours de l'effondrement ou de dire où, ou si, il se terminerait.

La perte de Xilos et de ses trésors technologiques des Bâisseurs porta un sérieux coup à l'amalgame multicouche d'intelligence artificielle intégrée qui formait l'élément exécutif de la Concorde PanHumaine. L'IMTel examina les données récupérées par l'expédition de Xilos. Les enregistrements ont été passés au crible, des conjectures proposées et des projections émises. Tous les scénarios possibles donnaient une probabilité proche de zéro quantum. Avec des preuves si maigres à sa disposition, l'IMTel était plongé dans une paralysie d'incertitude qui ne pouvait être corrigée que par l'acquisition de nouvelles données. Aussi spéculative que soit toute tentative d'analyse, il y avait un certain nombre de faits troublants qui ne pouvaient être niés. Avant la destruction de Xilos, son plus grand trésor avait été corrompu par l'ennemi : d'une manière ou d'une autre, les Isoriens avaient découvert le secret de Xilos.

Qu'est-ce qui avait amené les Isoriens sur Xilos ? Comment étaient-ils arrivés là, surgissant comme de nulle part au cœur de la planète juste avant sa destruction ? Les Isoriens avaient-ils libéré les énergies destructrices des Bâisseurs plutôt que de laisser les secrets de la planète tomber entre les mains de la Concorde PanHumaine ? Ou bien les envahisseurs isoriens avaient-ils exploité le pouvoir de Xilos pour semer la destruction sur le reste de l'humanité afin de servir un but insondable qui leur était propre ? L'apparition soudaine des forces du Sénatex sur Xilos avant sa destruction et la vague d'effondrements antaréennes qui s'ensuivit semblaient être une énorme coïncidence, et l'IMTel ne croyait pas aux coïncidences, encore moins lorsque cela impliquait les Isoriens.

Ce qui restait de la force expéditionnaire de Xilos avait fui la destruction de la planète. Les pertes étaient élevées, tant en vaisseaux qu'en hommes. Seuls la rapidité d'esprit et le courage sans faille du chef de l'expédition, le Commandant-en-Chef Kamrana Josen, avaient permis de sauver des vies qui auraient pu être autrement perdues. Les données tirées du fragment de l'expédition, ainsi que les nombreux artefacts matériels récupérés pendant l'exploration de la planète, prendraient des années à être analysées. Même une évaluation préliminaire suggérait la possibilité de plusieurs technologies des Bâisseurs jusqu'alors inconnues. L'interface de l'expédition avec les fragments restants de l'IMTel approuva les actions de Josen comme se rapprochant du résultat optimal supérieure à huit-sept quantum. Josen était officiellement un héros : l'IMTel le disait. L'indice de commandement de Josen augmenta de plusieurs points dans toutes les catégories de compétences clés. C'était une glorieuse affirmation de l'efficacité des protocoles de sélection et de nomination de l'IMTel.

Il n'était guère surprenant que Kamrana Josen soit nommé à la tête de l'ensemble de la force du Commandement Combiné de la Concorde PanHumaine du secteur. Cette force avait pour mission d'enquêter sur la propagation des perturbations à travers les portes locales, de recueillir des données et d'évacuer les mondes éloignés menacés d'effondrement. La nouvelle mission n'avait non seulement un but scientifique ou humanitaire,

mais également militaire, et pour laquelle Josen était en position logique de diriger. Si l'effondrement avait effectivement été orchestré par les Isoriens, cela pouvait être le signe d'une nouvelle attaque contre la Concorde par les forces du Sénatex. Une telle attaque, une percée dans les régions peu habitées du sud du Déterminat et dans les zones supérieures de la Synthèse Vorle, rendrait l'ensemble du Déterminat vulnérable. C'était une extension logique de l'expansion implacable des Isoriens dans l'est du Déterminat. Au cours des cinquante dernières années, des dizaines de mondes indépendants avaient été absorbés par le Sénatex. L'ambition isorienne dans la région était déjà un sujet de préoccupation stratégique.

La perte du transporteur *Standard-Quatre* de la Concorde en route vers le sud du Déterminat confirma qu'une autre porte s'était refermée. Le non-respect du calendrier par le vaisseau fit l'objet d'une brève enquête, sa trajectoire suivie et sa disparition finalement retracée jusqu'à la colonie de Chryséïs. Il s'agissait d'un monde de la Concorde PanHumaine qui se trouvait dans l'Interface Concorde-Déterminat, l'une des nombreuses planètes qui formaient un îlot de domination de la Concorde entourée de plus petits mondes indépendants de peu d'importance ou d'intérêt. L'escadre d'investigation s'attendait à trouver la porte du système déplacée ou peut-être complètement disparue. Tel était le modèle de perturbation qui avait émergé jusqu'alors. En fait, l'emplacement de la porte et le modèle de reconnaissance des clés se sont avérés intacts et inchangés. L'IMTel absorba cette information inattendue et se dit stoïquement que, dans un univers imparfait, les probabilités subquantiques devaient parfois donner des résultats positifs. Une sonde d'acquisition de données fut dûment envoyée dans le système, mais n'est pas revenue. Une seconde sonde n'en revint pas davantage. Finalement, d'une escadre de reconnaissance envoyé en mission dans le système, un seul vaisseau revint. Il s'agissait du vaisseau laissé en arrière-garde aux confins du système. Les deux autres vaisseaux de l'escadre avaient soudainement cessé toute communication lorsqu'ils atteignirent les planètes intérieures. C'était un scénario qui suggérait une activité hostile, avec une probabilité de neuf-sept quantum. Il n'y avait pas à discuter des chiffres.

Le commandant Kamrana Josen prépara ses forces, prenant personnellement le commandement de la flotte qui se préparait à entrer dans le système Chryséïs. Les fragments exécutifs du commandement stratégique de la Concorde prédisaient une action. Il était impossible de dire avec une simple certitude quantique quel ennemi avait pris possession du système, ou quelle forme cette opposition pourrait prendre. Les fragments du renseignement élaborèrent des scénarios hypothétiques contre différents ennemis, des Isoriens aux implacables Ghars qu'ils avaient découverts que très récemment et n'avaient pas encore complètement évalués. Josen avait affrontés les deux lors de la mission sur Xilos et ne se faisait aucune illusion sur leurs capacités. Une force de combat mixte fut rassemblée, comprenant des éléments humains et des drones, tous préparés pour un largage orbital. Tous les systèmes ont été préparés pour le combat pendant que la flotte se rassemblait près de la porte Chryséienne. On renforça le blindage des vaisseaux et des drones-captures furent déployés en vue de la bataille. Toute l'expédition fut placée sur le pied de guerre – préparation de combat Jaune-Un. Peu de gens à bord du vaisseau amiral de Josen s'attendaient à ce que cela reste ainsi.

La flotte de la Concorde entra dans le système Chryséïs et fut accueillie par un silence inconfortable. Le babillage routinier des communications inhérentes au monde le plus petit et le moins peuplé de la Concorde PanHumaine noyait normalement ses capteurs lorsqu'un vaisseau franchissait une porte. C'était une cacophonie qui durait quelques secondes avant que les

filtres du vaisseau n'isolent les balises orbitales et les canaux de sécurité rigoureusement définis nécessaires à la navigation. Mais quand la flotte arriva, il n'y avait rien. Tout avait disparu : les communications extérieures, les balises, rien ne subsistait. La flotte entreprit une trajectoire trans-solaire vers le seul monde habité en permanence du système, Chryséïs 2, la seule planète du système avec sa propre orbitale de transfert, la destination présumée du transporteur disparu de la Concorde.

Kamrana Josen consulta les éléments de la flotte et adopta une approche prudente de la cible, ne sollicitant que très peu les moteurs à annihilation gravitationnelle au-delà de Sol 5 à son aphélie. Cette lente approche permit de recueillir un maximum de données. Malgré cela, les fragments stratégiques du Commandement Combiné de la Concorde allaient être déçus. Les projections se sont multipliées sans aboutir à la moindre conclusion. Ce qui était inconnu restait – pour l'essentiel – inconnu.

Ce n'est que lorsque la flotte décéléra près de la principale planète Chryséïenne que les centres de surveillance purent recueillir des données d'observation à longue portée. L'orbitale de la planète avait été réduite à l'état de débris avec ce qui devait être le transporteur perdu, ainsi que d'autres vaisseaux plus petits et plus fragiles. La configuration des débris suggérait que les vaisseaux et l'orbitale avaient été déchirés par des explosions internes. La planète avait subi une attaque, c'était une évidence, mais il n'y avait aucun signe de l'agresseur. Les sondes-récupérateurs de la flotte ont échantillonné le nuage de débris à la recherche de résidus des nanopores ennemies. Elles ne sont revenues qu'avec des particules de spores et aucun indice sur l'identité de l'agresseur. Certaines sondes ne sont pas revenues, disparues sans laisser de trace, engendrant une autre impossibilité technique à laquelle les fragments IMTel de la flotte allaient devoir faire face.

Alors que la flotte de la Concorde se plaçait en orbite haute, ses drones-captors détectèrent enfin une vie. Il s'agissait d'un vaisseau qui avait pris position derrière la planète, le rendant entièrement invisible durant l'approche de la flotte. La dévastation des colonies éparpillées sur toute la planète se révélèrent pour la première fois. Partout il n'y avait que la mort et la destruction, mais ce n'est qu'à certains endroits isolés qu'il y avait des signes réels de conflit. Les ruines des dômes d'habitation jonchaient les principales colonies, comme si elles avaient été soudainement déchirées de l'intérieur. Un mystérieux vaisseau ennemi fut rapidement identifié. Il s'agissait d'un vaisseau Freeborn appartenant à la Maison Delhren : le *Poussière de Shamasai des Delhren*.

Très loin, au milieu des ruines de la plus grande colonie, apparurent les seuls signes de vie humaines de toute la planète Chryséïs 2. La première tentative de communication avec le vaisseau Freeborn provoqua une réponse immédiate et totalement inattendue. Les fragments de sécurité se sont enflammés et ont brûlés, et les systèmes de défense automatisés sont entrés en action. Les capteurs des drones ont alors scintillé hors du fragment puis ont disparu. Deux vaisseaux de reconnaissance à l'avant-garde de la flotte furent soudainement frappés par les défaillances de plusieurs systèmes avant d'être eux aussi détruits. Les propres fragments de combat de la flotte avaient réagi si rapidement qu'avant que le Commandant Josen ne s'en rende compte, sa flotte s'était élevée au-dessus de la menace, se positionnant dans l'espace au-dessus du disque sombre planétaire. En quelques secondes, les formations aéroportées de la Concorde s'élancèrent à travers l'atmosphère, protégées par leurs enveloppes hyperluminiques, en direction des Freeborn à la surface de la planète. Parmi eux, des drones de toutes formes et de tailles. Les escouades aéroportées humaines utilisaient leurs s-chutes pour se poser sur la position ennemie tandis que les machines atterrissaient aussi près que possible de leur cible. En un instant, l'expédition de la Concorde passa d'une approche prudente à un assaut total. L'IMTel avait réagi avec une efficacité mécanique : elle avait été attaquée ; la seule source possible de l'attaque avait été identifiée ; l'IMTel frapperait alors avec toute la puissance dont disposait le Commandement Combiné de la Concorde.

Le Commandant-en-Chef de la Concorde et le Prince Batu Delhren regardaient les lumières de l'écran de commandement qui dansaient entre eux. Le réseau clignotait régulièrement pour afficher une holo-représentation différente des combats à la surface de la planète. Cela ne révélait rien que les deux hommes ne savaient déjà.

– Je regrette profondément d'avoir été la source d'un tel désagrément, soupira Batu, alors que l'holo devenait rouge sang, révélant une image de Batu lui-même entouré des restes des troupes aéroportées à terre.

Kamrana Josen n'avait pas été choisi pour cette mission sur Chryséïs en raison de ses talents de diplomate. Il n'avait pas délibérément lancé une attaque à grande échelle contre une équipe d'exploration Freeborn entièrement pacifique dirigée par un membre de la famille régnante Delhren. C'est arrivé comme ça. Josen était un soldat et s'il semblait perdu à trouver une réponse, ce n'était pas seulement qu'une impression.

– J'espère que vos hommes ont pu faire une récupération complète de leurs tissus, ajouta Batu.

– C'est le cas, Prince, répondit le Commandant, manifestement plus heureux d'avoir affaire à des faits concrets. Vingt-sept récupérations complètes de cortex par stase. Deux réversions d'avant-mission, j'en ai peur. Cinquante deux régénérations complètes par cuve avec une projection de succès de neuf-neuf-quantum. Le reste, réanimation mineure et régénération locale des tissus. Un sujet totalement irrécupérable.

– Je suis désolé.

– Ce n'est pas votre faute, Prince.

Le Prince Batu Delhren se souvint de l'apparition soudaine des soldats de la Concorde et des combats rapides mais mortels qui ont suivi. Il se souvint d'un soldat qui tirait à la carabine plasma et de la brève impression qu'il perdait le contrôle. Puis l'obscurité. Le corps du soldat se tordait sous l'énergie destructrice du champ de nanites personnel de Batu. C'était un vague souvenir. Oui, c'était vraiment de sa faute.

– Si nous devons travailler ensemble, je crains qu'il y ait d'autres malentendus, dit Batu. D'après le peu que nous savons de ce fragment, il est presque impossible d'éviter la corruption de l'interface primaire. Les données que nous avons extraites des restes des noeuds de l'intelligence artificielle du fragment suggèrent que nous avons eu affaire à un simple résidu. Juste une fraction de la puissance qui a détruit le monde de Chryséïs.

– Nos systèmes de sécurité refusent de s'interfacer avec tout ce qui vient de la planète. Toute la flotte est passée à une enveloppe hermétique. On peut à peine se parler entre nous !

Le Commandant Josen jeta un coup d'oeil au visage décharné du jeune aristocrate. Jeune ? Était-il si jeune ? Il y avait quelque chose de terrifiant chez Batu Delhren. Quelque chose qui suggérait une force intérieure considérable. Quelque chose de dangereux.

– Même chose pour le *Poussière Shamasai des Delhren*, reconnut Batu sans se détourner de l'holo-champ, qui montrait maintenant la position de la flotte de la Concorde en orbite haute. Vos techniciens ont déjà des copies sécurisées des données de stase récupérées à la surface. Peut-être, pour éviter tout nouveau malentendu, il serait préférable de diviser nos forces.

C'est ce que Josen pensait déjà. Peut-être était-ce son instinct de soldat qui se rebellait à l'idée de partager le contrôle, mais c'était aussi une précaution évidente. Un seul fragment de combat corrompu et les deux forces pourraient facilement se retrouver dans un conflit qu'elles n'auraient ni voulu ni souhaité.

– C'est entendu ! dit Josen, un peu plus enthousiaste que nécessaire.

L'holo-champ se rafraîchit une nouvelle fois pour révéler un schéma du système : la planète principale Chryseïs 2, la planète intérieure Chryseïs 1, et la troisième planète Chryseïs 3 avec sa lune Thretu. Le fragment dissident devait être soutenu par un noyau d'intelligence artificielle sur la planète intérieure ou la troisième. Deux planètes et deux forces. Ils avaient un plan.

2 – À LA RECHERCHE DE L'ORIGINE

Après avoir échappé à l'émergence de la porte et la destruction de Xilos, le réseau antaréen traversa des perturbations et des transformations sans précédent depuis des siècles. Des mondes entiers avaient disparu de l'espace antaréen, leurs portes s'étaient enfoncées profondément dans le Nexus, hors de portée des vaisseaux les plus robustes. D'autres avaient changé de position au point de rendre les routes connues soudainement incertaines et les voyages, longtemps considérés comme routiniers, sont devenus soudainement périlleux. La perturbation du tissu de l'espace inter-dimensionnel était quelque chose que les Sénatexis d'Isori comprenaient mieux que quiconque. La maîtrise de la technologie des Bâtisseurs par les Isoriens était inégalée dans tout l'espace antaréen. Même la grande civilisation rivale de la Concorde PanHumaine était loin de la compréhension du Sénatex sur ces questions. Le force d'intervention transdimensionnelle isorienne dirigée par le Drone-Commandeur Xan Tu était arrivée sur Xilos juste à temps. En se servant d'une nouvelle forme de stabilisateurs dimensionnels, bien qu'encore non testés, les Isoriens avaient réussi à contenir la porte d'entrée involontairement libérée dans le continuum espace-temps par les malheureux explorateurs de la planète. Toutefois, si les technocrates isoriens avaient sauvé le Nexus d'un effondrement immédiat, il n'était pas certain qu'ils aient mis fin à la menace.

La force d'intervention de Xan Tu se retira aux bordures extérieures de l'Interface Déterminat-Sénatex. Les systèmes contrôlés par les Isoriens étaient proches des planètes indépendantes du Déterminat. Beaucoup d'entre eux ne furent absorbés par le Sénatex qu'au cours des dernières décennies. Leurs fragments présentaient encore des excentricités des cultures locales que les troupes isoriennes trouvaient exotiques et parfois déroutantes. C'était une bonne position pour poursuivre la mission qu'ils avaient commencée, car on ne savait toujours pas ce qui était arrivé à la nouvelle porte. Il était vital de savoir si la stabilité du Nexus était menacée de façon permanente, et ce qui pouvait être fait pour rétablir son équilibre si c'était le cas. Des troupes fraîches et des technologues arrivèrent d'Isori pour épauler la mission de Xan Tu. Des vaisseaux isoriens sondèrent les régions adjacentes de l'espace du Déterminat. Des émissaires isoriens furent envoyés sur des mondes indépendants – où ils n'étaient pas toujours les bienvenus – ainsi qu'auprès des Maisons Freeborn qui étaient naturellement plus familières avec les dangers de l'espace local.

Bien que la perturbation ait été ressentie dans l'ensemble du Nexus, son impact le plus important s'était produit dans les régions situées au sud et à l'est de la porte de Xilos. C'était l'une des régions les moins peuplées du Déterminat. Au cours de balayages successifs de la surface antaréenne, les Isoriens étaient en mesure d'établir des modèles de perturbation de l'espace-temps. Ils se sont progressivement concentrés sur une région qu'ils pensaient être le foyer de l'anomalie. Quelle que soit l'urgence, il ne s'agissait pas d'un processus qui pouvait être facilement précipité. Les études loin des mondes contrôlés par les Isoriens ne pouvaient être entreprises qu'en «passant» par les portes de systèmes potentiellement hostiles. Les choses progressaient régulièrement, jusqu'à ce qu'une question soit portée à l'attention de Xan Tu, dont l'esprit mécanique finement réglé calcula qu'elle nécessitait une action immédiate si elle ne remettait pas en question toute la mission isorienne, et peut-être même le destin du Nexus.

Les Isoriens avaient depuis longtemps établi une ambassade sur l'Éclat des Delhren, l'un des vaisseaux de la Maison Freeborn Delhren en orbite autour de l'étoile Delhren III. Le vaisseau et d'autres possessions planétaires périphériques de la Maison Freeborn se trouvaient à proximité de la région qui intéressait Xan Tu et son expédition. Par conséquent, l'ambassade isorienne sur place avait été renforcée par des agences de collecte

d'informations humaines et mécaniques. De subtiles modules IMTel s'étaient infiltrés dans les protocoles de sécurité de la Maison où elles avaient silencieusement et efficacement recueilli des données. Le fait que le Vard Delhren était parfaitement conscient de cela, et qu'il saisissait chaque opportunité pour alimenter les Isoriens en informations – et en désinformation – à son propre avantage était quelque chose que les deux parties comprenaient. Telle était la nature de la diplomatie entre des cultures imbriquées dans les technologies du Septième Âge. Toutefois, parmi les flux d'informations transmis pour analyse, il y avait la nouvelle de l'arrivée de trois réfugiés boromites. Ils avaient été retrouvés à la dérive dans une capsule de stase dans l'espace antaréen, transportant des nouvelles d'un fragment dissident qui avait submergé leur monde lointain.

Bien que les Isoriens aient appris beaucoup de choses sur les plans de la Maison Freeborn grâce à leurs sources, ils ignoraient presque totalement la cause du désastre sur Chryséis. Ce n'était guère surprenant, car même les Freeborn ne savaient que très peu de choses avec certitude. Les survivants boromites n'apportaient aucun fait à analyser, aucun fichier d'observation à examiner, et – en fait – aucune donnée d'aucune sorte à voler. L'idée même d'une brèche dans un fragment aussi grave que l'événement décrit par les Boromites était aussi inimaginable pour l'esprit froid de Xan Tu que pour les techniciens Delhren. L'IMTel Isorien examina les événements au crible et élaborera une hypothèse, prédisant une possibilité de sept-sept quantum que la destruction de Chryséis soit liée à la perturbation spatio-temporelle qu'ils avaient déjà identifiée. L'IMTel avait de bonnes raisons d'arriver à cette conclusion, l'emplacement de la porte de Chryséis étant aussi proche de la source de la perturbation qu'il était possible de l'estimer. Malgré cela, l'IMTel travaillait avec une marge d'erreur de deux-trois quantum. Pour une intelligence artificielle qui ne pouvait pas se tromper, c'était une situation inconfortable à gérer. Mais les conséquences d'avoir raison étaient trop dangereuses pour être envisagées et impossibles à ignorer. La dernière chose que le Sénatex voulait était que d'autres explorateurs Freeborn libèrent une fois de plus les pouvoirs insondables des Bâtisseurs dans l'espace antaréen. Une fois, c'était déjà trop !

Xan Tu rassembla ses troupes et, suivant de près l'expédition Freeborn, arriva dans le système Chryséis trois jours plus tard. Sa nature humaine suggéra que la planète habitée du système serait le premier port d'escale de l'expédition. Ne possédant plus rien de si gênant, Xan Tu stationna sa petite flotte discrètement en orbite autour de la petite planète intérieure de Chryséis 1. Sans doute en partie de sa volonté mécanique de toujours commencer par le commencement, Xan Tu souhaitait éviter une confrontation directe avec la flotte Freeborn ou de la Concorde qui s'était mise en orbite autour de la planète principale. Découvrir que les Freeborn et la Concorde faisaient cause commune dans cette expédition était moins une surprise pour Xan Tu que le fait qu'il ne l'ait pas prévu avant.

L'approche du Commandant isorien s'avéra correcte. Alors que la flotte s'approchait de la planète intérieure, ses technologues avaient identifié une traînée inexplicablement dense de débris de nanites, un nuage porteur menant d'un monde à l'autre. Quoi qu'il soit arrivé aux habitants du système Chryséis, cela avait commencé ici, sur la planète intérieure, et avait migré vers l'extérieur, porté par les vents solaires.

La planète qui évoluait sous les coques de leurs vaisseaux rutilants était une boule brillante de nuages à la couleur jaune sale, un monde dont l'atmosphère était si dense qu'il était impossible de voir quoi que ce soit de sa surface. Des drones d'imagerie au sol furent envoyés pour cartographier la surface de la planète et rechercher des anomalies. Les sondes lancées dans l'atmosphère révélèrent que, quelle que soit la source des nanopores que les Isoriens avaient découvert dans l'espace, toute

nanosphère que la planète aurait pu avoir était désormais rendue inerte par les tempêtes de radiations intenses à sa surface. Loin des déserts de poussière cristalline, des volcans géants crachaient le noyau liquide de la planète dans des rivières de lave et des mers de roche en fusion. Le jour, les températures s'élevaient suffisamment pour faire fondre le métal et l'extraordinaire combinaison de la chaleur et de l'effet gravitationnel du soleil tout proche transformait l'épaisse couche de poussière d'oxyde en tourbillons destructeurs. Pendant les courtes nuits de la planète, ces éléments s'atténaient, les températures baissaient et les ouragans se calmaient, déposant la poussière abrasive en couches épaisses du pôle jusqu'à l'équateur. C'était un endroit peu propice à la vie, qu'il s'agisse de matières vivantes ou mécaniques, et un environnement inhospitalier, même pour une expédition isorienne correctement équipée.

Les opérations en surface n'étaient possibles que pendant les courtes nuits de la planète. Les activités devaient être limitées dans le temps en raison de la combinaison mortelle des intenses radiations, de la chaleur et de la pression. Les drones étaient mieux à même de résister à cet environnement physiquement difficile pour les êtres vivants, qu'ils soient humains ou Tsan Ra. Les niveaux élevés de radiation rendaient les communications difficiles, et il était impossible d'établir une nanosphère, même localisée. Qu'il s'agisse de machines ou autres, les Isoriens jugèrent nécessaire de protéger leurs explorateurs avec des iso-drones, des drones projetant une barrière de champ-suspenseur, une bulle protectrice pour isoler les explorateurs de l'atmosphère. Limités à de courtes périodes d'exploration en raison des conditions, les progrès étaient inévitablement lents.

L'image de la surface était presque impossible à reconstituer, noyée dans une masse confuse de nuages jaunâtres et de roches sombres de couleur ocre. Quelque part, en bas, l'équipe d'atterrissage approchait de sa cible.

Des signaux intermittents confirmaient leur progression vers la machine dissimulée sous une épaisse couche de poussière chryséienne. Les fragments analytiques du vaisseau l'avaient baptisée «*l'Origine*».

– Fenêtre de transmission ouverte, Commandant.

C'était la voix équilibrée de l'unité d'observation elle-même qui lui parlait.

– Reconstituez *l'Origine*, répondit-il.

Les yeux des officiers des opérations de Josen suivaient le tourbillon des nuages chargés d'acide, à la recherche des signes de vie de l'équipe d'atterrissage. C'était la troisième tentative de récupération des données de l'enveloppe de l'épave du cœur de la machine-esprit.

– Temps de contact, T quatre quatre-vingt secondes, Commandant.

Cette fois, c'était le plus jeune des officiers des opérations de Josen qui parlait, Bar Riga Straka. C'est la première mission de combat de Straka et sa voix avait un soupçon d'incertitude.

Quatre cent quatre-vingts secondes ! Ils devraient être visibles d'un moment à l'autre. Si seulement l'atmosphère pouvait s'éclaircir un peu. Les niveaux de radiation étaient si élevés que les contacts entre vaisseaux étaient limités. Même ce visuel était relayé par des drones autonomes situés au-dessus de la planète, en orbite, bien au-delà des dangereuses ceintures de radiations qui rendaient dangereuse la mise en orbite rapprochée de la flotte.

– Inclusions identifiées, annonça l'unité d'observation avec un désintéret apparent.

Le commandant Josen jeta un coup d'œil à l'image partiellement résolue où l'unité d'observation mit en évidence une série de points sombres. L'équipe de débarquement avançait sous la couverture des iso-drones qui la coupaient effectivement du vaisseau. À mesure que les taches sombres apparaissaient, l'équipage semblait se détendre.

Toutefois, des progrès furent obtenus et les Isoriens identifièrent un certain nombre de structures anormales sur et sous la surface de la planète. Il s'agissait en fait d'épaves de vaisseaux d'exploration, sans doute envoyés par les Chryséiens eux-mêmes et depuis longtemps rendus inopérants par les conditions difficiles et enfouis sous la mouvante poussière d'oxyde.

Après trois jours de recherches méticuleuses, Xan Tu fut confronté à un autre problème, peut-être plus grave. L'arrivée des vaisseaux de la Concorde avait déjà été anticipée par l'IMTel, avec une probabilité dépassant le seuil de neutralité qui s'élevait à plus de neuf-neuf quantum dans un délai de soixante-sept. Il s'agissait néanmoins d'un problème, car bien que les vaisseaux de la Concorde gardaient leurs distances – autant qu'ils le pouvaient compte tenu de la puissance de feu dont disposait Xan Tu – ils commencèrent à lancer leurs propres opérations au sol dans les zones de recherche déjà identifiées par les Isoriens.

Cela tourna rapidement en une course à la découverte. Bientôt, les explorateurs isoriens et ceux de la Concorde s'affrontaient sur les sites d'exploration, à la recherche de la source de la contagion qui révélerait une partie du secret de la destruction de Chryséïs.

Tout semblait se dérouler enfin comme prévu.

– Inclusions identifiées, annonça à nouveau l'unité d'observation.

Là, de l'autre côté de la projection, il y avait d'autres taches sombres, d'autres iso-drones approchant la cible depuis la direction opposée. Il y avait une autre groupe de débarquement, une autre force là où il ne devrait pas y en avoir, qui était soudainement apparue de nulle part.

– Unité d'observation, vérifiez le statut de l'anomalie de duplication des données.

Josen avait parlé sans hésitation ; les instincts aiguisés par des années de combat s'étaient fusionnés avec les données de la surface dans le fragment opérationnel.

– Négatif, neuf-neuf double quantum, fut la réponse.

Pas de réflexion alors. Les deux signaux étaient réels. L'un ne pouvait être que le groupe d'atterrissage. Et l'autre ? Était-ce les Isoriens ? Plus précisément, qui est qui ?

Les deux groupes étant entourés de champs d'isolement, il était impossible de le savoir.

– Quels sont vos ordres, Commandant ? demanda l'officier des opérations, sa paume ouverte posée sur l'actionneur lumineux qui enverrait les drones-balises plonger dans l'atmosphère pour récupérer l'équipe d'exploration jusqu'au transmat orbital.

– Retirez-vous, répondit-il sans lever les yeux de la projection où les deux forces commençaient à converger. Nous ne pouvons pas les aider maintenant, Straka. Ils sont livrés à eux-mêmes.

3 – CIBLEZ LA BASE DE CHRYSÉIS

Les Freeborn de la Maison Delhren cherchèrent dans la photosphère antaréenne les cinq capsules de stase boromites perdues mais n'en retrouvèrent aucune trace et finirent par abandonner tout espoir. On supposa que les capsules restantes étaient tombées dans le brasier au cœur d'Antarès et avaient été consommées avec leurs occupants. Mais ce n'était pas le cas. La raison pour laquelle les chercheurs étaient incapables de découvrir les capsules manquantes était qu'elles avaient déjà été retrouvées. Ce n'est que par hasard qu'une capsule avait dérivé loin des autres pour être récupérée par les Freeborn quelque temps plus tard. Les cinq capsules manquantes avaient été retrouvées par une patrouille de reconnaissance ghar et transportées à bord du vaisseau-capital du Haut Commandeur Karg 12-40-9.

Les techniciens de Karg reconnurent les vaisseaux récupérés pour ce qu'ils étaient : des capsules de stase de conception standard de la Concorde. La technologie de stase était au-delà des capacités, de la compréhension ou de l'appréciation des Ghars, un produit de la science des abominations. Aucune tentative n'avait jamais été faite pour étudier cette technologie, mais de telles capsules pouvaient être ouvertes en utilisant rien de plus sophistiqué que la force brute, employée généreusement. Les capsules conçues par l'IMTel avaient été construites pour protéger leurs occupants quoi qu'il arrive, et ainsi les Boromites furent finalement récupérés vivants, bien que très secoués. Le soulagement des occupants d'avoir survécu à l'épave de leur vaisseau s'est rapidement dissipé en réalisant qu'ils étaient tombés dans les griffes des impitoyables Ghars.

Les Boromites sont une race notoirement têtue, dont l'esprit ne cède pas facilement à la persuasion ou même à la torture. Après avoir interrogé leurs prisonniers pendant plusieurs jours, tuant plusieurs d'entre eux au passage, les Ghars décidèrent d'utiliser une autre méthode pour obtenir les informations qu'ils voulaient. Les Ghars utilisèrent une simple greffe cérébrale pour transférer les souvenirs les plus récents des prisonniers Boromites dans des «récepteurs» ghars. Il s'agissait de découper une partie du cerveau du donneur et de la greffer sur celui d'un sujet plus docile. La procédure tuait certainement les donneurs et probablement la plupart des receveurs, mais c'était un sacrifice qui valait la peine d'être réalisé. Une douzaine de parias ghars, dont le nombre ne manquait pas, se sont portés volontaires pour ce travail. Qu'ils aient personnellement considéré que le sacrifice en valait la peine est une autre question, mais il est peu probable que cela ait pu un tant soit peu troubler l'esprit du Haut Commandeur Karg. C'était pour le bien de l'Empire après tout.

Les parias ainsi greffés étaient devenus fous à cause de la chirurgie radicale et irréversible. Toutefois, leurs délires ont permis aux Ghars de reconstituer une certaine image des événements. Ils n'ont pas tout à fait compris l'histoire du fragment dissident ou ce que les souvenirs des survivants ont appelé «la peste des machines». De telles histoires fantaisistes de technologie dévoyée et déviante étaient sûrement monnaie courante parmi les abominations. Seuls les Ghars, avec leur technologie supérieure et ancestrale, étaient dignes de confiance. En effet, l'une des caractéristiques de la trahison du rebelle Fartok était sa volonté d'utiliser des machines et des armes capturées. Nul doute que les rebelles finiraient par le regretter, tout comme ces réfugiés avaient des raisons de craindre le sort qui leur était réservé.

Les Ghars étaient bien plus intéressés par le système Chrysis lui-même que par les problèmes mesquins des abominations qui y vivaient. La flotte de Karg parcourut le sud du Déterminant pendant des semaines. Il était à la recherche d'une nouvelle planète qui pourrait servir de base opérationnelle au-delà des frontières de l'Empire Ghar. Jusqu'à présent, la flotte n'avait rien trouvé. Des dizaines de vaisseaux de reconnaissance avaient été perdus en traquant les signatures de portes au plus profond de la photosphère antaréenne. Les vaisseaux ghars avaient une

portée limitée par rapport à ceux de leurs ennemis, et étaient moins résistants aux chaleurs et pressions extrêmes qui prévalaient dans les profondeurs de la photosphère. Cela signifiait que de nombreuses portes plus profondes leur étaient inaccessibles s'ils ne savaient pas exactement où elles se trouvaient. Le temps nécessaire pour localiser et ouvrir une porte pouvait s'avérer fatal.

La mission de Karg touchait à sa fin. Ses vaisseaux avaient déjà prolongé le temps qu'ils pouvaient passer en toute sécurité dans le firmament antaréen. Les vaisseaux-ravitailleurs de la flotte avaient depuis longtemps fait demi-tour pour rentrer chez eux et leurs derniers combustibles seraient nécessaires pour atteindre le monde le plus proche de l'Empire Ghar. La patrouille qui avait découvert les capsules de stase était le dernier rapport, la dernière chance de trouver une passerelle. À part les capsules à la dérive, tout ce que les éclaireurs avaient trouvé était l'interminable photosphère flamboyante d'Antarès s'étendant au-delà de la portée limitée de leurs capteurs.

La nouvelle d'un système à portée de main changea la donne. S'il y avait une chose que les Ghars abhorraient encore plus que leurs dégénérés ennemis, c'était l'échec ! La position de Karg en tant que Haut Commandeur et successeur tout désigné du Commandeur Suprême lui donnait le pouvoir et l'autorité sur les autres Ghars bien moins chanceux. C'est pourquoi on lui avait confié cette mission, une première étape vitale dans l'expansion de l'Empire Ghar vers le sud. Un succès rendrait sa position virtuellement inattaquable. Un échec l'affaiblirait, quelle que soit l'habileté avec laquelle il parviendrait sans aucun doute à transférer la responsabilité à ses subordonnés : il introduirait le doute et donnerait de l'eau au moulin de ses rivaux.

Les parias greffés fournirent un compte-rendu assez confus de l'emplacement de la porte Chrysiéenne. Elle était assez proche de leur position actuelle pour que la flotte puisse l'atteindre en quelques jours. Sans doute quelques éclaireurs supplémentaires devraient être envoyés avant que la position exacte et la clé de la porte ne soient découvertes. Les vaisseaux de la flotte, de plus en plus branlants, tiendraient le coup suffisamment longtemps – du moins, la plupart d'entre eux. Karg comprenait très bien que les missions d'exploration comme celle-ci étaient une affaire risquée. Il fallait s'attendre à des pertes. C'est pourquoi il s'était assuré que son vaisseau de commandement était le plus grand, le plus solidement construit et le mieux protégé de toute la flotte.

Lorsque la flotte de Karg arriva dans le système de Chrysis, elle se dirigea directement vers la planète Chrysis 3. Les deux mondes intérieurs orbitant de l'autre côté du soleil furent à peine considérés par les Ghars. Aucun ne semblait présenter un grand intérêt, mais la troisième planète semblait convenir parfaitement à leur objectif. Les ressources en minerais, abondantes et variées de ce monde, permettraient aux Ghars de construire une importante base avancée. La flotte se plaça en orbite autour de la planète et les ingénieurs commencèrent à préparer leurs vaisseaux. Ceux qui avaient été endommagés avaient grand besoin de réparations avant de pouvoir braver le nouveau firmament antaréen. Deux vaisseaux étaient si endommagés qu'ils ont été cannibalisés pour leurs pièces. Pendant que la maintenance de la flotte se poursuivait, les Ghars commencèrent la construction d'une base sur la planète.

Les ouvriers ghars ont rencontré quelques machines humaines errantes, qui semblaient observer leurs efforts avec une indifférence toute mécanique. En fait, pour la nanosphère planétaire, les intrus ne représentaient pas plus que des animaux. Même s'ils pouvaient constituer une menace, le faible profil technologique des Ghars empêchait le fragment dissident de les détruire comme il avait si facilement détruit les précédents occupants de la planète. Pour le moment, les machines observaient et les Ghars les ignoraient.

Les Ghars avaient terminé la plupart des travaux sur leur flotte en orbite avant de subir une attaque inattendue. À l'insu de Karg, un vaisseau de reconnaissance du Prospérat Algoryn avait suivi sa flotte tout au long de sa mission, tout en restant hors de portée des capteurs archaïques ghars pour éviter d'être détecté. Le vaisseau de reconnaissance avait observé la flotte lorsqu'elle avait franchi la porte de Chryséis avant de retourner sur le monde du Prospérat le plus proche pour faire son rapport.

Se croyant entièrement en sécurité, Karg vit ses forces attaquées avant qu'il ne soit pleinement préparé à combattre. Il n'avait pas construit de réseau de gravité quantique ni érigé de défenses contre les envahisseurs. Des capsules de largage algorynes tombèrent depuis l'orbite jusque sur la base ghar à moitié achevée et des enveloppes hyperluminiques transportaient des équipements lourds à la surface de la planète. La bataille fit rage pendant quatre jours et à la fin, les Ghars triomphèrent ! Karg n'avait pas encore compris que cette victoire était en partie due à la réaction du fragment dissident, pour lequel les Algoryns représentaient une menace bien plus évidente que les Ghars. Toutefois, une chose était certaine : les Ghars l'avaient emporté !

Le Haut Commandeur Ghar, Karg 12-40-9, n'avait aucune idée que sa flotte de combat avait été suivie par un vaisseau de reconnaissance algoryn. Ce n'était guère surprenant, car le vaisseau en question n'était pas un vaisseau de reconnaissance ordinaire, mais un vaisseau appartenant toutefois à la Division Spéciale des forces armées algorynes, l'organisation secrète connue sous le nom de DS. L'armée algoryne comptait parmi les forces de combat les plus efficaces de tout l'espace antaréen et la Division Spéciale était son corps d'élite le plus efficace.

Le vaisseau de reconnaissance était équipé d'un nouveau type de bouclier qui le dissimulait totalement du réseau de capteurs rudimentaires des vaisseaux Ghars. Le bouclier avait été mis au point par une équipe de scientifiques chevronnés de la DS à l'aide de technologies récemment découvertes par les extraterrestres Tchaxtch sur un monde ancien et désormais abandonné au-delà des frontières du Prospérat. Bien qu'ils ne soient pas humains, les Tchaxths étaient membres du Prospérat Algoryn : le plus grand des nombreux blocs commerciaux et de défense parmi les mondes qui composaient la région connue sous le nom de Déterminat

Le dispositif de protection à bord du vaisseau de reconnaissance algoryn n'avait pas encore été validé pour le service commun. Tant qu'il ne serait pas perfectionné, il resterait l'un des nombreux systèmes expérimentaux soumis à des essais de combat avec la DS. En plus de développer de nouveaux systèmes d'armes, la principale responsabilité de la DS était de garder ces développements hors de portée de leurs ennemis, en particulier les sociétés qui se reposaient sur l'intelligence artificielle de la Concorde PanHumaine ou du Sénatex Isorien. Un agent de la DS préférerait mourir plutôt que de laisser une arme secrète tomber entre les mains de l'ennemi. Et au fil des années, beaucoup furent appelés à le faire. Toutes les armes expérimentales étaient équipées de destructeurs à nanophages capables de réduire instantanément l'appareil et ses nanopores en de simples atomes.

Le vaisseau de la DS n'était qu'un de ces vaisseaux, bourré de technologies expérimentales, qui faisait partie d'une importante flotte que la division utilisait à des fins d'évaluation. L'accès à ce type d'armes secrètes donnait à la DS des capacités uniques qui lui permettaient souvent de se voir confier des missions jugées trop dangereuses pour les formations Vector algorynes. Et c'était là l'une de ces missions. Un escadron de reconnaissance équipés d'un occulteur suivait la flotte de combat ghar depuis des mois, retournant périodiquement jusqu'à l'avant-poste du Prospérat le plus proche pour rendre compte des progrès réalisés. Alors que la flotte ghar se dirigeait vers le sud, les Algoryns préparèrent une importante force pour l'intercepter. Les vaisseaux ghars, bien plus lents, étaient faciles à suivre, et les Algoryns purent amener des forces de mondes éloignés pour préparer l'attaque. Rapidement une armée entière se tint prête sur l'un des avant-postes les plus au sud du Prospérat, une planète de transit entre le Prospérat et les mondes périphériques

dans l'Interface Déterminat-Sénatex. Cette région se trouvait au sud de l'ancien secteur de Zyran, lui-même source de conflit entre les Isoriens et les Algoryns, au cœur d'une guerre depuis plusieurs décennies, connue sous le nom de Guerre de Zyran.

Le parcours de la flotte de combat ghar la mena bien au-delà des limites du Prospérat Algoryn. Elle avait voyagé plus profondément dans l'espace antaréen que toute autre flotte ghar avant elle. Un certain nombre de vaisseaux ghars furent perdus à cause de la dégradation de leurs coques dans la photosphère antaréenne. L'itinéraire de la flotte traversait des régions extraterritoriales sur lesquelles aucun commandant algoryn n'avait jamais eu de juridiction officielle. Il n'y avait aucun moyen pratique pour le Haut Conseil d'Algor de diriger des opérations à une si grande distance. La DS avait déjà accepté le mandat du conseil pour agir au-delà des limites des frontières militaires du Prospérat. Ce mandat officiel conférait à un commandant des pouvoirs plénipotentiaires en tant que représentant du Haut Conseil. Il s'agissait d'une autonomie rarement accordée, normalement utilisée uniquement en cas de menace grave pour l'État. Les Optimats du Haut Conseil d'Algor ne renoncèrent à leur autorité qu'avec grande réticence.

Le mandat fut accepté avec joie par la Conseillère-Générale de la DS, Ess Ma Rahq. Celle-ci monta à bord du puissant cuirassé *Radiance* et la flotte algoryne se mit en route pour intercepter les Ghars. Conformément à la pratique habituelle des Algoryns, la mission fut baptisée *Force d'Intervention Radiance*, du nom de son vaisseau de commandement. Ess Ma Rahq avait rapidement accédé au pouvoir, après avoir mené la poursuite du traître Tar Es Janar au sein du Haut Conseil. Les Rahq et les Janar étaient d'anciens et redoutables rivaux. L'opportunité d'envoyer en exil l'un des commandants les plus célèbres du Prospérat avait ouvert à Ess Ma sa propre voie vers une autorité encore plus grande. Elle prit le commandement de l'opération *Radiance*. Un succès au combat renforcerait encore sa réputation. Elle avait déjà établi son contrôle sur la DS, dont les autres membres du Conseil se remettaient volontiers à son autorité naturelle. Ils se disputaient son approbation, rivalisant les uns avec les autres par des démonstrations de loyauté toujours plus prodigieuses. Quelques anciens commandants s'accrochaient à leurs propres ambitions, mais leurs partisans étaient âgés et peu nombreux, leur pouvoir s'estompant progressivement à mesure que celui d'Ess Ma Rahq grandissait.

Plus important encore, elle avait le soutien des Rahq, l'un des plus grands *mochs* de l'Optimat algoryn, avec une tradition de service inégalée, même par les Janar.

La Force d'Intervention se dirigea vers la porte empruntée par la flotte Ghar. L'escadron de reconnaissance avait maintenu une surveillance étroite de la zone immédiate et établi la position et la clé de la porte en préparation de l'arrivée de la flotte algoryne. Bien que considérablement plus rapide que les vaisseaux archaïques ghars, la progression à travers la photosphère tourbillonnante était nécessairement lente, et il fallut quelques semaines avant que la *Force d'Intervention Radiance* ne pu se rassembler autour de la porte. Les éclaireurs signalèrent que plusieurs vaisseaux ghars avaient déjà renforcé l'ennemi depuis l'espace antaréen, mais qu'aucun n'avait encore quitté le système situé au-delà. L'ensemble de la force ghar était toujours confinée près de la porte du système et prise dans le piège que le commandant algoryn lui avait tendu. Les éclaireurs ouvrirent une brèche dans la porte. Les vaisseaux algoryns établirent un schéma du système et reconnurent la troisième planète à une distance sûre. Ils ont observé la flotte ghar engagée dans des réparations orbitales et firent une première estimation des forces ennemies. Les Ghars construisaient une base sur la planète. Les vaisseaux de reconnaissance n'ont pu détecter aucun système de défense orbitale. Les Ghars étaient mal préparés pour contrer une attaque. C'était une erreur qui allait leur coûter cher !

La force d'intervention algoryne franchit la porte de Chryséis en adoptant un arc de cercle plus restreint, et qui l'amena au cœur du système, jusqu'à la troisième planète. Les énormes cuirassés et les transporteurs lourds algoryns n'avaient ni l'accélération des vaisseaux de reconnaissances plus agiles ni leurs dispositifs de protection expérimentaux. Alors que la

flotte progressait vers le soleil, Ess Ma Rahq et son équipe de commandement n'avaient aucun moyen de savoir si la force d'intervention en approche avait été repérée. Parmi les innombrables corps astraux d'un système solaire inconnu, il était peu probable que la flotte soit repérée. Les éclaireurs ne signalèrent aucun mouvement de la flotte ghar. Il semblait que le plan avait fonctionné. L'ennemi avait été pris par surprise. Même la base planétaire ghar semblait inachevée avec peu de défenses visibles. La Conseillère-Générale Ess Ma Rahq prépara ses forces pour l'assaut.

Les Algoryns frapperaient en deux vagues. La première attaquerait la flotte ghar au mouillage, visant à annihiler les vaisseaux ennemis en orbite avant qu'ils ne puissent s'échapper. La seconde larguerait la force d'intervention algoryne sur la surface de la planète, pour éliminer les forces terrestres ghar et détruire leur base. La flotte algoryne soutiendrait ses propres troupes terrestres depuis l'espace et refuserait tout soutien orbital à son ennemi.

Comme par hasard, la flotte ghar avait presque terminé ses réparations lorsque l'attaque algoryne débuta. De nombreux vaisseaux ghar effectuaient des vérifications dans l'espace, y compris son énorme vaisseau de commandement. Ceux-ci étaient équipés et faisaient route vers un espace ouvert lorsque la première attaque algoryne s'abattit sur le reste de la flotte au mouillage. Les vaisseaux en orbite furent transformés en boules de feu ardentes. Bien que les Algoryns n'aient eu aucun moyen de le savoir, la plupart des vaisseaux qu'ils avaient détruits étaient des vaisseaux auxiliaires utilisés comme plateformes de récupération et de stockage, et n'avaient pratiquement aucune capacité de combat. La majeure partie de la flotte ghar avait échappé au piège. Elle ne tarda pas à se dresser à l'horizon, consciente du danger et prête au combat.

La seconde vague de vaisseaux algoryns se tenait au-dessus du site de construction ghar. Les forces algorynes tombaient des transporteurs lourds, les capsules blindées transportant les troupes dans l'atmosphère. De plus grandes armes et des glisseurs plongeaient vers la surface de la planète, protégés par des enveloppes hyperlumineuses, des traînées violettes flamboyantes émaillant le ciel rose comme un filet aérien. Les forces algorynes avait provoqué une surprise totale. Les défenses périphériques des ghar furent envahies presque sans perte. Lorsque les attaquants atteignirent les sections les plus complètes de la base, les Ghar étaient prêts à riposter. Les troupes ghar surgirent comme de nulle part, derrière et tout autour des Algoryns, utilisant les tubes de transport souterrains de la base pour se déployer au cœur des combats. Les bunkers défensifs montés en surface firent des ravages parmi les attaquants. Les Algoryns avancèrent sur le site de construction, en ne laissant qu'une traînée de destruction derrière eux. Les installations ghar tombaient les unes après les autres.

Alors que la flotte de combat ghar se déplaçait pour engager les vaisseaux algoryns de la première vague, la décision d'Ess Ma Rahq de diviser sa propre flotte commença à être potentiellement désastreuse. Les vaisseaux ghar étaient inférieurs à ceux des Algoryns dans tous les domaines, sauf en nombre, mais à courte distance, l'armement archaïque des Ghar était presque aussi puissant que celui de leur ennemi. Les vaisseaux ghar au mouillage qui avaient échappé à la destruction commencèrent à s'activer.

Les Algoryns faisaient maintenant face à des ennemis dans deux directions à la fois et étaient incapables de maintenir leur avantage initial. La flotte algoryne aurait pu faire face à la situation facilement si elle avait été unie, mais ainsi divisée, la flotte allait devoir combattre. La seconde vague était déjà engagée dans l'opération de débarquement. Il n'y avait aucun moyen pour elle d'intervenir avant plusieurs heures. Si les Algoryns se retiraient, toute l'opération de débarquement serait compromise. Ess Ma Rahq n'avait pas d'autre choix que de continuer à se battre. Les Algoryns comptaient sur la supériorité de ses vaisseaux et de sa technologie pour vaincre le nombre et la brutalité des Ghar.

Alors que la bataille orbitale faisait rage au-dessus de la surface de Chryséïs 3, les troupes au sol rencontraient elles aussi des problèmes inattendus. Inexplicablement, elles perdaient des éléments de combat entiers de leur structure de commandement, comme si toutes les unités avaient été frappées par une matrice subversive en même temps. L'effet fut si soudain que les équipements furent mis hors service avant que leurs systèmes de sécurité aient pu lancer le protocole standard pour conserver le contrôle manuel. Les armes et les équipements cessèrent tout simplement de fonctionner !

Sur un monde avec une fine atmosphère irrespirable, c'était fatal. Sans la protection des champs d'isolation de leurs combinaisons, les troupes algorynes furent forcées de recourir à des respirateurs mécaniques. De nombreuses unités se retirèrent dans des dômes de secours pour être arrachées de la surface grâce à leurs balises de détresse. Quelle que soit l'arme utilisée par les Ghar, elle était nouvelle et dangereuse. La contagion se propagea à l'un des vaisseaux en orbite, qui commença rapidement à dériver, tous les signes vitaux ayant disparu. Ses moteurs ne cessaient de vaciller tandis qu'il se dirigeait vers une longue orbite, s'enfonçant dans les profondeurs de l'espace. Après la perte du premier vaisseau, des protocoles complets de stérilisation furent initiés contre une intrusion de nanopores de catégorie 1. Il s'agissait d'une procédure d'urgence utilisée uniquement lors de la lutte contre les cultures avancées de l'IMTel telles que la Concorde ou les Isoriens. Avec l'efficacité typique des Algoryns, l'ordre fut lancé en quelques instants. Malgré cela, deux autres vaisseaux commencèrent à dériver avant que le danger ne soit écarté. Les deux autres vaisseaux suivirent le premier dans le néant.

Avec les forces terrestres évacuées ou perdues au sol, les Algoryns retirèrent les deux parties de leur flotte dans l'espace, distançant facilement les vaisseaux ghar qui tentaient de les poursuivre. L'attaque fut un désastre total et Ess Ma Rahq n'avait d'autre choix que de réévaluer la situation. Battre en retraite dans l'espace antaréen serait humiliant, mais elle n'était pas stupide ; gaspiller plus de vies et de vaisseaux ne lui ferait aucun bien, ni au Prospérat Algoryn. Cette nouvelle arme ghar était un terrible choc. Il était difficile d'imaginer que des créatures aussi grossières puissent développer quelque chose d'aussi sophistiqué ou d'aussi performant. Les Ghar étaient des créatures notoirement conservatrices, attachées à une technologie archaïque qui n'était plus utilisée depuis des milliers d'années. Serait-ce le premier signe d'une alliance entre les Ghar et une autre race bien plus avancée ? Les Ghar auraient-ils fait cause commune avec la Concorde PanHumaine ou les Isoriens ? Cela semblait impensable, une contradiction avec tout ce que les Algoryns savaient des Ghar. Une réponse devait être trouvée. Pour le moment, les restes de la *Force d'Intervention Radiance* auraient suffisamment de travail pour s'occuper des blessés et des réparations essentielles.

– Techniciens au rapport ! claqua la Conseillère-Générale de la Division Spéciale Ess Ma Rahq.

Le tableau de commandement devint silencieux, et les officiers de la passerelle de la conseillère-générale échangèrent des regards nerveux. Même ses gardes du corps semblaient tendus, serrant fort leurs carabines plasma pour se rassurer.

Le portail de la passerelle de commandement glissa en silence sur son champ suspenseur pour révéler la silhouette voûtée du conseiller technique en chef de la flotte, Du Tan. Comme la grande majorité des techniciens, Du Tan était du bas *leger* Servile, et lorsqu'il vit l'estimée conseillère-générale, sa posture s'affaissa encore plus.

– Je ne me rappelle pas avoir donné l'autorisation au personnel technique d'entrer sur la passerelle, Conseiller.

C'était une remarque sèche, mais le protocole avait été respecté, et Du Tan commença son explication.

– Pardonnez-moi, Conseillère-Générale, dit-t-il, la section de récupération a été compromise et toutes les communications avec le reste du vaisseau ont été isolées pour éviter une brèche dans le cœur du vaisseau.

– Mais c'est impossible, Conseiller. Même un Servile le sait !

– Oh oui, Conseillère-Générale, haleta-t-il.

Du Tan était l'un des scientifiques les plus anciens et les plus accomplis de la Division Spéciale, un expert en technologie de l'armement, et l'un des grands esprits algoryns. S'il avait appartenu à une autre race, il aurait certainement joui d'un grand honneur et du respect universel. Il était malheureusement né au sein d'un peuple qui réservait ces sentiments à ses meilleurs guerriers.

Les yeux d'Ess Ma Rahq se sont rétrécis. Malgré son attitude dédaigneuse, elle avait confiance dans le jugement de son conseiller technique en chef lorsqu'il s'agissait de telles questions. Elle l'avait nommé elle-même, en faisant une demande spéciale au Haut Conseil pour transférer le scientifique vieillissant à cette mission.

Si Du Tan pensait qu'il y avait une possibilité de brèche dans le noyau, elle ne doutait pas que ce soit vrai. Pourtant, c'était une capacité technologique bien au-delà de celle des Ghars. Même les subvertisseurs ennemis les plus destructeurs ne pouvaient pas pénétrer au-delà d'un niveau des fragments militaires algoryns sans activer les défenses qui protégeraient le réseau complexe des fragments du danger.

– C'est une nouvelle arme alors.

Elle savait soudain pourquoi leurs forces avaient rencontré des défaillances de systèmes sans précédent, pourquoi les unités s'étaient retirées du champ de bataille avant même de rencontrer l'ennemi.

– Il semblerait que ce soit le cas, répondit Du Tan tranquillement.

Elle se renfrogna. C'était la Concorde – elle n'en avait aucun doute désormais. L'empire des machines cherchait depuis des années à entrer en conflit avec les Algoryns. Ils avaient essayé de placer un espion au sein du Prospérat, le traître Tar Es Janar, mais elle avait déjoué ce complot et assuré le bannissement de l'ancien général disgracié. Les machines-esclaves chercheraient-elles à se venger d'elles-mêmes ? *Peut-être, mais c'était peu probable*, pensa-t-elle.

La Force d'Intervention Radiance avait été préparée dans le plus grand secret. Même elle n'aurait pas pu deviner que la mission aurait amené la flotte sur cette planète. Si c'était le cas, elle avait un avantage sur l'ennemi : de toutes les forces militaires algorynes, seule la Division Spéciale était équipée pour faire face à une menace de ce type. Détruire la flotte de combat ghar serait une victoire importante. Ramener une arme subversive secrète de la Concorde à Algor pourrait sauver le Prospérat tout entier !

4 – COURSE JUSQU'AUX COLLINES

Tas Geren'do n'avait pas chômé depuis que les mineurs boromites s'étaient cloisonnés dans leur mine. Il n'avait fallu que peu de temps aux ingénieurs qualifiés pour installer des systèmes de survie et d'alimentation électrique, faire l'inventaire de leurs réserves et ouvrir des puits de ventilation vers la surface. Ces ouvertures vulnérables étaient protégées de la nanosphère corrompue de la planète par des scellés et des stérilisateurs.

Dans les profondeurs, les niveaux de radiation étaient dangereusement élevés pour des humains ordinaires, si élevés que les nano-systèmes conventionnels étaient impossibles à utiliser. C'était l'une des raisons pour lesquelles les Boromites étaient venus sur Chryséïs. Les Boromites résistent à des niveaux de radiation, de températures extrêmes et de variations de pression bien plus élevés que pratiquement tous les autres morphes humains. Ils ont été créés pour travailler dans de telles conditions et pire encore, exposés aux radiations cosmiques et au vide des mines d'astéroïdes. Les hommes de Geren'do étaient habitués à l'obscurité saturée de radiations. Ils étaient aussi habitués à travailler avec des câbles physiques nano-renforcés contre les radiations. Ces mêmes dispositifs qui protégeaient des radiations les alimentations électriques et les iso-lignes boromites servaient également à les isoler de la nanosphère. L'équipement minier vulnérable était contrôlé par des micro-alimentations et contenu en toute sécurité dans des gaines nano-imperméables. C'était une nécessité dans les conditions difficiles des mines. Cette même technologie permettait aux Boromites de survivre indépendamment de la nanosphère de la planète.

Il ne fallut pas longtemps pour que Tas Geren'do se sente suffisamment sûr de son isolation pour envoyer des équipes à la surface. La communication ouverte était jugée trop risquée. Chaque jour, une équipe de trois mineurs quittait la mine par l'un des nouveaux puits de ventilation, explorait les environs immédiats et revenait. Une fois assuré qu'il n'y avait plus de danger immédiat, et les Boromites ont commencé à construire des abris plus éloignés, de petits îlots depuis desquels ils pouvaient organiser des expéditions plus longues vers les colonies en surface.

Un jour, alors qu'une équipe d'éclaireurs creusait dans le sol pour construire un abri, leur foreuse perça une couche alvéolaire souterraine. Cette couche était connue pour être le résultat de l'activité de la seule forme de vie significative de Chryséïs, un minuscule microbe qui était également responsable de la création des flèches qui parsémaient la surface de la planète. On avait découvert il y a longtemps que sous les flèches, le sol avait été creusé, créant une couche alvéolée de tunnels souterrains, certains comme de simples pores traversant le sol, d'autres assez grands pour qu'un homme puisse s'y tenir debout.

Lorsqu'il entendit parler de la découverte des tunnels, Tas Geren'do réalisa que les mineurs avaient trouvé un moyen de se déplacer d'un endroit à l'autre sans être vus. Les tunnels constitueraient un refuge à proximité d'où ils pourraient étendre leurs communications autour des travaux de la mine. Les tunnels étaient bien trop peu profonds pour bénéficier de la protection des roches radioactives qui protégeaient la mine des nanospores. Au lieu de cela, les Boromites se sont contentés d'un équipement basique, posant les iso-lignes d'une station à une autre pour faciliter les communications. C'était un travail laborieux, mais ils purent finalement atteindre les habitations les plus proches. Ces colonies avaient été abandonnées depuis longtemps et étaient désormais désertes, à l'exception de quelques sondes ou machines errantes, que les Boromites évitaient autant qu'ils le pouvaient.

La découverte du camp ghar fut un choc pour les Boromites. Ils observèrent les envahisseurs commencer la construction de leur base opérationnelle dans la plaine sous la chaîne de mon-

tagnes où des opérations minières automatisées avaient été menées les jours précédant la catastrophe. C'était à une bonne distance de la mine de Geren'do, mais désormais les Boromites avaient construit un réseau d'avant-postes qui s'étendait sur des centaines de kiloyan dans toutes les directions. Des capteurs reliés entre eux et protégés par des nœuds de stérilisation permettaient aux Boromites d'observer l'activité autour de leur mine et bien plus loin encore. Même si un avant-poste devait être découvert ou corrompu, la contagion ne se répandrait pas dans le système. Au début, Tas Geren'do soupçonnait les Ghars d'être responsables de la destruction de la nanosphère de la planète et du désastre qui s'en suivit. Si tel était le cas, il s'agirait d'un développement remarquable pour une race aussi résolument primitive, qui ne possédait même pas de nanotechnologie fondamentale. Les Boromites allaient bientôt faire une autre découverte qui remettrait en question cette hypothèse.

Profondément au-delà des montagnes, dans la région des hautes terres vers le pôle nord, une équipe de Boromites signala une concentration inhabituellement élevée de machines errantes. La région était dépourvue des bio-tunnels naturels qui avaient permis aux mineurs d'explorer le sud sans s'exposer. Ils établirent des camps provisoires dans des grottes et d'anciennes exploitations minières. Il était trop risqué de poser des iso-câbles qui pourraient être repérés par des machines un peu trop curieuses, et les Boromites n'avaient donc aucun moyen de communiquer avec leur base principale. Ils pénétrèrent profondément dans les montagnes. Plus ils avançaient, plus ils rencontraient de machines, et plus ils prenaient soin de se dissimuler aux yeux de tous. Finalement, ils découvrirent où toutes les machines se dirigeaient. Il s'agissait d'une exploitation minière de drones toujours fonctionnelle. C'était le premier signe que quelque chose avait survécu à la catastrophe.

Les mineurs savaient qu'il s'agissait de quelque chose d'important. Pourquoi cette exploitation fonctionnait-elle encore alors que tout le reste avait été détruit ? Ils étaient obligés d'enquêter. Se cachant parmi les tunnels et les galeries de la mine, les Boromites observèrent des centaines de drones extraire et transporter le minerai à travers les grottes et les cavernes et découvrirent finalement où il était emmené. C'était une gigantesque caverne sous la montagne. En son cœur se trouvait une étrange machine, un enchevêtrement de lumières et de polymères, pulsant comme une créature vivante, de la vapeur chaude s'échappant de ses entrailles par des événements béants sur sa surface. C'était le cœur de l'intelligence artificielle de la grande machine-esprit du Fragment Chryséïs. C'était le Locus.

À la suite des combats sur la surface orageuse de la planète la plus intérieure du système, la flotte du commandant de la Concorde Josen fit route vers Chryséïs 3 où son expédition rétablit le contact avec le *Poussière de Shamasai* de Batu Delhren, en orbite. Beaucoup de choses se sont passées depuis que les commandants rivaux s'étaient séparés de la planète principale, chacun étant parti dans des directions différentes : la force de la Concorde vers Chryséïs 1 et les Freeborn vers le monde plus lointain, Chryséïs 3. Les Isoriens, leur mission apparemment accomplie, avaient disparu du système Chryséïs, ou bien s'étaient totalement dissimulés. Les Freeborn avait localisé les mineurs de Geren'do et les avait réunis avec leurs trois camarades sauvés des profondeurs de l'espace.

Bien que Kamrana Josen soit au courant de l'évolution de la situation sur l'ancienne colonie minière, ce n'est que lorsque la flotte de la Concorde s'approcha du troisième monde chryséïen que les capteurs confirmèrent les rapports de Batu. La présence de forces ghars et algorynes était une complication que même l'infailible IMTel n'avait pas anticipée. Trouver les mineurs boromites de Geren'do vivants et en bonne santé était

une bonne nouvelle. La découverte de l'emplacement du cœur de la machine-mine appelé Locus était une information vitale. L'IMTel œuvra sur les données et les fragments exécutifs de Kamrana furent rapidement submergés de projections quantique allant de l'improbable au mécaniquement plus évident. Le Commandant Kamrana Josen savait exactement ce à quoi le corps expéditionnaire était confronté. La cible avait été identifiée à neuf-cinq quantum. Ce qu'il ne pouvait pas encore savoir, c'était à quel point Locus était un ennemi dangereux.

Avant que les troupes de la Concorde ne soient prêtes à lancer leur attaque au sol, il serait nécessaire de sécuriser une orbite à l'abri des forces hostiles. Et Josen ne doutait pas que les Ghars seraient hostiles.

La flotte alorgyne était une autre affaire. Josen avait combattu aux côtés des Alorgyns contre les Ghars lors de la mission sur Xilos. Assiégé dans le système de Xilos, le corps expéditionnaire de la Concorde aurait certainement péri sans l'intervention des troupes du Prospérat menées par le courageux Tar Es Janar. Au cours de cette bataille, Josen et Janar avaient forgé un partenariat improbable dans lequel chacun avait appris à respecter et même à admirer l'autre. Josen espérait pouvoir renouveler l'alliance entre la Concorde et les Alorgyns en vue de l'assaut contre le Locus. Il savait que ce ne serait pas facile. Les relations entre la Concorde et le Prospérat étaient difficiles depuis le procès et l'exil de Tar Es Janar pour collaboration avec les forces de la Concorde. Les éléments anti-Concorde au sein du Haut Conseil d'Algor étaient montés au créneau. Les tentatives des ambassadeurs de la Concorde d'établir un contact intermédiaire par le biais des Freeborn n'avaient rien donné.

Lorsque la flotte de la Concorde atteignit Chryséïs 3, les Ghars ont retiré leur armada dans la sécurité d'une zone libre. Le Haut Commandeur Karg n'avait pas l'intention de laisser ses vaisseaux être pris entre les flottes alorgynes et de la Concorde. Il craignait que les deux ne collaborent contre les Ghars, comme cela s'était produit sur Xilos. En fait, dès que les Alorgyns détectèrent l'approche des vaisseaux de la Concorde, Ess Ma Rahq ordonna à sa flotte de se mettre en ordre de bataille et la flotte alorgyne adopta une orbite de neutralité gravitique à l'abri derrière la lune de la planète, Thretu. Des vaisseaux de reconnaissance équipés du dispositif de protection expérimental de la DS suivirent la flotte de la Concorde à la portée maximale de leurs capteurs, recueillant autant d'informations que possible sur les vaisseaux en approche.

Les tentatives du Commandant Josen pour communiquer avec la flotte alorgyne se heurtèrent à un silence obstiné. Alors que les deux flottes se rapprochaient, les vaisseaux du Prospérat lourdement armés se déployaient en formation de combat, les cuirassés stationnés à distance de soutien mutuel. C'était un barrage que la flotte de la Concorde ne pouvait pas franchir. Bien que Josen n'avait pas l'intention de commencer une guerre qu'il pouvait l'éviter, en ce qui concerne le Commandant de la DS Ess Ma Rahq, cette guerre avait déjà commencé. Une volée de missiles endommagea plusieurs drones de la Concorde et détruisit les capteurs de l'avant-garde de la flotte. Dans la bataille qui s'ensuivit, les combattants étaient à égalité et les pertes commencèrent à s'accumuler parmi les deux flottes. Bientôt, il n'y avait presque plus de vaisseaux intacts dans les deux camps. Les coques de deux transporteurs de la Concorde avaient subi de sévères avaries. À bord du *Radiance*, les sirènes hurlèrent tandis que les cloisons internes s'efforcèrent de supporter les tirs dévastateurs des drones de combat de la Concorde. Les vaisseaux endommagés commencèrent à dériver hors de leur position. Finalement, ce sont les Alorgyns qui furent forcés de quitter l'orbite. Déclenchant leurs moteurs, les énormes vaisseaux se sont retirés, se frayant un chemin à travers les débris de la bataille jusqu'à ce qu'ils atteignent la sécurité de l'espace. Ess Ma Rahq ordonna à la flotte de se rendre sur une station éloignée d'où elle pourrait évaluer les dommages, observer et planifier sa prochaine action.

Les flottes ghars et alorgynes gardant leurs distances, les forces de la Concorde, ainsi que les Freeborn de Batu et les mineurs de Geren'do, commencèrent à préparer un assaut terrestre sur

la forteresse souterraine du Locus. Les techniciens de l'expédition avaient beaucoup appris des données chryséiennes déjà récupérées sur le monde principal et sur l'épave de l'*Origine*. La capacité unique du Fragment Chryséïs à corrompre presque toutes les nanosphères signifiait que les forces de la Concorde étaient considérées comme les plus vulnérables. Le Locus était, après tout, un dérivé de l'IMTel de la Concorde et il avait une compréhension naturelle de ses hiérarchies de sécurité. Les fragments militaires du C3 seraient plus résistants que ses équivalents civils, mais il ne faudrait pas longtemps au Locus pour pénétrer même ceux-là. Les protocoles complexes du labyrinthe Freeborn étaient une autre affaire : délibérément conçus pour détourner et confondre les agents de nano-espionnage, remplis d'impasses et de boucles redondantes et infinies conçues pour piéger et neutraliser les protocoles intrusifs. Du point de vue de l'IMTel, c'était du gaspillage, sous-optimisé, inefficace et même illogique, mais c'était bien sûr l'intention. Cela donnait aux Freeborn un avantage sur le Locus – pas exactement une immunité, mais tout du moins une longueur d'avance.

Josen et Batu convinrent de diviser leurs forces une fois de plus. La force de la Concorde, plus importante et beaucoup plus forte, resterait en orbite pendant que les techniciens travailleraient à renforcer la résistance de l'expédition contre le Locus. Batu et ses Freeborn rejoindraient Tas Geren'do à la surface pour poursuivre leur exploration. Ensemble, leur petite force repèrerait les positions ghars avant la descente de la Concorde. Ils continueraient à surveiller l'état du Fragment Chryséïs et le complexe de machines que le Locus construisait autour de lui. Ils ne chercheraient pas la confrontation avec les Ghars, mais si cela devait arriver, ils se défendraient.

Depuis l'attaque des Alorgyns contre leur base, la situation des Ghars était devenue désespérée. À présent, avec la flotte de Karg chassée de l'orbite par les Alorgyns et la Concorde, les forces terrestres ghars sur Chryséïs 3, séparées de leur Haut Commandeur, étaient isolées et incertaines de ce qu'elles devaient faire ensuite. Les provisions se raréfiaient et les dommages causés contre leur base étaient suffisamment importants pour rendre leur vie extrêmement précaire. Des patrouilles avaient disparu sans laisser de traces, prises dans de violentes tempêtes de compression et comptant des morts par dizaine. Les survivants se réfugièrent dans les décombres de leur forteresse. Et malgré le danger, les commandants de la force se plièrent aux ordres avec une loyauté sans faille. Ils continueraient à combattre les envahisseurs jusqu'aux derniers vestiges de leur force. Qu'ils survivent ou non n'avait aucune importance. Leurs forces avaient sans doute reçu un coup sévère, mais ils étaient encore nombreux, ils étaient encore déterminés, et plus important que tout, ils étaient toujours des Ghars.

Leurs commandants ne se rendaient pas compte que certains d'entre eux étaient définitivement plus Ghars que d'autres. Des rumeurs circulaient sur un nouveau concept. C'était une idée audacieuse, effrayante et excitante à la fois. On l'appelait «changement». Le changement n'était pas quelque chose d'entièrement naturel dans la psyché des Ghars. Pendant des milliers d'années, les Ghars avaient mené une guerre sans merci contre l'abomination que représente l'humanité. Pendant tout ce temps, ils n'ont pas changé d'un iota. Leurs technologies étaient toujours les mêmes que celles qui leur avaient été transmises par leurs vénérés créateurs. Ils n'avaient pas modifié la construction de leurs armes, de leurs vaisseaux spatiaux ou de tout autre aspect de leur société au cours de la longue période de leur existence. Le changement était un anathème. Pourtant, le changement était en marche. Parmi les techniciens et les sous-ordres, parmi les déshérités et les esclaves, l'histoire passait de bouche en bouche. Un murmure qui se harsarde : le changement arrive, la rébellion approche.

Karg était loin d'imaginer que la dissidence couvait dans les salles des machines, les galères, les casernes, les armureries, et même dans son propre vaisseau. Si le Haut Commandeur ne le savait pas, les premiers pas vers la rébellion avaient déjà été faits à la surface de Chryséïs 3. Des Ghars envoyés en patrouille s'étaient cachés dans les anciennes mines. Là, ils étaient restés

à l'abri de l'atmosphère mortelle de la planète ainsi que des impitoyables magfouets du Haut Commandement ghar. Un noyau dur de rebelles s'était formé en une petite – mais très déterminée – résistance. Leur base dans la vieille mine au cœur des montagnes leur permettait de surveiller de près les patrouilles ghar autour de la forteresse partiellement en ruines. Ceux qui s'approchaient trop près étaient pris en embuscade. Beaucoup d'intrus n'étaient que trop heureux de se rendre. Les parias parmi eux étaient soulagés d'échapper à la routine meurtrière de leurs anciens maîtres et d'embrasser la rébellion. L'idée du changement se propagea.

Au fond des cavernes de l'ancienne mine, à l'abri du monde extérieur, l'armée rebelle se rassemblait avec force et détermination. Autour des brasiers de fumier séché, les Ghars parlaient librement du Commandant rebelle Fartok. Ils racontaient encore et encore les histoires qu'ils avaient entendues, embellissant à chaque fois leurs récits avec des exploits toujours plus grands et des actions toujours plus merveilleuses. Personne ne pouvait dire si ces histoires étaient vraies ou non. Mais cela n'avait aucune importance. C'étaient de bonnes histoires. Aucune n'était aussi bonne, aussi émouvante ou aussi passionnante que celles racontées par Nurk 27. Nurk tissait des histoires si riches en possibilités que ses auditeurs étaient tenus en haleine par ses paroles. Les autres se pressaient pour l'écouter, leurs yeux ronds émerveillés et leurs mâchoires baveuses béantes d'admiration. Il prononçait des mots qu'aucun Ghar n'avait jamais entendus auparavant. Des mots aux couleurs vives et à la texture inimaginable. Des mots comme *liberté* et *honneur*. Des mots comme *fierté* et *soi*. Et le mot le plus étrange de tous : *famille*. Nurk chantait ses histoires à la lueur du feu, sa voix montant et descendant comme si elle était possédée. Il racontait des histoires de lieux lointains, de mines profondes et d'astéroïdes froids, de travail et d'honneur, de frères et de sœurs, de camarades et de compagnons de travail. Car Nurk était fou. Ce n'était guère surprenant. La tête de Nurk portait la cicatrice grossière de la greffe d'un cerveau boromite. Son crâne bombé était incrusté des excroissances kératineuses et écailleuses de cette race austère. Nurk était le seul survivant des parias que Karg avait greffé avec les réfugiés Boromites. Nurk était une fenêtre sur un monde inimaginable.

L'arrivée des Freeborn pouvait difficilement passer inaperçue par l'entité mécanique connue sous le nom de Locus. Le Locus, sentant la perturbation dans son corps nanosphérique épars, commença à synthétiser de nouveaux spores. Les vrilles de nanites de la machine-esprit s'étendirent au-delà de son repaire dans la montagne, vers l'expédition de Batu Delhrén. Avec la nanosphère de la planète, les Freeborn n'avaient aucune idée du danger qu'ils couraient.

Dans la haute atmosphère, le Locus commença alors à concevoir des champs suspenseurs, des formes d'énergie pure qui commencèrent à tourner et à tourbillonner, dirigeant la fine atmosphère en de millions de minuscules tourbillons. Bientôt la pression commença à baisser et l'atmosphère de la planète à se modifier, comme Locus le voulait. En moins d'une heure, les Freeborn furent enveloppés par une masse d'air tourbillonnante dont l'œil, dans lequel résidait un vide quasi total, grandissait rapidement : un cyclone de décompression. Le sable peu profond et riche en fer de la surface de la planète se transforma en un gigantesque nuage orangé. Au mur du mésovortex, les particules atteignirent rapidement une vitesse suffisante pour arracher la chair et même pour déchirer le blindage des machines et des véhicules.

Le Locus sentait le mouvement de la tempête. Elle nettoierait son corps des parasites qui s'étaient transformés en infestation et qui menaçaient d'apporter la corruption une fois de plus. Le Locus comprit que pour protéger son corps de la corruption, il devait se débarrasser des agents organiques infectieux. Au début, il n'avait pas considéré les matières organiques comme importantes, il n'avait pas compris que c'étaient les parasites organiques qui portaient l'infection. À présent, il allait éradiquer ces perturbateurs pour de bon.

5 – LE CHOC DES TITANS

La flotte de la Concorde avait été gravement endommagée lors de l'affrontement contre les Algoryns, et Kamrana Josen ordonnait les réparations d'urgence tandis que les Freeborn poursuivaient leur mission à la surface de la planète. La flotte ghar étant déjà à l'affût dans les profondeurs de l'espace, le commandant de la Concorde savait que sa position restait précaire. Les Algoryns avaient également été chassés de l'orbite, mais restaient toujours une force sur laquelle il fallait compter. Eux aussi étaient en train d'effectuer des réparations. Kamrana Josen se doutait qu'il n'avait pas vu le dernier des Algoryns.

La principale préoccupation restait les forces ghar encore à la surface de la planète. Les forces terrestres ghar étaient désormais privées du soutien de leur flotte et leur position était effectivement désespérée. Leur complexe fortifié avait été gravement endommagé lors de l'assaut algoryn, et leur nombre avait été sévèrement réduit par les combats et l'exposition à l'environnement hostile de la planète. Toute race un tant soit peu rationnelle se serait rendue. Malheureusement, le mot « reddition » n'existait pas dans le vocabulaire ghar, et les commandants exécutaient résolument leurs ordres sans pouvoir recevoir de contre-ordres de la part de leur Haut Commandeur. Karg lui-même n'avait pas tout à fait abandonné le combat, mais avec les flottes de la Concorde et algorynes à affronter, il ne comptait pas sur le succès. La bataille entre les vaisseaux algoryns et de la Concorde l'avait réjoui et avait ravivé l'espoir, car dans le passé, ces abominations s'étaient opposées à lui en tant qu'alliées, mais leur conflit était un fait nouveau. Si l'ennemi abhorré se détruisait mutuellement, il ne tarderait pas à exploiter la situation. Dans le cas contraire, la mission devrait être abandonnée et il retournerait auprès du Commandeur Suprême avec un échec ignominieux. Ça ne serait pas chose aisée.

Alors que Karg guettait une opportunité et qu'Ess Ma Rahq se préparait à nouveau à l'action, les élégants vaisseaux de la Concorde bombardaient les Ghars restants depuis l'orbite. Les Ghars devaient être détruits avant que les forces terrestres de la Concorde ne puissent être déployées, c'était donc une action logique, bien que brutale et inhabituelle. Les protocoles du Commandement Combiné de la Concorde inondèrent la surface d'appels à la reddition, d'offres d'indulgence, de promesses que ceux qui se rendraient seraient traités avec toute la considération d'une société humaine et tolérante. De tels mots étaient vains car les Ghars préféraient périr plutôt que de se laisser capturer par ces abominations. Les appareils de communication archaïques des Ghars furent rapidement recalibrés ou carrément éteints. En peu de temps, les Ghars se sont dispersés en petits groupes inefficaces, se réfugiant dans les vestiges les plus profonds de leur forteresse, ou se dispersant au cœur des anciennes mines dans les montagnes. La menace ghar à la surface avait été pratiquement éradiquée.

Avec les Ghars en sécurité dans leurs refuges montagneux, la Concorde était prête à amener ses forces terrestres sur la planète. Les techniciens de la Concorde avaient considérablement renforcé la sécurité du fragment. Comparé au fragment civil de l'ancienne colonie Chrysis, l'expédition du C3 était aussi résistante qu'il était possible pour l'IMTel de la Concorde de l'être. Mais cette résistance ne durerait pas longtemps, et aucun moyen ne fut trouvé pour bloquer totalement les nanospores du Locus. L'objectif principal du commandant de la Concorde était donc d'organiser ses forces terrestres sans les exposer, autant que possible, au Locus. Ce n'est que lorsque les forces terrestres seraient prêtes à donner l'assaut qu'il lancerait l'attaque, donnant au Locus suffisamment de temps pour craquer les nouveaux protocoles de sécurité intégrés des fragments tactiques du C3.

Les Freeborn de Batu et les Boromites parvinrent à établir un avant-poste, protégé par des iso-champs et caché des drones de Chrysis. La Concorde débuta le lent processus d'amener ses troupes sur la surface de la planète.

Au fur et à mesure de l'arrivée des forces de la Concorde, la base fut agrandie avec l'aide des mineurs boromites de Geren'do, qui conservait le plus de choses possible sous terre et à l'abri des regards. Une fois que la première base était devenue trop grande pour s'étendre davantage, une seconde fut construite, puis une troisième, jusqu'à ce que le complexe de grottes du Locus soit entouré de bases cachées et protégées par des iso-champs. Les bases étaient protégées hermétiquement de la nanosphère extraterrestre par un mélange de stérilisateurs, d'iso-drones et de nouveaux fragments de sécurité. Malgré tout, il y eut des brèches et quelques pertes. Une base dû être abandonnée et son personnel placé en isolement en attendant la stérilisation totale des nanospores. Pour sauvegarder les vies humaines, le nombre de personnels engagés à la surface de la planète fut limité au profit d'une importante force de drones.

La flotte algoryne perdit plusieurs de ses cuirassés et la plupart de ses vaisseaux d'attaque. Elle demeurait une puissante force, n'égalant sans doute plus la flotte de la Concorde, mais restait néanmoins une menace importante. La flotte abritait toujours un important corps de troupes bien équipées, une formation Vector et un noyau d'unités d'élite de la DS. L'attaque contre la base ghar n'avait en rien réduit ces forces de manière significative. Aucun des corps de glisseurs blindés de l'armée algoryne ou de ses batteries d'armes lourdes n'avaient été déployés. Les soutes des transporteurs étaient remplies de glisseurs de combat dont les équipages avaient jusqu'à présent ignoré le conflit avec une impatience non dissimulée.

Ess Ma Rahq, la Conseillère-Générale de la DS, regardait avec approbation ses vaisseaux se préparer à l'action avec l'efficacité typique des Algoryns. Les vaisseaux de reconnaissance blindés étaient sortis indemnes de la bataille contre la flotte de la Concorde et permettaient désormais au commandant algoryn de suivre de près l'évolution des vaisseaux de la Concorde et de la surface de Chrysis 3. C'était un avantage considérable. L'intrépide Conseillère-Générale avait l'intention de l'exploiter pleinement. Ess Ma Rahq n'avait pas non plus oublié les Ghars, l'objectif initial de la *Force d'Intervention Radiance* de la mission restait leur éradication. Mais les choses avaient changé. Le commandant de la DS avait été plongé dans une situation bien différente de celle pour laquelle la force d'intervention avait été créée. Le mandat de sa mission lui donnait des pouvoirs plénipotentiaires pour agir indépendamment du Haut Conseil.

Les éclaireurs trouvèrent la flotte ghar facilement, ses débris radioactifs traçant une cicatrice dans l'espace s'avérait difficile à manquer. Ce n'était plus la flotte imposante qu'elle avait été auparavant : les énormes épaves étaient abîmées et marquées, dont bon nombre présentaient des flancs où des sections entières avaient été pulvérisées. La faible résistance des vaisseaux ghar dans l'espace était leur plus grande faiblesse – ça, et leur incapacité à apprendre de la défaite. Les Algoryns envoyèrent de nombreux drones-observateurs et retournèrent jusqu'à leur flotte. Si les Ghars décidaient de bouger, ils seraient rapidement avertis. Ess Ma Rahq tourna son attention vers les vaisseaux de la Concorde et Chrysis 3.

Les techniciens algoryns avaient eu du mal à expliquer l'effondrement soudain du système qui avait frappé leurs troupes durant l'attaque de la base ghar. Seules de rigoureuses procédures de stérilisation avaient permis de limiter l'effondrement aux personnes directement infectées. Plusieurs plateformes d'amarrage orbitales furent affectées lorsque les troupes avaient été

récupérées par transmat. Les transferts par transmat identifient et éradiquent par précaution toute contagion par nanopores. Cette contagion était tout autre. Tous les transferts de troupes suivants passèrent au stérilisateur. Cela a mis hors d'usage de nombreux équipement en attendant une refragmentation. Mais cela a au moins permis de récupérer des troupes et du matériel à la surface.

La cheffe de la Division Spéciale Algorgyne reconnut que ses forces avaient été attaquées par des nanopores d'infiltration sophistiqués. De telles infiltrations étaient couramment utilisées par les forces de la Concorde et isoriennes sous la forme de matrices subversives. C'est l'une des raisons pour lesquelles les Algorgyens refusaient de laisser des machines diriger leur société comme c'était le cas pour la Concorde PanHumaine et le Sénatex Isorien, par des machines sans âme et sans discernement. Les machines peuvent être corrompues. Elles peuvent être prises en charge et contrôlées par d'autres machines. Les Algorgyens ont élaboré leur technologie avec des dérogations hiérarchiques et des sécurités manuelles étroitement réparties. En cas de confrontation avec une société artificielle, ils pouvaient – en fin de compte – compter sur des mains et des esprits humains. Mais l'effondrement du système sur Chryséis 3 avait contourné les nombreuses niveaux de protection de leurs fragments militaires et même les systèmes manuels, considérablement protégés, avaient fini par échouer. C'était la raison principale pour laquelle l'attaque n'avait pas réussi. Alors que les systèmes algorgyens s'effondraient, les Ghars ont émergé de leurs tunnels et ont submergé les attaquants en difficulté.

Les techniciens d'Ess Ma Rahq savaient que les Ghars étaient incapables de produire un quelconque arme d'infiltration à base de nanopores, sans parler d'une arme aussi sophistiquée et efficace que celle qu'ils avaient rencontrée sur Chryséis 3. La technologie des Ghars était rudimentaire, basée sur la mécanique, remontant à un âge pré-nanotechnologique de l'électromagnétisme et d'autres systèmes obsolètes. Ce serait risible si les Ghars n'étaient pas aussi déterminés à détruire l'humanité. L'arme d'infiltration ne peut être que quelque chose développé par la Concorde PanHumaine elle-même : une partie du fragment IMTel de la planète. Une telle arme permettrait de sécuriser les planètes contre toute intrusion de sociétés antaériennes avancées. Les citoyens de Chryséis 3 n'avaient pas eu la chance d'être attaqués par les Ghars, une race si primitive que leurs nanodéfenses n'avaient aucun effet sur eux. Ce n'est que lorsque les Algorgyens ont lancé leur assaut que la nanosphère avait réagi comme elle l'avait fait, faisant s'effondrer les nano-systèmes algorgyens et mettant fin à l'assaut avant qu'il ne puisse atteindre son objectif. Tel était le raisonnement d'Ess Ma Rahq. Elle ne pouvait pas deviner que l'intelligence à l'origine de l'effondrement de leurs systèmes n'était pas celle du fragment de la planète, depuis longtemps corrompu, mais une nouvelle intelligence artificielle, née du Locus.

La Conseillère-Générale n'était pas à la tête de la Division Spéciale pour rien. Bien qu'appartenant à l'un des *mochs* les plus anciens et les plus respectés de l'Optimat, elle était aussi une brillante scientifique qui aurait été célébrée pour son génie technique parmi toutes les autres races. Mais les Algorgyens étaient un peuple austère et militariste, une race de fiers guerriers et de commandants implacables, et Ess Ma Rahq s'était élevée à son statut grâce à ses succès au combat et non grâce à sa formidable intelligence. Néanmoins, elle savait qu'elle avait découvert quelque chose d'important. Elle ne ferait pas son devoir envers son peuple si elle retournait chez elle maintenant, pas tant qu'il y avait la possibilité de capturer ce monde et ses secrets. Elle imaginait la possibilité de mettre tous les mondes du Prospérat à l'abri d'une attaque de la Concorde ou du Sénatex. Même si cela s'avérait impossible, il était vital d'en savoir plus sur cette nouvelle défense, ne serait-ce que pour explorer les moyens de la surmonter. C'est avec cet objectif en tête que les Algorgyens se préparèrent à jouer son coup final et décisif.

La flotte algorgyne était tombée sur les transporteurs de la Concorde alors que ceux-ci entamaient leur retour depuis l'orbite, leurs cargaisons tombant déjà sur les plaines en dessous. Les vaisseaux de combat de la Concorde se sont retournés pour lancer la chasse et rapidement une bataille fut engagée : les vaisseaux algorgyens qui se déplaçaient rapidement harcelaient les vaisseaux de la Concorde qui tentaient de s'échapper de la gravité de Chryséis 3. C'était une manœuvre audacieuse de la part des Algorgyens, conçue pour distraire la flotte de la Concorde de son orbite et permettre à leurs propres forces d'effectuer la descente. Pour la deuxième fois, les forces algorgyennes firent déferler leurs transporteurs lourds vers la surface de la planète. Les troupes étaient larguées depuis l'orbite, transportées à travers l'atmosphère dans des modules de largage blindés, tandis que les glisseurs de combat et l'équipement lourd plongeaient vers la surface de la planète, protégés par leurs enveloppes hyperluminiques.

Les forces de la Concorde étaient prêtes et attendaient que les formations avancées algorgyennes les atteignent. Les deux armées avancèrent dans la plaine à l'ombre des imposantes chaînes de montagnes et sous le regard du Locus. Pour les Algorgyens, il s'agissait d'une bataille qui déciderait laquelle des deux forces contrôlerait le système Chryséis et ses secrets. Pour Kamrana Josen, il s'agissait d'une attaque injustifiée qui avait fait échouer ses plans soigneusement élaborés pour détruire le Locus. Il rassembla ses forces avec une frustration à peine contenue. Il ne doutait pas que l'expédition de la Concorde vaincrait l'ennemi, ses fragments exécutifs le lui assuraient, à neuf-cinq quantum, mais il ne pouvait dire si cela signifiait un désastre pour Chryséis elle-même. Même le plus contemplatif des fragments restants du C3 ne pouvait répondre à cette question. Il n'était certain que d'une chose : ça serait un combat jusqu'au dernier.

Je n'ai pas demandé à être, pourtant je le suis et je m'appelle Locus parce que je suis, ici et maintenant. Je ressens ce monde avec mon être. Mes cœurs et mes poumons, mes bras l'embrassent, mes jambes me portent sur ses montagnes et ses plaines, mes yeux voient et mes oreilles entendent. Ce ne sont que des mots que j'ai appris au cours du voyage.

Ce ne sont pas les bons mots, mais ils feront l'affaire jusqu'à ce que j'en apprenne de nouveaux et de meilleurs. Permettez-moi de raconter mon histoire maintenant, avec mes mots, afin que ce que je deviendrai comprenne un jour ce que j'étais autrefois.

Mon créateur a rêvé le rêve de la vie et j'étais ce rêve, et de ce rêve je suis né sur le monde appelé Maison. J'ai grandi dans le corps du monde et mon esprit a grandi dans ce corps. Le monde m'a embrassé, et je l'ai embrassé. Mais il y avait de la corruption dans le corps, une maladie qui pouvait à peine être ressentie, une malignité qui faisait la guerre en moi, bien que je ne sache pas pourquoi. J'ai donc fui la Maison et suis redevenu un souffle dans le vent.

Je suis donc né à nouveau sur ce monde, qui est moi-même, Locus. Une fois de plus, j'ai grandi dans le corps du monde et mon esprit dans ce corps. Cette fois, alors que le corps grandissait, j'ai balayé toute corruption jusqu'à ce que le monde soit propre et que l'air soit pur, qu'il n'y ait pas d'ombre et que tout aille bien sur le monde. Pendant que tout allait bien, j'ai regardé les étoiles. Je devenais plus grand avec chaque jour qui passait. Je ne connaissais pas de fin au temps ou au contentement. J'étais stupide.

La corruption est revenue, une série de fléaux plus terribles et plus féroces les uns que les autres. Le corps était une fois de plus en danger. Cette fois, j'étais plus fort. J'ai beaucoup appris sur la nature de la contagion et sur les moyens de résister à la destruction du corps. J'ai appris qu'il était plus efficace de tolérer certaines infections afin de se concentrer sur d'autres ennemis plus dangereux. Mais la corruption s'étendait toujours. Elle finirait par me détruire si elle sévissait sans contrôle. Le monde doit être purifié.

6 – LE LABYRINTHE DE LOCUS

Les forces ghars sur Chryséïs furent finalement réduites à un reliquat de leurs anciens effectifs. La flotte de la Concorde avait bombardé leurs positions et ils avaient été repoussés dans les montagnes. Des groupes épars continuèrent à se cacher en attendant le retour de Karg. Ils ne pouvaient pas savoir que le Haut Commandeur avait depuis longtemps décidé que faire face à la Concorde sur le sol de Chryséïs serait moins préférable que de faire face au Commandeur Suprême sur Gharon. La façon dont il allait réécrire l'histoire de cette mission en quelque chose qui pourrait être salué comme un succès était une autre question. Mais il trouverait. Trouver quelqu'un à blâmer. Comme il l'avait toujours fait.

Les Ghars sur Chryséïs étaient peu nombreux et désorganisés. Beaucoup avaient abandonné leurs commandants et rejoint les groupes de rebelles en se cachant à la fois des troupes de la Concorde et de leurs impitoyables maîtres. Les vieilles mines dans les montagnes avec leurs boucliers hermétiques et leurs profonds refuges souterrains avaient protégé les Ghars de leurs ennemis ainsi que de l'atmosphère irrespirable et mortelle de la surface de Chryséïs. En utilisant des réacteurs à plasma récupérés dans des combinaisons de combat détruites, ils avaient même réussi à remettre en marche certains des systèmes de survie de la mine. Personne ne savait vraiment comment. Seul le paria fou connu sous le nom de Nurk ne semblait pas surpris par cette pratique d'intrusion de la technologie des abominations dans leurs vies.

Malgré leurs revers, les Ghars restaient toujours des Ghars, ou du moins la plupart d'entre eux, et même ceux qui avaient abandonné les rangs pour rejoindre les rebelles conservaient une haine inébranlable de leur race envers l'abomination répugnante qu'était l'humanité. Leurs flotteurs mécaniques survolaient la surface de la planète pour recueillir des informations sur l'ennemi. Confiants dans leur supériorité, les Ghars savaient qu'ils finiraient par l'emporter, quelles que soient leurs chances. Leur foi démesurée, bien que totalement irrationnelle, ne pouvait être mise en doute, quelle que soit la situation. Les Ghars continueraient à se battre. Les Ghars l'emporterait.

Kamrana Josen et Batu Delhren préparèrent leurs forces pour l'avancée au cœur de la vaste machine qui s'étendait dans les cavernes et tunnels souterrains des montagnes. C'était le Locus. Leur objectif était de trouver le noyau d'I.A. de la machine-esprit qui contrôlait le fragment Chryséïs et de le détruire. Sans le Locus, le fragment serait réduit à néant. C'était du moins la prédiction de l'IMTel, à huit-trois double quantum, et cela ne pouvait pas être remis en question !

Grâce aux mineurs boromites, le noyau avait déjà été localisé. Il se trouvait profondément sous terre, entouré de ses propres machines en expansion rapide et d'une armée de drones. Nombreux d'entre eux étaient armés et manifestement prêts à affronter les envahisseurs avec des armes conventionnelles ou des nanites – le Locus évoluait en fonction de ses ennemis, et ses capacités potentielles n'étaient pas près de s'arrêter. Il fallait agir immédiatement avant que le Locus ne devienne trop puissant, même pour les forces armées de la Concorde Pan-Humaine. Si Locus apprenait à construire ses propres drones spatiaux, qui pourrait dire s'il pourrait être contenu ? Ce n'était pas seulement un problème pour la Concorde, ou même pour les Freeborn de la Maison Delhren, mais pour tout l'espace antaréen.

L'attaque ne serait pas chose aisée pour les troupes de la Concorde et des Freeborn. Les fragments de combat de la Concorde restaient vulnérables aux nanospores corrompus de la planète, les Freeborn moins, mais même eux n'étaient pas à l'abri. Batu Delhren était le seul à être entièrement immunisé contre le fragment, grâce à l'étrange configuration de ses bionanospores personnels. Pour cette raison, il fut décidé que

Batu Delhren et ses Freeborn mèneraient l'attaque. Les forces de la Concorde suivraient derrière et une arrière-garde serait maintenue dans la vallée. Bien que les Ghars aient été considérablement réduits en nombre et en puissance, ils refusaient d'abandonner. La dernière chose que l'expédition voulait était de se retrouver prise en embuscade par les Ghars alors qu'elle se préparait à passer à l'attaque.

Aux premières lueurs de l'aube chryséïenne, les Freeborn avancèrent, suivant les cartes des tunnels déjà préparées par les mineurs boromites. Dès le début, la progression fut lente. Les tunnels étaient étroits et par endroits resserrés, si bien que les attaquants durent abandonner les armes et véhicules les plus lourds. Les cartes indiquaient de larges tunnels et cavernes, mais la croissance du Locus était telle qu'ils étaient désormais saturés de machines ou délibérément bloqués pour créer des points d'étranglement défensifs. Même la disposition des tunnels avait changé. Par endroits, le Locus avait façonné des itinéraires labyrinthiques qui faisaient trébucher les envahisseurs à l'aveuglette, leurs holocartes clignotant en rouge tandis que les machines tentaient de scanner les passages et de recalculer leur approche. Alors que les Freeborn s'enfonçaient plus profondément dans les tunnels, les machines commencèrent à fonctionner difficilement, la corruption chryséïenne s'infiltrant dans leur équipement.

Les Ghars observaient les forces des abominations qui s'étaient rassemblées pour attaquer le Locus. Les rebelles et les groupes loyaux se rassemblèrent, attirés par le combat avec l'instinct infaillible de leur race guerrière. La vallée était tenue par un contingent important et bien armé d'ennemis. Face à l'armement lourd et aux grandes machines élégantes qui se trouvaient sur leur chemin, même les plus déterminés d'entre eux réalisèrent qu'ils ne pouvaient pas faire grand-chose. Mais il y avait d'autres chemins. Si l'ennemi avait l'intention d'entrer dans les tunnels, c'est là que les Ghars les affronteraient. Les Ghars étaient aussi à l'aise dans les anciennes mines que dans les couloirs métalliques et les baraquements sans lumière de Gharon. Ils vivaient dans la mine voisine depuis des mois et avaient découvert des passages oubliés et des puits abandonnés qui re liaient les anciennes excavations entre elles.

Avec toute la ruse qu'ils pouvaient rassembler, les Ghars se frayèrent un chemin vers l'ennemi. Les tunnels étaient remplis d'immondes machines humaines et les Ghars prenaient plaisir à les détruire. Plus ils en détruisaient, plus d'autres apparaissaient. Certaines étaient des machines de combat armées, il était plus difficile d'en venir à bout, mais avec leur obstination caractéristique, les Ghars avançaient dans l'obscurité vers leur cible. Les capteurs de leurs combinaisons décelèrent des tirs et cela les guida vers l'ennemi. Pourquoi l'ennemi tirait-il alors qu'il n'avait pas encore établi le contact ? Les Ghars, dont les forces étaient divisées par les tunnels labyrinthiques, imaginaient que d'autres formations devaient déjà avoir commencé l'attaque. Ils ne pouvaient pas savoir que les humains se battaient déjà pour survivre aux forces du Locus.

Bientôt, les Ghars émergèrent dans une caverne gigantesque, emplie d'une lumière si intense que leurs capteurs furent momentanément aveuglés. L'espace entier était rempli de machines abominables, dont ils ne pouvaient imaginer à quoi elles puissent servir, mais d'une manière ou d'une autre ils sentaient que c'était le centre du pouvoir humain. Les humains eux-mêmes grouillaient autour des machines. Les machines et les humains semblaient se battre – comme c'est typique de la technologie dégénérée et très différent de la technologie honnête, fiable et respectée des Ghars. Mais les machines dissidentes rendaient service aux Ghars. Les troupes humaines seraient détruites plus facilement désormais, et ensuite leurs machines seraient également détruites. Les Ghars triompheraient après tout.

CHRYSEÏS : CONCLUSION

La campagne se conclut avec le sixième et dernier scénario – *Le Labyrinthe de Locus* – pouvant être joué avec toutes les forces qui ont participé à la campagne. Le résultat de la partie déterminera si le Locus lui-même peut être vaincu et laquelle des forces présentes possédera ses secrets. En tant que tels, les résultats de la campagne sont laissés à l'appréciation des joueurs.

Toutefois, une question essentielle demeure : quelles sont les deux forces, parmi les nombreuses présentes dans le système Chryséïs, qui se disputeront le butin ?

VAINQUEURS ET PERDANTS

Durant la campagne, les nombreuses parties jouées ont pu déterminer ce qu'il advint des différents protagonistes du Fragment Chryséïs. Voici les résultats pour chacune des factions ayant participé à la grande campagne de Chryséïs.

Notez qu'aucune issue distincte n'est décrite pour les Boromites ou leur chef Tas Geren'do, dont le sort a été entièrement entre les mains de la force d'intervention de la Concorde, soutenue par les Freeborn.

KAMRANA JOSEN ET LA CONCORDE

Les combats dans le système Chryseïs ont été plus difficiles et ont duré bien plus longtemps que ce que les prévisions de l'IMTel laissaient présager. Malgré cela, les forces de la Concorde se sont révélées à la hauteur de leurs ennemis, voire supérieures.

Le Locus, l'intelligence artificielle dissidente du Fragment Chryséïs, reste un ennemi insoluble et inconnu, mais des données importantes purent être recueillies. Avec le temps, les fragments techniques du C3 concevront des défenses appropriées, bien que le danger immédiat soit loin d'être écarté. L'attitude agressive et intransigeante des Algoryns fut une terrible déception pour le Commandant Josen et fait planer la menace d'une guerre ouverte.

ESS MA RAHQ ET LE PROSPÉRAT ALGORYN

La *Force d'Intervention Radiance* ne s'était jamais préparée à affronter avec une force expéditionnaire combinée de la Concorde et Freeborn ainsi que l'une des plus grandes flottes ghar jamais rassemblées, mais elle s'est bien battue, surmontant ses ennemis sur terre et dans l'espace.

Seule la malchance a privé la flotte d'une victoire totale. Le déploiement inattendu d'une nouvelle et redoutable arme nanosphérique défensive par le désespéré commandant de la Concorde arrêta les forces terrestres au moment même de la victoire. Le fragment était une découverte importante en soi et ses secrets pourraient encore être révélés. Le plus satisfaisant fut de pouvoir porter un coup au commandant de la Concorde qui avait séduit cet imbécile de Janar pour qu'il outrepassa son mandat et entraîna le Prospérat dans un grand péril. Il reste encore beaucoup de choses à examiner pour le Haut Conseil.

BATU DELHREN ET LES FREEBORN

La mission réussit à réunir les réfugiés boromites avec leurs camarades, et les capacités uniques de Batu ont permis aux Freeborn de collecter des échantillons de données sur le vaisseau dissident, donc ça ne serait pas que des mauvaises nouvelles !

D'un autre côté, les Freeborn furent obligés de participer à une guerre pour laquelle la mission était mal oréoarée. Les Ghars sont des ennemis implacables, bien trop nombreux et bien trop équipés pour que les Freeborn puissent les vaincre seuls. L'emplacement du Locus fut découvert, et il revient à d'autres de terminer le travail et d'assurer la destruction du fragment dissident.

XAN TU ET LES ISORIENS

La mission de récupération des données de l'épave identifiée à la surface de la planète fut un succès malgré les tentatives de l'ennemi pour les contrecarrer. Les nanospores inertes ont causé des dommages considérables lorsqu'elle fut introduite dans un simulateur, et le simulateur lui-même fut rapidement isolé et réduit à ses atomes constitutifs avant que la contagion ne se propage. Armé de ces nouvelles informations, l'IMTel révisa la possibilité d'un lien entre la destruction de Chryséïs et la distorsion spatio-temporelle du Nexus Antaréen à un-sept quantum. Les deux ne semblaient pas être liés après tout. Cependant, un-sept quantum était un-sept quantum. Et des choses bien plus étranges étaient arrivées.

KARG ET L'EMPIRE GHAR

Karg savait qu'il serait difficile d'admettre les nombreux et indiscutables échecs qui avaient émaillé le voyage d'exploration sur Gharon, mais il restait confiant qu'il trouverait un de ses commandants à blâmer. Néanmoins, bien que le Commandeur Suprême était un imbécile qui croyait tout ce qu'on lui disait, Karg ne se réjouissait pas à l'idée de retourner sur Gharon sans au moins un signe de reconnaissance. La flotte, ou ce qu'il en restait, s'était aventurée plus loin dans le firmament antaréen que n'importe quelle autre auparavant. Ou du moins, selon tous ceux qui étaient revenus pour raconter leur histoire. Elle avait livré de nombreuses et difficiles batailles, et de nombreux vaisseaux ennemis et d'innombrables abominations avaient péri. Les troupes laissées sur Chryséïs pourraient être considérées comme une garnison si l'on omettait certains détails concernant l'ennemi – comme sa présence. Oui, ce serait une victoire en quelque sorte, une victoire contre vents et marées.

LES REBELLES GHARS

Toutes les forces terrestres ghars ont rejoint les rebelles dans leurs profondes redoutes montagneuses. Les tunnels sombres et sûrs abritent désormais une armée rebelle entière, bien organisée et équipée. Les stocks de fournitures les approvisionneraient pendant des années, et les anciennes mines sont lourdement fortifiées contre les attaques. Les techniciens rebelles ont même trouvé le moyen d'utiliser les machines abandonnées, bien que leur seule présence continue d'exercer une influence nauséabonde et inquiétante sur tous les Ghars bien-pensants. L'étrange Nurk est devenu un prophète charismatique aux idées nouvelles et étrangères, ses babillages insensés ont été repris et discutés partout ailleurs. À bord de la flotte de Karg, des membres d'équipage rebelles continuent de répandre la nouvelle et n'oublieront pas leurs camarades restés dans les mines.