



# ANTARES 2

(BEYOND THE GATES OF ANTARES  
SECONDE ÉDITION)

# LA CAMPAGNE DE XILOS

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 Wyrozelski, 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 Battle for Xilos* publié en 2016 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](http://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.

# LA CAMPAGNE DE XILLOS

Ce livret regroupe tous les textes de présentations et de scénarios du premier livret de campagne, *The Battle for Xilos* (La Campagne de Xilos), 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 Battle for Xilos*, 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 DÉCOUVERTE

C'est une simple sonde d'exploration qui découvre le monde de Xilos. Ce n'est pas quelque chose d'inhabituel : de telles missions à la recherche de nouveaux mondes font partie intégrante de l'exploration du Nexus antaréen par la Concorde PanHumaine. La minuscule sonde avait déjà effectué trois longs passages à travers la photosphère antaréenne, et était sur le point d'entamer un quatrième et dernier passage lorsqu'elle détecta un faible signal de résonance de porte. Le signal provenait des grandes profondeurs et d'une région où aucune porte n'avait jamais été enregistrée auparavant. La sonde savait que si elle ne pouvait pas rapidement localiser et se verrouiller sur cette porte, elle serait consumée par la chaleur intense de la photosphère. Elle n'aurait qu'une seule chance, mais ainsi va la vie d'une sonde d'exploration.

Quelques mois plus tard, la sonde d'exploration revint sur son monde natal. Sa nano-coque était abîmée, ses capteurs brisés et brûlés, et ses dernières énergies pratiquement épuisées. Cependant, malgré ses dommages et ses nombreux efforts, la sonde était folle de joie car elle avait découvert un nouveau monde dans les profondeurs du Nexus antaréen. Les précieuses données de la sonde furent dûment absorbées par l'Intelligence Artificielle Intégrée qui dirigeait tous les aspects de la société de la Concorde PanHumaine : l'infailible IMTel qui était l'expression de chaque machine et créature organique vivant dans son giron. L'IMTel analysa la découverte de la sonde : les détails des planètes et de leurs positions, le corps solaire et les caractéristiques physiques du système nouvellement découvert que la petite sonde d'exploration avait méticuleusement recueillis. Ce faisant, l'IMTel découvrit quelque chose qu'elle ne comprenait pas. Ce qui était, bien sûr, tellement improbable que c'en était pratiquement impossible.

L'anomalie était simplement la suivante : Chaque système faisant partie du Nexus antaréen y était relié par une seule et unique passerelle. La position de cette passerelle était un simple facteur de la production d'énergie de son soleil et de sa position par rapport à la position visuelle de l'étoile Antarès. Cette position était appelée l'horizon de la porte du système et elle ne variait jamais d'un système solaire à l'autre. Mais l'horizon de la porte de Xilos se situait au mauvais endroit. La petite sonde d'exploration, ne trouvant pas la porte là où elle s'attendait à la trouver, faillit se perdre. Heureusement pour toutes les personnes concernées, la sonde parvint à rétro-calculer la position de la porte à partir de son propre journal interne et revenir. Pour qu'une porte se trouve ailleurs que sur l'horizon régulier, cela ne peut que signifier la présence proche d'un autre corps inter-dimensionnel. Cela suggérerait que le système Xilos contenait une seconde porte. Une telle chose était totalement sans précédent. La probabilité qu'un système ait deux portes était si faible qu'il était impossible pour l'IMTel de la calculer. Une valeur de zéro-un double quantum s'en approchait à peine ! Il n'y avait qu'une seule chose à faire, et c'était d'envoyer une seconde mission d'exploration. Car l'IMTel était tout sauf négligeante.

## UN MONDE DES BÂTISSEURS

Deux autres sondes furent rapidement envoyées pour recueillir davantage d'informations sur cette curieuse nouvelle porte et sur les mondes qui se trouvaient au-delà. Leur mission confirma les données de la première sonde, mais ne permit pas de découvrir le moindre signe d'une seconde porte dans le système ni d'expliquer cette anomalie. Toutefois, l'étude de la troisième planète du système révéla quelque chose qui donna immédiatement une importance capitale à cette nouvelle porte. Dans l'ombre des montagnes encerclant le continent équatorial de la planète, recouvertes d'épaisses jungles tropicales, se trouvaient les ruines d'une grande et manifestement ancienne civilisation. Le modèle des ruines était familier. Certains éléments parmi les ruines avaient déjà été vus auparavant, mais jamais en aussi grande quantité ni avec une telle ampleur. Sans aucun doute, Xilos était un monde des Bâtisseurs.

Personne ne peut dire comment les Bâtisseurs s'appelaient eux-mêmes, car rien de leur langue ou de leur culture n'a survécu, seuls des vestiges de leur civilisation autrefois prééminente sont éparpillés dans l'espace antaréen. Même leur nom provient d'une hypothèse rendue inattaquable par le passage du temps, à savoir que ce sont eux qui ont construit le Nexus antaréen lui-même. De même, il est impossible de savoir ce qui était arrivé aux Bâtisseurs, s'ils avaient péri, s'ils étaient partis d'une manière ou d'une autre, ou même si leurs descendants habitaient toujours le Nexus. Les théories abondent et les carrières de nombreux professeurs de xéno-paléontologie se sont construites sur de telles spéculations. Quoi qu'il soit arrivé aux Bâtisseurs, cela s'est passé il y a si longtemps que leurs cités autrefois puissantes avaient depuis succombé aux ravages du temps : réduites en poussière par les mers et le vent, enterrées et fossilisées sous des strates rocheuses, ou submergées par l'induction tectonique et transformées en magma en fusion. Mais le Nexus est un curieux tissage spatio-temporel, et parfois une porte s'ouvre sur un système appartenant à une période temporelle plus ancienne. Seule une infime partie de ces mondes pourrait contenir des preuves de l'activité des Bâtisseurs, et peut-être seulement une infime partie d'entre eux pourrait révéler une véritable technologie des Bâtisseurs dans un état de conservation suffisant pour être étudiée. Au cours des millénaires pendant lesquels les humains ont vécu dans l'espace antaréen, de telles découvertes fortuites ont conduit à certaines des plus grandes avancées scientifiques. La plupart des technologies avancées de la Concorde PanHumaine et du Sénatex Isorien dérivent de l'analyse de vestiges fragmentaires des machines des Bâtisseurs patiemment excavés des ruines de mondes abandonnés ou qui furent retrouvés dans les caches de civilisations elles-mêmes disparues depuis longtemps.

Dans toute l'histoire humaine de l'espace antaréen, moins d'une vingtaine de mondes bâtisseurs identifiés avec certitude ont été découverts. La plupart d'entre eux ne comportaient que quelques bâtiments ou un complexe étendu. Même les plus grands sites n'étaient guère plus que des avant-postes, des colonies isolées, dont les ruines ont été intensément étudiées depuis. La plupart des sites ont été tellement ravagés par le passage du temps que seules des recherches pionnières menées sur plusieurs siècles ont permis d'obtenir les plus maigres résultats. Mais même les plus insignifiants secrets des Bâtisseurs se sont avérés des trésors ! La dernière fois qu'un monde des Bâtisseurs avait été découvert, c'était durant l'Âge du Trisapient, il y a plus de cinq mille ans. L'identification de Xilos comme un monde Bâtisseur inconnu dont les ruines s'étendaient sur tout un continent a donc ébranlé même l'Intelligence Artificielle Intégrée de la Concorde PanHumaine <sup>(1)</sup>.

Suite à ces découvertes étonnantes, les mandarins de la Concorde PanHumaine déclenchèrent les événements qui ont

finalemen amené une force d'intervention du Commandement Combiné de la Concorde (C3) sur le monde de Xilos. Des forces furent détournées de segments entiers de l'espace antaréen : vaisseaux spatiaux, troupes, explorateurs et équipes de scientifiques, des physiciens transdimensionnels aux xéno-paléontologues, humains et machines.

Ce groupe important était destiné à atterrir sur Xilos et à y établir une base d'opérations, tandis que les recherches spatiales se poursuivraient pour trouver l'hypothétique seconde porte qui n'avait pas encore été découverte. En tant qu'expédition scientifique, la mission était essentiellement pacifique par nature, mais la planète était manifestement un endroit sauvage et potentiellement dangereux. L'importance de Xilos exigeait à elle seule que l'expédition soit placée sous le Commandement Combiné de la Concorde, et la personne désignée pour diriger cette tâche fut le commandant Kamrana Josen. Josen était l'un des hauts commandants les plus expérimentés de la Concorde, avec un fier bilan d'actions décisives et indépendantes et une multitude de médailles témoignant de son courage personnel. Les troupes et l'équipement inclus dans l'expédition reflétaient le rôle que les militaires étaient censés jouer sur Xilos, et personne ne s'attendait que cela devienne une guerre à part entière. Toutefois, les événements qui se déroulaient déjà sur Xilos allaient placer des modestes Forces Expéditionnaires du C3 dans cette situation.

<sup>(1)</sup> Le nombre de sites Bâtisseurs découverts est sans doute bien plus important, mais les risques de pillage et d'exploitation incite fortement les explorateurs à taire leurs découvertes. Les Freeborn sont certainement capables d'une telle tromperie et ont beaucoup à y gagner. C'est l'une des raisons pour lesquelles les artefacts des Bâtisseurs sans provenance sont plus courants que la rareté des sites des Bâtisseurs ne pourrait le suggérer.

### LES GHARS

L'entrée de la porte de Xilos se trouvait dans les tropiques nord du Déterminat, près de nulle part en particulier, dans une région largement inhabitée entre l'Empire Ghar et les mondes du Prospérat Algoryn. Les vaisseaux Freeborn des Oszoni qui avaient l'habitude d'emprunter ces routes longues et peu rentables se souciaient rarement de faire une entorse à leur programme pour les explorer. En ce qui concerne le Haut Conseil du Prospérat, les étendues vierges qui les séparaient des Ghars étaient leur meilleure défense contre leurs attaques, car les flottes ghars n'avaient qu'un rayon d'action limité et le vide de cette région de l'espace les avait jusqu'à présent privés des bases avancées dont ils auraient eu besoin pour lancer un assaut sur Algor elle-même. Alors que l'IMTel de la Concorde PanHumaine rassemblait les éléments de son expédition vers Xilos, la présence potentielle des Ghars n'entraînait pas dans ses longs et exigeants calculs. En effet, l'IMTel de la Concorde PanHumaine était à peine conscient de l'existence des Ghars, car ni ses explorateurs ni ses forces armées n'avaient jamais rencontré cette race étrange et sauvage. Cela n'était peut-être pas aussi surprenant que cela puisse paraître, car la technologie employée par les Ghars était si primitive par rapport à la sophistication générale des races spatiales qu'elle était pratiquement méconnaissable par les capteurs de la Concorde. Tout vaisseau spatial ghar détecté par les sondes de la Concorde était susceptible d'être identifié comme une épave à la dérive ou juste une fraction des débris communs de la photosphère antaréenne.

En fait, les sondes de la Concorde avaient été repérées par une flotte Ghar en patrouille, dont l'astucieux commandant avait envoyé un vaisseau de reconnaissance pour suivre les sondes. Comme les vaisseaux ghars sont relativement peu protégés contre les pressions dans les zones les plus profondes de la photosphère antaréenne, le vaisseau fut broyé avant de pouvoir trouver la porte. Heureusement pour elles, les flottes Ghars disposaient de nombreux vaisseaux de reconnaissance et tout autant de courageux pilotes qui connaissaient leur devoir, et après la perte d'un certain nombre de vaisseaux, la porte fut finalement trouvée. Cette découverte d'un monde à la limite

du territoire des détestables dégénérés fut un grand triomphe pour le commandant de la flotte, qui ne doutait pas que le Commandeur Suprême serait heureux de reconnaître son succès. Ce monde ferait une excellente base d'opérations pour lancer des attaques contre leur éternel ennemi. Les Ghars vaincraient, très certainement !

Le Commandeur Suprême fut en effet ravi d'apprendre la découverte et – n'étant pas habitué à de trop longues considérations – envoya immédiatement son plus grand et plus brillant commandant pour prendre le contrôle du système et établir une base ghar sur sa troisième planète. Il s'agissait du Haut Commandeur Karg, le Vainqueur d'Ephra, qui avait réussi à évacuer les forces ghars de cette planète après la tentative désastreuse de Fartok, l'ancien rival de Karg, de s'en emparer. La défaite de Fartok et sa disgrâce qui s'en est suivie prouvèrent que Karg avait réussi, car il était désormais le favori incontesté du Commandeur Suprême et considéré comme le plus susceptible de lui succéder le moment venu. L'établissement d'une base sur le nouveau monde fournirait à Karg une nouvelle étape au service de sa race et de l'Empire – et peut-être un pas vers le bénéfice suprême de tous.

### LA GUERRE SPATIALE

La fortification de Xilos – appelée *Base Avancée 1 du Groupe d'Armées de Karg* par le Haut Commandeur à l'esprit pragmatique – fut entreprise avec le genre d'intention impitoyable qui a été inculquée à la race ghar par ses créateurs il y a tant de milliers d'années. Une base importante de la flotte fut établie en orbite. La planète entière était enveloppée d'un réseau de gravité quantique maintenu par des générateurs de plasma disséminés sur le continent équatorial de la planète. Les réseaux de gravité quantique – ou réseaux GQ – étaient l'une des technologies qui distinguaient les Ghars comme une espèce archaïque par rapport aux autres dans l'espace antaréen. Le réseau rendait effectivement impossible à leurs ennemis d'utiliser leur technologie transmat pour transférer des personnes ou du matériel entre les vaisseaux en orbite et la planète. Les Ghars n'utilisaient pas de telles technologies de dégénérés. Le réseau GQ s'était toujours avéré être une excellente première ligne de défense contre les attaques. De plus, la distorsion spatiale GQ perturbait gravement les technologies dépendantes des nanospores de leurs ennemis. En plus de ce bouclier disruptif, les drones-satellites en orbite basse fournissaient des défenses plus importantes sous la forme de missiles à gravité quantique et de mines disruptives déclenchées à proximité.

Les Ghars ne prêtaient pratiquement aucune attention aux quelques ruines ou signes des anciens habitants de la planète qu'ils pouvaient rencontrer. Dans certains cas, ils construisaient leurs générateurs quantiques à plasma sur les ruines qu'ils trouvaient. Dans d'autres cas, ils ont fait creuser des plateformes dans les flancs des montagnes afin de fournir une surface plane pour leurs machines. La pollution provoquée par leurs archaïques centrales électriques commença rapidement à détruire la jungle et – les Ghars ne le savaient pas – à affecter la technologie encore fonctionnelle qui subsistait au cœur de Xilos. La plupart des dommages provoqués par les Ghars sur ce qui restait de la civilisation des Bâtisseurs ont eu lieu sous terre et à l'abri des regards.

Les Ghars ont une aversion naturelle pour la lumière forte. Ils préfèrent l'obscurité et l'air apathique et agréablement stagnant. La lumière cauchemardesque et l'air horriblement humide de Xilos n'étaient pas à leur goût, et les Ghars creusèrent profondément dans les montagnes, tunnels et grottes qu'ils ont pu trouver. Les anciennes cités souterraines des Bâtisseurs furent bientôt transformées en redoutes, arsenaux et ateliers où les machines ghars vrombissaient, cliquetaient et déversaient leur énergie polluante.

Karg ne s'attendait pas à être attaqué si tôt. Lorsque le Corps Expéditionnaire de la Concorde est arrivé, il n'a été que trop heureux des solides défenses qu'il avait ordonné de construire avec tant de diligence. Lorsque les vaisseaux ennemis sont

entrés en orbite, ils furent assaillis par des missiles à pointe quantique et rapidement écartés jusqu'à une position très élevée, hors de portée des puissantes défenses planétaires ghar. Là, les vaisseaux ennemis furent attaqués par la flotte ghar et une féroce bataille fit rage entre eux. De nombreux vaisseaux de la Concorde avaient déjà été gravement endommagés lors de leur retraite depuis l'orbite basse et d'autres le seraient au cours de la bataille, mais les Ghars comprirent qu'il était presque impossible de détruire tous les vaisseaux ennemis, à l'exception des plus petits et des plus vulnérables. Karg, qui suivait les événements depuis sa redoute sur Xilos, ordonna au gros de la flotte de se désengager, d'établir un blocus autour de la passerelle et de ramener des renforts depuis Gharon Prime. Seuls quelques-uns des escadrons ghar les plus mobiles et un contingent de vaisseaux intercepteurs basés au sol resteraient près de Xilos. La flotte ennemie resta en orbite haute autour de Xilos, incapable de s'approcher davantage, soumise aux attaques constantes des intercepteurs ghar, et sans pouvoir se retirer par une porte désormais tenue par l'ennemi.

Le résultat engendra une impasse entre les Ghars et des Forces Expéditionnaires de la Concorde. Les forces terrestres ghar étaient bloquées par la flotte de la Concorde, et la flotte de la Concorde, à son tour, ne pouvait ni battre en retraite ni s'approcher de Xilos. En outre, les vaisseaux de la Concorde avaient été gravement endommagés au cours des combats et risquaient de subir de nouvelles attaques par la flotte ghar qui restait autour de Xilos. Tant que Karg restait en possession de la planète, il savait qu'il pouvait se permettre de jouer le temps. Pour les forces de la Concorde, qui n'avaient plus aucun contact avec le reste de l'espace antaréen, il n'y avait aucune échappatoire évidente.

### L'ARRIVÉE DES ALGORYNS

Derrière le réseau sécurisé des fragments de sécurité du C3, le Commandant Kamrana Josen grinça des dents et jura. C'était un homme d'action. Il était en charge de l'expédition. Mais même lui était impuissant devant les protocoles inviolables du fragment IMTel de la flotte. Car – comme chacun sait – il était impossible pour l'IMTel de faire une erreur. Tous les grands esprits de la flotte, du complexe d'officiers de Josen, et même l'ambassadrice NuHu, Yu Hamnu, étaient donc arrivés à la même conclusion inévitable : toute tentative de briser le blocus ghar et d'aller chercher de l'aide était vouée à l'échec. Ils n'avaient pas d'autre choix que d'attendre, de rassembler plus de données, d'analyser le problème plus en détail, et finalement d'arriver à une conclusion certaine et – donc – *correcte*. Car le fragment IMTel qui constituait l'intelligence artificielle de la flotte de la Concorde n'était pas prêt de faire une erreur. En effet, il lui était impossible de le faire.

Il y avait, toutefois, deux individus dans l'expédition qui avaient l'habitude de faire des erreurs. Ils avaient sans doute une grande expérience en la matière et, à vrai dire, ils sauraient l'occasion de s'y exercer davantage. Freeborn de naissance et insouciant de nature, aventurier, mercenaire et agent occasionnel de la Concorde, Hansa Nairobi n'avait pas l'intention d'attendre patiemment que l'IMTel décide qu'ils étaient tous condamnés. Son partenaire, Bovan Tuk, était encore moins susceptible d'être influencé par les avertissements de l'intelligence artificielle, car il était un chef guerrier Mhagris avec un mépris barbare pour une technologie qui ne savait pas où était sa véritable place. Ensemble, ils décidèrent de s'enfuir dans leur agile vaisseau et d'aller chercher de l'aide. L'IMTEL eut à peine le temps d'enregistrer les données de la carte de sécurité du hangar qu'Hansa et Bo avaient déjà franchi le blocus Ghar et se dirigeaient vers l'espace antaréen.

Le fragment IMTel n'avait peut-être pas prévu les deux mercenaires, mais sur un point au moins, il avait tout à fait raison. Bien que l'élégant vaisseau spatial d'Hansa ait réussi à éviter le blocus ghar, les dégâts qu'il avait subis auraient normalement été suffisants pour le détruire, lui et son équipage. Avec les dernières ressources énergétiques du petit vaisseau, ce ne fut qu'une question de chance qui permit à Hansa de piloter le vais-

seau à travers la porte la plus proche. Et ce n'est que par chance que cette porte conduisit le vaisseau délabré si rapidement vers un avant-poste militaire algoryn. Et ce n'est qu'à la dernière minute que le vaisseau en détresse fut intercepté par une patrouille algoryne côté système et que les deux mercenaires furent sauvés d'une mort certaine. Selon tout calcul rationnel, Hansa et Bo auraient dû être morts. Leur persistance à survivre était – si ce n'est plus – qu'un affront à tous les paramètres de sécurité individuelle consignés par l'IMTel.

Il était aussi impensable pour la Concorde de demander l'aide des Algoryns que pour les Algoryns de venir en aide à une expédition de la Concorde, mais Hansa réussit néanmoins à persuader ses sauveteurs de le faire. Le danger que représentait une base ghar opérationnelle à leur porte pour le Prospérat était trop grand pour que les Algoryns l'ignorent. Le fait qu'Hansa ait trahi la Concorde et révélé le secret de Xilos à une puissance du Déterminat hors de l'IMTel ne le troublait pas outre mesure. Le danger d'exposer les Algoryns, fiers et indépendants, à un contact direct avec la féroce intelligence artificielle de la Concorde était plus préoccupant. Il s'agit de problèmes qui affecteraient toutes les forces sur Xilos dans les mois à venir. Mais pour le moment, le danger immédiat reposait sur l'expédition de la Concorde, et son seul espoir apparaissait sous la forme des forces du Prospérat Algoryn. C'était un argument que même le général Tar Es Janar, le commandant en charge du secteur périphérique du Prospérat le plus proche de Xilos, ne pouvait ignorer. Dans des circonstances ordinaires, toute action au-delà de sa sphère de commandement ne pouvait être entreprise qu'avec l'assentiment du Haut Conseil du Prospérat. Le Conseil aurait de toute façon insisté pour un débat complet et détaillé avant de permettre l'engagement de forces. Tar Es Janar réalisa qu'il n'y avait pas assez de temps pour consulter les dirigeants du Prospérat, pas si l'expédition de la Concorde devait être sauvée et le monde de Xilos refusé aux Ghars. Envoyant un vaisseau sur sa planète natale détaillant les raisons de sa décision et la ligne de conduite à suivre, Tar Es Janar rassembla ses troupes en une force d'intervention et se dirigea vers Xilos. Le fait qu'il l'ait fait sans le mandat du Conseil signifiait qu'il était coupable de trahison. Ce serait là aussi un problème à résoudre un autre jour.

### L'ÉTABLISSEMENT D'UNE ALLIANCE

Hansa Nairobi et Bovan Tuk retournèrent sur Xilos avec le général Tar Es Janar et sa force d'intervention. *L'Étoile Montante* était le nom du vaisseau amiral de la flotte et il était d'usage que le même nom soit utilisé pour désigner l'ensemble de la force d'intervention. Il s'agissait d'une désignation optimiste dans les circonstances, étant donné que le général aurait presque certainement perdu son commandement en agissant sans l'autorité du Conseil et qu'il risquait très probablement la disgrâce et l'exil en conséquence. La force algoryne s'élança à travers la porte en essayant de franchir rapidement les défenses pour minimiser les pertes. Heureusement pour les Algoryns, le commandant de la flotte ghar avait déjà épuisé ses propres forces pour soutenir l'attaque contre la flotte de la Concorde autour de Xilos. L'apparition soudaine d'une flotte de combat ennemie entière poussa le commandant Ghar sur place à recalculer en toute hâte les paramètres de réussite de sa mission, après quoi il était fier d'exécuter un retrait entièrement réussi alors que l'ennemi passait rapidement. Trois vaisseaux algoryns furent pris dans l'explosion de mines disruptives, détruisant l'un d'entre eux et endommageant gravement les deux autres, mais les rares vaisseaux Ghars qui tentèrent de les poursuivre le firent d'une manière peu enthousiaste et furent facilement surpassés. La flotte avait subi des dommages mineurs, mais elle était parvenu à franchir le blocus.

La stratégie de Karg visant à épuiser la flotte de la Concorde semblait sur le point de réussir. Les Ghars avaient progressivement fait pencher la balance en leur faveur en concentrant leurs attaques audacieuses contre les vaisseaux de transport les plus grands et les moins bien défendus. L'un des transporteurs de la Concorde, ayant subi des dommages bien supérieurs à

tous les protocoles de bien-être de l'équipage, fut abandonné avec une grande partie de l'équipement et du matériel de l'expédition. Les pertes humaines au sein de la flotte augmentaient à chaque nouvelle attaque et la capacité de la flotte à se réparer et à s'entretenir fut rapidement érodée. Les Ghars étaient venus pour tuer.

L'arrivée de la flotte algyryne, menée par le puissant cuirassé *Étoile Montante*, renversa la situation et anéantit les espoirs de Karg de détruire les envahisseurs dans l'espace. Contrairement aux forces de la Concorde, les Algyryns combattaient les Ghars depuis des siècles. Ils connaissaient mieux que quiconque leurs méthodes et leurs faiblesses. La bataille fut brève et tous les vaisseaux Ghars autour de Xilos furent soit détruits soit chassés pour rejoindre le reste de la flotte Ghar qui bloquait la porte. Le corps expéditionnaire de la Concorde avait été sévèrement malmené mais il avait survécu. Avec l'aide des Algyryns, les dégâts subis par les vaisseaux de l'expédition furent réparés. Son personnel était en sécurité, du moins pour le moment. Quant aux défenses planétaires, elles étaient trop redoutables pour que même l'*Étoile Montante* puisse s'en approcher, et restaient le seul obstacle à l'atterrissage sur Xilos.

### BIENVENUE, HANSA !

Les fragments de sécurité se sont mis en place et le transmat clignota brièvement en ambre avant que le faisceau ne se stabilise à un vert ambiant.

– Le vert c'est bien... le vert c'est bien ! proclama joyeusement Hansa Nairobi.

Son gigantesque compagnon d'armes se contenta de grogner. Bovan Tuk avait entendu ce mantra répété exactement de la même manière chaque fois qu'Hansa entraînait dans un transmat. Il supposait que c'était une étape nécessaire à la magie.

L'instinct humain de base veut que l'on ferme les yeux pendant un transfert. Le changement soudain de niveau de lumière, la transposition brutale d'un endroit à un autre, la différence de pression d'air : tout cela était plus confortable. Ce n'est pas pour autant qu'Hansa fut réconforté lorsqu'il ouvrit les yeux et trouva une délégation de troupes de la Concorde devant lui. Et face à eux se tenait le général Kamrana Josen.

– Ne bougez pas, vous êtes en état d'arrestation !

Le général et un soldat présentèrent à Hansa un avis d'autorisation de détention (demande holographique B9-273011/7).

– Signez ici.

L'icône de consentement à la détention brillait innocemment au bas du formulaire.

– Ah... le comité d'accueil, rayonna Hansa. Quel plaisir de te voir, Hansa ! Merci d'avoir sauvé la flotte, Hansa ! Que ferions-nous sans toi, Hansa ?

– Signez !

L'aboiement de Josen coupa court à l'accueil impromptu d'Hansa. L'icône de consentement lui faisait signe d'approuver. C'était un aspect curieux de la Concorde Pan-Humaine qu'il était impossible d'arrêter quelqu'un qui ne souhaitait pas être détenu. Hansa n'a jamais compris cela. Il n'avait certainement pas l'intention de s'attaquer à ce problème maintenant.

– Certainement pas ! s'exclama Hansa en sortant du plot de transmat et en découvrant son chemin barré par les extrémités de plusieurs carabines plasma.

– Il y a des protocoles provisoires intégrés dans les fragments de sécurité de l'expédition qui me donnent l'autorité de vous faire venir ! grogna Josen.

C'était aussi proche d'une menace que les procédures opérationnelles le permettaient. Et encore, c'était pousser le bouchon un peu loin.

Hansa se tut et s'éloigna rapidement en posant sa main sur l'étui qu'il portait sur sa cuisse. Bovan Tuk sortit également du transmat pour se tenir à côté d'Hansa. L'énorme guerrier Mhagrid se dressait, menaçant, au-dessus des soldats. Les soldats levèrent leurs armes.

Glissant silencieusement sur son champ suspenseur captif, le portail de la pièce s'ouvrit doucement. À travers lui se glissa la silhouette longiligne et élégante de Yu Hamnu, ambassadrice NuHu de la Concorde. Elle s'arrêta à la vue des deux hommes et, pendant un bref instant, Hansa s'imagina avoir aperçu la faible chaleur d'un sourire sur ces lèvres froides et magnifiques.

– Hansa Nairobi, s'exclama-t-elle. Tu es vivant !

# 1 – ATERRISSAGE SUR XILOS

L'arrivée de la force alorgyne de l'*Étoile Montante* commandée par le général Tar Es Janar sauva l'expédition de la Concorde sur Xilos d'une destruction certaine. Les vaisseaux alorgyns et de la Concorde, agissant à l'unisson, avaient chassé la flotte ghar de l'orbite de Xilos. Les commandants de la flotte ghar avaient replié les vaisseaux restants vers la porte du système, où ils étaient idéalement positionnés pour intercepter les vaisseaux émergeant du côté du système. Les flottes victorieuses alorgynes et de la Concorde se trouvaient donc en orbite lointaine autour du monde de Xilos. Les forces terrestres Ghars contrôlaient toujours la planète ainsi que les formidables défenses qu'elles avaient construites sur celle-ci. Les vaisseaux de leurs ennemis avaient été contraints de se réfugier dans une orbitale éloignée, hors de portée des missiles à pointe quantique archaïques mais mortels des défenseurs. La menace immédiate qui pesait sur le corps expéditionnaire de la Concorde était levée ; toutefois, le blocus de la porte du système par les Ghars rendait toute retraite impossible, forçant la Concorde et les Alorgyns à conclure une alliance difficile.

Dans le cours normal des événements, une alliance entre la Concorde PanHumaine et une puissance du Déterminat aurait pris de nombreux mois, voire des années, à être négociée. Elle aurait mobilisé des centaines d'ambassadeurs, nécessité la création de fragments de sécurité à plusieurs niveaux, et exigé l'établissement d'un terrain neutre protégé par une multitude de stérilisations successives. Le fait que les Alorgyns et la Concorde aient pu surmonter tous ces obstacles et parvenir à un accord de travail immédiat en dit long sur la vision de Tar Es Janar et Kamrana Josen, les commandants respectifs des deux forces impliquées, ainsi que sur les compétences diplomatiques de l'ambassadrice de la Concorde, Yu Hamnu. Un solide lien allait se développer entre les deux commandants rivaux au cours de la guerre. Toutefois, la base de confiance fut établie presque immédiatement et se reposait peut-être en partie sur un respect mutuel pour – et une exaspération envers – Hansa Nairobi dont la mission audacieuse avait sauvé l'expédition.

La planète était défendue par un réseau de gravité quantique global renforcé par des drones-satellites en orbite basse. Ces satellites étaient armés d'un mélange de missiles et de mines disruptives à déclenchement de proximité. C'était la première rencontre entre les forces de la Concorde PanHumaine et les Ghars. Le manque de données sur leur ennemi amena l'IM-Tel de la Concorde dans une sorte d'impasse. L'armement ghar s'avérait d'une conception relativement archaïque et utilisait des technologies dangereusement instables depuis longtemps abandonnées par les autres races de l'espace antaréen. Cependant, cet archaïsme même posait des dangers spécifiques aux forces de la Concorde. Le plus gros problème était l'impossibilité de faire fonctionner une nanosphère ouverte à travers un champ de gravité quantique. Il y avait également le risque non quantifiable et imprévisible pour la connectivité par les retombées hautement énergétiques telles que les décharges de disrupteurs et les radiations des réacteurs à plasma. Tous ces éléments excluaient l'utilisation de transmits orbitaux pour débarquer des troupes sur Xilos, même en supposant que les vaisseaux puissent s'en approcher sans être attaqués. Bien que l'expédition comprenait un certain nombre de vaisseaux légers, il était incertain qu'ils puissent pénétrer les défenses planétaires.

Les équipements et les tactiques du Prospérat sont beaucoup moins dépendants des types de technologies avancées employées par la Concorde. Les chefs alorgyns sont également habitués à prendre des risques que peu de commandants du C3 oseraient prendre. Il fut donc convenu que l'attaque sur Xilos serait menée par les Alorgyns. Parmi l'équipement disponible pour un assaut planétaire, les Alorgyns avaient apporté un dispositif complet de capsules de largage. Ces capsules étaient capables de transporter un groupe de soldats ou une arme d'appui,

et certaines avaient été conçues pour former des postes d'appui une fois au sol. Le plan était que la première vague d'attaquants plonge directement à travers les défenses ghars pour ensuite se diriger vers les centrales de gravité quantique à la surface. Une fois débarqués, les Alorgyns captureraient et détruiraient les centrales électriques, ouvrant ainsi une brèche dans le réseau de protection à travers laquelle il serait possible de larguer une seconde vague de troupes. Finalement, les défenses seraient suffisamment affaiblies pour établir des têtes de pont et construire des plateformes transmat temporaires. Celles-ci permettraient à la Concorde et aux Alorgyns d'utiliser leurs transmits à plus longue portée et d'amener des troupes supplémentaires sur Xilos sans exposer les vaisseaux spatiaux aux défenses restantes de la planète.

Les Alorgyns établirent plus de trente emplacements probables de centrales électriques, correspondants à leurs signatures de puits gravitiques et leurs distorsions dans le réseau de gravité quantique. Parmi ceux-ci, quatre sites furent désignés pour une attaque, et huit groupes de combat furent rassemblés pour effectuer les largages. Quatre d'entre eux constitueraient la première vague et quatre autres formeraient la seconde vague de réserve. Les capsules de largage furent d'abord transférées dans de petits transporteurs qui les amèneraient à portée de missiles des défenses et en direction de leurs cibles. Une fois au-dessus des stations, l'armada de petites capsules commença sa descente. Des drones de défense mêlés aux formations de largage interceptèrent un grand nombre de missiles et de mines. Trois des quatre groupes de la première vague parvinrent à pénétrer les défenses avec la perte d'une petite partie de leurs capsules et lancèrent leur attaque. Le quatrième groupe eut moins de chance et sa formation de tête fut presque anéantie par les missiles, obligeant ceux qui se trouvaient derrière à se détourner de leur cible pour éviter les débris laissés par le sillage de leurs camarades. Ce groupe se retrouva éparpillé sur une large zone et le temps que les attaquants se regroupent, l'ennemi était à nouveau prêt et attendait.

Les Ghars avaient nécessairement réparti leurs forces sur toute la surface du continent. Là où elles étaient les moins nombreuses – face aux premier et deuxième groupes – elles furent vaincues après plusieurs heures de combats acharnés. Bien que les défenseurs aient précipité les renforts vers l'avant, les Alorgyns purent tenir assez longtemps pour que deux des groupes de vagues de réserve effectuent des débarquements pratiquement sans opposition ; suffisamment pour établir une tête de pont solide. Pendant ce temps, le troisième groupe avait malencontreusement choisi une cible proche d'une grande concentration de forces ghars, et se retrouva incapable de progresser. Les combats se sont poursuivis pendant plusieurs jours et ne prirent fin que lorsque les Ghars décidèrent d'abandonner le site, estimant qu'il ne valait plus la peine de combattre, leur réseau de gravité quantique ayant été rompu à ce stade.

Le quatrième groupe d'assaut souffrit très lourdement de malchance. Son commandant choisit de se retirer dans la jungle environnante lorsqu'il devint évident qu'il serait impossible pour sa force d'atteindre leur objectif principal. Au cours des semaines suivantes, ces Alorgyns isolés lancèrent une série d'attaques, perturbant considérablement les renforts ghars, jusqu'à ce qu'ils puissent rejoindre les forces terrestres en progression. Néanmoins, à ce moment-là, les Ghars avaient déjà abandonné leurs défenses et les combats se sont transformés en une bataille sanglante au milieu des jungles et des ruines de Xilos.

## 2 – LES GHARS CONTRE-ATTAQUENT !

Après le succès des largages algoryns sur Xilos, les défenses avaient été suffisamment affaiblies pour permettre aux troupes algorynes et de la Concorde de renforcer leurs positions. Les dernières capsules de largage furent utilisées dans cet effort, avec l'aide d'un certain nombre de vaisseaux de transport légers suffisamment petits pour pénétrer dans les champs de mines orbitaux. Mais les Ghars ne se satisfaisaient pas de laisser des envahisseurs s'établir sans combattre. Alors que les armées alliées s'efforçaient de renforcer leur position précaire à la surface de la planète, les Ghars contre-attaquaient avec toute la force dont ils étaient capables. Des combats intenses firent rage autour des trois sites d'atterrissage où les défenses de la planète avaient été percées.

Ces positions, bien que précaires, formaient désormais le triple fer de lance de l'invasion. Connus à l'origine sous leur numéro de désignation de cible, les trois sites reçurent les noms des commandants algoryns qui avaient dirigé les forces impliquées dans leur capture : Aja, Gono, et Muhak. La force affectée au quatrième site d'atterrissage, désignée Quatre-Sept, n'avait pas réussi à capturer la centrale GQ qui était sa cible et fut donc contrainte de se réfugier dans la jungle environnante. De là, les Algoryns qui restaient de la force Quatre-Sept sortirent pour attaquer les dépôts de ravitaillement ghars et tendre des embuscades aux colonnes en transit. Cela eut pour effet d'attirer les forces ghars qui auraient pu être déployées contre les trois autres sites de débarquement. Dans l'ensemble, leur contribution à la bataille fut néanmoins considérable, malgré l'échec de la force à éliminer la cible désignée.

Bien que les défenses planétaires ghars aient déjà été détruites en trois endroits, le réseau de gravité quantique qui tenait l'ennemi en échec était toujours opérationnel, empêchant les forces algorynes et de la Concorde d'atteindre la surface. Le haut commandeur ghar Karg devina à juste titre que ses ennemis avaient utilisé pratiquement toutes leurs ressources lors des débarquements qu'ils avaient déjà effectués. Il ordonna donc à ses commandants d'avancer sur les envahisseurs avant qu'ils ne puissent s'établir davantage. La bataille devint une course entre les Ghars au sol et les envahisseurs transportant des troupes fraîches à travers les étroites brèches ouvertes dans les défenses GQ de la planète. Karg réalisa que sa meilleure chance de succès était encore d'écraser les envahisseurs pendant qu'ils étaient relativement faibles. En cas de succès, l'ensemble des forces alliées serait placé dans une position intenable, encerclé et détruit. D'un autre côté, si les forces ennemies parvenaient à étendre leur contrôle sur la surface, elles captureraient davantage de centrales GQ au fur et à mesure de leur progression, et très rapidement, l'ensemble du réseau s'effondrerait, exposant Xilos aux attaques depuis l'espace.

Les combats sur Aja, Gono et Muhak furent parmi les plus sanglants et les plus désespérés de Xilos. Ils virent également le premier co-déploiement des forces algorynes et de la Concorde sur Gono et, alors que la contre-attaque ghar s'intensifiait également sur le champ de bataille âprement disputé de Muhak. Les alliés comprirent que combattre en formation unique posait des problèmes, notamment parce que des éléments du fragment du C3 avaient été conçus pour reconnaître et contrer l'activité nanosphérique ennemie, faisant ainsi des Algoryns des ennemis. Inversement, exposer des parties des systèmes nanosphériques de l'armée algoryne à l'IMTel de la Concorde n'était pas seulement risqué – pour le Haut Conseil du Prospérat, il ne s'agirait rien de moins qu'un acte absolu de trahison ! Tant que Xilos restait isolé de l'espace antaréen, les commandants Tar Es Janar pour les Algoryns et Kamrana Josen pour la Concorde décidèrent qu'il était dans l'intérêt de la Concorde et du Prospérat de coopérer. La manière dont ils allaient se sortir des ramifications de cette décision restait un problème auquel ils n'auraient à faire face qu'une fois les Ghars vaincus. S'ils s'avéraient in-

capables de vaincre les Ghars, le problème de l'infiltration de l'IMTel et de la contamination de leurs nanosphères respectives se résoudrait de lui-même.

Sur les trois sites d'atterrissage capturés lors de l'attaque initiale, Aja fut renforcé par les Algoryns, Gona par la Concorde, et Muhak initialement par les Algoryns, puis ensuite par l'ensemble des deux forces. Dans chaque cas, les renforts de la seconde vague algoryne comprenaient des atterrisseurs-fabricateurs transportant des matériaux et des nanoconstructeurs pour bâtir des stations de transmat orbitales. En outre, quelques défenses simples furent érigées sous forme de barrières cinétiques. Une fois les transmats orbitaux opérationnels, un pont s'ouvrait entre la flotte alliée et les troupes au sol. En pratique, il fallut plusieurs jours avant que ces sites ne soient rendus suffisamment sûrs pour que toutes les stations de transmat puissent commencer à fonctionner. Au cours de ces jours, les Ghars ont attaqué encore et encore, submergeant presque les défenseurs à plus d'une occasion.

Sur Aja, les Ghars se sont battus jusqu'aux sites de construction du transmat et seuls les efforts de l'infanterie algoryne purent empêcher leur destruction. Grâce aux canons magnétiques bien placés et à une grêle de tirs de couverture des troupes d'infiltration du Commandant Aja, l'ennemi fut immobilisé et détruit alors qu'il approcha de la cible par un étroit défilé rocheux. Sur Gona, les puissants canons plasma de la Concorde réussirent à empêcher l'ennemi d'approcher, tandis que la jungle dense rendait également difficile la progression des Ghars. Le temps que ceux-ci se frayent un chemin à travers les défenses extérieures, les transmats étaient pleinement opérationnels, et avec l'arrivée immédiate d'autres défenseurs, la bataille fut rapidement terminée.

Sur Muhak, les Algoryns subirent de nombreuses pertes dues aux marcheurs-bombardiers ghars positionnées sur une crête surplombant le champ de bataille. Le site risquait d'être submergé. Bien que les Ghars aient également perdu une grande partie de leurs forces initiales, les renforts en approche menaçaient de renverser la bataille à tout moment. Pour contrer cela, la Concorde largua des escouades de combat à travers l'étroite brèche dans les défenses ghars, suffisamment pour retenir l'ennemi jusqu'à ce que les transmats puissent être achevés et que d'autres renforts soient amenés. Ce fut la dernière bataille sur les trois sites de débarquement.

À la fin des combats, les alliés avaient déjà étendu leur zone de contrôle depuis Aja et Gona, et le réseau défensif GQ des Ghars commençait à s'effriter. Le nombre de morts parmi les Algoryns était considérable, dont le commandant Muhak lui-même, tué lors du bombardement des positions des défenseurs au début des combats.

**UNE RENCONTRE PLEINE D'ESPRIT**

Le kimono en soie de Yu Hamnu se teintait d'un doux bleu tandis qu'elle se promenait sur la pelouse parfaite, à côté des jardins soigneusement entretenus, délimités par les forêts de sapins. C'était un endroit magnifique et paisible dont les créateurs, depuis longtemps à la retraite, l'avaient imprégné d'une sérénité naturelle et durable : chaque ligne du paysage et chaque nouvelle perspective étaient considérées comme les plus belles œuvres d'art.

– Maudite soit cette chaleur. Je n'ai jamais connu un monde si humide et si chaud à la fois !

Tar Es Janar ne parlait pas des jardins où son image et celle de Yu Hamnu arpenaient doucement l'herbe de velours, mais du monde réel où leurs corps physiques étaient situés à des centaines de kilomètres l'un de l'autre sur la monde-jungle de Xilos. Le calme des jardins était une projection d'un monde maintenant disparu, une création de la puissante machine-esprit de Yu Hamnu dans laquelle seule son apparence et celle du Commandant Algoryn marchaient sur une pelouse imaginaire.

– Votre corps s'habitue à l'atmosphère, Général, répondit-elle. Il le ferait plus rapidement si vous faisiez partie du fragment, tout comme moi, ajouta-t-elle, se contentant d'énoncer ce qu'elle savait être un fait.

– Comment cela, Ambassadeur ? lui demanda Tar Es Janar.

– Le fragment détecterait votre bio-statut et ajusterait automatiquement votre fonctionnement physiologique pour vous acclimater à l'environnement – c'est une question simple – chaleur ou froid, c'est la même chose.

Appartenir au fragment, c'était partager l'intelligence artificielle intégrée dont les nuages de nanites bienfaisants saturaient la fibre vivante de chaque citoyen de la Concorde PanHumaine, répondant à chaque besoin et manipulant la chimie interne de leur corps pour contrer la maladie, la dégénérescence et même l'inconfort. Le fragment était la vie elle-même.

Les yeux de Tar Es Janar brillèrent comme s'il avait été insulté, mais il n'en était pas sûr.

– Nous, les Algoryns, ne craignons ni la chaleur ni le froid, nous nous endurcissons pour y faire face !

Les mots du général trahissaient quelque chose de la fierté de son peuple, une race forgée dans la bataille, pour qui le sacrifice avait depuis longtemps cessé d'être un moyen d'arriver à ses fins et était simplement devenu un bien en soi. C'était une habitude d'esprit qui était inconcevable pour Yu Hamnu.

– Je n'ai jamais compris le goût des Algoryns pour l'inconfort, répondit-elle en admettant volontiers un tel manque de sa part, mais comme vous voulez.

### 3 – EXPLORATION – LA LUTTE POUR LA VÉRITÉ

Une fois les forces alliées de la Concorde et des Algoryns établies sur Xilos, les Ghars se retirèrent vers des positions fortifiées dans les ceintures montagneuses près de l'équateur de Xilos. Les redoutes partiellement souterraines convenaient mieux au tempérament des Ghars, leur rappelant peut-être les interminables couloirs d'acier et les chambres lugubres de leur monde natal, Gharon Prime. Nombre de ces redoutes avaient été creusées dans la roche avec un mépris total pour les ruines des Bâtisseurs. Dans certains cas, les tunnels et les cavernes existants avaient été délibérément agrandis et prolongés pour créer de nouvelles forteresses ghar, détruisant les vestiges des Bâtisseurs au passage. Pour les Ghars, ces preuves des précédents habitants de la planète n'étaient guère plus que des curiosités. Les villes en ruines n'étaient appréciées que pour la facilité avec laquelle elles pouvaient être transformées en positions défensives.

Bien que fermement retranchés, les Ghars restaient également piégés à la surface de la planète grâce à la présence de la flotte spatiale alliée en orbite haute. Les défenses anti-missiles et anti-mines des Ghars étaient toujours en place, empêchant les alliés d'amener leurs vaisseaux à portée de transmat, mais ces défenses rudimentaires ne pouvaient pas affecter les transferts entre la flotte et les plateformes de transmat déjà construites à la surface. Ces plateformes terrestres n'étaient pas assez grandes pour transférer les armes et les équipements plus lourds des alliés. Pour ce faire, l'atmosphère devait être débarrassée des mines et un territoire suffisant devait être placé sous le contrôle des alliés afin d'ouvrir des couloirs sûrs dans l'atmosphère par lesquels les équipements pourraient être largués à l'aide d'enveloppes hyperluminiques.

L'étape suivante du plan des alliés consistait à détruire les derniers Ghars sur Xilos aussi rapidement que possible avant que la flotte ghar, actuellement en stationnement autour de la porte du système, ne puisse intervenir. La possibilité que les Ghars renforcent leur armée via la porte était très préoccupante, et l'IMTel de la Concorde était fière de proclamer une probabilité non quantifiable de plus de 90 dans les paramètres hypothétiques des données disponibles. Même pour ceux qui comprenaient ce que cela signifiait, il ne s'agissait pas d'une pensée agréable. Tout aussi pressant était le désir d'explorer les ruines des Bâtisseurs tant qu'il était possible de le faire. Les sites d'atterrissage avaient été délibérément choisis à l'écart des vestiges identifiés des Bâtisseurs pour éviter tout dommage. Lorsque la Concorde et les Algoryns commencèrent leur exploration, il était évident que les Ghars avaient déjà provoqué beaucoup de dommages aux antiques ruines. Même celles qui n'avaient pas été délibérément transformées en défenses par les Ghars avaient été gravement affectées par la pollution de leurs réacteurs à plasma ou par leurs armes de distorsion spatiale. Que ce soit délibéré ou non, les Ghars détruisaient jour après jour ce que les alliés considéraient comme la ressource la plus précieuse de tout l'espace antaréen.

Au cours des semaines suivantes, les forces alliées ont commencé à étendre leur zone de contrôle. Des expéditions furent lancées pour occuper et explorer les ruines les mieux préservées, et des opérations pour chasser les Ghars de leurs redoutes montagneuses. La Concorde et les Algoryns restèrent unis par principe, mais au fur et à mesure que des découvertes potentiellement importantes étaient faites, des fissures entre les forces rivales commencèrent à apparaître. Le désir naturel de maintenir une distance entre l'IMTel agressive de la Concorde et les fragments de combat vulnérables des Algoryns signifiait qu'il était préférable de monter des opérations indépendantes. Cela posa de nouveaux problèmes. En avançant dans une zone déjà corrompue par les retombées de la distorsion ghar, les forces divisées de la Concorde et des Algoryns se retrouvèrent à se combattre l'une contre l'autre sous les embuscades des Ghars.

Les effets de la technologie ghar, bien que compris par les Algoryns, n'étaient pas quelque chose que l'IMTel de la Concorde était conçu pour supporter. C'est un dysfonctionnement du fragment de combat des unités de la Concorde qui identifia les Algoryns comme des ennemis. Des incidents similaires allaient suivre. Tar Es Janar et Kamrana Josen comprenaient les risques ainsi que la nécessité de la coopération, mais tous deux acceptaient qu'il y aurait un moment où la coopération active devrait cesser.

Bien qu'aucun des alliés ne pouvait le savoir, la nouvelle des événements qui se déroulaient sur Xilos s'était répandue au-delà des hermétiques fragments de sécurité de la Concorde grâce à la mission désespérée d'Hansa Nairobi dans l'espace algoryn. Le Protectorat Algoryn était déjà étroitement lié au Vardo Oszoni des Freeborn. Au sein du Haut Conseil du Prospérat, il était évident qu'il serait impossible de protéger leurs secrets des Oszoni – les informations n'étant qu'une marchandise dont les Freeborn faisait le commerce. Les agents Oszoni étaient également très doués pour les acquérir ! À l'insu des forces algorynes et de la Concorde sur Xilos, les Oszoni et les Algoryns avaient indépendamment essayé d'infiltrer d'autres vaisseaux par la porte de Xilos, mais sans succès. La flotte ghar stationnée à la porte avait détruit les vaisseaux émergents avec une efficacité impitoyable. Les Ghars avaient en fait considérablement renforcé leur flotte, bien que cela ne soit pas encore connu des forces sur Xilos, y compris du Haut Commandeur Karg. Néanmoins, la nouvelle des événements dans le système de Xilos se répandait dans l'espace antaréen, et cela aurait bientôt de graves conséquences pour ceux engagés dans la campagne de Xilos.

Le caractère des combats changea dès que le vaisseau Freeborn *Nébula* réussit à briser le blocus ghar, à franchir la porte et à rejoindre les vaisseaux algoryns et de la Concorde déjà en orbite autour de Xilos. C'était un exploit remarquable si l'on considère que d'autres avaient essayé et échoué, mais le vaisseau n'était pas un vaisseau ordinaire et son capitaine n'était pas non plus un capitaine Freeborn ordinaire. C'était l'un des plus célèbres, voire notoires, de la famille régnante Oszoni, le chef d'une compagnie d'aventuriers mercenaires dont les actes étaient à la fois célébrés et abhorrés dans tout l'espace antaréen. Il s'agissait du Seigneur Amano Harran, neveu exilé du Vard Bero, et un homme qui comprenait implicitement le potentiel de richesse et de pouvoir présenté par une découverte telle que Xilos. Maintenant que les défenses planétaires des Ghars avaient été pratiquement surmontées, la force relativement petite des Oszoni s'établit indépendamment des alliés. Au début, il y avait un certain degré de coopération, mais les Oszoni étaient prompts à prendre l'avantage là où ils le pouvaient, et il ne fallut pas longtemps pour que des rivalités déclenchent des escarmouches entre les trois forces.

Les choses se compliquèrent encore avec la présence au sein des Oszoni de Boromites dirigés par la téméraire Arran Gestalin. Les Boromites avaient été engagés par Amano Harran pour entreprendre des travaux d'ingénierie pour le compte de la forteresse algoryne à laquelle le *Nébula* était initialement lié. La nouvelle des événements sur Xilos avait poussé Amano à abandonner la mission, mais il n'avait pas eu le temps de rompre le contrat avec la guilde ou de déposer les Boromites sur un monde voisin. Malheureusement, Amano Harran et Arran Gestalin avaient développé une aversion mutuelle au cours de leur voyage, qui s'était rapidement transformée en un mépris manifeste. Les Boromites installèrent un camp isolé dans les montagnes où ils s'établirent rapidement au cœur d'un réseau de cavernes et de tunnels des Bâtisseurs.

Avec l'arrivée de nouvelles forces sur Xilos, il devenait de plus en plus difficile pour la Concorde et les Algoryns de coordonner

ner leurs efforts entre eux ou avec les groupes Freeborn et Boromites. De plus en plus, les différents contingents commençaient à se préoccuper de leurs propres intérêts, et s'ils n'étaient pas véritablement ennemis, ils étaient certainement des adversaires. Le fait qu'il s'agisse d'adversaires unis par un ennemi commun avec les Ghars contribua à maintenir au moins une trêve nominale. Une coopération occasionnelle se poursuivit entre toutes les forces, à un certain niveau.

Comme l'emprise des Ghars sur la planète s'érodait progressivement, chaque partie commença à considérer ses propres intérêts. Les secrets de Xilos pouvaient-ils être partagés de manière harmonieuse et coopérative pour le bénéfice de tous ? Bien que le Commandant Kamrana Josen puisse l'espérer, il savait que de telles décisions n'étaient pas de son ressort. En effet, elles n'étaient pas entre les mains de tout le monde ; l'omniprésente IMTel déterminera la réaction de la Concorde PanHumaine. Tar Es Janar des Algoryns pourrait partager le même espoir de coopération pacifique, mais même en agissant à l'unisson avec les forces de la Concorde, il avait déjà violé l'une des directives les plus strictes du Haut Conseil. Il doutait que sa parole puisse avoir beaucoup de poids sur Algor. En fait, il serait même chanceux d'échapper à la disgrâce et à l'exil, mais c'était un prix qu'il était prêt à payer. Amano Harran, des Freeborn, avait certainement ses propres idées, et celles-ci n'impliquaient pas de partager leurs précieuses découvertes avec de prétendus alliés. Il comprit immédiatement que les reliques de Xilos représentaient un potentiel de richesse et de pouvoir qui pourrait satisfaire ses propres ambitions. Quant à Arran Gestalin, elle était réaliste et savait que la petite force de son clan ne pouvait espérer survivre seule. Mais les Boromites avaient un avantage énorme dans la mesure où ils étaient nés pour prospecter et faire des découvertes, et – si leurs adversaires ne le savaient pas – la Guilde ferait bientôt une découverte qui éclipserait les réalisations de toutes les équipes d'exploration de la Concorde.

Quant aux Ghars, l'instinct de cette race était de s'accrocher à leurs conquêtes et de mourir au combat si nécessaire, car les Ghars ne craignent pas la mort – mais uniquement l'échec. Le Haut Commandeur Karg n'était pas un Ghar ordinaire, et il n'avait pas l'intention de mourir pour satisfaire l'honneur de sa race, pas si cela pouvait l'aider. Le contact fut rompu entre les forces terrestres ghars sur Xilos et la flotte du blocus autour de la porte. Les vaisseaux spatiaux ennemis empêchaient désormais les Ghars de quitter la planète, mais Karg avait toutes les raisons d'espérer des renforts. Il savait que dès que la flotte ghar aurait pris position près de la porte, elle aurait envoyé des vaisseaux dans l'espace antaréen pour transmettre les nouvelles des combats sur la planète mère de l'Empire, Gharon Prime. Ce n'était qu'une question de temps, mais bientôt les Ghars s'abattraient sur Xilos par milliers, et les détestables abominations seraient éradiquées à jamais.

Alors que l'exploration des jungles et des montagnes de Xilos continuait à révéler de fabuleuses ruines des Bâtisseurs, les flottes algorynes et de la Concorde envoyèrent des sondes pour explorer le système solaire de Xilos.

L'IMTel de la Concorde prédit l'existence d'une seconde porte, seule explication possible à la position anormale de la porte de Xilos vers l'espace antaréen. Les portes étaient presque impossibles à repérer visuellement, à moins qu'un vaisseau ne se trouve juste au-dessus d'elles, mais la position d'une porte de système est une constante qui peut être calculée à partir de la production d'énergie d'un soleil et de la position de l'étoile Antarès. Mais dans le cas de Xilos, ce calcul ne s'est pas avéré exact, la porte du système se trouvant manifestement au «mauvais» endroit. Au cours des mois qui suivirent, les sondes alliées cherchèrent en vain et, malgré les prédictions de l'IMTel, elles ne purent trouver aucun signe d'une seconde porte.

Les recherches se poursuivent encore, car, après tout, l'IMTel ne fait jamais d'erreur.

## 4 – TUNNELS – LES BÂTISSEURS DÉVOILÉS

La véritable étendue du royaume souterrain des Bâtisseurs se révéla lentement pendant que l'exploration de Xilos se poursuivait, malgré les combats contre les Ghars. On découvrit que l'épine dorsale montagneuse qui entourait l'équateur de la planète formait une seule conurbation souterraine contiguë. Ce royaume souterrain était interconnecté au moyen d'anciens réseaux de tunnels percés dans la roche. Au fil du temps, la géologie de la planète se modifia d'elle-même, provoquant d'importants effondrements et même la destruction entière de nombreux endroits. Toutefois, dans les régions les plus stables, les cavernes et les tunnels étaient restés en grande partie intacts, offrant aux Ghars la possibilité de construire leurs redoutes fortifiées et aux autres occupants de Xilos de les explorer.

Ni les explorateurs ni les Ghars ne furent les premiers à plonger dans les ruines des Bâtisseurs. Au cours des éons passés, d'innombrables créatures étranges avaient élu domicile dans les couloirs et les salles souterraines qui s'étendaient sous la ceinture montagneuse encerclant la planète. Autrefois, de curieux arthropodes de Xilos s'étaient glissés et rampaient dans les tunnels abandonnés à la recherche d'un abri ou d'une proie. Au fil du temps, leurs descendants se sont adaptés à la vie souterraine. Peu à peu, les créatures évoluèrent pour tirer parti des niches écologiques dans les cavernes et les tunnels abandonnés. Les explorateurs découvrirent de nombreuses traces de ces créatures, notamment les gigantesques segments d'exosquelettes d'énormes arthropodes vermiformes d'une longueur inconcevable. Par endroits, les excroissances corporelles étaient si nombreuses qu'elles remplissaient des chambres entières. Ce n'était pas non plus les choses les plus bizarres ou les plus terrifiantes qui prospéraient dans les profondeurs souterraines de Xilos. Lorsque les premières créatures vivantes ont été rencontrées, il était devenu évident que les explorateurs devaient faire face à d'autres dangers imprévus. Chasseurs solitaires dans l'obscurité, ces étranges créatures ne représentaient qu'une faible menace pour un groupe bien armé, mais les risques pour les petits groupes et les traîners solitaires étaient évidents. Des dizaines d'explorateurs disparurent de cette manière avant que de nouvelles procédures ne soient adoptées pour éviter les dangers des profondeurs.

Avec la découverte du réseau de tunnels, les forces algorynes, Freeborn, boromites et de la Concorde concentrèrent leurs efforts sur la recherche de la technologie abandonnée des Bâtisseurs. Au cours de ce processus, les explorateurs se sont souvent retrouvés dangereusement près des redoutes souterraines ghars. Les Ghars eux-mêmes attendaient que leurs ennemis pénètrent leurs défenses extérieures pour permettre à leurs forces d'encercler complètement leur cible avant d'attaquer. Très rapidement, le conflit passa des jungles torrides de Xilos aux systèmes de tunnels sombres sous les montagnes. Dans un environnement aussi confiné, il était inévitable que des forces adverses s'y affronteraient. Il était tout aussi inévitable que les forces rivales de soi-disant alliés entrent également en conflit, intentionnellement ou non.

Dans l'ensemble, la Concorde et les algoryns conservaient une division commune des opérations qui perpétuait la trêve déjà convenue entre Tar Es Janar et Kamrana Josen. Même ainsi, les communications dans l'environnement souterrain s'avèrent difficiles. Les niveaux de rayonnement d'énergie étaient de plus en plus élevés à proximité des redoutes que les Ghars avait construites tout au long de la chaîne montagneuse. En conséquence, il ne fut jamais possible d'établir une nanosphère cohérente sur tout Xilos, laissant les différents groupes d'explorateurs véritablement isolés. En raison de ces problèmes et d'autres encore, des affrontements occasionnels eurent lieu entre la Concorde et les Algoryns, résultant en grande partie par les réponses automatisées de leurs fragments de combat respectifs. Toutefois, ces escarmouches étaient relativement rares,

même si elles provoquaient une rupture temporaire de la trêve à certains endroits avant que l'ordre ne soit rétabli. Tant que les Ghars demeuraient la plus grande menace pour les deux alliés, tous deux reconnaissaient la valeur de la coopération face à un ennemi commun.

Ce n'était pas le cas des Freeborn, dont le chef charismatique Amano Harran était déterminé à devancer ses rivaux pour trouver les caches de la technologie des Bâtisseurs qu'il pensait trouver dans les anciens tunnels souterrains. La Cheffe boromite Arran Gestalin était tout aussi déterminée à devancer le Capitaine Freeborn.

### LES REBELLES ARRIVENT

– F-F-F-F-Fartok ! s'écria Karg si fort que les esclaves recroquevillés dans les cavernes les plus profondes de sa redoute tremblèrent en l'entendant.

– Oui, Haut Commandant, il n'y a aucun doute. Ce sont ces sales rebelles, gémissait le pauvre sous-fifre chargé d'expliquer à son chef que les renforts espérés n'en étaient finalement pas.

– Non, je ne peux pas le croire ! Pas Fartok ! Jamais ! cracha Karg avec une telle véhémence que ses esclaves humaines s'empressèrent de tamponner la salive qui s'écoulait de sa bouche et s'accumulait sur ses mentons flasques.

Mais Karg savait que c'était vrai. Il repoussait les esclaves dont il aimait tant s'entourer, leur chair rose et parfumée si somptueuse, si excitante, si peu Ghar. Mais Karg n'était pas un Ghar ordinaire. Issu d'un lot de clones expérimentaux, il nourrissait des ambitions et des désirs qu'aucun Ghar ne devrait ressentir. Car les Ghars ont été élevés pour être loyaux envers leur espèce et le Commandeur Suprême par-dessus tout. Il était impossible pour un Ghar d'imaginer ce qu'était l'intérêt personnel, et encore moins la duperie ou le complot. Mais Karg était différent.

Et Fartok aussi ! Mais là où l'expérience génétique avait créé en Karg un esprit impitoyablement tordu par la cupidité et l'ambition, Fartok était un Ghar aussi loyal qu'il était possible de l'imaginer. Mais même Fartok n'était pas comme les autres Ghars. Il était intelligent et rusé. Certes, les rangs du commandement Ghar sont remplis de personnes dont on peut dire la même chose. Mais Fartok était aussi imaginatif, capable de concevoir de nouvelles stratégies, et même de comprendre les technologies étranges de leurs ennemis. Toutes ces choses ont fait de Fartok le plus brillant de tous les Hauts Commandeurs de l'Empire Ghar, plus brillant même que Karg lui-même !

– Scellez les défenses extérieures et détruisez les tunnels d'accès, dit Karg.

Le sous-fifre s'enfuit pour transmettre l'instruction au réseau de commandement Ghar, reconnaissant d'échapper à la présence de son maître si rapidement.

Alors Fartok l'avait enfin trouvé ! Karg avait déjà battu Fartok sur le champ de bataille d'Ephra, et il le battra à nouveau sur le champ de bataille de Xilos. Karg sourit en se rappelant combien il avait été facile de mener son rival dans un piège, et combien il était simple de blâmer Fartok lui-même pour le désastre qui suivit. Le Commandeur Suprême était un idiot qui croyait tout ce que Karg lui disait ! Karg avait particulièrement savouré le moment où Fartok avait été traîné devant lui, couvert de la crasse du champ de bataille, et où le Haut Commandeur et tout son Groupe de Combat avait été déclaré parias. Parias ! Des ratés ! Des esclaves ! Oh, comme il avait été heureux. Il gloussa intérieurement en se rappelant la disgrâce de Fartok quand il fut emmené vers son destin. Même la fuite de Fartok et la nouvelle que l'ancien Haut Commandeur était à la tête d'une armée entière de parias n'avaient guère diminué la satisfaction de Karg. Car Karg détestait Fartok. Il le haïssait plus qu'il n'était possible pour un Ghar de haïr quoi que ce soit.

## 5 – ÉVASION – LA LUTTE POUR LA LIBERTÉ

L'arrivée soudaine des renforts ghar semblait être un désastre pour les alliés, au moment même où ils prenaient le dessus sur leur ennemi. Alors que la flotte alliée s'avavançait pour intercepter cette seconde flotte ghar dans l'espace, l'armée en approche libéra une nuée de gigantesques vaisseaux de largage. Les énormes vaisseaux sphériques se précipitaient vers Xilos, sans tenir compte des tirs ennemis et des restes des défenses de la planète. Les vaisseaux arrivèrent sur la région montagneuse où Karg avait construit la redoute la plus grande et la mieux défendue de la planète, le centre même duquel le Haut Commandeur contrôlait toutes les armées ghar sur Xilos. Certains vaisseaux furent détruits par les défenses ghar, d'autres plongèrent dans la mer et furent perdus, tandis que quelques-uns dévièrent de leur trajectoire et atterrirent ailleurs sur le continent équatorial de la planète. Mais la plupart étaient tombés au cœur du territoire ghar. Depuis les immenses sphères d'argent jaillit une impitoyable armée de machines et d'hommes – pour autant que l'on peut désigner les Ghars ainsi.

Les fragments stratégiques de la Concorde étaient restés largement aveugles aux activités ghar sur Xilos à cause des radiations polluantes qui ne cessaient d'augmenter au cours des combats féroces à travers les ruines des Bâtisseurs. Ces énergies erratiques et les imprévisibles distorsions spatiales avaient rendu presque impossible pour les alliés d'installer une nanosphère à l'échelle planétaire. Cela rendait les communications longue distance difficile et la reconnaissance par des drones presque impossible. Les Algoryns, habitués depuis longtemps à combattre les Ghars, avaient développé des systèmes résistants se reposant sur les humains qui s'accommodaient plus facilement de tels problèmes. Bien que moins sophistiquée et souvent moins performante de manière générale, l'approche technologique des Algoryns s'avéra plus apte à survivre aux conditions de la guerre sur Xilos. Ce sont les Algoryns qui furent les premiers à se rendre compte que tout n'était pas comme ils l'attendaient avec les nouveaux renforts ghar. Les patrouilles des unités rapides Intrusion rapportèrent des preuves extraordinaires de combats entre les Ghars eux-mêmes. Au début, ces rapports furent rejetés, car une telle chose n'était pas concevable. Mais au fur et à mesure que les renseignements se s'accumulaient, il devint clair qu'une chose comme une guerre civile avait éclaté parmi les Ghars sur Xilos.

Ce que les explorateurs ne pouvaient pas savoir, c'est que les nouveaux arrivants étaient dirigés par nul autre que l'infâme rebelle ghar Fartok – l'ennemi juré du Haut Commandeur Karg ! Karg et Fartok avaient autrefois commandé des groupes tactiques rivaux luttant pour la possession du monde d'Ephra contre les Algoryns. Le Groupe de Combat 10 de Karg et le Groupe de Combat 9 de Fartok avaient reçu l'ordre d'attaquer un bastion algoryn lourdement fortifié. Le Groupe de Combat 10 était censé dégager le chemin de toutes les forces de défense pour permettre aux troupes de Fartok de lancer un assaut direct contre la forteresse ennemie. Karg rapporta que la route de Fartok était libre de tout ennemi, mais lorsque le Groupe de Combat 9 s'avança, ils furent pris en embuscade et pratiquement anéantis par les Algoryns sur leur chemin. Karg s'était assuré que l'échec humiliant de l'attaque du Groupe de Combat 9 soit entièrement imputé à l'incompétence du commandement de Fartok plutôt qu'à son propre échec à dégager la route. En conséquence, Fartok et tous les autres survivants de l'attaque furent déclarés parias. Fartok et ses camarades ont été réduits au rang de simples soldats-esclaves. En punition de leur échec, leurs vies devaient être utilisées dans des attaques suicidaires pour exposer les positions algorynes avant l'avancée du Groupe de Combat de Karg. Fartok, toutefois, refusa d'accepter son sort et, avec le reste du Groupe de Combat 9, il s'échappa et créa une armée d'anciens esclaves. Depuis lors, Fartok devint une épine dans le pied du Commandeur Suprême Ghar – atta-

quant leurs propres convois et lançant des raids sur les mondes contrôlés par les Ghars – libérant des esclaves pour remplir les rangs de parias de l'armée rebelle en constante expansion.

Lorsque la flotte de Fartok intercepta un vaisseau de reconnaissance ghar envoyé depuis Xilos, il vit la chance de se venger de son vieil ennemi. Le vaisseau rapportait à Gharon la nouvelle de l'attaque sur Xilos par la Concorde et les Algoryns. Fartok éprouva une certaine satisfaction de la situation difficile de Karg. Non seulement le chef Ghar était piégé par la flotte ennemie, mais il avait été forcé de demander des renforts au Commandeur Suprême lui-même ! L'équipage du vaisseau de reconnaissance fut rapidement persuadé de rejoindre les rangs des rebelles.

Bien que tous n'aient pas accepté cette offre, ceux qui le firent sont rapidement devenus des partisans enthousiastes de la révolte, et Fartok apprit ainsi où se trouvait la porte de Xilos. Le rusé chef de la révolte des parias avait l'opportunité de traquer son ennemi et de détruire ce traître une fois pour toutes. La destruction de Karg ne lui rendrait pas la position d'honneur et de prestige dont il avait joui autrefois en tant que Haut Commandeur de l'Empire Ghar. Ces temps étaient révolus, aussi injuste que soit le jugement porté contre lui et l'ensemble du Groupe de Combat 9. Mais ce serait une justice d'un autre genre.

La flotte de Fartok prit les vaisseaux de Karg par surprise. Au début, les vaisseaux de Fartok furent pris pour des renforts de l'Empire Ghar et autorisés à passer à travers les défenses. Cette erreur s'avéra évidente lorsque les vaisseaux nouvellement arrivés lancèrent une tempête de missiles à gravité quantique sur le cœur de la flotte de blocus. En quelques instants, les vaisseaux sans méfiance furent réduits à un nuage d'épaves enchevêtrées au milieu d'une mer spatio-temporelle déchaînée. Les vaisseaux de Fartok filaient à toute allure, sans attendre d'examiner les dégâts ou de récupérer des survivants, de peur d'être pris dans le tourbillon de la catastrophe spatiale qu'ils avaient déclenchée. Les vaisseaux se dirigèrent directement vers la minuscule troisième planète bleue où Fartok savait qu'il trouverait sa proie.

Les flottes algorynes et de la Concorde virent arriver les Ghars et firent mouvement pour l'intercepter. Les Ghars accélérèrent, transperçant simplement le cordon de vaisseaux ennemis vers Xilos, traçant une parabole autour du soleil de Xilos. La manœuvre prit les alliés par surprise, et ils n'avaient pas envisagé le courage téméraire des Ghars, dont les énormes vaisseaux de largage eurent à peine le temps de ralentir leur vitesse avant de pénétrer dans l'atmosphère. Karg, qui observait depuis sa redoute fortifiée au cœur des montagnes, jubilait. Enfin, les renforts qu'il avait demandés et un Groupe de Combat ghar entier en apparence ! Le vent tournait finalement sur les abominations. Malheureusement pour Karg, et heureusement pour les alliés, la joie de Karg fut de courte durée.

La bataille entre les armées Ghars du Haut Commandeur Karg et les forces de la révolte des parias menées par Fartok allait occuper les rivaux jusqu'à la fin des combats sur Xilos. Les rangs des parias se gonflaient par l'apport de centaines de transfuges, mais les troupes de Karg étaient déjà placées dans des positions presque imprenables sur toute la planète. La présence des rebelles commença à susciter l'inquiétude dans les rangs des parias de Karg, ce que Fartok encourageait avec force par des attaques visant à libérer autant d'esclaves de son ennemi que possible. Ni l'espoir, ni la liberté n'étaient des concepts logiquement compréhensibles par les Ghars, et encore moins par les parias ghar, mais les succès du chef rebelle éveilla quelque chose de nouveau dans la psyché des Ghars. Quant aux alliés, la « guerre civile » entre les armées Ghars rivales servait à garder les deux factions Ghars occupées, mais aucune d'entre elles ne semblait moins résolu à combattre les forces alliées quand l'occasion se présentait.

### UN COMMANDEMENT IMPERTURBABLE

– Les niveaux de distorsion sont hors norme, commandant... il est impossible de calculer un vecteur de réglage pour les charges !

Le commandant Xan Tu contemplait l'information avec un calme absolu. C'était l'un des nombreux avantages dont il avait bénéficié depuis sa transition de la chair à la machine. Bien que «profiter» soit un mot trop fort pour le décrire.

– Déployez le réseau de nano-sondes, Chef de Phase.

Xan Tu donna l'ordre sur le même ton qu'il aurait jadis demandé un bol de thé Lim, tandis qu'autour de lui le rugissement du vortex menaçait de déchirer l'univers.

Xan Tu ne pouvait nier qu'il était le choix logique pour commander la mission. Il était impossible de savoir quel effet le transport chronophasique aurait sur le corps humain. C'était une autre raison pour laquelle le groupe de travail transdimensionnel avait inclus des troupes Tsan-Ra et humaines, ainsi qu'un grand nombre de drones bien sûr.

– Réseau de nanosondes déployé, commandant. Sept yan d'écart. C'est tout ce que nous avons pu faire avec la distorsion. Le Chef de Phase avait du mal à rester debout au milieu des vagues d'énergie tourbillonnantes qui surgissaient des pulsations du vortex.

Xan Tu savait déjà que les sondes avaient atteint la position nécessaire. Il ressentait l'expansion de la puissance lorsque sa conscience intégra les petites machines. Il sentait les énergies presque écrasantes qui se déchaînaient hors de contrôle. Non. Il ne pouvait pas arrêter le vortex, c'était évident. Mais il pourrait être possible de contenir sa propagation. De le ralentir. Peut-être cela serait-il suffisant pour l'empêcher de déchirer le cœur du Nexus Antaréen. Peut-être.

– Réglez les charges dimensionnelles sur le vecteur soixante-cinq avec un retard harmonique séquentiel de zéro sept, annonça-t-il avec la même simplicité que d'habitude. Le fragment de combat de l'escouade de Phase retransmist ses mots sans bruit dans l'esprit des soldats.

– Vecteur prêt ! annonça le Chef de Phase. Son réseau de combat clignotait et crépitait. L'ensemble du fragment était instable. Il allait s'effondrer d'une seconde à l'autre.

– Confirmé, dit Xan Tu.

Il sentit son esprit se contracter dans son corps mécanique alors que les sondes-capteurs étaient englouties par le maelström en approche.

– Exécutez l'ordre de retrait global trois.

Il avait diffusé l'ordre à l'ensemble de la force d'intervention. En un instant, les troupes ont commencé à courir, sachant que leur vie en dépendait. Les troupes Tsan Ra ont sauté avec agilité sur les rochers en cours de désintégration. Les troupes de Phase isorienne se précipitèrent à leur suite, suivies par des drones sédentaires, leurs suspenseurs les tirant d'un coup sec des décombres.

Derrière eux, Xan Tu glissait, apparemment sans se presser. Depuis son passage de l'homme à la machine, il avait réalisé que la rage et l'agitation de la chair n'avaient été qu'un fardeau pour lui. Ni la vie ni la mort ne le terrorisaient désormais. De retour sur Isor, sa copie mentale était stockée et serait activée en temps voulu si cela s'avérait nécessaire. C'était une immortalité froide et mécanique, bien sûr, et il le comprenait ; il l'avait su quand il avait choisi de faire la transition. Mais peut-être pour la première fois de son existence, il était satisfait.

## 6 – UN PLUS GRAND CONFLIT – L'ÉVEIL DES BÂTISSEURS

Malgré les efforts considérables des forces bien plus nombreuses de la Concorde et des Algoryns, les Boromites d'Arran Gestalin furent les premiers à percer le secret de Xilos. Sans le savoir, l'énigme était telle que seule la curieuse Guildesse et les ingénieurs de son clan étaient en mesure de la résoudre. Grâce à leur équipement d'extraction lourd et leur incroyable savoir-faire, les Boromites purent pénétrer dans la grande colonne annulaire de l'ancienne ville souterraine des Bâtisseurs. C'est la découverte fortuite d'une clé de stase à l'intérieur d'une chambre forte temporellement verrouillée qui permit aux Boromites de trouver et de piller la première d'une série de chambres de stase scellées.

Les Boromites avaient découvert des trésors technologiques qui promettaient de révéler beaucoup de choses sur les Bâtisseurs et leur destin. En utilisant la clé de stase, les Boromites ouvrirent une série de chambres de stase : des cavernes et des tunnels scellés temporellement depuis une éternité. Lorsque la première de ces chambres fut ouverte, l'irruption soudaine du temps transforma tout ce qui s'y trouvait en poussière, la barrière des siècles se brisant avec une telle force que les explorateurs boromites furent aspirés à l'intérieur du vortex temporel et instantanément consumés. La nature a horreur du vide, dit-on, et il en est de même pour le temps, tout comme la pression atmosphérique. Mais avec précaution et des expériences minutieuses, les Boromites finirent par apprendre à stabiliser lentement les sceaux temporels et à ouvrir les chambres en toute sécurité. Les chambres étant ouvertes les unes après les autres, les effets destructeurs de l'équilibre temporel étaient réduits au fur et à mesure que les Boromites pénétraient dans le domaine des Bâtisseurs. Tout comme une succession de sas stabilise la pression de l'air, la succession des chambres de stase avait été conçue pour créer un gradient temporel régulier.

Les troupes du clan d'Arran Gestalin ne pouvaient espérer emporter le contenu des chambres qu'ils avaient découvertes. Au lieu de cela, ils prirent les objets les plus prometteurs qui étaient facilement transportables, laissant derrière eux certains de leurs hommes pour garder ce qui restait. Mais à l'insu de la Guildesse et de ses compagnons, les explorateurs boromites avaient été discrètement suivis par Amano Harran et sa bande d'aventuriers Freeborn. Les quelques Boromites qui gardaient encore les chambres de stase furent rapidement vaincus, tués ou capturés avec le contenu des chambres. Dans les cavernes des Bâtisseurs déformées par le temps, il était presque impossible de communiquer autrement que sur des distances les plus courtes, et le chef Freeborn prenait soin de suivre un rythme qui n'éveillerait pas les soupçons. Amano ne sursauta que lorsque Arran Gestalin entra dans la colonne lumineuse qui formait l'interface de stase finale de la dernière et plus grande des cavernes, au plus profond des entrailles de Xilos.

En utilisant un dispositif de dissimulation que les Freeborn avaient découvert dans l'une des chambres de stase, Amano Harran put se faufiler parmi les Boromites et vaincre Arran Gestalin et ses hommes. Il arracha la clé de stase de la main de la Guildesse et la plongea dans l'étrange machinerie extraterrestre, activant ainsi l'interface mentale des Bâtisseurs. Il se rendit à peine compte qu'en faisant cela, il avait déclenché un processus alors irréversible. Les champs de stase s'ouvrirent et, alors que le champ temporel se normalisait progressivement, ce qui apparut n'était rien de moins que la source principale de conception d'une nouvelle porte antaréenne : un vortex dimensionnel au cœur de Xilos. Lorsque le vortex se débarrassa de ses liens de stase, la nouvelle porte commença à vibrer avec force, projetant des ondes d'énergie spatiale à travers la caverne

rocheuse alors qu'elle devenait incontrôlable. Le vortex tourbillonnant s'agrandit comme s'il testait sa force et à mesure qu'il grandissait, il absorbait les machines en verre des Bâtisseurs qui l'entouraient. Bientôt, il provoqua une brèche dans les murs de la caverne, se nourrissant de tout ce qu'il touchait et devenant de plus en plus puissant. Il était évident que s'il continuait à grandir aussi rapidement, le vortex engloierait les Boromites, les Freeborn et la planète entière !

À l'insu des explorateurs de Xilos, la violation des chambres temporelles séquentielles des Bâtisseurs n'était pas passée inaperçue. La soudaine distorsion spatio-temporelle projeta des ondes de choc d'instabilité dimensionnelle à travers tout le Nexus antaréen. Certaines passerelles semblaient s'élever et s'abaisser dans la photosphère antaréenne, menaçant de disparaître totalement. D'autres s'agitaient sauvagement comme si elles étaient secouées par une puissance invisible, rendant impossible toute tentative d'utilisation. Les Isoriens, les maîtres reconnus de l'ingénierie dimensionnelle dans tout l'espace humain, étaient attentifs à ces dangers car ils avaient depuis longtemps étudié la technologie des Bâtisseurs et, de toute l'humanité, ils étaient les plus proches de la compréhension de ses principes les plus rudimentaires. En fait, c'est en raison de leurs expériences passées avec les technologies de manipulation dimensionnelle qu'ils craignaient pour l'avenir. La dernière fois que de telles forces avaient été libérées, cela avait conduit directement à la catastrophe du Trisapient, suivie de trois mille ans d'obscurité et d'isolement. Les courants d'énergie qui circulent dans l'espace transdimensionnel sont alambiqués et insondables. Les mécanismes internes du Nexus reposent sur l'interaction entre le temps et la gravité, tous deux maintenus en parfait équilibre comme un élément primordial au cœur de la grande création des Bâtisseurs. Lorsque les Isoriens détectèrent des perturbations dans le continuum, ils se sont empressés d'activer les plans d'urgence mis en place depuis longtemps pour faire face à une telle éventualité. Un groupe de travail transdimensionnel fut envoyé à la source de l'anomalie. C'est un exploit qui n'avait jamais été tenté. Néanmoins, le Sénatex comprenait la théorie et était bien préparé. La perturbation du continuum résultant de la rupture des sceaux de stase sur Xilos créa un gradient temporel qu'un vaisseau chronophasique pourrait suivre. En effet, un tel vaisseau serait attiré par la pression temporelle différentielle vers sa destination, bien qu'il ne soit pas certain que les humains puissent survivre à la transition. Le Sénatex Isorien prononça son jugement. Face à la possibilité de la destruction de l'ensemble du Nexus antaréen plutôt que la perte de son vaisseau et de son équipage, la décision d'envoyer la force d'intervention transdimensionnelle était inévitable.

Le vaisseau isorien traversa l'interface temporelle et atterrit dans l'océan tropical de Xilos. Attiré par le gradient temporel jusqu'à Xilos, le vaisseau émergea dans l'espace réel au moment même où les Boromites avaient ouvert la première des chambres de stase des Bâtisseurs. Paradoxalement, les Isoriens sont donc arrivés sur Xilos bien avant d'avoir quitté Isori. C'était la première fois qu'un vaisseau transdimensionnel réussissait à voyager dans l'espace et le temps indépendamment du Nexus Antaréen. C'était la confirmation de la maîtrise par les Isoriens des technologies fondamentales des Bâtisseurs. Le voyage n'a été rendu possible qu'en raison des anomalies temporelles impermanentes déclenchées par l'ouverture des chambres de stase des Bâtisseurs. Une fois les gradients temporels équilibrés, une expérience aussi ambitieuse que le voyage transdimensionnel ne pouvait plus être répétée. En d'autres termes, il n'y avait pas de retour possible. Le vaisseau isorien et

sa force d'intervention devraient revenir via le Nexus antaréen ou ne pas revenir du tout.

L'arrivée des Isoriens au moment crucial ne fit qu'ajouter à la confusion. Tous les explorateurs déjà sur Xilos avaient convergé vers le vortex sans se rendre compte du péril qu'ils couraient. En fait, seuls les Isoriens étaient conscients du danger que représentaient les libérations d'énergies transdimensionnelles instables. Ils ne comprenaient que trop bien que le vortex avait le potentiel de faire des ravages dans tout le Nexus antaréen. Peut-être même provoquerait-il un effondrement aussi important que celui qui avait mis fin à l'Âge du Trisapient. Les Isoriens savaient qu'ils devaient localiser et stabiliser le vortex avant qu'il ne devienne assez puissant pour renverser tout le Nexus antaréen. Aucun autre explorateur ne pouvait le savoir grâce à leur IMTel totalement incompatible, et il est peu probable que les Ghars auraient aidé les Isoriens même s'ils l'avaient fait. Alors que les Isoriens se précipitaient pour empêcher le désastre imminent, ils se sont retrouvés attaqués de toutes parts. Ce n'est qu'avec beaucoup de difficultés qu'ils ont pu atteindre le vortex et déployer leurs stabilisateurs dimensionnels de conception unique.

## LE TEMPS ET L'IMBÉCILE

Arran Gestalin sentit son esprit dériver dans la machine alors qu'elle ne fit plus qu'un avec les pensées des Bâtisseurs – ou du moins aussi près qu'il était possible pour un esprit humain de coexister dans l'étrange interface extraterrestre. Le processus l'avait terrifiée de manière insupportable la première fois qu'elle était entrée dans l'iridescence scintillante, l'étrange interface qui lui avait permis d'ouvrir les chambres de stase des niveaux inférieurs. Maintenant, elle trouvait le processus exaltant alors que son moi semblait se dissoudre, et qu'elle comprenait sans comprendre consciemment, savait sans véritablement savoir, ce qui dormait au cœur de Xilos.

– Non... s'écria-t-elle soudainement en arrachant la clé de stase de son logement dans la machine en verre des Bâtisseurs. L'interface scintillante disparut en un instant. Les lumières intérieures des innombrables appareils gigantesques dans la caverne vacillèrent puis s'éteignirent. Le murmure des machines redevint silencieux. Il n'y avait que la vaste obscurité de l'immense caverne circulaire entourée par les énormes machines extraterrestres à présent silencieuses et d'un noir d'obsidienne.

– Guildesse... s'écria son chef d'équipe, alarmé, en la voyant se tordre comme si elle avait été soudainement frappée.

Rapidement, ses bras musclés enveloppèrent sa frêle silhouette alors qu'elle s'éloignait de la machine en titubant, la clé de stase dans sa fine main.

– C'est... trop puissant, Alcazak... c'est... c'est...

Elle essaya d'expliquer mais il n'y avait pas de mots humains pour ce qu'Arran avait entrevu : la chose qu'elle avait été sur le point de libérer avant de se dégager de l'interface. L'effort l'avait épuisée et ses yeux avaient le regard lointain de ceux qui ont été témoins d'horreurs inimaginables.

– Ne bougez plus, Princesse ! Avec un tourbillon de lumière, Amano Harran apparut comme venu de nulle part. Tous les autres Freeborn apparurent derrière et autour des Boromites, les faisant tomber à terre et arrachant les armes des mains stupéfaites des hommes du clan.

– Je pensais t'avoir laissé pour mort cracha Alcazak alors qu'un des hommes d'Amano saisissait son pistolet et lui faisait signe de lever les mains.

– Ah oui, mon ami squameux, sourit généreusement Amano. C'est ce que tu étais censé penser. Ce que tu as tué était une créature intéressante – une sorte de réplique – instable et temporaire bien sûr. Une petite astuce que nous avons découverte il y a quelque temps. Astucieux, n'est-ce pas ? Presque aussi astucieux que cette – je suppose que vous l'appelleriez « cape d'invisibilité » – qui nous a permis de vous vaincre, vous et vos hommes, si facilement.

Arran Gestalin était encore étourdie par sa rupture soudaine avec l'interface.

– Amano... s'exclama-t-elle, cherchant vainement son visage avec des yeux brumeux, est-ce toi... ?

– En chair et en os, Princesse, annonça-t-il, lui arrachant la clé de stase des mains. Ah... La clé de stase ou – comme j'aime à l'appeler – la Vrille Temporelle ! Il fit tourner l'étrange forme dans sa main. Maintenant, voyons ce qu'elle peut vraiment faire !

Et en disant cela, il plongea la clé dans la cavité de la grande machine de verre. Soudain, la caverne fut de nouveau baignée dans la lumière et par le murmure des machines – des machines avec un esprit – un esprit extraterrestre qui avait un but tout à fait extraterrestre.

– Non... ne... vous ne comprenez pas ! s'écria Arran Gestalin quand Amano Harran fit un pas en arrière sous l'irisation scintillante de l'interface.

– Oh, je vous en prie, dit-il en souriant, ne me prenez pas pour un imbécile !

# XILOS : CONCLUSION

La campagne se conclut avec le sixième et dernier scénario – *Un plus grand Conflit* – dans lequel les explorateurs et les forces Ghars ont été chassés de Xilos par le vortex d'énergie en expansion relâché par inadvertance dans l'espace antaréen.

Comme pour toutes les campagnes de wargames, nous avons envie de savoir quel camp a gagné et comment chacun de nos participants s'en est sorti au cours de la campagne. Nous avons également envie de savoir ce qu'il adviendra des forces antaréennes à la suite des événements de Xilos et quels effets le vortex déchaîné des Bâtisseurs a pu avoir sur le Nexus antaréen lui-même.

## LE DESTIN DU VORTEX

Suite aux événements décrits dans le scénario final *Un plus grand Conflit*, les explorateurs, Ghars et Isoriens ont laissés Xilos derrière eux et se sont dirigés vers la sécurité relative de l'espace extérieur. L'évacuation précipitée et imprévue laissa les explorateurs dans l'incertitude quant à ce qui s'était passé. L'apparition soudaine des Isoriens juste avant l'apparition du vortex jeta des doutes sur ses origines. Tout ce que l'on savait avec certitude, c'est que le vortex en expansion avait consumé la planète avant de se rétracter sur lui-même et disparaître.

Personne ne pouvait savoir si le vortex avait été neutralisé et rendu inoffensif, ou s'il s'était effondré dans l'espace-nul au cœur du Nexus antaréen, et quels dommages il pourrait causer si c'est le cas.

Le destin ultime du vortex et les surprises qu'il pourrait réserver à tout l'espace antaréen sont des choses que seul l'avenir nous révélera.

Hansa Nairobi regarda la construction holographique des derniers instants de la planète, ses agonies projetées sous tous les angles alors que le vortex grondant consumait le monde qui lui avait donné naissance.

– Combien de fois as-tu regardé, Hansa ?

Il sentit l'énorme main de Bovan Tuk sur son épaule. Un gobelet en cristal apparut sur la table. Le liquide de couleur sombre avait l'apparence de la distillation favorite du chef Mhagrid, et la plus subtilement empoisonnée.

– Des dizaines... une centaine... je ne sais pas, Bo ! répondit-il en levant le gobelet et en avalant la moitié de son contenu.

– Tu dois accepter qu'ils sont partis, mon ami. L'immense guerrier remplit leurs deux gobelets à partir d'une cruche qui semblait ridiculement petite dans sa main.

– Peut-être pas ! Hansa fit un geste vers la projection statique du monde en ruine. N'importe lequel de ces vaisseaux aurait pu facilement récupérer des survivants. Regarde combien de troupes du Prospérat ont fini sur nos vaisseaux et combien d'entre nous ont été récupérés à bord de vaisseaux algoryns.

Bo ne répondit pas mais ses yeux suggéraient que c'était sans espoir. Ils devaient sûrement le savoir maintenant. Ce n'est pas comme si une ambassadrice NuHu de la Concorde PanHumaine était difficile à retrouver.

– Bien sûr, Hansa, dit-il, qui sait ce qui peut arriver. L'univers est grand, mon ami.

## VAINQUEURS ET PERDANTS

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

## KAMRANA JOSEN ET LA CONCORDE

Kamrana Josen ne devait la vie de ses explorateurs qu'au courage et à l'honneur d'un commandant du Prospérat Algoryn : Tar Es Janar. Beaucoup avaient péri pendant l'évacuation précipitée de Xilos. La plupart des artefacts et une grande partie des données accumulées avaient été perdues lorsque le monde s'était effondré. Le reste de la flotte traversa la porte. C'était une chance que les flottes ghars qui s'affrontaient avaient pris de l'avance, sinon qui sait quelles autres pertes auraient été subies. Sa plus grande crainte était pour l'avenir des gens qu'il avait appris à admirer comme des camarades – honorables, fiers et insondables – la race guerrière des Algoryns. Quelle sera la réponse des Mandarins de la Concorde lorsqu'ils apprendront le rôle joué sur Xilos par Tar Es Janar ? Il savait déjà comment les Algoryns répondraient à toute infiltration de l'IMTel sur leurs mondes étranges et barbares. Cela signifierait qu'une seule chose : la guerre.

## TAR ES JANAR ET LE PROSPÉRAT ALGORYN

Tar Es Janar ordonna à ce qui restait de la force d'intervention *Étoile Montante* de se diriger vers la porte du système et le refuge de l'espace extérieur. Le général algoryn réfléchissait aux événements. Il était reconforté par le fait qu'une base ghar aux frontières du Prospérat était désormais irrémédiablement détruite. Peut-être cela suffirait-il à le sauver lorsqu'il sera confronté au Conseil algoryn pour une accusation de trahison. Il savait, comme il l'a toujours su, que faire la guerre de son plein gré au-delà des frontières de son commandement revient à défier ouvertement le Prospérat Certains au sein du Conseil seraient heureux de le voir humilié et exilé. Il est certain que certains l'accuseront de collaboration, de faire cause commune contre le Prospérat lui-même. Si seulement il avait été possible de sauver davantage de la technologie des Bâtisseurs, ou au moins de récupérer certaines des données recueillies à la surface. L'évacuation avait été trop désespérée. Tant de choses avaient été abandonnées. Tant de troupes perdues dans le cataclysme final.

Désormais, il faisait face à un procès, à la disgrâce et à l'exil. Pourtant, il savait qu'il avait agi avec honneur. Il ne regrettait rien.

## AMANO HARRAN ET LES FREEBORN

Amano Harran avait triomphé comme il l'avait toujours su le faire – avec style et audace ! Il ne pouvait vraiment pas espérer mieux. Après avoir été arrachés à la planète en ruine, lui et son équipage – enfin, ce qui en restait – étaient enfin en sécurité. Plus important encore, les vastes cales du *Nébula* regorgaient d'artefacts récupérés dans les profondeurs de la ville souterraine des Bâtisseurs, de machines mystérieuses, de vestiges fossilisés d'une civilisation disparue et, surtout, de modules fonctionnels conservés en stase profonde depuis des millénaires. Avec la richesse qu'il gagnera en revendant ces trésors, il passera à l'étape suivante et vitale dans sa quête du pouvoir. Ses agents parmi les Oszoni seront alertés, les préparatifs commenceront. Oui, il est temps pour un changement dans les grandes maisons des Freeborn. Le Vard Amano ! Il aime ce son.

Et qu'est-ce que la Guilde d'Arran Gestalin pourrait faire contre ça ?

### ARRAN GESTALIN ET LES BOROMITES

Arran Gestalin s'estimait chanceuse d'avoir survécu à la conflagration de Xilos et avec la plupart du clan en sécurité. Au moins une partie de leurs découvertes étaient restées secrètes dans la cale du vaisseau de la Concorde qui les avait secouru. Elle se demandait ce qui était arrivé à ce maniaque d'Amano Harran. Avait-il péri dans l'effondrement et avait-il été aspiré dans le néant de l'espace-nul ? C'était une pensée assez réconfortante. En supposant qu'elle puisse faire passer son butin au nez des autorités de la Concorde, elle pensait que cela lui permettrait au moins de se payer un nouveau vaisseau et de remplacer tout le matériel minier perdu sur Xilos.

Ou peut-être qu'il était temps de faire profil bas pendant quelques temps. Quelques contrats avec la Concorde ne ferait pas de mal au clan. Une chose était certaine, ces types de la Concorde pourraient engager de vrais combattants. C'est à dire eux, les Boromites.

### KARG ET L'EMPIRE GHAR

Karg s'assit sur le fauteuil de son vaisseau de commandement qui se frayait un chemin à travers la flotte rebelle vers la porte. Il savait qu'il n'était pas parvenu à sécuriser la base avancée et à s'établir plus profondément dans les faveurs du Commandeur Suprême. Néanmoins, ses forces s'étaient bien battues contre un nombre écrasant d'adversaires. Si seulement il n'y avait pas eu l'interférence de cette saleté de rebelle, Fartok, il aurait pu chasser les envahisseurs. Karg se consolait en constatant que l'armée rebelle de Fartok avait été pratiquement éradiquée. Même s'il n'avait pas détruit son ennemi, il l'avait très certainement affaibli, peut-être de façon critique.

Néanmoins, le Commandeur Suprême sera facilement persuadé du succès et de la loyauté de Karg. Sinon, il y a toujours d'autres options. Tant que le Commandeur Suprême resterait utile à Karg, il continuerait à jouer le rôle de loyal serviteur. Si le Commandeur Suprême se mettait soudainement en travers de son chemin... il pouvait réfléchir à des moyens d'éliminer tous les obstacles.

### XAN TU ET LE SÉNATEX ISORIEN

Xan Tu ne disposait pas de données lui permettant d'offrir autre chose qu'un taux de réussite approximatif de quatre à sept quantum, avec un écart-type qui était – il faut bien le reconnaître – hors normes. Cela aurait pu être bien pire, réfléchit-il calmement. La mission principale, qui consistait à trouver et à stabiliser l'anomalie, n'avait été que partiellement réussie dans la mesure où le vortex avait été contenu juste assez longtemps pour permettre à une partie de la force opérationnelle de s'échapper. Il restait peu de temps pour récupérer la technologie des Bâisseurs ou pour étudier les vastes ruines, mais au moins certaines informations étaient désormais disponibles pour analyse. Quant à l'effet du vortex sur le Nexus, il était encore impossible de l'estimer. Peu importe le nombre d'hypothèses qu'il ferait passer dans son esprit mécanique supérieur, il avait une certitude : il faudrait s'occuper du vortex à l'avenir. Et il était le commandant le plus adapté à cette tâche. Sans l'ombre d'un doute.

### FARTOK ET LES REBELLES GHARS

Fartok s'autorisa une grimace de satisfaction en ce moment de triomphe ! Karg avait été chassé de la planète en ruines, son armée dispersée, ses flottes projetées en morceaux dans l'espace antaréen. On était sans nouvelles du perfide Haut Commandeur. Il avait peut-être péri pendant la déroute. Si Karg s'était échappé, il resterait comme toujours une menace pour l'Empire et pour Fartok lui-même. Même ainsi, l'échec de la mission de Karg affaiblirait sévèrement sa position dans la hiérarchie ghar. Il était fort probable que le Commandeur Suprême lui retire ses faveurs. Comment réagira l'ambitieux Karg s'il est accusé d'échec ? Quoi qu'il arrive, Fartok était prêt à affronter son ennemi encore une fois, et même à sauver l'Empire Ghar tout entier de ses griffes, si nécessaire. Et maintenant il avait de nouvelles armes, des machines développées par ses ingénieurs en utilisant les technologies capturées de leurs ennemis. Oui, il était prêt.