

Légendes pirates

Hanbar, système de Vera Cruz, 13 juillet 4996

L'auberge sent la ration de survie réchauffée assez de fois pour ne faire qu'un avec la marmite, la sueur, et le tabac hiran. Elle s'appelle La Caille du Cap de veau, ce qui signifie plus ou moins, la couchette du capitaine de vaisseau. Les murs de céramétal sont incrustés de rouille, les poutres boulonnées soutiennent des jambons et des saucissons. Une radio joue un peu de violon, mais personne ne l'écoute. La salle principale est bondée, les groupes de marins spatiaux et de soldats sont les plus nombreux, entourés de prostituées plus ou moins fraîches. Mais ce sont les alcôves adjacentes qui m'intriguent plus. Là, les forbans qui s'y saoulent ont beaucoup d'argent, et évitent de se montrer. Le sujet de mon livre s'y cache, mais je n'ai pas fait tout ce chemin simplement pour boire un verre. Surtout de cette pisse de brute. J'attends depuis déjà une heure mon contact, une sorte d'historien de la piraterie, selon ses propres termes, nommé Alexander Hexemelin.

L'homme, le pirate, dois-je dire, arrive une heure plus tard. Il est petit, gros, joufflu et ses lunettes rondes sont encadrées par des favoris. Difficile de croire que cet individu a pris d'assaut un croiseur stellaire, et pourtant, en une soirée, il me dévoila une vie violente, sale, mais non dépourvue d'attraits.

Le sujet de mon livre portant sur les légendes pirates, j'ai jugé bon de limiter la discussion qui eut lieu en début de soirée à quelques lignes, bien qu'elle soit toujours enregistrée sur mon bracelet. Il a principalement été question de la vie des pirates, et des souvenirs d'Alexander. La prise d'Azuladream, en 4974, une cité hazat de Vera Cruz, fameuse et bien gardée, a été l'accomplissement de la carrière de nombreux capitaines pirates, et l'un de ses meilleurs souvenirs. Tant et si bien qu'il m'a fallu le rappeler à l'ordre plusieurs fois. L'histoire des pirates de Vera Cruz est sans doute d'un intérêt majeur, mais il n'a qu'à écrire son propre traité.

Le Capitaine

Il s'est lancé dans la description de tous les monuments de la piraterie du système de Vera Cruz et des mondes hazat qu'il a pu croiser au cours de sa vie, et visiblement, il y serait toujours si je ne l'avais pas stoppé. Grâce à quelques critiques assez mordantes du mode de vie dissolue de certains capitaines, j'ai réussi à faire dévier Hexemelin de sa course. En effet, il s'est rebiffé : la vie des pirates n'était pas une aventure de tous repos. Et s'ils se lâchaient quelque peu dans les rares astroports où ils osaient mettre les pieds, c'est que le reste du temps, ils respectaient une discipline sévère, sous les ordres de leur capitaine. Le chef des pirates n'est autre que le chef de la meute, le plus fort, celui que les loups se sont choisis et auquel ils acceptent d'obéir tant qu'il reste le plus fort et le plus rusé. Les capitaines les plus célèbres, comme le mythique Beliah le Noir (dont la mâchoire ressemble à un poulpe, suite à une possession extraterrestre), ou Black Death Bou de la Ceinture de l'Incube, n'étaient pas de véritables boutes en train. L'horrible Ramus Lortolan, accaparant l'attention de la Ligue

dans le système de Madoc, était un cyborg qui arrachait les nez de ses victimes, et tout particulièrement les prêtres orthodoxes, se prétendant de toute façon damné par leur faute. Shadashakar, l'ur ukar responsable de la mort de centaines d'auriges autour de Kordeth, avait pour habitude de faire marquer son nom et celui de son vaisseau dans la chair de ses victimes, au fer rouge. Pour se protéger de la sorcellerie, l'ancien zuraniste Joshua Murdock accrochait l'équipage de ses prises sur sa coque, vivant. Sans parler du capitaine vuldrok Xulfberg, qui donnait les plus faibles captifs à manger à ses gurdvulfs.

Fort heureusement, quelques uns semblent plus concernés par les captures que par les destructions et les carnages, et possèdent des comportements relativement normaux, comme la délicieuse Cyrine D'Rouge-Glace, une rousse incendiaire et télépathe, qui convole avec ses captifs avant de les relâcher ; l'énigmatique Al Makrah, un kurgan au masque polymorphe, qui se contente de lire l'esprit de ceux qu'il capture ; le Dandy Bourbon, un sathraïste de l'antique maison bourbon, qui entraînait tout son équipage à traverser un portail de saut sans bouclier anti-sathra (plutôt pire qu'un massacre, à mon humble avis, mais bon) ; ou encore le légendaire K d'Or, un membre supposé de la famille Shélit qui aurait réussi à se libérer de sa maison, et qui se contentait de piller les vaisseaux et de fracasser toutes les machines pensantes et les cyborgs du bord. En tout cas, il semble ne pas exister de demi-mesure, entre la sauvagerie et la cruauté, ou bien l'excentricité et la bizarrerie. On devient capitaine pirate parce qu'on n'est pas à sa place dans la société traditionnelle des mondes connus. Et s'il existe une certaine égalité entre les membres de l'équipage, le Capitaine prend les décisions. Il est parfois élu, mais souvent possède simplement le vaisseau. C'est lui qui inflige les châtiments, et est seul représentant devant le Pancréateur.

HEXE :

- Un vaisseau, un capitaine – niveau 9, contact, instantané, 1 anima

Le rôle du capitaine en fait l'incarnation de l'équipage et du vaisseau. Il doit rester seul à la barre. Et si le vaisseau est condamné, il doit le garder contre la corruption des ténèbres, et rester à son bord jusqu'à ce que tout le monde soit parti. Ce rite utilise le couvre chef du capitaine, que ce dernier doit brûler dans le centre de commande du vaisseau. Lorsque son chapeau a fini de brûler, sa fonction n'est plus symboliquement. Et si le capitaine n'est plus, alors le vaisseau n'a plus lieu d'être. Ce qu'il fait la seconde suivante, condamnant tous ceux se trouvant à son bord, et pouvant causer des dégâts irréparables à un autre vaisseau à son bord.

Le capitaine serait donc un tyran, qui mène son équipage comme des esclaves ? S'en est suivie une discussion politique sur la tyrannie des Bursandra et des Justus, que les pirates combattent vaillamment. Comme si la piraterie luttait pour le retour de la seconde république. Hexemelin est persuadé que le pirate est un individu libertaire, qui n'échappe à la loi que lorsqu'elle est injuste, ou qu'il ne peut faire autrement. Le pillage ne semble être dans sa bouche qu'un effet secondaire.

Les Utopies

Comme je lui demande en quoi les pirates ont un modèle de société plus juste que la notre, Alexander ne tarit pas d'éloge sur leur esprit de corps, sur leur solidarité. Et il prétend que leur conscience communautaire, différente de l'instinct grégaire des planétaires, s'exprime pleinement dans les utopies pirates. J'ai bien du mal à croire que ces lieux de perdition et de débauche existent réellement. Pour moi, ces contes de bonne femme ne sont là que pour justifier des contrôles fréquents de la ligue sur les autres flottes.

Pourtant, Hexemelin entreprend la description de deux de ces havres marginaux mortels et totalement illégaux, aux confins des systèmes connus.

- **Booty Station**

Je n'ai pas pu lui faire avouer la localisation de cette base orbitale pirate, bien qu'au vu des indices, la placer dans le système de Rampart me parait logique. En effet, elle se situe dans un champ d'astéroïdes assez dense, et il se trouve que la Ceinture de l'Incube, les restes d'une planète nommée Sisyphe, y ressemble tout à fait. Par ailleurs, il a à plusieurs occasions mentionné la Ligue, qui possédait Rampart avant les Guerres Impériales, et les Li Halan.

Pendant des siècles, les astéroïdes de cette ceinture ont été colonisés par des marginaux, des entreprises voulant échapper aux règles du marché, des utopies religieuses. A cette époque les astéroïdes pouvaient être transformés rapidement en station orbitale, et exploiter le minerai ou au moins l'énergie solaire, tout en possédant une gravité artificielle sur toute la surface. La science du spin, qui collait les gens sur les murs, et permettait d'utiliser l'intérieur d'une paroi comme surface habitable, n'est plus connue que d'une poignée d'ingénieurs. De plus, cela demande beaucoup d'énergie pour être lancé. Mais les locaux restèrent, inutilisés, et les pirates s'en servaient éventuellement, trouvant ces cachettes bien pratiques. Cette station n'était au départ qu'un arrêt permettant de faire des réparations d'urgence. Lorsque des hommes furent dans l'impossibilité de repartir à cause des dégâts irréparables, ils remirent en état le maximum de choses, et vécurent tant bien que mal plusieurs mois avant d'être secourus. Hors ils n'en avaient plus envie ! Et c'est ainsi que débuta l'existence de Booty Station.

Année après année, les vaisseaux pirates parvenaient à semer leurs assaillants et à se rendre à Booty Station. Les vaisseaux à quai ne pouvaient pas toujours repartir, et s'agglutinèrent autour de la station, formant un amas hétérogène de carcasses emmêlées, un peu comme la Station Barter. Au début, les habitants de la Station tentèrent de redevenir honnêtes, réparant tous les vaisseaux échoués dans les environs, et vendant leur hélium-3. Mais la Ligue leur fit payer cher la concurrence, par le sang. Ils reprirent rapidement leurs activités plus sombres. Booty Station fut nommée ainsi à cause de ses habitants. En effet, la plupart étaient recherchés par les autorités des mondes connus, avec un prix sur leur tête. Pendant deux siècles, les lois de la station indiquaient que les plus éminents politiciens de la ville étaient ceux pouvant se targuer de la plus forte mise à prix. La localisation de Booty Station a été depuis sa création sa meilleure défense. Une forme de police assez bien organisée, qui n'avait aucun pouvoir sur la station, ne servait qu'à entretenir le secret de sa localisation, effaçant la mémoire de ceux qui se vantaient, et créant de fausses cartes. Mais sur la fin, il devint évident que si Booty Station avait aussi bien perduré, c'est grâce à des connivences avec les guildes indigènes de Rampart, qui ne voulaient pas être étouffées par la Ligue. Il semble que la prise du système par les Li Halan ne soit due à un abandon de la part de la Ligue, peut être justement pour que les Li Halan les débarrassent de ces trublions.

La fin de Booty Station vint pendant les guerres impériales, lors d'une vaste bataille. Les marchands honnêtes de Rampart en avaient assez de voir leurs vaisseaux pillés, et de s'apercevoir que les plaintes déposées auprès des doyens de la planète n'aboutissaient pas. Aussi, ils firent appel aux Li Halan, nouvellement venus et prêts à en découdre. De cette manière, les Li Halan espéraient acquérir la confiance des marchands de Rampart. Un doyen corrompu d'Avanéir se dépêcha d'annoncer l'assaut au pirate le plus influent de Booty Station, Black Death Bou. Mais ce genre d'alertes, au milieu des guerres impériales, était trop fréquent ; aucun capitaine pirate ne voulut croire que les Li Halan étaient prêts à se détourner des forces de la Ligue contre eux. Pourtant, quelques jours plus tard, une vaste flotte Li Halan croisait dans les environs. Un espion homme yuan leur avait donné les coordonnées de la base

un peu plus tôt, grâce à une trahison, semble-t-il, ou à un vil stratagème psychomancien, selon d'autres sources. Bref, la flotte Li Halan était modeste, et mal armée. Ils n'avaient pas osé envoyer trop de bâtiments indispensables. Par contre, ils disposaient d'un nombre d'hommes conséquent : leur meilleure chance était l'abordage de la station. Le vaisseau du commandant Li Halan s'attaqua directement à celui de Black Death Bou. Le pirate, sans crainte, les laissa venir. Puis, une fois un petit contingent débarqué, il fit exploser le sas, ce qui fit décompresser le vaisseau Li Halan. Il partit ensuite dans les astéroïdes, poursuivi par les deux vaisseaux les mieux armés. Au début, tout se passa tel que Black Death l'avait désiré : ralentis par les astéroïdes, les Li Halan ne parvenaient pas à le remonter, d'autant plus qu'ils subirent plusieurs tirs de missiles. Mais le capitaine Li Halan était rusé. Il pensa à juste titre que les astéroïdes étaient une protection autant pour eux que pour lui, et que le pirate avait épuisé ses missiles. Il mit donc son vaisseau en berne, coupant les boucliers et la propulsion. Black Death, persuadé d'avoir réglé son compte, s'approcha pour en finir avec ses canons. C'est lui qui reçut plusieurs bordées, le condamnant à dériver. Les Li Halan, dont l'objectif principal était la capture du capitaine, parvinrent à piller une partie du vaisseau avant que leur capitaine ne sonnât la retraite, à cause des astéroïdes et de la dérive de l'épave. Pendant ce temps, les autres vaisseaux avaient connu des fortunes diverses, mais à l'annonce de la capture de Black Death Bou, ils fuirent. Booty Station fut alors vidée de ses habitants, emprisonnés, puis jetés dans l'espace après les avoir interrogés. Elle reste aujourd'hui vide... Du moins à sa connaissance.

- **Skull star**

Très bien, je lui accorde que les pirates savent vivre ensemble. Cela n'en fait pas pour autant des républicains. C'est alors qu'il m'a conté l'existence d'une autre utopie pirate, celle de Skull Star, où la liberté fait loi. Tout d'abord, contrairement à sa cousine, Skull Star n'a jamais été prise. Si sa localisation est un secret, ce n'est pas son meilleur atout. En effet, un bouclier électromagnétique entoure la base, qui supprime toute forme d'électronique. Ce bouclier est naturel, provient de l'atmosphère de la lune, et seul un dispositif datant de la seconde république permet de le couper, et d'accéder à la base. Les réserves de la base, ainsi que les complicités avec les autres bases proches, ont toujours permis aux pirates la de libérer. Comme elle se trouve non loin de nous, je présume qu'elle se situe dans ce système, connu pour ses fameux pirates, tel que Beliah le noir. Je me doute qu'elle se situe sur une des lunes de Pharis, mais j'ignore laquelle.

Les origines de Skull Star remontent à la seconde république. Cette base n'était alors qu'un comptoir marchand et un complexe minier plutôt riche. C'est lors de la chute que son destin a basculé. Partisans de la République, puis des Chauki, les industriels propriétaires de la base lui promirent d'assurer son soutien. Une aide qui ne vint jamais. Malgré leurs protestations d'innocence, les mineurs furent laissés à leur propre sort. La pénurie de nourriture les a affamés, avant de les pousser à la piraterie.

Le salut provint de plusieurs prêtres dotés du rite d'abondance, chassés d'un vaisseau monastère. La nourriture redevint suffisante, et stoppa le nombre de départs. Mais en échange, les prêtres les obligèrent à réfléchir à un mode de vie plus égalitaire et juste. Ce que firent les pirates. Ils abolirent toute forme de rang social, s'organisèrent en petites unités d'une dizaine d'hommes, tous égaux, et partagèrent leurs biens. Des fermes hydroponiques furent adjointes à la base, et chacun aida chacun à les mettre en place. Une délégation de pirates est élue tous les trois ans, parmi les unités de 10, chacune à son tour, et se rassemble dans une sorte de parlement, où tout le monde a le droit de s'exprimer. A m'entendre, on a l'impression de quelque chose de bien ordonné, mais Hexemelin a plutôt mis de côté le désordre ambiant, la

loi du plus fort, les drogues, et les criminels psychopathes. Il faut reconnaître que tous sont libres, et que l'esclavage y est interdit, ce qui est loin d'être le cas partout sur Vera Cruz.

Depuis sa fondation, Skull Star sert de port d'attache aux vaisseaux pirates, mais aussi de lieu de refuge aux soldats fuyant la guerre contre Hira. Il n'est pas rare d'y rencontrer des espions kurgans, qui s'y promènent librement. L'extinction progressive du soleil de Vera Cruz a mis les pirates dans l'embarras, faisant diminuer leurs sources d'énergie. Cela a poussé les pirates à des extrémités brutales, les faisant pointer du doigt par les Hazat. Mais tant que la guerre contre les kurgans continue, les pirates sont tranquilles.

Après un certain nombre de choppes, le discours d'Alexander a changé. Et lorsqu'il s'enflamme, sa verve exprime plutôt le sang, la rage, la bile, des meurtres inconcevables de passagers innocents, des viols assumés sans remords, des soldats jetés dans le vide, une paranoïa permanente envers les étrangers, et un esprit de groupe fraternel, voire animal. Il faut leur reconnaître un honneur étrange, hérité de traditions ancestrales, qu'ils ne renient jamais.

Le Code des pirates

Ce code de conduite concerne un équipage, ou bien une station, et leur sert de lois. Chaque capitaine peut proposer une modification de son contenu, et il peut même changer d'un voyage à l'autre. Il vise principalement à fixer la discipline à bord, le partage du butin, la solde des différents postes, et la rétribution des blessés. Cependant, il est arrivé qu'ils contiennent des articles plus insolites, comme celui de l'Amarante, gouverné par la capitaine Eury-10, une golem qui a imposé que son équipage ne possède aucune prothèse ou implant de quelque sorte que ce soit ; ou encore celui de l'Antéciel, sous les ordres du mystérieux pirate Adolf Cromwell, qui ordonnait que personne n'entre dans ses quartiers, ni ne cherche à rencontrer sa fiancée, Erzulie Dantor, pendant que le vaisseau se trouvait à moins de deux années lumière d'une étoile... En général, il est adopté par tous, et écrit de manière diplomatique. Chacun a le droit d'y apposer sa signature. Une fois que tous sont tombés d'accord sur le principe, chacun doit prêter serment sur le contenu. Cela peut être le texte, quelle que soit sa forme, d'un exemplaire des gospels oméga, mais bien souvent il s'agit du poste de commande, de la coque, d'un canon ou du moteur du vaisseau, de l'arme du capitaine ou de clefs de saut croisées, plus rarement du crâne du premier capitaine. Cet acte, qui revêt aux yeux des pirates une signification mystique, scelle le contrat entre le pirate, le vaisseau, le capitaine, et le reste de l'équipage. Il permet au nouveau de voter pour les officiers, ou de participer à n'importe quel vote, de porter des armes dans le vaisseau, ou de gagner une part du butin. Une fois signés, ces articles sont souvent affichés dans le centre de commande. Chaque nouvelle recrue, volontaire ou non, doit signer le code, de gré ou de force, ou bien être déboutée. Comme la liste accuse nommément chaque membre de l'équipage, les recrues forcées n'ont pas toujours envie d'être jetées dans le vide ou fusillées lorsqu'elles sont capturées, alors qu'elles ont été enrôlées de force. Bien souvent, le code n'est contenu que sous forme logicielle, et la machine pensante est sabotée au moment où le vaisseau est pris.

- Le Code du Capitaine Harris Stenway (connu pour jouer de l'orgue pendant que son équipage abordait un vaisseau, la mélodie étant diffusée sur la radio des victimes)

I. Tout homme possède le droit de vote, a droit à une part égale de provision ou de liqueur forte capturée, et peut en user à plaisir, sauf en cas de pénurie, auquel cas un ordre de rationnement doit être voté.

II. La liste des prises de choix doit être distribuée entre tous les membres de l'équipage, chacun son tour, car tout le monde aura l'occasion de se distinguer au cours des batailles. Mais en cas de tricherie ou de fraude, le coupable sera exilé. Si le vol ne concerne que deux membres de l'équipage entre eux, qu'ils soient débarqués tous les deux, avec une arme chargée chacun, dans un lieu désert, mais où ils pourront appeler du secours.

III. Il est interdit de jouer à quelque jeu d'argent que ce soit.

IV. Pas de communication radio à moins d'une année lumière d'une planète habitée. Dans le cadre d'une sortie pour réparation ou autre, qu'elles soient codées.

V. Chacun doit conserver ses armes chargées et entretenues, prêtes au combat.

VI. La désertion du vaisseau ou de son poste au combat est puni de mort ou de la promenade des Chauki.

VII. Les violences à bord sont interdites, mais les querelles peuvent être résolues en scaphandre, hors du vaisseau, les armes à la main, ou à quai.

VIII. Une fois dans l'équipage, personne ne parle de quitter le vaisseau ou de s'offrir une conduite, avant que chacun n'ait gagné un millier de phoenix. Si au cours de cette période, quiconque devient manchot ou perd un membre, il doit recevoir de la caisse commune une somme de 500 phoenix pour le retour à terre.

IX. Le capitaine et le second reçoivent deux parts de butin ; le quartier maître, le maître canonier et l'astronavigateur, une et demie ; les autres officiers, une et un quart.

X. Les musiciens peuvent se reposer le jour du Portail, mais ils doivent jouer les 6 autres.

HEXE :

- Le serment sur le code – niveau 5, contact, permanent, 1 anima

Cette cérémonie inspirée des serments des frères d'armes permet à un équipage de se placer sous le patronage d'un capitaine, ou d'un vaisseau, en se prêtant mutuellement serment. Elle doit être célébrée par le capitaine ou l'astronavigateur. Chaque membre de l'équipage reçoit lors des abordages un bonus de 2 en tir, en mêlée ou tout autre compétence utilisée pour faire mal à l'adversaire. La trahison d'un parjure lui fait subir un malus équivalent, et ce jusqu'à ce qu'il n'ait à nouveau juré sur le code.

La sorcellerie et autres charlatanismes

Après m'avoir vanté les effets de ce serment sur un équipage assoiffé de sang, j'ai arrêté Hexemelin. J'ai cru sentir une pointe de mysticisme païen derrière ses paroles. Et effectivement, il y croit, son nom, faux, bien sûr, en est la preuve. Alexander m'a assuré avoir à plusieurs reprises assumé la responsabilité de célébrer des Hexe, des sortes de rites pirates. Selon lui, ils sont la différence manifeste entre un vaisseau pirate et un simple astronéf possédant une lettre de marque. Les pirates ont une culture qui leur est propre, et qu'elle soit issue des rites sathraïstes, vuldroks, ou zuranistes ne lui paraît pas important. Je manque malheureusement des connaissances archéologiques pour lier ce mysticisme à des rites

xénomorphes, antiques ou hérétiques. Mais l'origine sathraïste m'a l'air assez bien vue. Je ferai des recherches plus approfondies plus tard.

L'officiant qui célèbre ces rites varie. Bien souvent, le capitaine est le seul concerné, mais des sortes de shamans de l'espace ont déjà été autoproclamés, en général non loin des mondes vuldroks. Ces rites n'ont pas des effets très spectaculaires, et bien souvent les participants n'en comprennent pas la portée, ni ne croient à un effet surnaturel. La majorité des pirates reste croyante envers le Pancréateur malgré tout. Alexander m'a ensuite évoqué un certain nombre de Hexe, comme il les appelle.

HEXE :

- Le parlement des rats – niveau 1, permanent, 1 anima

La présence de rats de coque dans un vaisseau est un fléau. Ils ne font pas que se nourrir des victuailles, ils rongent tous les câbles. Cependant, leur absence est aussi de très mauvais augure. Eux seuls sentent les radiations, voire les effluves antinomiques ou les mauvais sorts. Ce rite sert donc à forcer les rats de coque à entrer en hibernation dès qu'il n'y a plus d'abondance de nourriture, et à se nourrir chichement le reste du temps, et uniquement de ce qu'on leur donne.

- La liqueur des étoiles – niveau 2, Extraverti + pilotage, permanent, 1 anima

Le premier plein des réservoirs est très important pour les pirates. La panne horrible, mais courante, qui prive un vaisseau de carburant sans qu'il soit possible de se réapprovisionner condamne à coup sûr un équipage. Pourtant il n'est pas aisé de trouver du carburant pour des pirates, à cause de sa rareté et de son prix pour la plupart des vaisseaux, mais aussi parce que les pirates ne peuvent se montrer n'importe où. L'hélium 3 (^3He) est un isotope non radioactif d'hélium. Le noyau de l'hélium 3 est composé de seulement deux protons et un neutron. L'hélium 3 est très recherché pour la fusion nucléaire, que ce soit dans les centrales ou pour alimenter les vaisseaux. Cet élément est rare sur les planètes dotées d'une atmosphère. Il n'est pas produit par les étoiles, il y est consommé comme le lithium, le béryllium et le bore. Il est présent dans les couches externes des soleils, dont les éléments sont isolés des réactions de fusion du centre. Le vent solaire envoie dans le restant du système solaire. Repoussé par le champ magnétique des planètes, son accumulation à la surface des autres corps célestes est facilitée par l'absence d'atmosphère. Il y est alors récolté par la guilde des prospecteurs. Une infime quantité sert pour plusieurs années, mais son stockage est hasardeux, puisqu'il doit rester liquide.

Lors du départ du vaisseau de son port d'attache, le pilote peut choisir de célébrer ce rite, qui consiste en la dégustation d'un verre d'un alcool fort, dont le reste est versé dans le réservoir. Le nombre de succès du jet de Extraverti + force d'âme détermine la facilité avec laquelle le capitaine pourra retrouver du carburant en cas de pénurie, et le nombre de jours de délais avant qu'il ne soit épuisé.

- La terre de naissance – niveau 3, Extraverti + force d'âme, à vue, permanent, 1 anima

Lors du baptême d'un vaisseau, il est courant de jeter dessus une poignée de terre du monde le plus proche d'où il a été construit. Cette poignée de terre doit être conservée pour le rite. Dans le cas d'un vaisseau capturé, c'est le sang du capitaine qui est utilisé. Cette substance est placée dans un récipient conservé dans le trésor du vaisseau. Celui qui célèbre ce rite doit faire un jet d'extraverti + force d'âme. Les succès sont alors accordés en bonus à tout jet de calme pour les membres de l'équipage qui peuvent voir le récipient. Il est courant que le

capitaine le porte en colifichet lors d'une bataille. Le rite ne peut être recommencé. L'ampleur du bonus détermine souvent la chance du navire, et un échec critique le condamne à un sombre destin.

- L'éponge de Madoc – niveau 4, Extraverti + survie, à vue, instantané, 1 anima

Les décompressions sont courantes dans les vaisseaux dont le bouclier énergétique n'est pas la première priorité, ce qui arrive dès que la vitesse est recherchée aux dépens de la sécurité. Depuis des siècles, la matière utilisée pour boucher rapidement une fuite dans la coque de taille modeste est une mousse blanchâtre, faite à base de céraplastique. Hors cette mousse est très semblable à une certaine éponge marine de la planète Madoc, la Porifera Leuconoa Madoca, qui est relativement rare, blanche, et collante. Pour utiliser ce rite, en général devant une situation désespérée, l'ouvrier pose un morceau de cette éponge sur la coque, et prie le Pancréateur et les Annunakis de le sauver. Alors de la mousse blanche apparaît et bouche le trou, s'il est assez petit.

- Le bol de malheur – niveau 7, Introverti + force d'âme, à distance, instantané, 1 anima

La gravité artificielle est obligatoire dans la plupart des vaisseaux. Si elle vient à tomber en panne, les manœuvres deviennent ardues. De plus, lorsque c'est à son tour de lâcher, le reste est bien mal en point. Quand cela arrive, tout objet devient vagabond, par exemple, la vaisselle à table. C'est de ce fait que les pirates en ont tiré une superstition : lorsqu'un plat est renversé, cela porte malheur. Rares sont les capitaines à connaître ce rite terriblement utile en combat spatial. En retournant en bol rempli de carburant, le pirate impose au vaisseau visé une panne des machines, qui l'empêche de redémarrer. Les distances étant assez étendues dans l'espace, le vaisseau pirate a intérêt d'être rapide à moins de fatiguer nettement le capitaine.

L'utilisation de cette sorcellerie ouvre la porte à toute sorte de superstition. Par exemple, la présence d'un bailli au sein d'un navire serait le mener à sa perte, à cause de la teinte noire de leur tunique, rappelant celle des ténèbres entre les étoiles, mais il paraît plus évident à mes yeux qu'il s'agit de leur faculté à revenir des siècles plus tard réclamer des dettes oubliées. Hors selon Hexemelin, cela dépasserait même ce stade. Il semblerait que les baillis ne furent à l'origine que des pirates, et que certaines familles n'aient pas oublié ce lien sanguin. Il arriverait que des baillis hauts placés imposent des ordres à certains capitaines, en vertu de serments prononcés il y a des siècles.

La figure de proue

Ces superstitions magiques ont entraîné la recherche de moyens de protection contre ces malédictions. Le plus souvent, c'est ce qui est appelé la Figure de proue qui remplit cet office. Tout comme sur un bateau, une statue occupe une salle à l'avant du vaisseau, mais parfois aussi dans les postes de pilotages ou les centres de commande. Cette pratique est très répandue chez les vuldroks, qui amènent même parfois des totems entiers avec eux. La statue devient statuette dans les vaisseaux de petite taille ou les chasseurs.

Son rôle de protecteur est renforcé par l'apparence de la statue, qui rappelle ses fonctions religieuses. Le dieu Gon, par exemple, est le plus couramment représenté. Mais il arrive que le dieu soit mineur, voire un simple esprit, et le rôle de la statue est beaucoup moins important, devenant un porte bonheur. Il s'agit aussi parfois d'animaux, mais souvent des

femmes ou des sirènes. Ces formes féminines étaient un hommage aux sirènes de l'espace, ou bien elles étaient utilisées en proue pour effrayer les adversaires des pirates.

Il est arrivé aussi que dans les vaisseaux les plus anciens, on retrouve des formes d'yeux, gravées ou peintes dans certaines salles, souvent les postes de pilotage. Ces ophthalmois sembleraient signifier une présence sacrée, divine, dans certaines pièces. Alexander pense qu'il s'agirait d'un témoignage des sathraïstes, qui les utilisaient pour symboliser l'effet sathra, ou bien le regard des annunakis au passage des portails. On peut penser que les cérémonies de communion étaient célébrées dans ces pièces marquées de l'œil divin. Comme ces yeux perdirent rapidement leur signification première, ils donnèrent naissance aux rumeurs sur les vaisseaux hantés d'une âme qui leur serait propre, d'une intelligence particulière. Il est probable que des intelligences artificielles datant de la seconde république, même frustes, aient pu impressionner les pirates les ayant trouvées. En tout cas, il est courant chez les pirates de considérer leur vaisseau comme une entité consciente, et même parfois de lui rendre des sacrifices.

Le Pavillon

Et cette identité est parfaitement rendue à travers le symbole utilisé par les pirates pour s'identifier auprès d'autres vaisseaux. En effet, tout comme les navires battent un pavillon au blason de leur armée ou de leur maison, les vaisseaux échangent des codes chiffrés lorsqu'ils se croisent, qui identifient la faction de leur propriétaire, puis si cela est désiré par le récepteur, plus de détails. Entre autre des images, lorsqu'il est nécessaire de déterminer rapidement la flotte impliquée. Dans le cas des pirates, le transpondeur ne transmet rien tant que le senseur de leur proie n'a pas demandé de précisions, ce qui ne peut être fait que par un acte humain. Cela signifie en général que les pirates ont déjà commencé à avoir un comportement suspect, comme la modification de leur route. A ce moment là, leur proie voit leur pavillon, un blason en général particulièrement laid, impliquant un pillage proche. Si les pirates désirent récupérer le vaisseau, ce qui est très souvent le cas, ou bien qu'ils n'ont pas les armes nécessaires, ils envoient en même temps un message audio qui présente le choix à leur proie : se rendre, ou périr salement.

Dans le cas d'une zone patrouillée, ou si les pirates rentrent à l'astroport, ils disposent en général d'un certain nombre de codes, correspondant à des vaisseaux existants, qu'ils ont volés, achetés, ou récupérés sur leurs anciennes prises. Comme les forces de protection usent rarement de leurs senseurs de façon à vérifier de visu si le code correspond à la coque, s'ils ne possèdent pas de liste de codes pirates, ils les laissent passer. La chasse aux pirates est plus une quête aux pavillons fantômes par transpondeur, ou une enquête poussée dans les bouges de l'astroport, qu'une patrouille incessante, même si les coups de chance arrivent dans les lieux déserts.

HEXE :

- Le pavillon invisible – niveau 4, tech+machine pensante, permanent, 1 anima

Le pavillon le plus utile des pirates n'est ni le noir, ni le rouge, mais bien celui que personne ne peut différencier d'un code de transpondeur normal. Pour réaliser ce rite, un des pirates doit réaliser une image codée, sous forme symbolique, ou bien dans le code informatique de l'image, qui indique que le vaisseau est pirate, mais que cela reste invisible aux yeux du profane. Si l'allusion est efficace (le nombre de succès se rajoute à celui de machine pensante pour la cryptographie), le pavillon pirate passe alors aux yeux des autres vaisseaux pour celui d'un bâtiment marchand ou prospecteur comme un autre, sans rien d'anormal, et dont la

présence peut s'expliquer à cet endroit. Sauf les autres pilotes pirates, qui peuvent sentir un défaut dans le logo, et repérer l'allusion.

La météorologie stellaire

Une autre superstition concerne les étoiles. Elles sont à la fois adorées, à cause de leur signification religieuse, et de la protection contre les krakens du vide, mais aussi redoutées, à cause des phénomènes physiques. L'espace est loin d'être figée, ce n'est pas le vide que présentent les prêtres. Les radiations émises lors des éruptions solaires ou par les rayonnements cosmiques peuvent être mortelles à des vaisseaux mal protégés ou en panne. Une éruption solaire est un événement primordial de l'activité du Soleil. Elle se produit à la surface de la photosphère et projette au travers de la chromosphère un jet de matière ionisée qui se perd dans la couronne à des centaines de milliers de km d'altitude. En plus des particules et des rayons cosmiques, l'éruption s'accompagne d'un intense rayonnement (UV, rayons X, etc.) qui perturbe les transmissions radioélectriques (orage magnétique), génère des courts circuits dans les vaisseaux, déséquilibre les champs de force, et provoque l'apparition des aurores polaires. Il peut arriver que des champs de confinement de plasma, utilisé en temps de guerre, laisse s'échapper la matière en fusion dans le vaisseau. Certains soleils, subissant l'extinction, se sont mis à générer beaucoup plus d'éruptions, rendant dangereux leurs abords pour des vaisseaux insuffisamment protégés. Les rayons cosmiques, heureusement beaucoup plus rares, sont des particules chargées très rapides en provenance du milieu interstellaire. Ces particules sont surtout des protons (85%), des noyaux d'Hélium (14%), des électrons (1%) et d'autres noyaux atomiques. Leur énergie est typiquement de 1 GeV (l'énergie qu'aurait un électron accéléré par une tension électrique de un milliard de Volts), mais elle monte parfois jusqu'à 10 puissance 11 GeV. Ces particules pourraient avoir été accélérées lors d'explosions de Supernovae. Les étoiles en expulsent régulièrement, mais à des niveaux beaucoup moins dangereux. A cause de ces effets indésirables, il est très mal vu pour un pirate de regarder une étoile depuis un vaisseau, et encore plus de la pointer du doigt.

Les jeux de cartes sont interdits à bord des vaisseaux car ils créent des bagarres, mais aussi pannes et malchance. Saint Paulus a dû jeter dans l'espace son jeu de cartes durant sa quête sur la route de Nineveh car l'étoile était en éruption, et envoyait sur eux un vent solaire particulièrement nocif. Les éléments se sont calmés à la suite de son geste.

HEXE :

- Le jeu des étoiles – niveau 2, toucher, temporaire, 1 anima

Les radiations dans l'espace peuvent être mortelles, dans le cas où un vaisseau ne serait pas assez bien protégé, par exemple si son bouclier énergétique est en panne, ou bien si le blindage n'est pas assez épais. Dans le cas où des réparations doivent être faites à l'extérieur, le scaphandre ne suffit pas. La plupart des planètes disposent d'une atmosphère, ou bien d'un champ électromagnétique qui dévie ces particules irradiées, mais ce n'est pas toujours le cas. En utilisant la même méthode que Saint Paulus, c'est-à-dire en sacrifiant un jeu de cartes ou de dés, un pirate pourra se prémunir efficacement contre les radiations, pendant une scène.

Les comètes sont aussi sources de superstition pour les pirates. Elles sont sensé ramener les morts dans l'espace sans crémation ni cérémonie à l'étoile la plus proche, pour qu'ils rejoignent l'Empyrée. Selon la légende, plus la comète apparaît bleue, plus elle est chargée de personnes pieuses, plus elle est verte, plus elle ramène de pêcheurs. Partir en expédition sous les auspices d'une comète porterait malheur.

- Le feu tombé du ciel – niveau 6, Extraverti + pilotage, à distance, instantané, 1 anima

Les météorites et autres astéroïdes sont une plaie pour les vaisseaux. Tous ces objets errants, parfois simples déchets oubliés, peuvent devenir mortels lorsqu'ils sont heurtés à pleine vitesse, et qu'ils traversent les boucliers, perçant un trou dans la coque. De plus, certains d'entre eux possèdent une vitesse qui est importante en soi, et ils pleuvent sur les stations orbitales ou les vaisseaux, où il n'y a pas d'atmosphère pour les réduire en cendres. Pour utiliser ce rite, le capitaine doit posséder une météorite récupérée sur une planète dotée d'une atmosphère, réduite à un simple caillou. Une fois jeté par le capitaine dans l'espace, il redevient un corps céleste assez imposant pour causer des dégâts considérables, et fuse dans l'espace à la rencontre de sa cible.

Les krakens du vide

C'est en me parlant du climat d'un système solaire qu'Hexemelin m'a évoqué la légende du Nautilus. Le capitaine Akrab, un noble déchu de la maison Ramakrishna, avait acquis ce vaisseau pour y faire des relevés scientifiques et étudier le phénomène d'extinction des étoiles, voire élucider la nature des krakens du vide. Pendant plusieurs années, il fit la chasse aux orages magnétiques, y récoltant de l'énergie, accumulées dans des batteries qu'il revendait ensuite à ses voisins. Mais, son palais détruit, sa famille réduite en esclavage, chassé de ses terres par les vuldroks, il commença à attaquer les vaisseaux barbares. Le noble distingué et instruit s'était mué en monstre encore pire que les vuldroks, dans une quête de vengeance acharnée. On raconte que le Capitaine Akrab chassait un kraken du vide en particulier, blanc, qu'il désirait dresser pour le lâcher sur les vuldroks. Son équipage aurait été composé de variants dénichés sur la lune Rokovoko, du système de Brahma, un monde perdu. Abandonnés depuis la chute, ils étaient païens et cannibales. Malgré une chasse sans répit, aucun vuldrok ne put mettre la main dessus, donnant naissance à la légende de l'éclair Nautilus, vaisseau porté par la foudre, vengeur et destructeur, accompagné par les krakens du vide. Même si personne n'a pu rapporter de preuve de son existence depuis une trentaine d'années, il est toujours aperçu régulièrement autour d'Hargard ou de Leminkainen. On raconte qu'il a été dévoré par son propre équipage, et que le vaisseau est désormais aux mains des cannibales.

Les krakens du vide restent une énigme. Bien souvent une excuse simpliste à une simple contrebande, elle implique tout de même des témoignages troublants, des documents flous, mais nombreux, et une tradition multiséculaire parmi les auriges et les pirates. Pourquoi faire allusion à des monstres de l'espace peu crédibles lorsqu'il est possible d'accuser des pirates ou des barbares ? Des sommes folles sont promises à quiconque pourra ramener le cadavre d'un kraken, et on a tenté plusieurs fois d'escroquer des mécènes. Parfois, on a découvert certaines choses sans rapport avec les krakens, mais intéressantes, comme la mue d'un des premiers vaisseaux symbiotes, un vaisseau nizdharim, ou encore un étrange astéroïde sculpté comme un organe métallique. Alexander pense qu'il y a un fond de vérité à ces histoires. Bien évidemment, il n'en a jamais vu. Mais il connaît un voyageur kurgan, un Tengri-Igren, de ces caravaniers de l'espace, qui en aurait aperçu un, fuyant à leur approche, après avoir éventré un vaisseau. Pour eux, un kraken du vide est un horrible présage, qui marque l'influence d'Erlik Khan, le Seigneur de Kanun Khudan, leur monde des morts. Le fait d'en voir un condamnerait à une existence horrible, passée entre la vie et la mort pour l'éternité. La rumeur même de la présence de l'un d'entre eux pouvait bloquer l'accès à un portail de saut pendant plusieurs jours. A cause de ces monstres, réels ou supposés, il fut interdit de secourir les personnes naufragées sur certains mondes après la Chute, s'ils étaient trop loin du portail ou du soleil.

Mais Hexemelin avait entendu un autre son de cloche. Un ingénieur complètement saoul, se souciant peu d'être entendu par un prêtre, amateur de physique-P, lui avait soutenu que les krakens du vide naissent à l'extrémité du champ de probabilité émis par les portails de saut. Pour lui, la matière noire, non soumise à l'influence quantique des portes annunakis, et donc dans un état quantique variable, se heurtant à la zone fixe autour du portail, serait de temps à autre formatée par des voyageurs spatiaux, qui lui donneraient la forme de monstres. Mais la zone d'influence des portes réduirait ces formes impossibles dans leur étai quantique, les forçant à fuir au-delà des portails, dans les ténèbres entre les étoiles. J'avoue ne rien y avoir compris, mais il me promit que lui non plus, en riant, et en levant sa choppe aux mystères de l'espace.

Ici rodent les monstres...

Les monstres entre les étoiles forment un cortège d'histoires presque inépuisable. Les krakens ne sont pas les seuls à avoir donné sa réputation abominable à l'espace. On rapporte aussi l'existence d'échos magnétiques inconnus, frappant les oreilles des pilotes à l'écoute des radars. Ces derniers, devenus fous, auraient désiré sortir du vaisseau en marche, ouvrant sans protection les sas de décompression et condamnant leurs passagers. Ces sirènes de l'espace, dont l'apparence est inconnue, sont accusées couramment de dévorer les cadavres des épaves de vaisseaux, inexplorés, et pourtant vides de corps en suspension. En même temps, pas de corps, c'est mieux qu'un cadavre qui marche, me dit en souriant Alexander, me faisant froid dans le dos. Ce genre d'histoire est courant dans le système de Shaprut, où la Ceinture de Kanya Kumari fait obstacle entre la planète et le portail. On raconte que des chants et des pleurs se font entendre aux passagers pendant qu'ils dorment. Les marins spatiaux préfèrent chanter à pleins poumons lorsqu'ils traversent cette zone, au cas où ils seraient enlevés par les sirènes. Mais selon Alexander, il s'agit simplement de l'esprit de la planète Kumari, qui a été détruite par les annunakis dans leur guerre céleste, et qui pleure sur sa déchéance.

On a rapporté aussi l'existence de serpents stellaires, bien qu'il soit difficile, sans preuve d'y apporter plus de crédit qu'aux histoires de krakens du vide. En particulier, un conte pour enfant de Pandémonium faisait allusion à un monde perdu nommé Hespérides, et à un serpent de l'espace l'entourant de ses anneaux. Mais il est fort probable que cela fasse allusion aux anneaux d'une géante gazeuse.

Plus inquiétants sont les salamandres de Gwynneth, des créatures constituées d'ondes de chaleur, dont on ne sait quasiment rien. Fréquentes dans la ceinture de Paracelse, elles se promènent dans l'espace, invisibles, avant de se glisser dans les vaisseaux et de faire exploser le carburant ou de brûler rapidement tout l'oxygène, sous la forme de boules de feu. Impossible d'expliquer leur comportement, beaucoup d'ingénieurs pensent d'ailleurs qu'il s'agit d'un effet naturel. Hexemelin pense qu'elles proviennent de la planète Vanth, à l'activité volcanique chaotique. Décidément, soit cet homme possède une connaissance encyclopédique sur le sujet, soit il se moque de moi...

Semblables, bien que plus vaguement moins agressifs, les z'go seraient une race de créatures composées d'énergie électrique et de nanotubes de métaux lourds reliés par un puissant champ magnétique. J'avoue avoir du mal à imaginer leur apparence. En tout cas, ils ne vivent qu'au-delà de la porte de Vera Cruz. J'ai demandé à Alexander s'ils vivaient donc autour d'Hira, d'Aragon ou de Sutek, et il a plissé les yeux en me souriant, et en secouant la tête. Il ne désire visiblement pas que je m'étende sur la question, mais il connaîtrait un monde perdu au-delà de cette porte. Il leur est impossible de communiquer sans un appareillage lourd et presque introuvable. De plus, mis à part protéger leur site de nidification, et maintenir leur soleil en vie, rien d'autre ne les intéresse. Ils représentent toutefois un danger mortel au prospecteur qui voudrait exploiter leur ceinture d'astéroïdes natale.

Les auriges de Shaprut connaissent aussi les Talg, des sortes de créatures cristallines, qui ne peuvent vivre que dans l'atmosphère congelée de Fenris, sous peine d'être transformés en flaque d'eau vivante. Personne n'a pu prouver qu'ils soient intelligents, bien que les eskatoniques clament le contraire. Trop différents des humains, ils n'ont rien à faire avec eux.

Encore plus étranges seraient les phlogistims, une race particulièrement vaste, de l'ordre de plusieurs kilomètres d'envergure, semblables à des raies manta de l'espace, mais composées d'une chair rose, presque humaine. On raconte qu'elles porteraient une ville faite de cartilage gelé sur leur dos osseux. Ces créatures, issues des légendes sathraïstes, seraient les gardiennes des portes de la mort. Elles viendraient chercher les esprits de ceux morts de maladie, pour les entraîner jusqu'au portail de saut, parce qu'ils seraient rendus trop faibles par leur affliction. Bien que leur existence aurait été avérée pendant la seconde république, personne n'aurait de preuve ni de témoignage direct depuis.

D'autres créatures zoologiquement improbables, qui vivraient dans l'espace, les nizdharims. Ce serait une race de poulpes intelligents, vivant dans l'espace vuldrok, ou bien au plus profond des océans. Ils seraient capables de commercer, mais leur origine lointaine et leur forme les contraindraient à s'éloigner de tout bon orthodoxe. Hexemelin m'enjoint à m'en méfier. Comme si je désirais rencontrer ces immondes bestioles !

Les Portails de saut

Les portails de saut forment une énigme qui ne sera pas résolue tout de suite. Tout à la fois symbole religieux et moyen de transport quotidien, ils résistent à l'analyse. Même les scientifiques antiques n'ont pu comprendre leur fonctionnement, et nous procédons toujours par tâtonnement. Plusieurs écoles s'affrontent. Les relativistes estiment que le portail replie l'espace et le temps selon des dimensions inconnues, et qu'ils poussent le vaisseau dans une sorte de tunnel hyperbolique vers sa destination, où la matière voyage à une vitesse inimaginable, celle de la pensée. Les probabilistes, quant à eux, préfèrent croire que les particules du vaisseau reçoivent des coordonnées différentes de celles qu'elles possèdent avant de traverser, et qu'après un moment de flottement imperceptible, où le vaisseau est nulle part et partout à la fois, il se reconstitue à son point d'arrivée. Les prêtres, qui se targuent des enseignements du Prophète, qui s'est sacrifié dedans pour tous, pensent que le vaisseau traverse un espace proche de l'Empyrée, pendant une durée très brève. Mais comme cet espace est aussi très proche des Qlipthos, ils mettent les pilotes en garde devant leurs pêchés. Quoi qu'il en soit, qu'il s'agisse d'un tunnel lumineux, d'un endroit où tout est possible, ou bien d'une sorte de purgatoire, il existerait un lieu au-delà de notre perception, entre les portails de saut. Et comme personne ne sait vraiment de quoi il en retourne, alimenté par le fantasme du sathra, cet imaginaire là n'a jamais cessé de travailler.

Parmi ceux qui prétendent connaître ce qu'il y a entre les portails, les sathraïstes sont les mieux renseignés, et les plus anciens. Mais l'odeur soufrée qui se dégage sur leur sillage empêche les éventuels curieux d'en savoir plus. Pour apprendre les secrets des sathraïstes, il faut en devenir un. Et le sathraïsme n'est pas comme toutes les religions, c'est aussi une drogue mystique, en plus d'être psychologique. Les sathraïstes reçoivent une forme de révélation tellement agréable qu'elle en devient traumatisante pour ceux qui n'y ont pas été préparés. Pour eux, ils rejoignent le divin pendant cette fraction de seconde. Ils deviennent capables de tout, et se lavent de tous leurs pêchés. On voit bien comment ils sont en opposition directe avec notre religion orthodoxe. Mis à part ce défaut purement théologique, difficile de dire ce qu'ils ont de pervers. Soit ils ont effectivement été totalement éliminés, soit l'addiction à l'effet sathra est moins importante que ce qu'on nous enseigne, et ils se cachent, en sautant régulièrement sans se faire prendre. Mais en quoi mettent-ils nos âmes en danger ?

Alexander, sans être kalinthi, prétend qu'un mal ancien peut se cacher derrière les portails. Il a entendu une histoire, concernant le portail de Sutek, qui mettait en cause un chevalier hazat, armé d'une épée de brume, nommée Hadar, la lame de l'Unique, et qui aurait été contacté par un démon colossal, qui garde le portail de ce système. Vêtu de tentacules, sans regard, sans bouche, sans extrémité, la chose, plus vaste qu'un vaisseau spatial, lui est apparue en rêve. Seule l'intervention de plusieurs prêtres lui permit de s'en sortir, mais on raconte qu'il erre toujours obsédé par un trésor occulte, à l'existence douteuse. Même en restant sceptique, il doit bien y avoir quelque chose de maudit dans les ténèbres entre les étoiles, sinon l'Eglise aurait beaucoup plus de mal à imposer ses vues. Et les pirates sont aux premières loges.

Les pirates portent des boucles d'oreilles depuis toujours. Celles-ci sont sujettes à de nombreux symboles, mais depuis le début de l'ère spatiale, elles représentent les portails de saut. Un anneau d'or à l'oreille préserve de l'asphyxie et des naufrages. Le trou dans le lobe procure une bonne coordination et éloigne les maux ophtalmiques. Le pirate échappera aux troubles dus au stress ou à la vieillesse qui le font trembler. L'anneau d'or à l'oreille est aussi un trésor pour le pirate, principalement destiné au prêtre pour payer ses obsèques s'il venait à mourir loin de sa planète. La boucle d'oreille était le symbole des fiançailles entre le pirate et l'espace. Certains pirates ont décidé de porter un anneau par portail de saut nouveau traversé.

Une légende anonyme datant du premier siècle après la chute raconte le périple d'un pirate spatial, qui avait refusé de se joindre aux armées républicaines pour combattre celles des nobles. Son ascendance est source de confusion, même s'il semble être originaire de Téthys. Yllux aurait fâché un scientifique de la seconde république, nommé le Cyclope, à cause d'une sphère dorée greffée dans son front, contenant la mémoire de centaines de personnes. Le Cyclope voulait acquérir le vaisseau d'Yllux, qui transportait les enregistrements mémoriels de milliers de personnes, pour se les approprier. Mais Yllux refusa, et fuit, pour rentrer chez lui. Cependant, comme le Cyclope lui en voulait beaucoup, il le captura, et l'emporta vers son domaine, de plus en plus loin à travers les portails de saut. Il parvint à se libérer avec deux enfants, Matel et Nouméa, qu'il décida de ramener chez eux. Hélas, la fermeture des portails de saut le condamnait, régulièrement à jouer des pieds et des mains pour progresser dans son retour. Au cours de son périple, il rencontra Sisyphe, le golem broyeur ; Krono'Phu'Aluan, le vao qui ralentissait le temps ; une station orbitale de loisirs dont l'IA, Ionophage, avait décidé de droguer ses riches visiteurs indéfiniment pour échapper aux ténèbres de la Chute ; Cyress, la généticienne qui voulait transformer son équipage en variants... Toute une épopée, que je soupçonne d'avoir été simplement copiée sur un spectacle de lanterne magique.

Quiconque a pu voir une machine des ingénieurs sait que les pannes sont synonymes de système complexe. Auquel cas, comment ce fait-il que ces anciens portails, les machines les plus vastes connues, et sans doute les plus complexes, ne soient jamais tombés en panne ? Certains pirates le pensent, et il y en a même qui ont décidé qu'ils sont responsables de l'extinction des étoiles. Les Fidèles du danseur, accompagnés d'ingénieurs fous, collectionnent les armes nucléaires dans le but de détruire les portails.

D'autres pensent même que la cause de l'extinction des soleils se trouve dans un second portail, qui flotte loin du premier dans les ténèbres, formant une croix avec l'orbite du premier portail, et qu'il volerait son énergie. Ces portails de l'ombre auraient été construits par des antinomistes de la seconde république. Hexemelin trouve ces affabulations particulièrement drôles, pour ma part, je suis bien heureux de n'y voir que des fadaises.

Les mondes idylliques ou infernaux

Les portails de saut sont donc des moyens de transport dangereux, peut être horribles, mais qui peuvent devenir merveilleux dans certains cas. Les mondes perdus sont des sources de richesses qui feraient rêver le plus blasé des nobles. La fin d'une maison se joue parfois sur un accident bête entraînant la perte d'une clef de saut. Une seule clef peut contenir le destin de tout un monde, ainsi que ses ressources minières, technologiques et agricoles.

Nombreux sont les héros qui partent, leur rôle terminé dans l'histoire, rejoindre les mondes merveilleux à un saut de distance. Selon Hexemelin, les explorateurs négligent souvent les légendes locales pour retrouver la trace d'une clef de saut. D'après les paysans de Ravenne, le monde perdu de Keridwen ne serait pas bien loin, et ce serait le dernier séjour des intelligences artificielles d'un réseau parallèle, le Sidh. Les IAs s'y ébattaient en paix, ne sortant de ce réseau que par des pierres levées de pygmalium artificiel, pour maltraiter les pauvres résidents de cette planète. Sur Pandémonium, on parle aussi des Vergers d'Hespérides, une géante gazeuse autour de laquelle des paradis orbitaux flotteraient toujours, habités par les descendants des riches propriétaires, coupés du monde. Dogen, la dernière destination de Saint Lextius, embrase l'imagination de n'importe quel chevalier en veine de gloire, mais pourtant son chemin parsemé d'embûches n'a jamais pu être retrouvé. Nineveh, dont les jardins délicieux sont vantés dans les Gospels Omega, n'est sans doute pas qu'une métaphore. Peut-être reste-t-il des merveilles sur ce monde qui nous éclaireraient les messages du Prophète selon un éclairage différent ? Sans doute que l'église orthodoxe n'aimerait pas voir ses certitudes bouleversées. Ne parlons pas de Yathrib, dont l'existence ne fait de doute pour personne, mais qui est perdu pour chacun.

Mais d'autres destinations sont plus sombres, voire terrifiantes. Les sathraïstes ont beau avoir disparu, les mondes qu'ils ont laissés derrière eux se souviennent de leurs tanières : Bastion, Byway, Pergamun, Galahaut, Icarus, Naglfar... Ces noms, selon la proximité de leur disparition, évoquent dans le cœur des pilotes des frissons d'angoisses. Alors que dire à ceux qui prônent, comme l'Empereur, la réouverture des portails ? Que Paradise attend les nobles Justinien audacieux qui pourraient retrouver sa route ? Ou bien qu'ils pourraient retomber sur la planète mère des Alecto ? Et Ustar, le monde où les ur ukars vaincus se sont réfugiés, scellant leur monde derrière eux, qu'advierait-il si leur portail était à nouveau ouvert ? Quelles nouvelles armes ont-ils découverts, ces ukaris qui n'ont pas été freinés par l'Eglise dans leur technosophie ?

Plus rares sont les légendes sur les stations orbitales perdues, mais bien présentes. On mentionne encore dans quelques manuels d'histoire de Ravenne la station d'Elba, qui orbitait autour de Dro (ou de Madro, ce n'est pas très clair) qui servit à exiler le dernier général Alecto, Nabulione. Ses détracteurs avancent qu'il fut un abominable tacticien, capable d'envoyer toute sa flotte au désastre sans rien prévoir ni frémir. D'autres prétendent qu'il aurait pu soulever autour de lui trop de forces militaires pour être laissé en vie, mais qu'il était hors de question de le faire disparaître sans cause réelle. Le pauvre homme semble avoir simplement péri de maladie dans son dôme, mais il serait difficile de le prouver : la station orbitale a disparu juste après sa mort. Evidemment, la logique voudrait qu'elle ait simplement manqué de combustible, et que la gravité ait fait le reste, mais les Alecto traumatisent encore les mémoires.

Des rumeurs parlent d'une immense construction spatiale, dans le système d'Apshai : les mystérieuses statues du cube errant. Des représentations stylisées de vaos entourent un cube monolithique, dont les entrées seraient gardées par des citadelles vaos désertes. Cette tombe serait celle d'un scientifique vao qui a tenté de s'isoler des valukesh haeni, pour être libre, et que son destin ne soit plus entravé par les annunakis. Il espérait ainsi pouvoir retrouver la mémoire de ses ancêtres qu'ont effacé les architectes. Mais sa création, sorte de cage étanche aux influences extérieures, une chambre noire quantique, fut investie par des forces venues de

là où il n'y a plus rien. Elles sont incapables de sortir de la cage, mais les vaos n'ont pas trouvé comment les détruire, alors ils ont envoyé le tombeau dans l'espace. Les soldats vaos qui gardaient le tombeau sont devenus fous, et année après année, ils ont consommé toute leur nourriture, puis entamé leur jardin pourvoyeur d'oxygène. Il semblerait que même leur système de nettoyage, des limaces de mercure, soit perverti, et qu'il cherche à dévorer ce qui est organique.

Selon les cartes spatiales, le talent des cartographes, et l'imagination des pilotes, on peut voir apparaître dans le ciel des noms comme Pamparigouste, une base occupée par des golems de loisir, qui ne s'éveillent qu'à l'arrivée de visiteurs, sensés les distraire en leur faisant croire qu'ils se trouvent dans un conte de fées, mais ayant perdu le sens de l'expression, conte de fées ; Kumari Kandam, la cité du soleil, que les shantors décrivent comme apparaissant et disparaissant dans l'espace, construite par les annunakis ; Buyan, une station orbitale occupée par un magnat de la finance qui aurait copié son esprit par-dessus l'IA et qui traumatiserait les descendants de la station, ses propres héritiers ; Fangzhang, une station orbitale de ski, dans le système de Midian, récupérée par la guilde des alchimistes, où huit d'entre eux seraient parvenus à synthétiser de l'élixir de longévité, et qui serait revendu sous le manteau... La liste est longue de ces lieux imaginaires et pourtant toujours recherchés activement.

Les mondes des morts

Les portails sont aussi un vecteur liant l'esprit des morts, qu'ils soient vengeurs ou simplement annonceurs de la fin des temps, aux vivants. Faisant leurs les croyances des vuldroks, les pirates de Leminkainen pensent que les âmes des morts, pour rejoindre leur dernier séjour, doivent monter à bord d'un vaisseau, et traverser le plus proche portail, et au-delà, survoler la vallée de la mort éternelle, pavée des crânes des damnés, jusqu'à la mer de ténèbres, où s'ouvre la bouche d'Egla, le vide sans fin. Beaucoup de traditions d'astropilotes païens, de pirates barbares, de sathraïstes clandestins, font des portails de saut la dernière porte vers les Qlipthoth, ou l'Empyrée. Les mondes perdus, proches voisins dont on a oublié les coordonnées, prennent souvent l'apparence de lieux idylliques, avec le temps, de paradis disparus, engloutis par le temps, où se rendent les décédés pour l'éternité. Les paysans de Ravenne qui vient non loin d'un astroport se souviennent de Twilight comme d'un éden exempt de toute taxe, baigné par la grâce du Pancréateur, où il fait toujours beau, et où les champs se moissonnent tous seuls. On raconte que ceux qui disparaissent sans trace ont été réveillés en pleine nuit, et ont senti l'arrivée d'un vaisseau du soir, ou vaisseau crépusculaire. Comme poussés par le destin, ils grimpent à l'intérieur de cette coque de nuit, et, une fois payé leur écot aux passeurs, des scaphandres étoilés, ils peuvent se rendre sur Twilight, où ils sont jugés. Et Hexemelin prétend qu'un monde perdu existe, qui se nomme Twilight, accessible par la porte de Ravenne.

La mort à bord d'un vaisseau est un très mauvais présage. Le défunt pourrait très bien considérer le vaisseau comme sa sépulture et le faire brûler. C'est la raison pour laquelle, il est conseillé d'incinérer le cadavre avant de revenir à l'astroport, même s'il n'y a pas de prêtre à bord. La raison la plus logique est le risque d'épidémie lors de la décomposition du cadavre. Quand par exception, on ramène un corps à la terre ferme, il est d'usage de le faire débarquer en premier. Une fois l'incinération terminée, l'espace pourrait se mettre en colère qu'on lui ait volé sa proie, donc, afin de l'apaiser, on lui envoie une couronne de fleurs au nom du défunt. La vie d'un marin spatial était tellement aléatoire, que durant des siècles, même ceux qui revenaient à l'astroport sains et saufs étaient soupçonnés de n'être plus du monde des vivants.

Une autre légende est issue d'un phénomène physique naturel bien connu, qui fait que les ondes radios errent dans l'espace longtemps après avoir été émises. Il en résulte des échos fantômes, que des astropilotes farceurs ou bien incultes ont transformé au fil des siècles en

paroles de fantômes. Il n'est pas rare de surprendre par des hurleurs à bord des vaisseaux des émissions radios datant de plusieurs siècles, et même parfois encore plus anciennes ! Bien évidemment, les crédules affirment avoir été contactés par ces mêmes voix venues du passé, pour les avertir de dangers à venir. Certains en sont devenus fous, traversant l'espace à la recherche de ces voix disparues pour y retrouver celle de leur bien-aimé.

Les vaisseaux fantômes

Les vaisseaux fantômes sont des astronefs hantés qui, selon les légendes, continueraient de flotter en orbite une fois que leur équipage aurait disparu. Le terme peut se référer aussi à un vrai vaisseau spatial qui a été trouvé flottant sans aucun membre d'équipage à bord, ou qui a été aperçu après avoir été détruit. Couramment, on entend parler de vaisseaux entièrement vides, qui viennent pourtant d'appeler au secours, ou bien pire, d'épaves remplies d'hommes d'équipage congelés, alors que le chauffage fonctionne très bien. On raconte même l'histoire de vaisseaux inconnus, venus au travers de portail de saut sans y avoir été invités, de leur propre chef, et leur équipage en hibernation, comme si l'extinction de leur soleil les avait faits fuir. Une autre mentionne l'existence du Destiny, forcé à la quarantaine au large du portail d'Artemis, et dont une panne a condamné tous les passagers à se jeter dans l'espace, pour fuir la maladie, tentant désespérément d'être secourus. Mais nombre de ces vaisseaux fantômes ne sont que des épaves vidées de leur contenu, suite à une avarie, et laissés là parce qu'il était trop coûteux de les ramener. Leur existence, mentionnée nulle part, fait qu'il est très possible de prendre un vaisseau pour un autre.

Le Van Gelder Errant est l'un des plus célèbres d'entre eux, échappant à la destruction depuis le 32^{ème} siècle. Il est condamné à errer en orbite éternellement entre Cadavus et son portail de saut, par la faute de son inconscient capitaine Van Der Strausen. Un jour de l'an 3265, le capitaine, homme borné et intransigeant, refusait de faire relâche dans un astroport pour que son équipage puisse se reposer et refaire des vivres. Il fallait à tout prix rattraper le retard du vaisseau. Le capitaine souhaitait éviter de traverser le soleil de Cadavus par tempête solaire, et décida de frôler Kauket, une planète à l'orbite capricieuse, et au champ magnétique instable. Son équipage lui a demandé de patienter, mais le capitaine inflexible refusa. Il chanta des chansons obscènes au mess, avant de rentrer dans sa cabine se saouler encore et encore. Les dégâts causés par les rayons cosmiques étaient encore pires que prévu et l'équipage terrorisé décida de se mutiner. Mais alors que le chef des mutins prenait la barre, le capitaine, totalement ivre, sortit et abattit le mutin avec son pistolet laser, et prononça le poing levé face à la planète sombre ces terribles paroles : « - Je franchirai ce cap, dussé-je errer jusqu'à la fin des temps ! »

La légende raconte qu'un fantôme apparut alors, une femme vêtue d'une cape fuligineuse, pleine de toutes les comètes qui avaient croisé sa route. Le capitaine voulut l'abattre, mais le fantôme prononça sa malédiction, ce à quoi le capitaine répondit : « Amen ! ».

Depuis, perpétuellement suivi par un orage magnétique, brouillant les boucliers anti radiations, le vaisseau erre dans l'espace, incapable de trouver le repos... on le nomme le Van Gelder Errant. Je connaissais cette légende, mais je voulais l'entendre de la bouche du conteur. J'avais espéré, à juste titre, qu'Alexander saurait trouver les termes pour présenter cette histoire de façon terrifiante. Mais au fond de moi, je n'y ai jamais cru, et je le lui dis. Cependant, des rapports font état d'un vaisseau qui apparaît mystérieusement dans les tempêtes solaires. En 3835, un capitaine républicain fit état d'un vaisseau fonçant sur lui, mais qui disparut mystérieusement. Le 11 juillet 4981, le futur dirigeant de Sévérus, Mika Décados, le prince hermaphrodite, alors Duc de Leshyi fut le témoin d'une de ces apparitions au large du portail de saut. Alors qu'il admirait l'espace sur le pont du croiseur Bacchante, il aperçut un halo rougeâtre dans la nuit noire et opaque. Un immense vaisseau apparut et passa

devant le panneau holographique, sans aucun bruit... Le lendemain, tous les ascenseurs gravitiques tombaient en panne, et un des marins de quart cette nuit là se tuait en tombant. Quelques jours plus tard ce fut le tour de l'amiral qui commandait cette flotte. Certains pensèrent à une malédiction provenant du Van Gelder Errant. Beaucoup pensèrent plutôt à un coup des jakoviens. Mais le nombre des témoignages semblerait valider un fond de vérité. Ou une campagne de rumeurs bien amenée.

Le Philia Delphia fait partie du folklore spatial au sujet des vaisseaux fantômes. Il s'agit selon la légende des premiers essais pour envoyer des communications de l'autre côté du portail de Delphes, sans qu'il soit activé, à partir de technologies volées aux vaos, et d'une relique annunaki. Cette expérience de l'armée républicaine aurait été cachée au public par la propagande militaire, qui présentait cela comme un test de nouveaux moyens de camouflages. Hors une rafale de rayons cosmiques aurait bouleversé leurs plans. Le Philia Delphia, un croiseur léger, fut parcouru d'éclairs, et tout son équipage disparut, avec les machines nécessaires à l'expérience. Les survivants prétendent avoir fait un voyage affreux, dans des mondes lointains, peuplés de créatures inhumaines, qui les condamnèrent à retourner sur le plan matériel. Beaucoup moururent instantanément, soudés dans le métal ou bien revenus à l'envers, d'autres devinrent fous. Certains membres de l'équipage furent retrouvés 24 jours plus tard, flottant dans l'espace, sans combinaison, à une distance variant entre 1 et 2 UA. Il semblerait que d'autres cadavres soient apparus sous les yeux des secours, nus, au beau milieu de l'espace, comme téléportés. La légende raconte qu'ils auraient voyagés dans le temps. Certains prétendent que les machines du Philia Delphia ont été récupérées par des pirates, qui s'en sont servis pour pirater des golems dans le passé, et pénétrer dans des réseaux de machines pensantes sans s'y trouver réellement. Ils avaient trop peur de les utiliser pour voyager eux-mêmes dans le temps. Leurs activités cessèrent lorsqu'une créature invisible venue du portail vint les faire vieillir abominablement, et les réduisit en poussière.

Même les Gospels Omega se font l'écho de ce genre d'histoire : l'Emissaire, le vaisseau de Saint Paulus, patron des pilotes, serait perdu, et errerait, vide, dans l'espace, gouverné par la foi, pour aider les pèlerins.

Le trésor

Mais parmi toutes ces légendes, celle qui enflamme immédiatement les esprits, c'est bien celle du trésor. Rien de tel pour motiver un équipage, s'exclame Hexemelin ! L'or ! Et pourtant, tellement rare... Finalement, combien de pirates ont pu connaître la fortune ? Et combien ont décidé de cacher leur magot, sans qu'il soit immédiatement retrouvé ? Il faut cependant se garder d'en conclure que les histoires, certes romanesques, de trésors cachés par des pirates sur des lunes désertes ne sont que des légendes uniquement dues à l'imagination fertile d'écrivains frustrés. Les trésors de pirates existent bel et bien, et si peu d'entre eux ont, officiellement du moins, été jusqu'à présent découverts, il y a une raison simple : c'est que l'ingéniosité déployée par les pirates pour les dissimuler, et les marques ou les écrits sibyllins qu'ils laissaient parfois derrière eux n'étaient évidemment pas destinés à permettre au premier venu de s'emparer de leurs richesses si durement acquises. Ces plans, graffitis, codes ou descriptions, quand ils en faisaient, ce qui n'est pas toujours le cas, avaient uniquement pour but de se remémorer à eux-mêmes par un langage symbolique ou tout autre procédé déroutant et uniquement compréhensible à leur auteur, l'emplacement où ils avaient caché leur trésor. Aucune règle n'existe pour trouver un trésor. Seule la chance et la foi sont de bons guides.

Bien évidemment, pour faciliter la tâche à leurs émules, les capitaines pirates cachent souvent leurs trésors dans des endroits inaccessibles : station orbitale habitée par des variants fous ; astéroïde extrêmement radioactif ; vaisseau errant gardé par des golems fanatiques... On mentionne même le cas d'un trésor qui serait caché dans l'épave du Katerina, ancien

vaisseau vao dans le système de Cadiz, où les Décados organisent une sorte de championnat, où les gladiateurs se doivent de mourir le plus spectaculairement possible.

Parmi ces trésors, il en ait qui n'ont pas bonne presse. Certains sont connus pour accorder la poisse. L'or n'a pas d'odeur, mais selon la façon dont il a été amassé, il peut être teinté par le pêché, et peut avoir intéressé les forces qlipthiques. Hexemelin se signe en me parlant d'une société maudite de faux explorateurs, qui se contente de semer des trésors mammonistes, dont les pièces n'ont aucune valeur, mais qui donnent à celui qui les trouve une envie terrible d'en amasser d'autres. La cachette du pirate Akuma le sans jambe, dont le torse était soudé à une chenille, serait une blague à l'origine, car Akuma était le pirate le plus pauvre de l'espace. Mais blessé dans son orgueil par delà la mort, il aurait annoncé d'une voix sépulcrale que tous ceux qui chercheraient son or deviendraient pirates. Il a tenu parole, mais personne n'a trouvé son trésor, et nombreux sont ceux à croire qu'il n'existe tout bonnement pas. Cependant, ceux qui le recherchent finissent par en amasser un, et par le cacher quelque part... La monnaie du prince déchu est le nom d'un autre trésor, quelque part autour de Kish, qui serait venu des caisses de Kelniron le cruel lui-même. Les tendances de ce prince maudit Li Halan ne font pas peur aux pirates, qui fouillent les canaux d'Urum à sa recherche. Pourtant, la légende raconte que cet or inflige les tourments identiques à ceux qu'on subi les victimes de Kelniron.

L'un des trésors les plus connus, la toison d'Ur, serait une pierre philosophale, capable de copier un code de saut juste derrière le passage d'un vaisseau, et de le placer dans un dystal ou une machine pensante. Selon la légende, lorsque Vithram le Noir revint dans les mondes connus, et qu'il leur apprit la mort du Prophète, il devint la cible de tous les croyants. Il ne dut sa survie qu'à la fuite. Mais alors qu'il rejoignait un portail, des fanatiques approchait pour le condamner à un trépas douloureux. C'est alors qu'un sphinx étrange, venu de l'Empyrée, aux ailes de cristal, et aux griffes de métal, serait jailli du portail, répondant aux prières de Vithram. Il fut détruit par les canons des fidèles, mais il en resta cette pierre. Ce trésor pourrait à lui seul court-circuiter complètement l'industrie des clefs de saut des auriges. C'est bien pour cela que toute recherche à ce sujet fut interdite par les Killroys. Les pirates, qui voulurent se libérer de ce carcan, se rassemblèrent sous le nom des Vithronautes. Ayant découvert le vaisseau du traître, ils pensèrent retrouver la pierre. Mais si leurs péripéties sont célèbres, entre le golem qui chantait des cantiques pour repousser les morts vivants, les jumeaux ur obun voyant le futur, ou la chasseresse artemisienne, dont l'arc redonnait la vie, leur expédition disparut au-delà d'un portail donnant sur Posedonia, un monde gelé. Nul n'en a plus entendu reparler depuis.

Cet attrait pour l'or a donné naissance à de nombreuses superstitions. Tout vaisseau pirate a de collé sur sa machine pensante principale une pièce d'or, ce qui a pour but d'éloigner la malchance. Il est courant de jeter un phoenix dans le vide avant tout grand voyage afin de s'attirer les grâces de l'espace. Cette pratique était aussi utilisée en cas de panne sèche, afin de trouver rapidement du carburant.

HEXE :

- L'or n'a pas d'odeur – niveau 3, Extraverti + pilotage, instantané, 1 anima

Les pirates sont constamment poursuivis par les forces armées de toutes les factions, auriges en tête. Pourtant, une fois que leur trésor est vendu, il ressemble à n'importe quel amas de ressources. Impossible de remonter jusqu'à eux. C'est ce que représente ce rite. Le capitaine doit se séparer d'une petite partie de son trésor, et le jeter dans le sillage de son vaisseau. Il brouille alors les senseurs de ses poursuivants, qui deviennent incapables de le voir autrement qu'à l'œil nu, pendant un nombre de jours égal aux succès.

Hanbar, système de Vera Cruz, 13 juillet 5006

Sur ces entrefaites, le serveur nous annonça que la lune avait fait un tour complet autour de Pharis, la géante gazeuse. J'étais fatigué, mais heureux, car j'avais là une somme d'informations formidable. Mais c'est alors que la porte du bouge fut fracassée par des Hazat en armure, qui cherchaient visiblement Hexemelin. Avant que j'aie eu le temps de réaliser, je courais dans la rue à sa suite, surpris devant sa vélocité pour un homme de son âge. Nous nous cachâmes derrière un tas de caisses, et il en profita pour ôter ses postiches et son masque. J'avais sous les yeux Sir Roberts Philoctète, ancien chevalier phoenix, qui portait désormais le blason de l'empereur sous sa tunique, mais noir, car il avait été abandonné par ses pairs au milieu de la jungle de Stigmata, attaché, pour avoir contredit son supérieur, un ancien Hazat. Il voue depuis une haine féroce aux chevaliers phoenix, qui n'a d'égale que celle des Hazat. Dérouté, je songeais à fuir, mais le pirate me proposa de rejoindre son équipage. Depuis, j'arpente la galaxie en sa compagnie, écumant le ciel à la recherche de proie, dans son vaisseau, l'Antéphoenix.

Et à ma grande surprise, je ne regrette rien.

Bien à vous,
Alexander Hexemelin