

LE SAMOURAI GALACTIQUE
CONTRE
L'AMBASSADEUR JOHANSEN

Une aventure dont vous êtes le héros

Par Olivier Richard

INTRODUCTION

Alors que votre navire spatial vous promène tranquillement dans la région sub-polaire de la galaxie, l'holo-screen apparaît et la voix angélique de la responsable en sécurité interstellaire retentit dans tout le vaisseau :

« Bonjour, Samouraï.

- Appelez-moi Yoseikan, comme tout le monde, répondez-vous agacé par tant d'obséquiosité.

Sans tenir compte de la répartie, la responsable reprend :

- Une nouvelle mission t'attend.
- Et quand est-ce que je prends des vacances? C'est vrai, quoi, je bosse depuis de nombreux mois (enfin, au moins de nombreuses semaines...) et j'aimerais bien avoir un instant pour me prélasser sur une planète chaude au sable fin.
- Pas cette fois-ci, en tout cas. Il me faut un samouraï de talent, d'envergure, un homme qui ne saurait reculer devant le danger.

Y a pas à dire, elle a les mots pour convaincre. Vous la laissez donc poursuivre :

- Tu dois à tout prix empêcher un mariage!
- Ah! non mais là, je vous arrête tout de suite, répondez-vous excédé, je ne suis pas une agence matrimoniale ni un psy. Adressez-vous à plus confirmé que moi en matière de roucoulades!

Alors que vous vous apprêtez à interrompre la discussion en faisant disparaître l'holo-screen d'un claquement de doigts, la responsable sécurité vous arrête :

- La situation est plus grave que tu ne le crois. Johanssen, un ambassadeur voyou qui règne sur la planète Marinissime...
- Connais pas.
- ... a enlevé Héléna, la fille de l'ambassadeur de Nouvelle Terre. Il veut l'épouser afin de devenir l'héritier officiel de Nouvelle Terre et ainsi agrandir son domaine. Nul doute d'ailleurs que suite au mariage, il souhaitera accélérer le décès de l'actuel ambassadeur de Nouvelle Terre.

Ces petites planètes périphériques ne vous passionnent guère et cette mission ne vous captive pas plus. Devinant votre désappointement, votre assistant – un singe cyborg – vous invite à regarder son holo-screen portable :

« Viens voir, Yoseikan, j'ai dégoté une photo de la fille, ça pourrait t'intéresser. »

Vous vous avancez vers votre comparse et regardez son écran. Diantre! Elle est charmante, la donzelle! Dans ces moments-là,

vous ne regrettez pas d'avoir sauvé la vie de ce chimpanzé et de lui avoir greffé un ordinateur dans le crâne. Parfois quand même vous regrettez de lui avoir attribué le sobriquet de Kéké. Car même s'il lui arrive d'être un boulet lors de vos missions, il est absolument dévoué à votre cause et vous connaît par cœur. En l'occurrence, il a su toucher la corde sensible en cherchant des photos de la demoiselle sur le réseau interstellaire.

C'est alors que vous vous tournez vers Madame Sécurité d'un air solennel et déclarez, la main sur le cœur :

« Vous connaissez mon goût pour la justice spatiale et mon dégoût des individus qui tentent de la bafouer. Vous connaissez mon dévouement à l'égard de la veuve, de l'orphelin et des plus faibles. Vous savez aussi que je lutte activement contre toute forme de domination immorale. Aussi, je vous l'annonce haut et fort : j'irai sur... (comment déjà?), ah oui, sur Marinissime et je sauverai la pauvre fille tombée sous le joug d'un malhonnête homme. Et croyez-moi, je vais faire le ménage!

- Je n'en attendais pas moins de toi, Samouraï. Bonne chance.
- Ce n'est pas de la chance qu'il me faudra mais du courage. Et ça, je n'en manque pas! Puis, vous adressant à votre coéquipier : Cap sur Marinissime!

Le singe entre les coordonnées de la planète et le vaisseau vous propulse vers votre destination. En chemin, vous demandez au chimpanzé des informations sur Marinissime :

« Il n'y a presque rien : planète exclusivement aquatique à part quelques îlots, son atmosphère et respirable ; une seule ville, posée sur les fonds marins enfermée dans une cloche d'air de type terrien.

- Ce peu d'informations est mauvais signe. On ne trouve cela que dans les dictatures.
- Tout juste. C'est apparemment la dictature la plus renfermée et autarcique de la galaxie. Il y a probablement une forme de lavage de cerveau de masse. Il s'agira d'être prudent.

Pour débiter cette aventure, vous devrez calculer votre **potentiel d'adresse** et votre **potentiel de volonté**. Pour cela, vous avez un potentiel de départ de 5 auquel vous ajoutez un jet de dé. Chaque potentiel sera donc compris entre 6 et 11. Néanmoins, en cours d'aventure, il sera tout à fait possible de sortir de cette fourchette dans un sens comme dans l'autre...

Les combats se déroulent comme suit :

1/ lancez le dé, ajoutez le résultat à votre potentiel d'adresse, cela donne votre force d'attaque.

2/ Lancez le dé, ajoutez le résultat au potentiel d'adresse de votre adversaire, cela donne sa force d'attaque.

Celui qui a gagné inflige autant de points de vie en moins à son adversaire que la différence entre les deux résultats.

On continue ainsi jusqu'à ce que l'un des combattants ait perdu 6 points de vie auquel cas il est mis hors combat. Si vous vous voyez perdre les 6 points de vie, suivez les indications pour connaître votre sort.

Pour les combats, vous disposez d'un sabre-laser qui vous permet tant le combat à distance que le combat rapproché.

Notez bien toutes ces données, puis **rendez-vous au 1**.

1

Aux commandes de votre vaisseau, vous arrivez en vue de Marinissime et vous demandez à votre dévoué singe de se mettre en orbite stationnaire au-dessus du seul îlot visible. Ce doit être l'accès à la planète. Et il semble a priori impossible de se poser en cet endroit. Tandis que le singe s'exécute, vous vous rendez au garage du vaisseau pour chevaucher votre bolide : un aérocycle équipé de deux surcompresseurs latéraux dont la réputation n'est plus à faire. Une fois installé dessus, on a l'impression de chevaucher un bison (les poils en moins). Vous enfiler votre casque contenant de l'air sous pression – une mise en orbite ne peut se faire qu'en-dehors de l'atmosphère – et vous quittez le vaisseau pour vous diriger vers le modeste îlot.

A votre grande surprise, cet îlot est une sorte de comité d'accueil : le visiteur est invité à se désaltérer à la taverne installée au beau milieu de l'îlot ou aller directement au cœur de la planète, dans la seule et unique ville qu'elle compte, nichée dans les abysses.

Intrigué, vous vous approchez des murs de la taverne *Au bon accueil* afin de tenter de déceler le matériau utilisé – ça ressemble à de la pierre extrêmement lisse – quand une voix s'adresse à vous :

« Ces murs sont d'une roche particulièrement résistante que l'on trouve au fond de l'océan.

– Aaaah... répondez-vous en guise de commentaire.

Vous vous êtes retourné et voyez un homme tout trempé s'adresser

à vous ; visiblement, il sort de la mer (!). Il reprend ses explications en ponctuant ses phrases d'une respiration rauque et sonore :

- Beaucoup de gens sont intriguées par ces murs un peu brillants. Ceux qui ont visité la Terre originelle trouvent que ça ressemble aux anciennes constructions de granit. Mais, impoli que je suis, je ne me suis même pas présenté : je suis le tenancier de la taverne, entrez plutôt vous désaltérer.

Vous acceptez l'invitation, car vous souhaitez tâter le terrain et grappiller quelques informations relatives à votre mission, **rendez-vous au 11**. Vous préférez décliner l'invitation et filer immédiatement en ville, **rendez-vous au 15**.

2

Assis par terre sur les dalles de pierre des geôles de l'ambassade, vous tenez votre tête entre vos mains en maudissant vos erreurs. Par la petite grille servant à ventiler votre cellule, vous entendez – empli de tristesse – les vivats lancés par la foule en l'honneur des jeunes mariés. Vous avez échoué dans votre mission.

3

Vous voilà dans les Jardins de l'ambassadeur. L'endroit est décoré avec goût : une tentative de mélange des espèces végétales tout en conservant une harmonie qui se veut naturelle : les arbres fruitiers et les plantes potagères cohabitent avec des plantes d'ornement. Un peu sur votre gauche, vous apercevez un groupe de touristes en pleine visite guidée. Le guide n'étant pas une tête de bocal, vous avez toutes vos chances de comprendre ses propos. En vous approchant du groupe, effectivement, vous le comprenez et décidez de vous greffer sur la visite. En indiquant un bâtiment aux façades blanches, le guide vous informe :

« Ceci est le sanctuaire, c'est notamment là qu'aura lieu le mariage de Son Altesse l'ambassadeur. On ne peut pas voir l'intérieur car les murs et les fenêtres sont couverts par d'épaisses tentures rouges. Au début de chaque cérémonie, ces tentures sont hissées vers le plafond et font entrer une lumière incroyable par les vastes fenêtres, lumière elle-même réfléchi par les murs aussi blancs à l'intérieur qu'au dehors. »

C'est le guide et non les murs qui feraient mieux de réfléchir avant de raconter des anecdotes aussi inintéressantes. Vous décidez que la perte de temps a assez duré et vous décampez. Si ce lieu est le

premier que vous visitez dans cette ville, **revenez au 15**, afin d'en visiter un nouveau, si c'est le deuxième, **rendez-vous au 22**.

4

Vous ouvrez prudemment la porte qui donne sur... la rue. Bon flair! Il n'y a pas une minute à perdre, et déjà vous vous élancez vers les Jardins de l'Ambassadeur en espérant de tout votre cœur qu'il ne soit pas trop tard. **Rendez-vous vite au 52**.

5

Vous vous écartez de la foule afin de pouvoir vous déplacer plus rapidement et hâtez le pas vers le sanctuaire. Vous essayez d'être aussi naturel que possible. Vous allez devoir passer derrière trois gardes occupés à discuter. Vous sortez votre arme par sécurité, au cas où vous vous feriez remarquer. Lancez un dé et additionnez le jet à votre potentiel d'adresse. Si le résultat est supérieur ou égal à 13, **rendez-vous au 48**. Dans le cas contraire, **rendez-vous au 23**.

6

L'Office de Tourisme est un modeste bureau derrière lequel une dame (encore une tête de bocal) se borne à taper sur son clavier sans même vous accorder un regard (et après on s'étonne que les touristes manquent à l'appel). Seules quelques brochures éparpillées ça et là servent de décoration et rappellent le rôle informatif de cet office. Aussi décidez-vous de vous faire passer pour touriste et de demander à l'hôtesse des informations sur le mariage et les habitudes du couple :

« Excusez-moi, Madame... »

Aucune réaction. Vous réitérez mais en haussant un peu le niveau sonore :

« Excusez-moi, Madame... »

Toujours rien. Vous décidez alors de tousser assez bruyamment tout en toquant des doigts sur son bureau, ce qui a le don de la faire sursauter et d'attirer son attention. Tout compte fait, cette femme était sans doute plus sourde qu'impolie. Maintenant que son attention est captée, vous décidez d'enchaîner :

« Bonjour, je viens pour assister au mariage de l'ambassadeur – j'adore les grands mariages, avec les bouquets de fleurs et tout et tout – est-ce qu'on peut savoir

comment et quand il aura lieu? »

Le visage de l'hôtesse se perd dans une nuée de bulles durant une demi-minute. Vous mettez un petit moment à comprendre qu'elle vous a répondu et cherchez à éclaircir la situation :

« Je crains de n'avoir pas tout saisi. Je voulais des informations sur le mariage de l'ambassadeur. »

A nouveau une nuée de bulles pendant lequel elle vous tend un plan où elle vous indique un tracé rouge. En regardant le plan, vous constatez que ce plan indique le parcours emprunté par les futurs mariés. Ça peut toujours servir, vous glissez le plan dans votre poche. Mais au moins, à défaut de se faire comprendre de vous, elle comprend vos propos. C'est donc avec votre taquinerie habituelle que vous lui posez l'ultime question qui vous mord les lèvres :

« Est-ce bien raisonnable de mettre à l'accueil des touristes une hôtesse qui ne parle que le poiscaille? »

Ses écailles se rembrunissent et un formidable jet de bulles se propage autour de sa tête. Vous supposez que c'est une manifestation de sa colère, mais peut-être a-t-elle simplement envie de s'offrir un bain moussant en guise de soin du visage. Quoiqu'il en soit, la communication étant impossible, vous quittez les lieux. Si ce lieu est le premier que vous visitez dans cette ville, **revenez au 15**, afin d'en visiter un nouveau, si c'est le deuxième, **rendez-vous au 22**.

7

Vous décidez de tenter le tout pour le tout car une meilleure occasion ne se présentera peut-être pas. Vous sautez sur la barrière en tendant votre arme dont la lame surgit en un éclair. Mais vous êtes stoppé net dans votre élan car des passants ont attrapé votre veste et vous ont fait basculer en arrière. Votre sabre-laser vous échappe et allongé sur le dos vous êtes la cible d'un lynchage en règle vite interrompu par les gardes qui interviennent rapidement. Ça fait *tâche*, un meurtre sanglant dans un événement festif. Les gardes vous saisissent et vous emmènent dans les geôles de l'ambassade. **Rendez-vous au 2**.

8

Vous dégainez votre arme devant une paire de gardes qui en restent bouche bée quelques secondes, surpris par la situation. Il est vrai que le sabre-laser scintille joliment dans ce couloir obscur, mais

vous n'avez pas le temps de vous arrêter sur ce spectacle. Vous profitez de l'effet de surprise et les dégâts de votre première attaque seront multipliés par deux. Les gardes ont chacun un potentiel d'adresse de 8. En cas de défaite, **rendez-vous au 45**. Si vous êtes victorieux, **rendez-vous au 52**.

9

C'est avec le plan à la main que vous pénétrez dans le bâtiment sacré. De l'extérieur, vous le trouviez grand. De l'intérieur, il en devient surprenant : les hauteurs de plafonds, les dorures sur les murs, les grandes tentures brodées de symboles vraisemblablement religieux, les hautes statues... Tout donne une impression de luxe qui tranche avec le reste de la ville, généralement modeste. Mais vous n'êtes pas là pour visiter les lieux, et en jetant de fréquents coups d'œil au plan, vous parcourez l'harmonieux dédale qui régit ce sanctuaire. La chance – ou plutôt l'importance de l'événement ayant lieu à l'extérieur – vous permet de parcourir cet édifice sans croiser âme qui vive et c'est sans peine que vous arrivez enfin au lieu du cérémonial. La pièce est plus petite et plus sobre qu'escompté : Un autel, des chaises, de grandes tentures rouges qui couvrent murs et fenêtres, créant une atmosphère sombre et feutrée. Seule une grande statue de l'ambassadeur au fond à gauche de la pièce donne un aspect luxueux à cet endroit. C'est ici qu'aura lieu votre dernière chance de faire échouer ce complot malsain. Pour l'instant, vous allez devoir cacher votre présence : mettez à profit le temps dont vous disposez pour choisir le meilleur endroit. Les possibilités sont limitées : si vous voulez vous cacher derrière les grandes tentures rouges tendues devant les murs, **rendez-vous au 20**. Si vous préférez vous camoufler derrière la grande statue, **rendez-vous au 44**.

10

Une fois les deux loques humaines mises hors d'état de nuire, vous retournez à votre tâche plus ardue que vous ne l'aviez soupçonné. Une fois le travail (enfin) achevé, le prisonnier vous remercie chaleureusement mais brièvement car l'heure n'est pas aux effusions de sentiments. Vous prenez donc la porte de droite qui donne directement sur la rue. Et, après un bref salut à votre camarade d'infortune, vous filez immédiatement aux Jardins de l'Ambassadeur. **Rendez-vous au 52**.

11

Vous acceptez l'invitation du tenancier et entrez dans ce lieu très bien tenu mais sans le moindre client. Visiblement, vous et le tenancier êtes les seuls êtres humains à fouler le sol *externe* de cette planète. Quoique... alors que l'homme se dirige vers son bar et que vous êtes derrière lui, vous apercevez de petites choses se mouvoir derrière ses oreilles, comme des... fines lamelles. Des ouïes! Ce sont des ouïes! Cet homme est moitié homme moitié poisson, avec la faculté probable de respirer sous l'eau... Vous êtes donc bien le seul être humain ici. Tandis qu'il se met derrière le comptoir, vous vous installez sur un tabouret le plus naturellement du monde, comme si vous n'aviez rien remarqué et commencez :

« Je boirais bien un truc rafraîchissant. C'est quoi la spécialité dans le coin?

- Ben, de l'eau, répond l'homme-poisson comme une évidence.
- Oui, bien sûr... dans ce cas, ce sera un verre d'eau, s'il vous plaît.

Pendant qu'il vous sert, vous vous posez la question de savoir quelle stratégie utiliser : êtes-vous en mesure de lui faire confiance, auquel cas vous révélez votre identité et indiquez votre mission (ce qui n'est pas sans danger dans un régime dictatorial comme celui-ci) ou préférez-vous vous faire passer pour un journaliste qui vient couvrir l'événement du mariage?

Si vous souhaitez révéler votre identité, **rendez-vous au 26**, si vous endossez le rôle d'un journaliste, **rendez-vous au 39**.

12

Par un effort surhumain de votre volonté, vous réussissez à vous traîner jusqu'à la petite place par laquelle vous êtes arrivé en ville et où vous avez garé votre aérocycle. Vous enfiler votre casque, vous asseyez sur la bécane et parvenez à murmurer :

« Au vaisseau. Je valide... ».

Tandis que l'aérocycle démarre en trombe et vous mène en pilotage automatique vers l'extérieur de la planète, vous vous affalez sur le carénage et – grâce au peu de lucidité qui vous reste – vous vous dites qu'il faudrait peut-être penser à molletonner la partie supérieure du carénage pour les nombreuses fois où vous rentrez au vaisseau dans un état difficile, voire pitoyable dû à l'ébriété. C'est dans cette posture peu fière que vous entrez à grande vitesse dans le couloir d'air. La vitesse associée à l'éloignement de la ville vous ramènent à vous assez rapidement et c'est dans un état parfaitement

frais que vous émergez du couloir d'air. Chose étrange, à peine avez-vous le temps de saluer le barman d'un geste de la main, que votre monture se cabre pour obliquer à droite alors que le vaisseau aurait dû être droit devant toujours dans son orbite stationnaire. A cette distance, vous ne pouvez effectivement pas savoir si le vaisseau se trouve comme il devrait l'être à son emplacement initial. Aussi, décidez-vous de contacter Kéké, le singe savant :

« Kéké, tu me reçois?

- Parfaitement.
- Super, alors où es-tu? Je suis censé aller vers le vaisseau mais l'aérocycle a décidé de me faire faire le tour de la planète.
- Comment te le dire... Le vaisseau a été emporté par la fourrière, avec moi dedans.
- A la fourrière? demandez-vous incrédule.
- Ben oui, l'emplacement choisi pour l'orbite stationnaire – juste au-dessus de l'îlot – est un endroit interdit de stationnement et zouip à la fourrière!
- Tu aurais pu me le dire.
- J'ai pas osé, j'avais peur de ta réaction.
- Bon, j'arrive.

Après un bon moment à parcourir la planète, vous arrivez en vue d'un énorme flotteur métallique. Puis, en vous rapprochant, vous réalisez qu'il est constitué de nombreux vaisseaux spatiaux amalgamés et soudés entre eux. Pendant un instant de brève vision d'horreur, vous imaginez votre propre vaisseau agglutiné aux autres. L'aérocycle vous dépose sur le flotteur à l'entrée du dépôt des vaisseaux.

« Allez vas-y, mène-moi au vaisseau, je ne vais pas m'amuser à parcourir ce dédale au hasard et à pieds de surcroît. »

Mais l'aérocycle ne bouge pas. Un homme à écailles vous répond :

- Votre engin n'ira pas plus loin, nous avons installé un système qui brouille les fonctionnements électroniques afin que les vaisseaux stockés là ne partent pas d'eux-mêmes. Quand vous aurez réglé la note, on débranchera le système afin que vous puissiez décoller.
- Et où est mon vaisseau?
- Pffft, répond l'homme en signe d'ignorance.

Vous partez donc à la recherche de votre vaisseau au hasard de vos pas. Lancez un dé de chance pour connaître le nombre d'heures que vous allez chercher. Si votre score est de 1 ou 2, **rendez-vous au 30**, s'il est supérieur à 2, **rendez-vous au 37**.

13

Vous suivez docilement les gardes qui vous mettent une cagoule sur la tête et vous guident dans un endroit inconnu. Plus tard, vous sentez leur étreinte se desserrer puis vous relâchez totalement avant d'entendre une porte de refermer et le cliquetis d'un verrou. Quand vous avez la conviction d'être seul, vous ôtez votre cagoule et découvrez sans surprise que vous êtes dans une geôle. En regardant par la petite grille qui orne la porte, vous constatez qu'il n'y a pas de garde dehors et qu'il y a d'autres geôles dont au moins une est occupée. La porte est certes très solide mais le verrou peut être forcé. Le mariage va bientôt commencer, il n'y a pas une minute à perdre. Vous sortez une petite aiguille qui ne vous quitte jamais, car elle vous sert à vous gratter l'omoplate gauche qui vous démange régulièrement. Mais comme ici, elle peut aussi servir à tenter de forcer une serrure. Lancez le dé et additionnez le jet obtenu à votre potentiel d'adresse. Si le résultat est supérieur ou égal à 8, **rendez-vous au 27**. Dans le cas contraire, **rendez-vous au 2**.

14

Non, mais l'autre! Il s'imagine que vous n'avez pas d'autre chat à fouetter. Une mission de la plus haute importance (tant humaine que politique) attend votre passion pour la justice. Et, sans vous occuper de ses plaintes et supplications, vous filez droit vers l'extrémité du couloir. Il y a une porte donnant à gauche et l'autre à droite. Laquelle prenez-vous? Vous renoncez d'ores et déjà à demander à l'autre détenu s'il connaît la porte à emprunter. L'ingrat serait capable de vous induire en erreur. Vous l'entendez déjà maugréer à votre encontre. Si vous choisissez la porte droite, **rendez-vous au 4**, si vous lui préférez la gauche, **rendez-vous au 33**.

15

L'accès à la ville se fait par une sorte de couloir d'air qui plonge dans l'eau. C'est un couloir parfaitement sec sans aucun matériau apparent – si ce n'est une plateforme de type métallique qui emmène le passager vers les abysses – que l'eau ne pénètre pas. On peut même toucher l'eau si l'on tend sa main vers les côtés du couloir. Il faudra étudier cette technique de plus près. Mais pour l'instant, une mission moins scientifique prime, et vous filez à plein

régime vers la ville sans nom (c'est vrai quoi, tout le monde l'appelle *la ville* parce qu'elle est la seule, mais ils auraient pu lui attribuer un nom, quand même! Comme Flotte City ou Aquaville...).

L'arrivée se fait sur une petite place. Une place d'un luxe auquel vous ne vous attendiez pas. De hautes bâtisses encadrent cette place carrée, l'architecture est, elle aussi très carrée. La foule, en revanche, est très bigarrée et composée d'êtres de type mi-humain mi-poisson. Ce qui la rend hétéroclite est le pourcentage de caractéristiques humanoïdes par rapport aux caractéristiques marines. Le plus surprenant, ce sont des êtres au corps humain et à la tête de poisson : ceux-là se promènent avec un aquarium en guise de casque. Mais vous ne désespérez pas de tomber sur quelques jolies sirènes...

Une fois la surprise passée – après tout votre métier vous a amené sur des territoires autrement surprenants – vous avisez un panneau affichant le plan de la ville. Il y a quatre secteurs principaux à découvrir : l'Office de Tourisme, sur cette même place, logiquement installé là où arrive les voyageurs, la Grand'place, située au bout du boulevard qui émane de la place où vous vous trouvez actuellement, les Jardins de l'Ambassadeur et le quartier commerçant situé au-delà de la Grand'place.

Si vous souhaitez vous rendre à l'Office de Tourisme **rendez-vous au 6**, si vous préférez vous rendre sur la Grand'place, **rendez-vous au 42**, si votre choix se porte sur les Jardins de l'Ambassadeur, **rendez-vous au 3**, ou vous jetez votre dévolu dans le quartier commerçant **rendez-vous au 35**.

16

Vous pratiquez votre travail d'influence mentale avec autant de concentration que possible, sachant malgré tout que vous n'êtes pas au top de votre forme. Vous vous appliquez tant bien que mal quand le moment fatidique arrive :

« Mademoiselle, voulez-vous prendre pour époux M. l'ambassadeur ici présent?

– Oui, répond-elle.

Vous êtes ulcéré par sa réponse et vos jambes se dérobent sous vos pieds. En vous affaissant au sol, vous rompez involontairement le silence religieux qui s'était emparé de la salle sacrée en ce moment unique, et attirez de ce fait des regards interrogateurs dans votre direction. Trois secondes plus tard, cinq lances vous menacent de leurs pointes affûtées. Vous levez vos mains et – en désespoir de cause, choqué par votre échec dans cette mission – vous vous

laissez entraîner par les hommes de l'ambassadeur. **Rendez-vous au 2.**

17

Les deux lourdauds sont hors d'état de nuire et vous revenez sur vos pas, bien décidé à sortir de ce trou à rats par l'autre porte. La porte de gauche donne effectivement sur la rue, ce qui vous rassure, mais vous n'avez pas le temps de souffler. Prochain objectif : les Jardins de l'ambassadeur. **Rendez-vous vite au 52.**

18

La porte de la petite gargote grince un peu et l'atmosphère y est sombre. Mais il n'est plus temps de tergiverser, plutôt de dormir. Un homme vous accueille :

« Un étranger?

- Mouais, grommelez-vous, peu enclin à vous lancer dans une discussion avec un hôtelier qui risque de s'annoncer bavard.
- La tombée de la nuit et ses... effets ne vous ont pas trop surpris?
- Je m'y attendais quelque peu, mais c'est vrai que ça m'a pris de court. »

Étrangement, vous vous sentez déjà un peu ragaillardi.

« Eh bien, vous voilà protégé, mon cher!

- Comment ça?
- En haut du sanctuaire, il y a une antenne qui émet les ondes responsables de cet endormissement. Ces mêmes ondes vous lavent le cerveau pendant votre sommeil – au moment où il est le plus vulnérable.
- Ça, j'avais compris.
- Eh bien, j'ai mis en place un système qui permet de mettre mon établissement hors influences.
- Comment procédez-vous?
- Grosso modo, j'ai plaqué un petit grillage sur les murs et la toiture et j'envoie un faible courant électrique dans ce grillage. Les ondes sont perturbées et neutralisées par cette cage électrique.
- Pas mal. Mais pourquoi faites-vous cela.
- Parce que je ne supporte pas la dictature. Ma prochaine étape consiste à aller poser des explosifs à la base de l'antenne.
- Moins discret comme méthode... Bon, il faut que j'aille

dormir.

Vous prenez la chambre et dormez d'un sommeil réparateur.
Rendez-vous au 41.

19

La trajectoire de l'arme est parfaite et se plante en plein cœur de l'ambassadeur. Alors que tout le monde est sous le choc vous avez déjà suivi le sabre-laser et le retirez de l'ambassadeur tel Excalibur. Car certes, vous avez réussi votre mission, mais il faut aussi rester en vie. Aussi, saisissez-vous la jeune fille et la prenez comme otage fictif en collant votre sabre-laser sous sa gorge. C'est ainsi que vous sortez du sanctuaire. Vous avez l'idée lumineuse d'éviter la porte d'entrée bloquée par la foule et empruntez une petite fenêtre. Vous passez tous les deux puis vous rangez votre arme en lui expliquant le but de la mission. Elle ne semble pas tout saisir mais peu importe ; vous l'emmenez au pas de course jusqu'à votre aérocycle.
Rendez-vous au 55.

20

A peine vous êtes vous glissé derrière le lourd rideau que les participants arrivent déjà. Vous êtes peu à l'aise coincé entre le mur et la tenture et réduisez vos mouvements au maximum pour éviter les fluctuations du rideau. Lorsque chacun est installé, le prêtre commence son discours :

« Comme le veut la tradition, en ce début de cérémonie, faisons entrer la lumière dans le sanctuaire. »

Les tentures – hissées par un mécanisme invisible – se soulèvent en synchronisation. Par réflexe, vous vous tassez contre le mur afin de vous faire le plus discret possible. Mais déjà vos bottes sont visibles, puis vos genoux et la tenture monte inexorablement. Pendant l'élévation, vous entendez des Oh! de surprise au fur et à mesure que les participants découvrent un intrus caché dans le sanctuaire. Lorsqu'enfin, le rideau révèle votre visage, vous voyez cinq lances pointées sur vous. Vous ne pouvez offrir de résistance lorsque les gardes vous emmènent. **Rendez-vous au 2.**

21

De la statue, vous avez un accès direct à l'autel. Aussi, à quatre pattes et dans un parfait silence, vous effectuez le trajet qui vous

mène derrière l'autel. Maître Yoshida appelle cette technique « le déplacement du fennec », et vous auriez bien troqué cette appellation contre « le déplacement du lynx », ça fait quand même plus sérieux. Il faudra le lui suggérer. Comme le prêtre poursuit son interminable litanie, vous en déduisez que personne n'a rien remarqué et que tout s'est bien passé. Mais passons à l'étape cruciale. Vous glissez délicatement votre main sur l'autel afin de saisir la bague. Lancez un dé et additionnez le jet à votre potentiel d'adresse. Si le résultat est 10 ou plus, **rendez-vous au 38**. S'il est inférieur, **rendez-vous au 46**.

22

Alors que vous êtes en pleine visite de la ville (vous commencez même à vous mettre dans la peau d'un touriste), la nuit commence à tomber. La nuit? En pleine abysse? Non, plutôt un dosage de l'éclairage artificiel. Cette ville abyssale a mis en place un système de rythme de surface avec des jours et des nuits. Mais comme la lumière tend à décliner légèrement, un imperceptible sommeil s'en prend à vous. Ces méthodes de gangsters politiciens n'est que trop connue des services de Sécurité Interstellaire auxquels vous appartenez : pendant que les autorités créent une nuit artificielle, elle en profite pour distiller des ondes soporifiques afin de rendre l'esprit plus réceptif aux influences envoyées à l'inconscient. Pendant cet état quasi-hypnotique des messages subliminaux sont envoyés au plus profond de l'esprit des gens. Vous devinez d'ailleurs la teneur probable des messages : « *Vous acceptez avec joie et enthousiasme la dictature dans laquelle vous vivez, et vous aimez votre ambassadeur de tout votre cœur.* ». Une nuit de sommeil à encaisser ce genre d'idioties ne ferait pas de vous un fan inconditionnel de l'ambassadeur mais cela entamerait certainement votre volonté et votre aptitude à affronter les événements sereinement. Mais l'imperceptible sommeil arrive déjà par vagues qui sapent votre résistance mentale, alors que tous les habitants rentrent chez eux et que les échoppes ferment, presque synchronisées. Vous vous fatiguez très vite, vos pensées s'emmêlent.

Une décision s'impose d'elle-même : il ne faut pas dormir ici. Vous devez rejoindre votre aérocycle et le programmer pour vous reconduire au vaisseau ; il vous faut juste assez de volonté pour ordonner et valider le programme de retour. Mais vous pliez déjà douloureusement sous le poids des ondes soporifiques. Vous devez absolument faire preuve d'une volonté implacable, lancez le dé et ajoutez le jet à votre potentiel de volonté. Si le résultat est

supérieur ou égal à 12, **rendez-vous au 12**, s'il est inférieur à 12, **rendez-vous au 50**.

23

Vos bottes s'emmêlent alors que vous commencez à avancer. En vous réceptionnant, vos pas font un vacarme qui vous semble assourdissant. Les gardes se retournent aussitôt mais qu'à cela ne tienne, votre arme est prête et vous n'avez pas l'intention de faiblir si près du but, à deux pas du sanctuaire. C'est donc avec hargne que vous vous jetez sur les gardes. Si la première attaque est en votre faveur, grâce à l'effet de surprise, vous doublez les dégâts infligés à votre adversaire. Les trois gardes ont chacun un potentiel d'adresse de 7. En cas de victoire, vous pénétrez le sanctuaire, **rendez-vous au 9**. En cas de défaite, **rendez-vous au 31**.

24

L'Ambassadissime est vraiment une bonne adresse. Il ne vaut pas un hôtel de luxe du centre galactique mais offre néanmoins tous les services nécessaires et même plus encore. Malheureusement vous n'avez pas vraiment la tête à étudier tout cela de plus près. Vous prenez une chambre et montez vous effondrer comme une masse sur le lit douillet sans même prendre le temps de vous déshabiller. En un instant, vous sombrez dans un sommeil sans rêve – totalement ouvert au lavage de cerveau systématique organisé par l'Ambassadeur Johanssen. Vous y survivrez mais ne multipliez pas les nuits dans cet endroit si vous voulez un jour quitter cette planète. Ce travail de sape mentale fait néanmoins son petit effet et vous perdez 2 points à déduire de votre Potentiel de Volonté. En revanche, si vous avez consommé de l'algue anti-influences dans le quartier commerçant, celle-ci remplit son rôle et même si la fatigue vous écrase, votre potentiel de Volonté demeure inchangé. **Rendez-vous au 41**.

25

Vous vous y prenez comme un manche et le vacarme assourdissant éveille la curiosité des gardes situés de l'autre côté de la porte de gauche du couloir ; ces derniers ont la *bonne* idée de débouler au moment critique, pour voir ce qui se passe. En vous voyant vous

acharner sur la serrure du détenu, ils sortent leurs pistolets laser. Votre sabre-laser a la double faculté de renvoyer les tirs ennemis et de lancer lui aussi des lasers potentiellement mortels. Le combat commence donc. Les deux gardes qui vous font face – habitués à monter la garde plus qu'à combattre – ont perdu l'habitude du combat et ont chacun un potentiel d'adresse dérisoire de 5. Si vous sortez du combat victorieux (ce dont je ne doute pas) **rendez-vous au 10**. Si vous perdez le combat face à d'aussi piètres tireurs, honte sur vous et **rendez-vous au 31**.

26

Vous profitez du calme de l'endroit pour aborder sur le ton de la confiance :

« Je suis un samouraï galactique (en guise de preuve, vous sortez le manche de votre sabre laser équipé du logo du samouraï) et je viens pour intervenir dans le mariage forcé qui s'apprête à se dérouler sur cette planète, entre l'Ambassadeur et la fille d'un ambassadeur voisin.

- Suis pas au courant.
- Vous ignorez qu'un mariage de la plus haute importance va avoir lieu dans les prochains jours sur votre propre planète?
- Oh, vous savez, moi ici, je suis un peu à l'écart de la ville. »

Puis il part vaquer à ses occupations. De toute évidence, il est parti essayer des verres qui n'en avaient pas besoin pour esquiver la conversation. A ce moment, vous vous dites que vous n'avez peut-être pas adopté la bonne stratégie. Cet homme a peut-être des choses à se reprocher aussi ne se sent-il pas à l'aise vis-à-vis de l'autorité? Peu importe, vous avalez d'un trait votre succulent verre d'eau et quittez l'établissement. Après avoir chevauché votre aérocycle, vous vous rendez au portique intitulé *Accès à la ville*.

Rendez-vous au 15.

27

En quelques gestes experts, vous réussissez à déverrouiller la porte. Vous l'ouvrez en silence et sortez de votre cellule quand un « Psssst! » vous interpelle. Vous vous retournez et le codétenu que vous aviez remarqué en entrant vous demande de le libérer. Si vous n'avez pas de temps à perdre avec ce brigand, **rendez-vous au 14**, si en revanche vous êtes pris de pitié pour cet homme probablement incarcéré pour rien, tentez de le libérer en **vous rendant au 54**.

28

Deux gardes encombrant le couloir d'air et bouchent le passage.

« Que se passe-t-il? demandez-vous aux gardes.

- L'accès à la ville est provisoirement interdit aux étrangers, car un complot menace le mariage de l'ambassadeur. Mais rassurez-vous, l'accès sera possible demain.
- Mais je dois absolument y entrer aujourd'hui.
- Et pourquoi cela? demande un garde soudain suspicieux. »

Si vous souhaitez faire le coup du journaliste qui doit couvrir l'événement, **rendez-vous au 36**, si vous n'avez pas de temps à perdre en palabres, dégainez votre arme et **rendez-vous au 8**.

29

Vous vous dirigez vers le sanctuaire au rythme des futur mariés en tentant d'être en tête de foule, prêt à être le premier à pénétrer dans le sanctuaire. Cependant, le couloir de barrières ne permet pas l'accès au lieu de culte. Vous tentez de sauter par-dessus discrètement, mais vous êtes vite repéré car de toute évidence, les badauds ne sont pas admis dans le sanctuaire. Aussi, vous retrouvez-vous encerclé par une dizaine de gardes contre lesquels il serait vain de tenter une attaque. Mieux vaut rester en vie que mourir bêtement et devenir inutile. Les portes se referment derrière le couple et vous êtes emmené dans les geôles de l'ambassade. **Rendez-vous au 2**.

30

Par chance, vous retrouvez rapidement votre vaisseau, réglez la note de fourrière et vous assoupissez calmement pendant le dégagement de celui-ci. **Rendez-vous au 49**.

31

Vous échouez dans votre mission, mais vous avez tout tenté et c'est en vrai samouraï que vous quittez cette mission : par la mort reçue au combat. Kéké poursuivra ses aventures seul ou peut-être avec un autre samouraï galactique. Ou (pourquoi pas?) deviendra-t-il lui aussi un samouraï? Vous l'aviez déjà présenté à maître Yoshida qui

s'était pris d'affection pour l'étrange et attachant anthropoïde. Il se pourrait qu'il le prenne sous sa coupe. Mais quel que soit son avenir, il fera votre éloge dans toute la galaxie, avec une pointe de nostalgie. Peut-être deviendrez-vous une légende?

32

« Je veux bien tenter cette petite algue anti-influenza. Après tout, y a rien de chimique là-dedans. »

Le compte financier quasi-illimité dont vous bénéficiez grâce à l'Institution de Sécurité ne souffrira pas de cette modeste acquisition et vous partez en ingurgitant le produit. Une légère aigreur à l'estomac se fait sentir, la vision se trouble un tantinet, mais rien de dramatique. Pensez à noter que vous avez ingurgité ce produit, car ses effets peuvent avoir des répercussions importantes pour la suite. A présent, lancez le dé pour déterminer votre réaction au produit. Si votre score est de 1, vous allez finir l'aventure avec un léger mal de ventre qui vous gênera dans vos actions, retirez 2 points à votre potentiel d'adresse. Si votre score est compris entre 2 et 5, les effets se dissipent très vite et RAS concernant d'autres effets secondaires. Si vous faites un 6, rajoutez-vous 2 points de volonté, ce produit vous donne une pêche incroyable et augmente considérablement votre confiance en vous. Si le quartier commerçant est le premier lieu que vous visitez dans cette ville, **revenez au 15**, afin d'en visiter un nouveau, si c'est le deuxième, **rendez-vous au 22**.

33

Vous ouvrez prudemment la porte et faites face à deux gardes bedonnants, assis à jouer aux cartes. Ils ont quand même la vivacité de sortir leurs pistolets laser. Votre sabre-laser a la double faculté de renvoyer les tirs ennemis et de lancer lui aussi des lasers potentiellement mortels. Vous dégainez alors votre arme et le combat commence. Les deux gardes qui vous font face – habitués à monter la garde (et à jouer aux cartes) plus qu'à combattre – ont perdu l'habitude du combat et ont chacun un potentiel d'adresse dérisoire de 5. Si vous sortez du combat victorieux (ce qui, en théorie, ne devrait pas poser de problème, pour un samouraï galactique), **rendez-vous au 17**. Si vous perdez le combat face à d'aussi piètres tireurs, honte sur vous et **rendez-vous au 31**.

34

En vous laissant tomber de côté – car il faudra faire vite et profiter de votre élan et de l'effet de surprise – vous lancez votre arme, pointe vers l'avant en direction de l'ambassadeur. Lancez un dé et additionnez le résultat à votre potentiel d'adresse. Si le score est supérieur ou égal à 14, **rendez-vous au 19**. Dans le cas contraire, **rendez-vous au 46**.

35

Lorsque vous pénétrez le quartier commerçant, c'est une tout autre ambiance qui vous assaille. La ville ici a des airs beaucoup plus populaires que ce que vous en avez vu jusqu'à présent. Les rues sont bordées d'échoppes sur toute leur longueur et l'animation est générale du fait qu'on n'entre pas dans les boutiques qui se résument à des comptoirs ouverts sur la rue. Le commerçant n'a qu'à ouvrir les volets de son magasin pour que les articles soient en vue directe sur la voie publique. Encore une stratégie digne d'une politique dictatoriale visant à étouffer dans l'œuf toute tentative de commerce de l'ombre. Vous constatez en outre que les échoppes vendent principalement des algues ; visiblement certaines sont d'ordre purement alimentaire alors que d'autres sont des compléments aux diverses vertus. Naturellement, la plupart de ces produits sont proposés par des têtes de bocal que vous imaginez sans peine se promener sur le sol sous marin un panier à la main à cueillir des spécialités végétales connues d'eux seuls. Une seule échoppe est tenue par un être à tête humanoïde – que vous supposez être équipé d'ouïes. Faites-vous suffisamment confiance aux produits locaux pour vous y intéresser? Dans ce cas, **rendez-vous au 56**. Si vous n'êtes pas intéressé et si ce lieu est le premier que vous visitez dans cette ville, **revenez au 15**, afin d'en visiter un nouveau, si c'est le deuxième, **rendez-vous au 22**.

36

- Eh bien je suis journaliste et on m'a envoyé couvrir cet événement.
- Nous n'avons pas besoin de journaliste dans le secteur.
- J'ai un ami qui a grand besoin que je lui apporte des algues. C'est une question de vie ou de mort.
- Je croyais que vous étiez journaliste... rétorque le garde de

plus en plus suspicieux.

- Je le suis, mais il se trouve qu'en plus de cela j'ai un ami qui a besoin de mon aide et des compléments alimentaires que je lui apporte, tentez-vous désespérément.
- Croyez-moi, il trouvera tout ce qu'il lui faut en matière d'algues, en ville. Maintenant, faites demi-tour.

Si le garde est trop persuasif et que vous décidez d'abandonner votre mission et de rentrer tout penaud au vaisseau, **rendez-vous au 53**. Si vous souhaitez passer aux choses sérieuses et trucider ces deux importuns, **rendez-vous au 8**.

37

Vous avez passé un temps fou à le retrouver. Cela a réduit votre temps de sommeil et grandement attaqué votre calme ; ainsi, votre potentiel de volonté s'en ressent. Si vous avez passé entre 3 et 4 heures à chercher, retirez-vous 1 point de volonté, si vous avez passé entre 5 et 6 heures retirez-vous 2 points de volonté. Vous réglez la note de la fourrière et allez vous coucher, car vous en avez besoin. **Rendez-vous au 49**.

38

Saisissant l'alliance en un éclair, vous repartez tel un *fennec* là d'où vous étiez venu et attendez la suite des événements. Au moment de l'échange des alliances, le préposé aux alliances se dirige vers le coussin et blêmit d'un coup d'un seul en découvrant l'absence des bagues. Il vient présenter à l'ambassadeur un coussin vide et en bredouillant un truc incompréhensible.

« Qu'as-tu fait des alliances, incapable? »

- Je les avais posées sur ce coussin, M. l'ambassadeur.
- En effet, ça saute aux yeux! Gardes, coffrez cet imbécile immédiatement! »

C'est trop bon! Vous aimeriez bien regarder la scène en vous penchant un peu mais c'est trop risqué et vous en jouissez parfaitement rien qu'avec la version sonore.

« Prêtre, marie-nous sans alliance! »

- Je ne peux pas, M. l'ambassadeur. C'est contraire à notre ordre religieux.
- Aaaaaaah! Toi, cours chez un bijoutier et rapporte-nous deux bagues! N'importe lesquelles pourvu qu'on puisse rentrer nos doigts dedans! »

Confusion et énervement ont place libre dans ce sanctuaire. Soudain, l'ambassadeur lance :

« Je dois aller voir les responsables de la sécurité, il y a trop de choses louches. Gardes, restez avec moi et soyez vigilants! Quant à toi, ma dulcinée, reste bien sagement installée là. »

L'ambassadeur s'en va avec sa garde et les religieux les suivent de près : c'est plus que vous n'en demandiez. Vous sortez alors de votre cachette et vous emmenez la jeune fille avec vous hors du sanctuaire. Elle est tellement droguée qu'elle se laisse emmener sans poser de question. Mais avant de sortir du bâtiment, vous lui demandez d'ôter son couvre-chef ainsi que les voilages qui la drapent afin de se rendre plus discrète. En voyant la foule massée devant l'entrée du bâtiment, vous décidez de passer par une fenêtre latérale et vous foncez tous deux jusqu'à votre aérocycle qui s'échappe en trombe hors de cette planète et vous dépose en sécurité à bord du vaisseau. **Rendez-vous au 55.**

39

C'est la première fois que vous utilisez la stratégie du journaliste ; vous en attendiez l'occasion avec impatience. Eh bien, l'occasion est arrivée! Et c'est non sans un brin d'excitation et un soupçon de plaisir que vous adoptez le ton de la connivence :

« Dites-moi, mon cher, j'imagine qu'un tavernier tel que vous est au courant de pas mal de choses avec le passage qu'il doit y avoir dans votre troquet – même si actuellement ça m'a l'air plutôt calme.

- Faut voir, au courant de quoi?
- Je vous explique : je suis journaliste chez « Mariages à la Haute ».
- Connais pas.
- Vous ne faites pas non plus partie de la clientèle ciblée par notre excellent magazine. Bref, je suis journaliste et j'enquête actuellement sur le mariage d'envergure qui s'apprête à avoir lieu entre votre ambassadeur et la fille de l'ambassadeur de Nouvelle Terre. Auriez-vous quelques tuyaux? Connaîtriez-vous un endroit où ils se retrouvent tous les deux pour pouvoir les shooter? C'est un terme de journaliste qui signifie photographe.
- Ah, mon pauvre malheureux, j'aimerais bien vous aider mais j'en sais pas bien long sur c't'affaire. Par contre, lorsque vous serez en ville, allez faire un tour du côté de l'office de

tourisme. Je crois qu'ils ont pas mal d'info sur l'événement.

– Merci bien, mon brave.

Vous vous dites que si l'argent liquide existait encore, ce serait le moment idéal pour déposer discrètement un ou deux biftons sur le comptoir et le plaisir de jouer au *journalaux* serait paroxysmique. A défaut, vous avalez d'un trait votre succulent verre d'eau et quittez l'établissement. Après avoir chevauché votre aérocycle, vous vous rendez au portique intitulé *Accès à la ville*, en gardant bien à l'esprit de faire un tour à l'office de tourisme.

Rendez-vous au 15.

40

Lorsque vous avez opté pour l'influence mentale, vous saviez que vous étiez suffisamment en forme pour le mener à bien. Aussi, faites-vous votre travail confiant, quand le moment fatidique arrive. Vous en perdez votre concentration.

« Mademoiselle, consentez-vous à prendre pour époux, M. l'ambassadeur ici présent? »

Temps d'hésitation, pendant lequel tout le monde reste suspendu à ses lèvres, puis :

– Non. »

En un éclair, l'ambassadeur allonge une gifle magistrale qui secoue la jeune fille, tant physiquement que mentalement.

« Personne ne m'a jamais résisté et ce n'est pas toi qui commenceras », clame-t-il violemment face à sa dulcinée passablement perturbée.

Devant ce déferlement de violence, certains gardes tentent de s'interposer afin de protéger la jeune femme. L'ambassadeur est prêt à en venir aux mains avec ses hommes quand les autres gardes et le prêtre s'en mêlent. Effrayée, la jeune fille s'éloigne de la mêlée et vous profitez de la confusion générale pour sortir de votre cachette et vous emmenez la jeune fille avec vous hors du sanctuaire. Mais avant de sortir du bâtiment, vous lui demandez d'ôter son couvre-chef ainsi que les voilages qui la drapent afin de se rendre plus discrète. En voyant la foule massée devant l'entrée du bâtiment, vous décidez de passer par une fenêtre latérale et vous foncez tous deux jusqu'à votre aérocycle qui vous guide au vaisseau et Kéké. **Rendez-vous au 55.**

Vous êtes réveillé en sursaut et à grand fracas par des gardes de l'ambassade :

« Levez-vous! Je vois que vous êtes déjà habillé, c'est parfait, vous allez devoir nous suivre. »

- Que se passe-t-il?
- Des menaces pèsent sur le bon déroulement du mariage de l'ambassadeur. Tous les étrangers de cette ville doivent être écroués le temps de la cérémonie, pour éviter tout incident.
- Le temps de la cérémonie? Mais quand le mariage a-t-il lieu?
- Aujourd'hui même.
- Aujourd'hui?
- Oui, la date a été avancée compte tenu des dangers potentiels qui le guettent. »

Damned, il va falloir intervenir rapidement, songez-vous en vous redressant et vous étirant pour gagner un peu de temps de réflexion.

« Mais enfin, je suis journaliste et je dois couvrir l'événement qui est de la plus haute importance!

- C'est possible ; mais nous ne devons prendre aucun risque.

Vous sentez le relief du holster dans lequel est logé le manche de votre sabre-laser. En une pression du pouce, la lame peut surgir et être prête au combat. Les gardes ont chacun une lance et un pistolet laser pour le combat à distance. Êtes-vous prêt à en découdre avec ces trois gardes préparés au combat? Si oui, **rendez-vous au 47**. Vous savez que les risques de compromettre la mission sont assez élevés mais vous préférez les suivre sans discuter. Dans ce cas, **rendez-vous au 13**.

Après avoir emprunté le boulevard, vous voilà sur la Grand'Place. Elle contraste en deux points avec la précédente : elle est 1/ immense 2/ déserte. Pas âme qui vive sur ce territoire citadin de 6000 m². Juste d'immenses jets d'eau. A votre humble avis, l'eau n'est probablement pas assez présente sur cette satanée planète et il leur faut des jets d'eau sur les places et des aquariums sur la tête. Mon Dieu! Cet endroit ne vous sera de toute évidence d'aucun secours. Si ce lieu est le premier que vous visitez dans cette ville, **revenez au 15**, afin d'en visiter un nouveau, si c'est le deuxième, **rendez-vous au 22**.

Vous parvenez à libérer le prisonnier qui vous remercie chaleureusement mais brièvement car l'heure n'est pas aux effusions de sentiments. Vous longez tous deux le couloir jusqu'à l'extrémité fermée par deux portes, une à gauche, l'autre à droite. Vous suivez votre complice qui connaît les lieux en prenant la porte de droite. Vous arrivez directement dans la rue et c'est un réel soulagement. Mais il vous reste toujours une mission à remplir et vous filez immédiatement aux Jardins de l'Ambassadeur. **Rendez-vous au 52.**

A peine vous êtes vous glissé derrière la statue que vous entendez les convives arriver. La cérémonie commence plus tôt que vous ne l'aviez imaginé. Seuls les mariés, les religieux et de nombreux gardes (Tant de gardes pour un mariage...?) sont présents. En glissant discrètement un œil sous l'aisselle de l'ambassadeur (le faux, bien sûr), vous avez une vue imprenable sur les participants. Vous observez le couple et constatez bien vite le regard vitreux de la mariée : elle a été droguée ou hypnotisée afin de jouer son rôle de parfaite jeune mariée. Il faut mettre un terme à ces agissements. Vous observez la situation et constatez les choses comme suit : vous vous trouvez assez loin du couple. Le prêtre local est devant eux à palabrer sur des faits qui n'intéressent probablement que lui. Près de vous, se trouve l'autel sur lequel se trouve un coussin rouge qui supporte les alliances. Si vous deviez attaquer l'ambassadeur en direct (soit en version sabre soit en version combat à distance) il vous faudrait vous mettre entièrement à découvert et les nombreux gardes ne manqueraient pas de vous mettre en joue. Mais trêve d'observation, l'heure est à l'action. Que souhaitez vous entreprendre? Si vous avez une condition mentale au top et une totale confiance en vous et en votre volonté, et que vous souhaitez envoyer un message mental pour la raisonner et l'inciter à dire « non », **rendez-vous au 51**. Vous pourriez profiter de votre cachette pour envoyer votre sabre-laser sur l'ambassadeur afin d'éradiquer pour de bon l'ambassadeur importun, mais la cachette vous met dans une condition de lancer inconfortable. Si vous voulez tenter cette opération, **rendez-vous au 34**. Si vous souhaitez vous glisser derrière l'autel et subtiliser les alliances afin de rendre impossible la finalisation du mariage, **rendez-vous au 21**.

45

Vous échouez dans votre mission, mais vous avez tout tenté et c'est en vrai samouraï que vous quittez cette mission : par la mort reçue au combat. Kéké rentrera seul à bord du grand vaisseau mais il fera votre éloge dans toute la galaxie, avec une pointe de nostalgie. Peut-être deviendrez-vous une légende?

46

Le mouvement était presque parfait mais votre arme atteint le prêtre qui s'écroule lentement sans vraiment comprendre d'où vient cette soudaine douleur dorsale. Si l'effet de surprise escompté touche les participants au mariage, vous ne manquez pas vous non plus d'être surpris en voyant le prêtre s'écrouler à la place de l'ambassadeur. Aussi, c'est avec un temps de retard que vous bondissez récupérer votre arme et les gardes – particulièrement nombreux – vous bloquent le passage et vous immobilisent. C'est sans pouvoir lutter que vous vous laissez conduire vers les geôles. Alors que vous quittez les lieux, vous entendez l'ambassadeur derrière vous dire à un autre religieux :

« Évacuez le prêtre et prenez sa place, qu'on en finisse avec ce mariage! »

Rendez-vous au 2.

47

Vous dégainez votre poignée et – d'une brève pression du pouce – libérez la lame ; non sans avoir attendu qu'ils soient tous face à vous, vous êtes un samouraï, après tout et planter un sabre-laser dans le dos d'un adversaire n'entre pas dans vos attributions. Chaque soldat a un potentiel d'adresse de 7. Si vous sortez victorieux de cet affrontement, **rendez-vous au 57**. Si vous perdez le combat, **rendez-vous au 31**.

48

Vous passez derrière les gardes dans un silence impressionnant. Les voix des gardes ont étouffé le frémissement de l'air effectué par votre déplacement furtif. Maître Yoshida – qui enseignait le camouflage et les filatures – aurait été fier de vous. Vous avez

prouvé que vous saviez être rapide et prudent. Déplacez-vous de la sorte en **vous rendant au 9**.

49

Alors que vous étiez bercé dans les bras de Morphée, Kéké vient vous réveiller en sursaut. Vous bondissez du lit en camouflant votre intimité avec vos mains (vieux réflexe venu du fond des âges). Vous décompressez quand même en reconnaissant votre fidèle serviteur :

« Réveille-toi vite, Yoseikan, j'ai capté des informations de la plus haute importance!

- Explique-toi, répondez-vous en vous étirant.
- Tout ce que j'ai pu obtenir concorde et semble indiquer que le mariage a lieu aujourd'hui.
- Aujourd'hui???
- Parfaitement.

Vous sautez dans votre combinaison, enfiler votre holster contenant la poignée de votre arme ainsi que votre veste. Puis vous ordonnez à votre singe :

« Kéké, rapproche-moi de l'îlot, je file aux Jardins de l'Ambassadeur.

Vous chevauchez votre bolide et enfiler votre casque le temps que Kéké vous approche de votre destination, puis vous bondissez hors du vaisseau et vous engouffrez dans le couloir d'air. **Rendez-vous au 28**.

50

Malgré vos efforts de lutte, le sommeil est trop fort et vous submerge. Vous ne savez même plus quelle direction prendre pour retrouver votre monture. Le verdict peu rassurant tombe : il va falloir passer *la nuit* ici. Vous écarquillez les yeux en vous contraignant à un mouvement panoramique pour faire un bref état des lieux dans l'espoir de trouver un hôtel rapidement. Bonne pioche : il y en a un, dans cette rue. Un bel édifice du nom de l'Ambassadissime. Vous mettez votre corps en branle pour vous y rendre au plus vite quand vous vous trouvez à passer devant un baraquement modeste et discret sur lequel pendouille un petit écriteau : « chambres à louer ». Si vous choisissez ce petit édifice, **rendez-vous au 18**. Si vous préférez pousser jusqu'au grand hôtel, **rendez-vous au 24**.

51

Vous vous concentrez rapidement et visualisez un faisceau partant de votre chakra frontal et arrivant sur le chakra frontal de la jeune fille. Grâce à ce canal, vous lui envoyez un message hypnotique : « Sors de ta transe, refuse ce mariage non désiré. Dis non. Sors de ta transe, refuse ce mariage non désiré. Dis non (...) ». Vous lancez dans ce message toute l'énergie volitive dont vous êtes capable. Afin de connaître les effets de votre travail, lancez un dé et additionnez le jet à votre potentiel de volonté. Si le résultat est supérieur ou égal à 14, **rendez-vous au 40**. Sinon, **rendez-vous au 16**.

52

Les Jardins de l'Ambassadeur sont couverts d'une foule bigarrée. Il faut jouer des coudes entre les têtes de bocal et les peaux d'écaillés afin de se frayer un chemin. Tout le monde est massé le long de grilles métalliques qui forment un couloir vierge de toute populace et qui se dirige vers le sanctuaire. Des fanions à l'effigie du logo de l'ambassade sont suspendus au-dessus des curieux. Certains participants particulièrement zélés agitent même un drapeau décoré du même logo. Ont-ils été payés pour arborer cela ou sont-ils de vrais aficionados de l'ambassadeur et de sa dictature (ce qui est difficile à concevoir, à moins que le lavage de cerveau à distance soit d'une remarquable efficacité)? L'atmosphère est assez enivrante du fait de cette foule agitée mais aussi de la musique. De nombreux musiciens déambulent sur le futur passage des mariés. Derrière les musiciens, défilent des gardes armés marchant au pas (sympa, le mariage, ça en dit long sur l'ambiance et sur l'image que l'ambassadeur souhaite envoyer à ses sujets). Soudain, des cris de joie tonitruants se font entendre et des algues sont jetées sur la procession (un équivalent crado du riz sur Terre?). Ça y est, vous apercevez enfin les tourtereaux : apprêtée pour la circonstance la miss est plus belle encore que sur la photo, elle paraît plus âgée aussi. Quelle beauté incroyable! Néanmoins, il est évident qu'au vu de ses yeux vitreux, elle a été droguée, (ou peut-être se transforme-t-elle petit à petit en poisson, ce dont vous doutez). Mais l'heure n'est pas à la rêverie. Commençons par analyser la situation et établir un plan dans l'urgence. La foule semble à 100% favorable à son *bienfaiteur*. Intervenir ici semble extrêmement dangereux. Seule une action choc et éclair pourrait fonctionner avec un risque

de réussite très faible. Mais vous pouvez malgré tout tenter le tout pour le tout, vous lancer sur le couple et éliminer le futur mari indélicat. Si vous désirez mener à bien cette délicate opération, **rendez-vous au 7**. Vous pouvez attendre le moment propice en suivant le couple jusqu'au sanctuaire où la foule sera nécessairement filtrée, ce qui rendrait plus facile l'opération à condition toutefois de pouvoir rentrer dans le sanctuaire. Si cette tentative vous sied davantage, **rendez-vous au 29**. Si vous êtes allé à l'Office de Tourisme, vous sortez le plan de l'événement et voyez précisément où va passer le couple et comment se rendre à la salle des mariages. Si vous disposez du plan et que vous voulez être sur les lieux de la cérémonie confidentielle avant tout le monde, **rendez-vous au 5**.

53

C'est avec une petite larme à l'œil que vous rentrez au vaisseau, avec moins d'entrain que vous n'en avez eu pour en sortir. Tout penaud, vous dites à Kéké de démarrer l'engin et de rentrer à la maison. Finalement, il est peut-être temps de prendre votre retraite. Ou peut-être encore, est-il préférable de **revenir au 1** et de repartir à l'aventure. Un vrai samouraï abandonne-t-il aussi facilement?

54

Vous vous mettez à la tâche. Après tout, votre propre libération n'a pas été trop difficile, quelques minutes peuvent bien être consacrées à ce brave homme. Lancez le dé et additionnez le jet à votre potentiel d'adresse. Si le score est supérieur ou égal à 12, **rendez-vous au 43**. Dans le cas contraire, **rendez-vous au 25**.

55

Sitôt guidez-vous la jeune fille dans le vaisseau qu'elle tombe de sommeil. Ses nerfs lâchent dès lors qu'elle a quitté la sphère d'influence de la planète. Kéké ordonne au vaisseau :

« En avant vers Nouvelle Terre! »

Et le vaisseau se met en mouvement vers la planète d'origine de l'héritière. Vous profitez de ce moment d'accalmie et du sentiment de devoir accompli pour proposer à Kéké :

« Et si on profitait de cette escale sur Nouvelle Terre pour prendre enfin un peu de vacances. J'ai ouï dire que... »

Vous êtes interrompu par l'apparition soudaine de l'holo-screen affichant le visage de responsable sécurité :

«Bonjour, samouraï, alors, où en es-tu de ta mission?

- Figurez-vous qu'elle a été rondement menée et que je ramène la jeune fille à ses appartements.
- Fort bien. Je suis même étonnée que ce fût si rapide.
- Disons que je peux faire montre d'un talent exceptionnel lorsqu'on me propose un défi à ma mesure.
- Parfait. J'en ai justement un. Une mission urgente et de la plus haute importance.
- Mais c'est une blague! Et mes vacances...?
- Plus tard, plus tard...

56

Vous vous approchez de l'humanoïde et commencez à le questionner :

« Tiens mon brave, à quoi servent toutes ces algues que vous proposez?

- Beaucoup ne vous serviraient pas, puisque de toute évidence vous êtes étranger. Celle-ci sert à faire briller les écailles, celle-ci sert à lubrifier les branchies pour respirer à l'air libre, quant à celle-ci, elle sert à parfumer les aquariums. Quand on passe sa vie la tête dans un aquarium, on essaie de rendre l'épreuve la plus agréable possible. Hum, celle-ci pourrait vous être utile ; et il complète sur le ton de la confiance : elle permet de rendre le subconscient moins réceptif aux tentatives de manipulation de masse ou individuelle. Que ce soit par hypnose, lavage de cerveau ou par propagation d'ondes...
- Intéressant...

Intéressant, certes, car ces pratiques sont certainement fort répandues sur cette planète. Mais vous avez écumé pas mal de régions de la galaxie et vous savez que les produits très bénéfiques pour les autochtones peuvent avoir de fâcheuses conséquences sur les étrangers. Préférez-vous néanmoins prendre ce risque, sachant qu'autorité et manipulation semblent être les maîtres-mots de cette planète et qu'un petit bouclier subconscient peut peut-être faire la différence? Si vous vous risquez à consommer ce complément, **rendez-vous au 32**. Si vous optez pour la prudence, vous n'avez plus rien à faire ici. Dans ce cas, si ce lieu est le premier que vous visitez dans cette ville, **revenez au 15**, afin d'en visiter un nouveau, si c'est le deuxième, **rendez-vous au 22**.

57

Si les gardes ont dit la vérité, il y a urgence. Il faut à tout prix se rendre aux Jardins de l'Ambassadeur le plus vite possible. Vous quittez l'hôtel au pas de course et vous rendez aux Jardins. **Rendez-vous au 52.**

58

Vous tâtonnez l'autel à la recherche du coussin. Il était pourtant bien là. Soudain, une main saisit votre poignet. Vous relevez la tête et découvrez au bout de cette main, un garde. Trois autres gardes pointent déjà leur lance sur vous. Vous êtes emmené afin de permettre à la cérémonie de se dérouler normalement. **Rendez-vous au 2.**