

Le samourai galactique Sur DHG



Le Samouraï Galactique sur DH6

Une aventure dont vous êtes le héros de Olivier Richard

Illustration réalisée par Julien Hinaut

INTRODUCTION

Une bien belle région, vous dites-vous en écumant la zone 14-7 de la frange touristique de la galaxie. Des planètes aux couleurs chatoyantes s'étalent sur environ 3,2 années-lumière. Vous vous mettez d'ailleurs à rêver aux nombreuses femelles de toutes les races possibles et imaginables qui peuplent ces planètes accueillantes. Peuples que vous ne connaissez qu'à travers divers documents mais avec lesquels vous n'avez pas encore eu de rapports directs ; et votre projet immédiat compte bien palier cette lacune. Vous vous délectez à peaufiner votre plan et à caresser vos rêves lorsque l'apparition de l'hologramme vous fait sursauter. Décidément, vous ne vous ferez jamais aux nouvelles acquisitions de la Sécurité Interstellaire. D'autant plus que sur l'hologramme, s'affiche le faciès disgracieux de Maître Surroyer (comme si vous étiez disposé à écouter son baratin probablement sans intérêt). Mais il affiche un air grave et prononce :

- « J'ai une mission de la plus haute importance, Samouraï.
- Hum, hum, répondez-vous sans conviction avec l'objectif assumé de faire comprendre à votre interlocuteur votre désintérêt pour ce qu'il s'apprête à vous dire.
- Rendez-vous de toute urgence sur DH6.
- Où ça?
- DH6. Ne me dites pas que vous ne connaissez pas cette planète! S'exclame-t-il l'air excédé.
- Jamais entendu parler, avouez-vous sans complexe.
- Mais comment avez-vous eu votre diplôme de Samouraï Galactique???
- Disons que l'examinatrice était charmante. Et moi, en homme galant et non moins charmant...
- C'est bon, épargnez-moi les détails. De toute façon, il me faut quelqu'un de toute urgence. DH6 est une planète située dans l'ère de Fyrion. Elle est très petite mais très dense : son magnétisme est donc très puissant. Tellement puissant que les appareils électroniques ne peuvent fonctionner à sa surface : ils sont perturbés par le magnétisme local.
- *So what?*, demandez-vous pour mettre en avant votre côté polyglotte.
- Eh bien, vous n'ignorez pas que les prisonniers ont une puce électronique permettant de les suivre à la trace en cas d'évasion, affirme-t-il avec une pointe d'inquiétude.
- Il me semble effectivement en avoir entendu parler dans le chapitre sur le droit galactique, le rassurez-vous.
- Eh bien, un prisonnier extrêmement dangereux a réussi à s'échapper de la prison centrale et s'est réfugié sur DH6 ; nous avons naturellement perdu sa trace. Nous vous demandons de nous le ramener urgemment.
- Vous n'avez pas installé de poste de sécurité sur cette planète qui court-circuite nos systèmes de sécurité? Demandez-vous surpris par tant de négligence.
- Relisez vos cours et apprenez que cette planète est devenue un repère des brigands de la pire espèce et qu'aucun poste de sécurité n'a pu y

être implanté. Je dirais même qu'aucun Samouraï Galactique n'en est revenu vivant.

- Groumph... ! Et pourquoi cette mission tombe-t-elle sur moi?
- Parce que vous êtes le sosie parfait d'un criminel du nom de Teddy Killer (mort discrètement dans sa cellule il y a trois mois). Vous vous ferez passer pour lui.
- Et si je rencontre des réfugiés qui connaissent le vrai Teddy Killer, je vais me faire trucher, poignarder, emplafonner!
- Allez, un peu d'imagination, Samouraï! Prétendez par exemple que votre mémoire a été effacée par la Sécurité Interstellaire afin de vous rendre moins dangereux.

Vous réfléchissez un moment et demandez sans conviction :

« Au vu de la situation, je suppose que je n'ai pas la possibilité de refuser cette mission qui ne m'inspire rien de bon ?

- Exact. Voici des photos du criminel en question – John Brennan – ainsi qu'une carte succincte du peu que nous connaissons de cette planète qui demeure assez secrète. Je vous rappelle que la monnaie locale est le rubis. Pensez à prendre les vôtres.
- Mais je n'en ai pas.
- Mais tous nos vaisseaux sont équipés de 10 rubis dans le coffre numéro 6!

Vous réalisez à cet instant que vous n'étiez jamais allé voir le contenu du coffre numéro 6 (et de bien d'autres). Un manque de curiosité sans doute. Vous y allez et, effectivement, 10 rubis vous y attendent. Vous en profitez pour vous dire qu'il faudra prendre un moment pour explorer plus à fond les petits trésors que recèlent les vaisseaux fournis par la Sécurité Interstellaire. Une autre question vous tarabuste :

« Et comment fait-on pour atterrir en vaisseau si les appareils électroniques ne peuvent fonctionner dans cet endroit inhospitalier?

- Il y a un seul accès : un haut plateau située sur la montagne Oben Berg. L'altitude du plateau le met à l'abri des trop fortes émissions de la planète. Bon courage, Samouraï. Et revenez avec John Brennan *vivant*. Ici, on n'aime pas juger les morts.

L'image de Maître Surroyer disparaît au profit des photos de Brennan et de la carte de la région. Vous consultez brièvement la carte et programmez DH6 sur le tableau directionnel de votre vaisseau. Pendant le voyage, vous consultez les informations diffusées sur le réseau global au sujet de DH6. Comme quoi vous savez aussi être studieux. **Rendez-vous au 1.**

1

Vous voilà enfin sur DH6, une planète aride, désertique et de couleur ocre. La première chose qui vous marque est le froid piquant à cette altitude. Dans le lointain, vous pouvez apercevoir des canyons dont vous peinez à imaginer les dimensions à cette distance. Dans d'immenses parkings à étages reposent des centaines de vaisseaux ; certains sont de véritables antiquités poussiéreuses dont les propriétaires ont vraisemblablement élu domicile ici pour toujours. Programmé en conséquence, votre vaisseau va s'y parquer à son tour. Tout en soupesant les rubis déposés au fond de votre sac, vous vous souvenez brièvement de ce que vous avez lu dans l'Encyclopedia Galactis :

La monnaie de DH6 est le rubis car le sol de cette planète en est riche. Le rubis sert à commercer sur place et surtout à acheter les denrées aux nombreux commerçants importateurs. Les activités très rares sur ce sol contraignant, et la population humaine très peu nombreuse obligent les habitants à beaucoup importer.

Vous hésitez à prendre votre sabre laser. Ce dernier vous accompagne partout mais dans ce contexte réfractaire à l'électronique, il ne vous serait d'aucune utilité. De plus, auprès d'une population réfractaire à la sécurité interstellaire (et en particulier à ses représentants de terrain, les samouraïs galactiques), il pourrait vous trahir. Vous décidez donc de le laisser dans le vaisseau. Une urgence sera de s'armer rapidement.

Vous pénétrez dans le sas d'accueil et à votre grande surprise, pas de douane en vue. Chose rare de nos jours. Toutes les personnes ici présentes ne semblent être que de simples citoyens qui arrivent ou quittent l'endroit. Apparemment que des humains. Un rapide coup d'œil panoramique vous permet de voir un train quelque peu étrange prêt à descendre vers les terres de DH6 et un panneau lumineux indiquant : *prochain départ dans 14 minutes*. Vous disposez donc d'un peu de temps.

Vous visitez alors l'endroit et votre regard se pose sur un distributeur d'armes à feu. C'est la première fois que vous en voyez en dehors des musées. Vous êtes en effet plus habitué aux armes laser. Cette situation particulière a comme un goût d'exotisme et de voyage temporel. Seuls deux modèles sont présentés : une grosse carabine de marque Mauser vendue 3 rubis ou un revolver plus petit et plus maniable vendu 2 rubis. Chaque arme est vendue avec un jeu de munitions. Faites votre choix et pensez à déduire le montant de votre achat.

Tandis que vous poursuivez votre déambulation, un homme vous interpelle en zozotant :

« Hé, zeune homme, misez deux rubis, trouvez où se casse le zeton et doublez votre mise. »

L'homme – en plus de ses problèmes d'élocution dont il n'est pas responsable – porte un ridicule bonnet équipé d'une clochette à son extrémité – ce dont il est totalement coupable. Vous vous dites secrètement que vous espérez ne pas avoir à vous affubler d'un tel déguisement pour passer inaperçu sur cette planète.

C'est en voyant le clown installé derrière un pupitre sur lequel reposent trois gobelets à l'envers que vous comprenez ses propos : le fameux jeu des gobelets. S'il est aussi adroit à ce jeu qu'il est ridicule dans sa présentation, ce sera du pur hasard, une chance sur trois de gagner. Si cet individu est tout simplement stupide et incompetent à ce jeu (ce qui ne vous surprendrait pas outre mesure), vous avez toutes vos chances de vous enrichir. Si votre prudence vous incite à refuser sa proposition, **rendez-vous au 63**. Si votre goût pour le jeu est plus fort (et après tout, c'est un moyen rapide et simple de s'enrichir), **rendez-vous au 16**.

2

Le départ anticipé de votre adversaire mérite une petite surprise et vous décidez de partir en sens inverse. Les deux oviraptors génèrent un nuage de poussière ocre en s'élançant sur la piste ovale. Chacun des deux adversaires donne le meilleur en attendant d'arriver à l'extrémité opposée de l'arène. Ce croisement à mi-parcours sera déterminant dans le classement final. A

l'approche du croisement, vous apercevez votre adversaire l'arme à la main. Si vous souhaitez sortir votre arme et vous lancer dans un duel chevaleresque, **rendez-vous au 56**. Si vous avez acheté une bouteille de liqueur au bar et que vous souhaitez l'utiliser comme projectile de diversion avant de dégainer, **rendez-vous au 88**.

3

Vous souhaitez rendre une petite visite au loueur d'oviraptors. Vous pénétrez dans une sorte d'étable – un hangar en bois dans lequel règnent une obscurité quasi complète et une odeur pestilentielle. Le temps que vos yeux s'habituent au manque de clarté vous commencez à avancer à petits pas, puis, quand vous y voyez un peu plus clair, vous vous trouvez nez à nez avec un visage massif qui vous fait l'effet d'un croisement entre un lézard et un perroquet.

En regardant à côté de l'animal, vous constatez qu'il y a une dizaine d'autres de ses congénères : de gros reptiles bipèdes équipés d'une sorte de bec puissant. Voilà donc des oviraptors pour de vrai. Plus impressionnants qu'en photo. Un simple garde-corps en bois vous sépare de ces étranges animaux. Un peu plus loin, un homme lance aux oviraptors ce qui semble être des morceaux de viande. Vous allez le questionner :

« Bonjour, mon ami! Tentez-vous d'un air enjoué afin de créer un semblant de complicité et une atmosphère favorable aux confidences.

– Salut. »

L'homme ne vous regarde même pas et continue sa tâche. Votre air enjoué n'a peut-être pas eu l'effet escompté. Vous poursuivez néanmoins votre enquête tel le samouraï de référence que vous êtes :

« Y a-t-il beaucoup de nouvelles personnes qui arrivent ici quotidiennement?

– Pô vraiment...

Sans forcément exiger de statistiques précises, vous auriez apprécié une réponse un peu plus précise, mais il ne faut pas forcément trop en demander à l'homme qui vous tourne toujours le dos.

– Je cherche un vieil ami qui aurait – semble-t-il – élu domicile dans votre jolie contrée. Un certain Brennan. Ce nom vous dit quelque chose?

– Moi, je connais pô les gens du village. En général, ils sont pô trop fréquentables. Je vis dans ma ferme, avec mes animaux et je loue les plus alertes pour le transport. C'est tout. D'ailleurs, si vous en voulez un, c'est deux rubis la semaine.

Si vous pensez en avoir l'utilité et si vous en avez les moyens, vous pouvez en louer un et le mettre en attente à votre hôtel. Dans ce cas, retirez deux rubis de votre patrimoine.

Visiblement, vous ne tirerez rien de plus de cet homme peu affable et vraisemblablement plus en harmonie avec ses animaux qu'avec les humains. Souhaitez-vous poursuivre votre enquête dans une autre partie du village (**rendez-vous au 44**) ou désirez-vous vous chercher à manger (**rendez-vous au 14**)?

4

Vous pénétrez dans la première chambre, lanterne an avant. Un vieil homme réveillé en sursaut commence à s'agiter dans son lit : « Mais qu'est-ce qui vous prend, vous êtes fou? ».

Ce type va réveiller tout l'étage, s'il continue, vous devez rapidement vous adresser à une autre porte. Optez-vous pour la seconde, **rendez-vous au 92** ou la troisième, **rendez-vous au 62**.

5

Vous posez votre carabine sur la table devant le regard médusé du dénommé le Duc, puis vous sortez votre revolver et le posez à côté de la première arme. En voyant le revolver, son visage se détend.

« Excellent choix, je te reconnais bien là : excellente arme pour les duels et la défense, rapide et maniable, dit-il en désignant le revolver. C'est très bien. Par contre, pourquoi tu as acheté cette lourde carabine ? Ici, on ne s'en sert que pour chasser l'oviraptor. A moins, que tu ne sois venu que pour faire du safari? Ah, ah, ah, ah!

- Disons que j'aime être bien équipé et qui peut le plus peut le moins.

- Tu n'as sans doute pas tort.

Rendez-vous au 20.

6

D'un salto arrière par-dessus le dossier de votre chaise (dont vous auriez été fier en d'autres circonstances), vous vous retrouvez à deux pas de la double-porte battante que vous franchissez immédiatement au pas de course. Votre cabriole a eu au moins un effet positif : vos ennemis, surpris par votre réaction, se jettent à votre poursuite avec un temps de retard. **Rendez-vous au 25.**

7

Votre intuition masculine vous suggère de sélectionner le troisième gobelet. N'ayant d'autre indice concernant l'emplacement du jeton, vous décidez de la suivre et pointez le troisième gobelet d'un doigt que vous aimeriez assuré. C'est avec une once de crispation que l'homme au chapeau-clochette soulève le troisième gobelet, révélant ainsi le jeton. Bonne nouvelle! Vous ne tardez pas à empocher les quatre rubis. Pensez à rajouter deux rubis à votre patrimoine. Si vous voulez rester sur une victoire et arrêter de jouer, **rendez-vous au 63**. Si vous vous sentez transporté par un flux victorieux concernant les jeux de hasard et que vous voulez remettre ça, **rendez-vous au 77**.

8

Avant même d'avoir pu lui poser la question (par pure rhétorique), il se retourne un revolver à la main. Votre vivacité vous surprend vous-même

puisque dans la demi-seconde qui suit le geste de Brennan, vous pointez à votre tour votre arme vers la gorge du gangster. Vous vous trouvez chacun une arme à la main et un canon dirigé sur vous – comme à la bonne vieille époque des duels. La tension monte, votre cœur s'emballe, votre dernière heure est peut-être arrivée. Vous prenez conscience du fait que pour rester en vie, il vous faudra tuer un homme (c'est tuer ou être tué). Vous vous rassurez en vous disant que l'homme qui se tient au bout de votre canon est un assassin qui ne mérite pas d'autre traitement que la mort. Ces pensées s'abattent dans votre tête à la vitesse de l'éclair mais vous savez que vous allez devoir réagir TRES rapidement et que le hasard sera le principal arbitre de votre conflit. Si vous souhaitez presser la détente le premier en plongeant vers le bas, **rendez-vous au 93**. Si vous préférez attendre une réaction de sa part et rouler sur la droite en tirant, **rendez-vous au 79**.

9

Vous chargez le corps sans vie de Brennan sur votre oviraptor, amer à l'idée de n'avoir pas su contrôler l'opération et de vous être fait doubler par ce jeunot. Et même si la vie de cet assassin n'a que peu de valeur, c'est avec une grande tristesse et une sorte de déprime que vous ramenez le corps sans vie de John Brennan. Cette mission partiellement réussie a comme un goût d'erreur. Vous n'êtes pas entré chez les samourais galactiques pour engendrer des morts inutiles. Vous espérez être meilleur dans votre prochaine mission.

10

C'est d'un ton péremptoire que vous lancez un sarcastique : « Oui, ze veux rezouer, Monsieur. » L'homme – quelque peu vexé par votre imitation – fait glisser les gobelets sur son pupitre avec une agilité, semble-t-il, accrue par l'agacement. Quand il a fini, il vous fait signe de choisir le gobelet au jeton. Si vous optez pour le premier, **rendez-vous au 31**, pour le second, **rendez-vous au 72**, pour le troisième, **rendez-vous au 7**.

11

De dos, vous ne pouvez que deviner le mouvement du bras de Brennan, qui se dirige vers son arme. Il est immédiatement interrompu par le contact du canon de votre arme contre sa nuque. Vous lui lancez :

« Je vois que tu es observateur et perspicace. Mais tu es tombé sur un samouraï galactique – peut-être même le meilleur de tous – et ta petite escapade sur DH6 semble douloureusement toucher à sa fin. »

Puis à l'adresse de la compagne de Teddy Killer :

« Prenez-lui son arme. »

Ce qu'elle fait. Puis vous le guidez jusqu'à sa *chambre* :

« Installe-toi et prends tes aises. Ce sont tes dernières heures dans le confort avant un long passage à l'ombre. »

Rendez-vous au 87.

1 2

Vous vous saisissez de votre verre et allez vous attabler. Vous avez l'impression que votre verre est tiédi par le degré d'alcool. Vous observez les clients de passage. Ça ne cause guère, et les clients sont rares, bref, vous perdez votre temps ; mais votre regard se pose sur un panneau indiquant : *une bouteille, un rubis*. Si la solution est imbuvable, en revanche elle ferait un excellent cocktail Molotov ou un désinfectant efficace. Si vous le souhaitez et en avez les moyens, achetez-en une et effectuez les changements. Ensuite, souhaitez-vous engager la conversation avec le barman? **Rendez-vous au 60**. Ou avec l'homme ivre? **Rendez-vous au 35**. Si vous préférez partir visiter un autre endroit, **rendez-vous au 44**. Si votre estomac vous tiraille, allez chercher à manger en **vous rendant au 14**.

1 3

Votre oviraptor galope aux côtés de celui de la jeune femme. Vous vous contraignez à détourner votre regard des soubresauts de sa poitrine, rythmés par la course de la monture. Vous avez convenu d'aborder l'hôtel *le Pistolero* avec un binôme par étage. Ça devrait suffire à surprendre les locataires. Vous vous êtes réservé le premier étage afin d'arrêter Brennan. Vous faites tous irruption dans l'hôtel les manriki gusari à la main, la jeune fille et vous au premier étage. Suite à votre vacarme, plusieurs clients, la tête embrumée, sortent de leur chambre afin de connaître l'origine du grabuge. Vous reconnaissez votre cible – John Brennan. Par chance, il n'est pas armé, mais vous voyant arriver animé d'intentions belliqueuses, il fait demi-tour pour probablement se saisir d'une arme à feu. Vous lancez prestement votre manriki gusari avant qu'il ne puisse attraper une arme et avoir le dessus mais vous manquez encore d'expérience et votre précision laisse à désirer. Lancez 1D3 à l'adresse suivante pour connaître le résultat du lancer <http://dicelog.com/dicefr> ou adaptez 1D6 que vous avez sous la main (1 ou 2 = 1 ; 3 ou 4 = 2 ; 5 ou 6 = 3). Si vous obtenez 1, **rendez-vous au 53**, si vous obtenez 2, **rendez-vous au 73**, si vous obtenez 3, **rendez-vous au 30**.

1 4

Vous arpentez les rues du village à la recherche d'un endroit où manger quelque chose lorsque vous tombez sur un vendeur de hot-dogs (à la saucisse d'oviraptor, s'il vous plaît) qui vous propose d'en goûter un. Ce que vous faites avec plaisir et votre estomac vous en remercie. Alors que vous mâchez tranquillement, un homme se poste devant vous et semble vous reconnaître :

« Teddy! Qu'est-ce que tu fous là?

Vous vous retournez le cœur battant la chamade. Ce que vous redoutiez arrive *maintenant*.

- Tiens, salut... répondez-vous à tout hasard.
- Alors, ça va? On t'a sorti de taule? Ton visage a changé mais je ne saurais pas dire quoi.

- J'ai vieilli, quoi.
- Moi, je dirais plutôt que tu as rajeuni. La prison, ça te va bien, on dirait. Alors, on dirait que t'es pas content de me voir!
- Disons que ces abrutis de la Sécurité Interstellaire ont effacé mes souvenirs. Je ne reconnais plus personne. Désolé.
- Sans blague! Les nases! Moi, on m'appelle le Duc. On a monté des dizaines de coups ensemble. Tu me remets vraiment pas? C'est fou! Viens au saloon, on va boire un coup aux bons souvenirs. Je te raconterai ta vie.

Si vous souhaitez accepter cette proposition en vous disant que ça peut être utile et riche d'enseignements, **rendez-vous au 61**. Si vous préférez jouer la prudence pour éviter de trop attirer l'attention en vous écartant un peu de la ville, **rendez-vous au 21**.

1 5

La double détonation déchire le calme de l'arène, suivi du cri perçant de Brennan. Son arme repose sur le sol, quant à lui, une masse rouge remplace son épaule. Il est grièvement touché mais pas mort. De votre côté, vous observez d'éventuels dégâts et c'est avec une mimique incrédule que vous ne constatez aucun dommage corporel. Vous vous approchez donc du malheureux pour lui administrer un cachet anesthésique. Vous avez toujours été sentimental, et ce criminel en souffrance attire votre pitié. Ensuite, le flingue pointé entre les omoplates, vous le guidez hors de l'arène, prenez un oviraptor pour deux et montez jusqu'au spatioport. C'est un John Brennan livide, encore sous le coup de la blessure qui monte à contre-cœur dans votre vaisseau. **Rendez-vous au 87**.

1 6

Vous avez bien envie de tenter votre chance et vous vous dirigez illico vers le pupitre. L'homme vous accueille avec un grand sourire et pose déjà deux rubis sur la table. Vous fouillez brièvement dans votre sac à la recherche de deux autres rubis que vous posez à côté des siens. Il soulève le gobelet central pour vous montrer où se trouve le jeton puis commence à les faire glisser sur le pupitre très lentement. Vous observez attentivement la danse des gobelets. Vous n'avez pas cru le voir incliner ses gobelets afin de faire passer le jeton d'un gobelet à l'autre mais ce peut être imperceptible au profane. De plus, il disposait ses avant-bras devant ses gobelets, camouflant ainsi ses manœuvres. Certainement un professionnel, mais trop tard pour faire machine arrière. Il vous reste encore 33% de chances de récupérer votre bien (et doublé, s'il vous plaît). Il a terminé ses manipulations et vous êtes bien en peine de savoir où se trouve le jeton. Si vous pensez qu'il se trouve dans le premier gobelet, **rendez-vous au 27**, dans le deuxième, **rendez-vous au 48**, dans le troisième, **rendez-vous au 86**.

1 7

Vous descendez rapidement aux écuries de l'hôtel où votre oviraptor a été installé. Vous sautez sur son dos alors qu'il est tout endormi. L'animal émet un son étrange sous l'impact. Probablement en signe de désapprobation quant à votre comportement. Malgré tout, un petit claquement de rennes et l'oviraptor s'élance dans la rue au quart de tour. Le reptile est très pro, malgré l'heure matinale. Vous bifurquez dans la première rue qui quitte la ville ; première urgence : s'éloigner de toute forme de civilisation. Le justicier que vous êtes ressent pour la première fois de sa vie la sensation d'être recherché comme un criminel. Quand vous pénétrez le désert, vous jetez un regard derrière vous et constatez que des lanternes s'allument dans des habitations. Vous vous félicitez d'avoir consacré quelques rubis à la location d'une monture aussi rapide. Puis vous regardez à nouveau droit devant et tentez de deviner, malgré l'obscurité, vers où vous entraîne le vélocipède. De toutes façons, n'importe où loin du village conviendra. Soudain, un violent choc sur la nuque vous agresse et vous perdez connaissance. **Rendez-vous au 42.**

18

Vous poussez la porte du Mendiant ; un lieu sordide et poussiéreux. Ce baraquement en bois s'effrite lentement mais sûrement. En guise d'accueil, le vieil homme au comptoir vous jette un coup d'œil par dessus ses lunettes. Votre sens de la déduction vous pousse à supposer qu'il est surpris de voir un client potentiel pénétrer dans son antre. Il semblerait même que vous troubliez sa quiétude au point qu'il soit mécontent de vous voir ici. Qu'importe, s'il ne voulait voir personne, il ne fallait pas mettre d'enseigne. De plus, cet hôtel offre deux avantages non négligeables, la discrétion et le prix : sur le comptoir, une ardoise affiche *un rubi la seumène*. L'ardoise sert probablement au vieil homme à éviter des palabres inutiles et futiles mais au vu de ses talents orthographiques, il aurait sans doute été préférable qu'il parlât. Souhaitez-vous élire domicile dans ce lieu inhospitalier mais économique? Dans ce cas, **rendez-vous au 37**. Souhaitez-vous plutôt tourner les talons pour rendre une petite visite au Pistolero? Dans ce cas, **rendez-vous au 40**. Préférez-vous plutôt vous risquer à l'Excelsior? **Rendez-vous au 58**.

19

Vous dégainez tous les deux votre fusil dans un même mouvement et faites feu simultanément. Il est très difficile de viser à cause des secousses dues à la course effrénée des oviraptors. Lancez 1D2 à cette adresse : <http://www.espezon.org/jdr/des.html> pour connaître le résultat de l'échange de tirs. Sinon, lancez un dé traditionnel.

De 1 à 3, cela représente le 1, de 4 à 6, cela représente le 2. Si le résultat du lancer est 1, **rendez-vous au 90**. Si le résultat du lancer est 2, **rendez-vous au 68**.

20

Vous finissez tranquillement votre verre et le Duc propose :

« Viens, il faut que je te présente quelqu'un.

- Quel genre de quelqu'un?
- Un chirurgien.
- Et pourquoi veux-tu me faire rencontrer un chirurgien?
- Car il lui est interdit d'exercer dans la galaxie pour diverses raisons. C'est pourquoi il a installé sa petite clinique ici. Tu ne devines pas son activité? Il retire les puces de la Sécurité. Je m'explique : toi, tu es un prisonnier en fuite et pucé ; donc, la Sécurité Interstellaire a décelé ta présence jusqu'à DH6. Depuis que tu es arrivé, ta puce a cessé d'émettre et Teddy, pffuitt, disparu de leurs écrans. Mais si un jour, tu veux te barrer d'ici, tu vas te faire cueillir dès que tu quitteras la planète. Mais, j'ai la solution : le chirurgien arracheur de puces. »

Naturellement, vous n'avez pas de puces, puisque vous n'êtes pas Teddy Killer. Il vous faut trouver une raison valable pour esquiver cette offre. Si vous estimez que rien ne presse et que l'opération pourra avoir lieu plus tard, **rendez-vous au 54**. Si vous souhaitez prétendre une peur panique des incisions, **rendez-vous au 39**.

21

- Une autre fois peut-être, mais j'ai un rendez-vous assez important et je ne dois pas le manquer.
- Hein, hein, une bonne affaire en perspective, commente-t-il d'un clin d'œil entendu. Alors à une prochaine fois.

Ouf! Ça s'est mieux passé que vous ne l'auriez supposé de prime abord. Vous poursuivez votre chemin en vous éloignant du cœur du village d'un pas trop précipité pour être naturel. Soudain, une femme s'élançait vers vous en scandant « Teddy, Teddy, c'est moi! ». C'est pas vrai... Qui c'est celle-là? Elle vous saute au cou :

« Oh, Teddy mon amour, je savais que tu tiendrais parole et que tu me rejoindrais.

- Qui es-tu?
- Quoi tu ne me reconnais pas? On a vécu trois ans ensemble! Tu devais venir me rejoindre sur DH6! Ne me dis pas que tu m'as oubliée.
- La Sécurité Interstellaire a effacé ma mémoire pour me rendre moins dangereux et j'ai tout oublié de mon passé. (maître Yoshida vous a toujours appris à ne pas changer un iota à une stratégie qui marche).
- Quelle horreur! Et ton visage! Qu'est-ce qui s'est passé? Il a changé lui aussi.
- Tu sais, le visage est le reflet de l'âme, l'altération du cerveau a dû généré des modifications physiques.
- Comme tu parles bien! Tu as dû te mettre à lire pendant ton temps en prison.
- (...)
- Tu me raconteras tout ça à la maison. Viens vite.

Pendant qu'elle vous guide chez elle, un lourd dilemme vous tracasse : continuer de jouer le jeu en profitant d'une habitante bien installée dans le milieu, au risque qu'elle découvre le pot aux roses ou bien tout lui avouer (par stratégie ou par humanisme) au risque qu'elle vous dénonce. Si vous souhaitez jouer le jeu, **rendez-vous au 64**. Si au contraire, vous préférez tout avouer,

rendez-vous au 36.

22

La double détonation déchire le calme de l'arène, suivi de l'effondrement de Brennan. Brennan et son arme reposent sur le sol, inanimés. De votre côté, vous observez d'éventuels dégâts et c'est avec une mimique incrédule que vous ne constatez aucun dommage corporel. Vous vous approchez donc du malheureux pour vérifier son état. L'homme est bel et bien mort. Vous chargez le cadavre sur votre épaule et interceptez un oviraptor perdu dans la débandade. Vous installez le criminel sur l'animal et montez jusqu'au spatioport. Vous déposez l'objet de votre enquête dans votre vaisseau. **Rendez-vous au 97.**

23

Lorsque la jeune femme repasse par l'accueil, vous l'interpelez en lui tendant deux rubis et votre sourire le plus charmeur. La femme répond : « Merci. Chambre 17. » Puis elle repart vaquer à ses occupations. Comment a-t-elle pu résister à votre sourire irrésistible? Cela fera l'objet d'une autre enquête ultérieure plus personnelle ; en attendant la donzelle dormira dans son lit et vous dans le vôtre. Tant pis pour elle. Vous montez à la chambre 17 et découvrez une chambre modeste et étroite mais très confortable et bien aménagée. Un cadre dans la chambre montre des hommes en chapeaux à larges bords chevauchant des espèces de gros lézards dotés d'un bec massif et dressés sur leurs pattes arrières. Un passage de l'Encyclopedia Galactis vous revient alors subitement à l'esprit :

Sur DH6, subsiste une espèce animale analogue à ce que l'on a pu connaître sur Terre à la fin du crétacé sur l'ancien continent asiatique : l'oviraptor. Ce gros reptile bipède par nature sauvage a pu être facilement domestiqué et affecté principalement à des tâches de transport d'humains. Les spécimens élevés en captivité se laissent sans problème poser une selle et monter par les humains. Ils offrent l'avantage de courir vite, de se fatiguer peu et de manger à peu près n'importe quoi.

Cette réminiscence culturelle achève de vous fatiguer l'esprit et vous vous allongez sur le lit pour en tester la fermeté. C'est écrasé par la fatigue que vous vous y endormez comme une masse. **Rendez-vous au 44.**

24

Vous posez votre revolver sur la table. Le Duc lance un rire satisfait :

« Excellent choix, je te reconnais bien là : excellente arme pour les duels et la défense, rapide et maniable. C'est très bien.

Rendez-vous au 20.

25

Vous vous élancez dans la rue et quittez le village aussi vite que vos jambes vous le permettent, prêt à chuter à chaque pas. Seule option viable : s'enfoncer dans le désert, loin de la civilisation. Vous bifurquez donc sur votre droite et courez à perdre haleine en quittant la ville. Un bref coup d'œil en arrière vous informe que des hommes préparent des oviraptors. Vous ne connaissez pas la vitesse de pointe de ces bipèdes, mais commencez sérieusement à vous inquiéter de votre sort. Effectivement, vous entendez assez rapidement le bruit de pas des montures se rapprocher de vous, vous décidez de sauter derrière un rocher et de vous défendre à l'arme à feu. Mais en quelques échanges rapides, votre chargeur se vide et vos poursuivants, au nombre de quatre, se rapprochent de vous, vous toisent et l'un d'entre eux pointe son arme sur vous en lançant un très cinématographique « Adieu. ». Mais son mouvement est interrompu par une voix non moins cinématographique qui lui ordonne « Arrête! ». Vous mettez beaucoup d'espoir dans cette deuxième voix dont le propriétaire s'approche de vous et vous assène un terrible coup de crosse sur la nuque qui vous envoie dans les bras de Morphée.

Vous reprenez connaissances dans une geôle. Vous entendez une foule s'agiter non loin. Peu après, un gardien vous voit reprendre conscience. Sur ce constat, il arrive pour vous libérer et vous en profitez pour lui demander :

« Qu'est-ce que je fais là? Que me voulez-vous?

- On a une tradition, ici : la course d'oviraptor. Tu vas y participer.
- La course d'oviraptor? Mais pour quoi faire?
- On aime bien jouer avec les condamnés à mort. Et comme on est très gentils, on leur laisse la possibilité de repartir vivants du village s'ils gagnent la course. Mais ça n'est encore jamais arrivé. Hé hé hé!

Votre geôle donne directement sur l'arène où les tribunes sont presque pleines. C'était donc ça, le bruit de la foule. Un homme perché sur un oviraptor vous attend avec un autre oviraptor posté près de lui. Un élément vous interpelle : les animaux ont une sangle accrochée à la base de leur long cou, tenant un carquois. Dans ce carquois se trouve un fusil. Au moment où vous atteignez la monture disponible, votre concurrent s'élance autour de l'arène. La course semble lancée sans plus de préambule. Si vous décidez de vous lancer à sa poursuite en sautant sur votre oviraptor, **rendez-vous au 83**. Si vous décidez de court-circuiter la course et de partir en sens inverse (personne ne semble à cheval sur les règles et les protocoles) **rendez-vous au 2**.

26

Vous fuyez cet endroit où vous êtes devenu persona non grata. Probablement vous faudra-t-il reprendre la route vers le haut-plateau pour réintégrer votre vaisseau et repartir bredouille – mais en vie – de cette planète hostile à l'autorité. Soudain, un violent choc sur la nuque vous agresse et vous perdez connaissances. **Rendez-vous au 42**.

27

Votre index fébrile pointe le premier gobelet sans conviction. L'homme à l'improbable chapeau incline le gobelet et révèle... rien du tout. Il agite la tête

d'une manière quelque peu hystérique, faisant ainsi tinter bruyamment sa clochette. Vous déduisez de son comportement qu'il exprime ainsi sa satisfaction. Pour vous montrer qu'il n'y a pas de fraude, il soulève le troisième gobelet sous lequel un jeton attendait d'être découvert, et sans attendre plus longtemps, il empoche vos deux rubis tout en laissant les deux autres sur le pupitre dans l'espoir visible de les rejouer. Pensez à retrancher ces deux rubis de vos possessions. Si vous souhaitez refroidir les ardeurs de cet olibrius galvanisé par sa petite victoire, faites une nouvelle partie et **rendez-vous au 52**. Si vous estimez que deux rubis perdus dès votre arrivée sur cette planète suffisent largement et vous souhaitez jouer la prudence, **rendez-vous au 63**.

28

Vous optez pour la deuxième porte et votre lanterne éclaire une femme qui se réveille en sursaut et hurle « A l'agression! ». Vous n'avez pas le temps de la rassurer et quittez précipitamment sa chambre avant que cette folle ait réveillé tout le quartier. Si vous souhaitez revenir vers la première porte, **rendez-vous au 101**. Si vous préférez continuer vers la troisième chambre, **rendez-vous au 62**.

29

A l'image de ce que vous avez pu voir dans d'anciens films, vous propulsez les portes battantes du saloon avec virilité et en arborant la crosse de votre arme, le regard noir et menaçant. Vous ignorez les clients du saloon qui vous regardent d'un air dédaigneux (ils n'y connaissent rien en westerns). D'un pas calculé (lent, sur le qui-vive et sûr de vous), vous vous dirigez vers le bar.

« Qu'est-ce qu'on boit par ici? Demandez-vous au barman.

- De la liqueur de lophophora, espèce de nouveau-venu!

Tiens, il n'en est pas question sur l'Encyclopedia Galactis. Ignorant l'insulte, et par souci d'intégration, vous en demandez un verre.

A la première gorgée, vous évitez de recracher le liquide qui vous brûle la cavité buccale, mais vous ne pouvez pas éviter de grimacer de dégoût.

- C'est fort, hein? s'enquiert le barman.
- Je dirais même plus, c'est fort bon.

Cette petite plaisanterie n'a d'autre intérêt que vous détourner de la saveur de la liqueur. Mais, ne vous laissez pas déconcentrer de votre enquête. Qu'allez-vous faire? En observateur expert, vous décidez de vous attabler dans le saloon à regarder les clients qui vont et viennent, et écouter les sujets de conversation. Dans ce cas, **rendez-vous au 12**. Peut-être souhaitez-vous tirer les vers du nez d'un homme ivre accoudé au bar, **rendez-vous au 35**. Si vous voulez engager la conversation avec le barman, **rendez-vous au 60**.

30

Votre manriki gusari s'écrase lamentablement contre le cadre de la porte. La prochaine fois que vous accomplirez une opération commando, assurez-vous

de maîtriser vos armes. Mais l'heure n'est ni à l'auto flagellation ni aux regrets. Plutôt à la fuite, car l'ami Brennan est probablement parti chercher autre chose qu'un manriki gusari dans sa chambre. Son arme à lui est vraisemblablement équipée d'un barillet plein. Vous dévalez l'escalier de l'hôtel et arrivez dans une rue apocalyptique : scènes de révolution ethnique et manifestations de colère sont le spectacle rendu par cette petite ville. Vous profitez de l'agitation ambiante pour vous couler dans la foule et chercher un endroit où vous cacher. Instinctivement, vous vous dirigez vers un endroit que vous connaissez et que vous savez vide pour l'heure : l'arène. Vous y accédez sans vous faire flinguer par Brennan ni vous prendre une balle perdue. Et comme un bonheur n'arrive jamais seul, près de l'arène, un homme vraisemblablement mort pendant les émeutes gît près d'un revolver dont vous vous emparez prestement (dans ce genre de situation, ça peut servir) avant de vous glisser dans l'arène.

En entrant dans l'établissement, vous réalisez que Brennan n'a pas perdu votre trace malgré votre course effrénée. La porte du sas vous résiste. Comme vous ne voulez pas attendre votre adversaire dans ce cul de sac, une balle a raison de la serrure et vous libère le passage jusqu'à l'arène. Cet édifice vide de monde vous semble plus grand qu'à l'ordinaire et vous cherchez vainement une planque acceptable. Mais après tout, un samouraï – armé s'il vous plaît – a-t-il besoin de fuir tel un crabe désœuvré? La réponse est évidente. Fort de cette pensée, vous vous retournez et attendez, planté au cœur de l'arène, l'arrivée de Brennan. Le criminel fait irruption le souffle court mais les sens en alerte. Si ce n'est pas un athlète, c'est en revanche un meurtrier accompli sachant garder son sang froid. Un simple échange de regards vous dispense d'échanger des mots et en cet instant, vous savez tous deux que l'un de vous ne sortira pas vivant d'ici. Épris de cette certitude, vous pressez tous deux la détente simultanément. Lancez 1D3 à l'adresse suivante : <http://dicelog.com/dicefr> pour connaître l'issue du duel improvisé. Ou adaptez 1D6 que vous avez sous la main (ex : 1 et 2 = 1 ; 3 et 4 = 2 ; 5 et 6 = 3). Si le résultat est 1, **rendez-vous au 15**. S'il est de 2, **rendez-vous au 22**. S'il est de 3, **rendez-vous au 67**.

31

C'est dans l'incertitude la plus complète que vous pointez du doigt le premier gobelet. Ce tortionnaire mental qu'est votre camarade de jeu se complaît dans un suspense aux limites du supportable. Mais son petit sourire en coin ne vous met pas en confiance quant à l'issue de la partie. Quand il se décide enfin à incliner le gobelet pour en découvrir le contenu, vous réalisez brutalement qu'il n'y a pas de jeton dans ce premier gobelet. Lourde déception... Quant à votre adversaire, il révèle la présence du jeton sous le troisième gobelet, son sourire s'élargit encore et il attrape ses rubis d'une main vive et agile. Si vous souhaitez rejouer car vous pensez vous refaire, **rendez-vous au 55**. Si au contraire, vous en avez assez de ce jeu débile, **rendez-vous au 63**.

32

A l'entrée de l'arène, il y a une porte intitulée *bureau des duels*. Vous frappez.
« Entrez! »

Une voix de femme, parfait. Vous ouvrez la porte et trouvez derrière cette porte, une jeune femme dont la beauté et la fraîcheur tranchent avec ce monde barbare et brutal. Sur les murs du bureau, des photos de duellistes au revolver et d'oviraptors sont accrochées.

« Vous désirez quelque chose, Monsieur? Provoquer quelqu'un en duel?

- Oh, non... juste un petit renseignement. Alors vous organisez des duels dans cette arène?
- Oui, et des courses d'oviraptors, aussi.
- Haa... Je ne viens pas pour pratiquer ces sports qui me sont étrangers mais que je respecte au plus haut point. En revanche, je travaille pour une société d'huissier et je recherche un certain John Brennan car il est seul et unique légataire d'un héritage... colossal. Savez-vous où je pourrais trouver cet homme?
- Oh, Monsieur, je ne suis pas autorisée à dévoiler ce genre d'information. Ma fonction me l'interdit.

La jeune fille est fragile et si vous pensez que votre charme peut certainement la faire dégoïser, **rendez-vous au 46**. Si vous préférez enquêter ailleurs, **rendez-vous au 44**. S'il est l'heure d'aller manger quelque chose, **rendez-vous au 14**.

33

Une légère accélération vous permet de prendre la tête de la course. Malheureusement, un coup d'œil en arrière vous apprend que votre adversaire pointe son fusil dans votre direction. Vous effectuez une brutale embardée pour gêner le tireur. Immédiatement, vous entendez un coup de feu. Lancez 1D2 à cette adresse : <http://www.espezon.org/jdr/des.html> pour connaître le résultat du tir adverse. Sinon, lancez un dé traditionnel.

De 1 à 3, cela représente le 1, de 4 à 6, cela représente le 2. Si vous faites 1, **rendez-vous au 90**. Si vous obtenez un 2, **rendez-vous au 98**.

34

Vous pointez un doigt peu assuré vers le premier gobelet. L'homme – lui aussi bien lancé dans le jeu – ne s'encombre pas de suspense et découvre le contenu du gobelet désigné. Vide. Il soulève ensuite le troisième gobelet pour vous montrer le jeton. Dépité, vous ne pouvez que regarder ce minable voleur, ce détrousseur de touristes mettre la main sur les rubis mis en jeu. Retranchez deux rubis de vos possessions. **Rendez-vous au 66**.

35

Un homme qui a bu est souvent loquace et parle parfois un peu trop. Vous en savez quelque chose puisque vous avez déjà fait les frais de votre négligence à cet égard. En vous dirigeant vers l'homme au faciès ruiné par trop de liqueur de lophophora, vous lui lancez une tape dans le dos et un joyeux :

« Alors, l'ami, la liqueur est bonne? »

Il vous répond d'un regard en coin qui pourrait signifier quelque chose du genre : « Viens pas me gonfler, c'est pas le moment. »

N'ayant cure de cet accueil (très) froid, vous interpelez le barman :

« Une tournée pour mon ami.

- Un conseil, ne lui adresse pas la parole, répond le barman, à jeun, il est pas trop fin, alors rond comme un coing... Dans cet état, il a déjà tué plusieurs types. »

Si vous voulez vraiment causer avec lui, **rendez-vous au 76**. Si vous souhaitez engager la conversation avec le barman, **rendez-vous au 60**, si vous décidez de vous attabler dans le saloon à regarder les clients qui vont et viennent, et écouter les sujets de conversation, **rendez-vous au 12**. Si vous préférez partir visiter un autre endroit, **rendez-vous au 44**. Si votre estomac vous tiraille, allez chercher à manger en **vous rendant au 14**.

36

Une fois arrivés chez elle, elle se jette dans vos bras :

« Je suis si heureuse que tu aies réussi à venir jusqu'ici, aussi vite! »

Vous la repoussez délicatement en lui révélant :

« Je ne peux pas vous mentir plus longtemps... Teddy Killer est mort. Je suis juste quelqu'un qui lui ressemble beaucoup. Et on n'a pas effacé mes souvenirs, j'ai juste un vécu différent du sien.

- Mais qui êtes-vous, alors et pourquoi êtes-vous là? Pourquoi avoir jouer le jeu jusque chez moi?
- Je suis un samouraï galactique (ça y est, le mot tabou est lâché) et j'ai emprunté l'identité de votre compagnon afin de mener une petite enquête et de ramener un criminel en fuite.
- Il est mort?
- Je suis désolé.
- Dans ce cas, je n'ai plus rien à faire sur cette planète minable. Plus rien ne m'y retient. Emmenez-moi avec vous, s'il vous plaît.
- Je ne fais pas dans le social et ne partirai qu'avec John Brennan, le meurtrier que je dois ramener au pénitencier.
- John Brennan? Je le connais depuis un petit moment, ce voyou. Il travaille au lupanar. Je sais comment l'avoir. Je vous l'offre sur un plateau et vous m'emmenez avec vous.
- L'offre semble alléchante. Ça marche pour moi. Mais dites-moi d'abord ce que vous savez sur Brennan.
- Teddy et moi envisagions de voler le stock de cuméon de la Sécurité Interstellaire, grâce à la complicité d'un samouraï galactique.
- Quoi? Tout le stock de drogue? Dites-moi quel samouraï a accepté ce deal inacceptable.
- Ce n'est pas le moment. Le fait est que Brennan est accro au cuméon et qu'il ne résisterait pas à une telle opération : came + affaire juteuse = accord d'office.
- Et vous pensiez le liquider après l'opération, je suppose ?
- Euh... Oui. Mais c'était une idée de Teddy.
- Mais le plan est très bon. Et Brennan ne sera même pas surpris de se diriger vers la Sécurité Interstellaire...

- Je sais où le trouver, dit-elle en se levant.
- On y va mais vous me laissez parler, dites-vous en vous levant de même. »

Vous vous rendez tous deux au lupanar et demandez à parler à Brennan, de la part de Teddy Killer. L'homme arrive et adhère sans hésiter.

« Sympa... Pourquoi avoir pensé à moi?

- Parce qu'il nous faut un homme de ta trempe pour cette opé délicate.
- Cool! On part maintenant! annonce-t-il en reniflant bruyamment comme s'il avait déjà une ligne de cuméon sous le nez.

Si vous voulez profiter de l'élan et partir immédiatement, **rendez-vous au 94**.

Si vous préférez partir de nuit par discrétion, **rendez-vous au 65**.

37

Vous déclinez au vieil homme votre identité d'emprunt (Teddy Killer), lui tendez un rubis qu'il s'empresse de saisir, puis vous montez à votre chambre (qui ressemble plus à une cellule que les cellules de la Sécurité Interstellaire). C'est un petit local composé d'un lit et d'une table de chevet. Sur la table de chevet repose une lanterne poussiéreuse et visiblement hors d'usage. Sa présence ici ne semble être due qu'à un sens étrange de la décoration. Lorsque l'ancien vous laisse dans votre chambre, seules les lanternes de la rue vous renvoient une lueur qui vous permet de vous diriger dans votre chambre. Comme preuve supplémentaire de mauvais goût, au-dessus de votre lit, trône un cadre montrant un gros lézard doté d'un bec massif, dressé sur ses pattes arrières. Un passage de l'Encyclopedia Galactis vous revient alors subitement à l'esprit :

Sur DH6, subsiste une espèce animale analogue à ce que l'on a pu connaître sur Terre à la fin du crétacé sur l'ancien continent asiatique : l'oviraptor. Ce gros reptile bipède par nature sauvage a pu être facilement domestiqué et affecté principalement à des tâches de transport d'humains. Les spécimens élevés en captivité se laissent sans problème poser une selle et monter par les humains. Ils offrent l'avantage de courir vite, de se fatiguer peu et de manger à peu près n'importe quoi.

Sur ce, vous vous effondrez sur votre lit. Mais avant de tomber dans un profond sommeil réparateur, vous vous demandez si ce délestage sauvage d'un rubis se justifie vraiment. Sur une planète normale et digne de ce nom, vous vous feriez payer pour dormir dans un réduit aussi minable. **Rendez-vous au 44**.

38

Vous discutez et buvez pendant une heure, puis une deuxième, puis vous oubliez le temps qui passe. Soudain, votre interlocuteur se raidit brusquement. Ben quoi? Vous avez juste dit que vous étiez un samouraï galactique... Ah oui, c'est peut-être bien interdit de dire cela. Peu importe, vous vous resservez un autre verre. L'homme s'en va et vous buvez en vous enfonçant dans votre siège un verre à la main. Et puis après tout, les samouraïs galactiques ont le droit d'aller où ils veulent, non mais quand même. Ils ne va pas refaire les lois, ce petit tôlier. Vous vous sentez de moins en moins maître de vos pensées.

Justement, voilà le petit tôlier qui revient et vous tend quelque chose, c'est une arme. Vous vous approchez pour la prendre et le remercier de son présent, mais il s'en sert pour vous tirer dessus. Une douleur intense vous secoue brièvement vous rappelant votre rôle et vous informant de votre échec sur DH6.

39

« Merci, mais je ne supporte pas les incisions et la vue du sang. »

Le Duc vous regarde d'un air suspect :

« Tu n'as pas les souvenirs de Teddy, ton visage est un peu différent de celui de Teddy, tu as peur d'une petite incision alors que Teddy n'est pas une chochette, sans compter ton langage plus soutenu qu'à l'ordinaire... Tu n'es pas Teddy. Mais qui es-tu? » demande-t-il en glissant sa main dans sa poche de veste.

Vous remarquez incidemment que quatre gros bras accoudés au bar commencent à s'intéresser au ton qui monte à votre table. L'usurpation d'identité n'a pas tenu longtemps. Que décidez-vous de faire? Placé près de la porte, vous envisagez la possibilité de fuir à toutes jambes et de quitter la ville. Si cette option vous intéresse, **rendez-vous au 6**. Si vous préférez prendre le risque de dégainer devant les cinq hommes aux têtes antipathiques, **rendez-vous au 69**.

40

Vous poussez les double-portes saloon du *Pistolero* et une jeune femme portant chapeau, veste à franges et santiags vous accueille en souriant et vous annonce d'un ton pressé :

« Bonjour, Monsieur. Soyez le bienvenu au *Pistolero*. C'est deux rubis la semaine, payable d'avance. »

Puis la femme s'évapore dans l'arrière-salle de l'hôtel pour ses occupations quotidiennes. Le lieu est simple mais bien décoré. Vous y retrouvez l'esprit des vieux films western terriens que vous avez déjà eu l'occasion de voir dans les archives de la Sécurité Interstellaire. Les photos affichées sur les murs représentent des scènes rurales et des paysages désertiques. Désirez-vous passer votre séjour dans cet établissement? Si tel est le cas, **rendez-vous au 23**. S'il est trop cher ou que vous souhaitez vous rabattre sur un lieu plus modeste comme le Mendant, **rendez-vous au 18**. Si au contraire, vous désirez découvrir l'Excelsior, **rendez-vous au 58**.

41

L'homme qui vous fait face fait la moue et soulève le troisième gobelet découvrant ainsi le jeton, symbole de votre victoire. Vous posez une main avide sur les rubis. Rajoutez en deux à vos possessions. **Rendez-vous au 66**.

42

Vous reprenez connaissance devant un grand feu de bois. Il fait nuit. Vous avez encore un peu mal au crâne suite au choc reçu récemment. Mais vous avez un peu perdu le cours du temps. Vous ignorez combien de temps vous êtes resté inconscient. Votre sac a disparu, ainsi que votre arme, mais bizarrement, cela ne vous inquiète pas. Vous vous sentez bien et en sécurité. Soudain, vous percevez des voix. Elles s'expriment dans une langue inconnue de vous mais pourtant vous comprenez ce qu'elles disent. Dans la distance, vous ne comprenez pas tout, mais lorsque le ton monte vous saisissez le sens des propos :

« C'est un étranger.

- C'est aussi l'ennemi de nos ennemis.
- Ça reste un étranger. Nous ne pouvons pas le laisser repartir vivant.
- Il fuyait ceux qui ont envahi notre planète. Et c'est un guerrier. Il peut nous être utile.
- Avons-nous vraiment besoin d'un fuyard? Et humain, qui plus est?

Le ton baisse et vous n'entendez plus ce qui se dit.

Peu de temps après, un homme arrive vers vous. Son corps largement découvert révèle de nombreux tatouages. Il vous fait signe de le suivre.

Rendez-vous au 99.

43

En pénétrant dans l'armurerie, la porte fait tinter une clochette suspendue au plafond. Vous constatez rapidement que l'appellation *armurerie* dont se targue cette boutique est quelque peu exagérée. L'armement ici se résume à quelques carabines et quelques révolvers. D'après ce que vous pouvez apercevoir, il y a plus de bouteilles vides derrière le comptoir que d'armes dans la boutique. Vous en êtes là de vos constats quand un homme surgit d'une porte dérobée en criant à la volée :

« Le devoir m'appelle? »

Le nouveau venu est un homme robuste et énergique vêtu d'un jean et d'une épaisse chemise à carreaux aux manches retroussées. A peine avez-vous le temps de répondre à sa première question qu'une deuxième surgit :

« Qu'est-ce qu'y lui faut au p'tit monsieur? »

D'abord, vous n'êtes pas aussi petit que ça mais vous n'en faites pas un scandale pour deux raisons. La première : l'homme est plus costaud que vous et la seconde : vous souhaitez vous mettre en bons termes avec les commerçants locaux. Aussi, vous répondez au *p'tit armurier* :

« Bonjour, je cherche un vieil ami du nom de Brennan. J'ai de bonnes raisons de penser qu'il est sur cette planète (et par conséquent dans ce village).

- Ici, nous avons une règle de base, répond-il d'un air contrarié : *motus et bouche cousue*. Me fais pas baver sur quelqu'un si tu veux pas que j'te balance à quelqu'un d'autre.
- Je posais simplement une question, vous justifiez-vous.
- Bah, évitons les sujets qui fâchent et parlons plutôt de ce qui vous

amène vraiment ici. J'imagine que vous avez un arsenal à compléter sans quoi vous n'auriez pas franchi le seuil de ma modeste boutique. Si vous désirez effectivement compléter votre arsenal, **rendez-vous au 78**. Si vous préférez ne pas perdre de temps et poursuivre votre enquête, **rendez-vous au 44**. Si vous avez trop faim et qu'il est l'heure de manger, **rendez-vous au 14**.

44

Vous êtes réveillé par la lumière du jour et vous vous levez immédiatement. Vous frottez vos yeux embrumés, préparez votre sac à dos au départ – l'expérience vous a appris à prévoir les départs précipités – et vous lancez dans votre enquête. Une fois la porte de l'hôtel refermée derrière vous, vous observez la rue afin de voir par où commencer l'enquête.

La rue est faite de terre battue et tous les bâtiments sont en bois. Les quelques passants portent tous un chapeau à large bord justifié par le soleil de plomb qui inonde le village. La plupart des bâtiments sont équipés d'éoliennes de formes variées (à axe vertical ou horizontal). Vous repérez rapidement les lieux d'exploration possibles. Il y a un loueur d'oviraptors à l'entrée du village, puis vient un saloon, ensuite, vous voyez une sorte de stade ou d'arène, plus loin, il y a visiblement un lupanar et juste à côté, un strip club. Puis, à l'autre extrémité de la rue, une armurerie.

Si vous voulez aller voir le loueur d'oviraptors, **rendez-vous au 3**, si vous préférez vous rendre au saloon, **rendez-vous au 29**, si vous voulez voir à quoi sert l'arène, **rendez-vous au 32**, si vous préférez découvrir le lupanar, **rendez-vous au 96** ou le strip club, **rendez-vous au 85**, si vous pensez vous rendre à l'armurerie, **rendez-vous au 9**.

45

Vous vous déportez brutalement vers la droite et tirez vers votre gauche où se trouve l'homme à abattre. Au moment où vous pressez la détente, votre adversaire tourne la tête dans votre direction. Il réalise concrètement mais brièvement sa défaite au moment où votre projectile l'atteint en pleine pomme d'Adam. Votre concurrent est déjà mort au moment où il touche le sol. Fort de cette victoire éclair et de la surprise des spectateurs, vous quittez les lieux en un départ mérité.

Rendez-vous au 26.

46

Vous plongez votre regard dans celui de la secrétaire et vous accoudez sur le bureau pour vous rapprocher d'elle :

« Vous n'ignorez pas que vous avez un charme fou. Quand je suis entré, j'ai eu l'impression de pénétrer sur un îlot de tendresse et de beauté sur une planète dominée par la virilité, la sueur et la violence. Vous êtes une sorte de nénuphar flottant sur des eaux saumâtres. Je suis donc sûr que tous les hommes qui arrivent ici vous font la cour ou viennent se

présenter à vous. Il ne peut en être autrement. Je suis donc prêt à parier mes godasses que vous connaissez John Brennan.

La jeune femme rougit légèrement, baisse un peu la tête et révèle :

- Ce nom me dit effectivement quelque chose mais je ne le connais pas vraiment. Il est arrivé assez récemment sur DH6. Et beaucoup arrivent ici sous une fausse identité ou une identité d'emprunt.
- Merci, jolie demoiselle.

Vous vous retournez et sortez du bureau assez rapidement afin de la laisser s'éventer avec ses dossiers pour estomper les rougeurs de ses joues. Vous décidez d'aller enquêter ailleurs, dans ce cas, **rendez-vous au 44**, ou vous avez trop les crocs pour faire autre chose que manger, **rendez-vous au 14**.

47

Vous ouvrez la troisième porte et votre lanterne éclaire le visage de John Brennan. La lumière soudaine le réveille mais – ébloui – il n'a pas le temps de voir qui tient le manriki gusari qui l'assomme d'un coup ferme. Vous chargez l'homme, inconscient, sur votre oviraptor et filez au galop vers le spatioport. **Rendez-vous au 87**.

48

Votre index fébrile pointe le deuxième gobelet sans conviction. L'homme à l'improbable chapeau incline le gobelet désigné et révèle... rien du tout. Il agite la tête d'une manière quelque peu hystérique, faisant ainsi tinter bruyamment sa clochette. Vous déduisez de son comportement qu'il exprime ainsi sa satisfaction. Pour vous montrer qu'il n'y a pas de fraude, il soulève le troisième gobelet sous lequel un jeton attendait d'être découvert, et sans attendre plus longtemps, il empoche vos deux rubis tout en laissant les deux autres sur le pupitre dans l'espoir visible de les rejouer. Pensez à retrancher ces deux rubis de vos possessions. Si vous souhaitez refroidir les ardeurs de cet olibrius galvanisé par sa petite victoire, faites une nouvelle partie et **rendez-vous au 52**. Si vous estimez que deux rubis perdus dès votre arrivée sur cette planète suffisent largement et vous souhaitez jouer la prudence, **rendez-vous au 63**.

49

Spécialiste en bajutsu, vous décochez un subtil coup de pied dans les côtes de votre concurrent – largement découvertes du fait qu'il tend le bras vers le fusil. Il chute violemment de sa monture avant même d'avoir réussi à attraper son arme. Vous poursuivez votre parcours aux côtés d'un oviraptor sans cavalier. Vous profitez de la surprise de la foule pour quitter les lieux. A votre surprise, les gens jouent le jeu et vous laissent partir. **Rendez-vous au 26**.

50

Vous sirotez votre délicieuse boisson rosée en non moins délicieuse compagnie. Ce petit goût sucré est loin d'être désagréable et vous décidez d'entamer le dialogue :

- « Vous voyez beaucoup d'hommes par ici?
- Laisse-nous te poser des questions. Comment t'appelles-tu?
- Je m'appelle Yo... Teddy Killer. (Vous avez failli donner votre véritable identité et décidez de redoubler de vigilance).
- Qu'est-ce que tu es venu faire ici?
- Je suis un samouraï galactique et je suis venu chercher un certain John Brennan pour le ramener à la Sécurité Interstellaire. (Mais pourquoi grillez-vous votre couverture? La boisson doit être psychotrope et annuler toute forme de volonté).

Les femmes se regardent et appellent « John, John! ». L'homme que vous recherchez fait irruption dans la pièce. Vous le reconnaissez tout de suite mais le cerveau embrumé vous empêche de vous alarmer et de réagir adéquatement. L'homme demande en arrivant :

- « Qu'est-ce qu'il y a ?
- Ce type est samouraï galactique et te recherche.
- Sans blague... dit Brennan, pensif. C'est vrai, vous demande-t-il?
- Ben oui, répondez-vous naïvement sous l'emprise de la boisson et sans tout à fait réaliser ce que vous dites.

Brennan sort un revolver et vous tire une balle dans la poitrine. Vous vous effondrez avec pour dernière image les visages des filles de joie du lupanar. Vous vous demandez d'ailleurs si le paradis qui va bientôt vous accueillir ressemblera à ça et vous fermez les yeux définitivement.

51

Brennan – bien qu'encore endormi – a l'instinct du tueur et tire à une vitesse qui vous surprend et avec une exceptionnelle précision. Mais la balle qu'il vous loge entre les deux yeux arrête net le flot de vos pensées, car elle vous tue sur le coup. Vous étiez à deux doigts de réussir cette mission (ce qui aurait rattrapé les quelques missions échouées qui se sont succédées ces derniers mois). Vous auriez sans doute préféré pousser votre dernier soupir ailleurs que sur cette petite planète banlieusarde. Mais ainsi va la vie (ou plutôt la mort).

52

Ce voyou des bas-fonds galactiques ne va quand même pas s'en tirer à si bon compte! Vous allongez donc deux rubis supplémentaires. Confiant, l'homme (devenu agaçant suite à sa victoire) se remet à déplacer les gobelets avec sa dextérité coutumière. Voilà à nouveau venu le moment de choisir le bon gobelet. A nouveau, vous n'avez rien pu apercevoir de louche. Quel gobelet allez-vous choisir? Si vous pensez que le jeton se trouve dans le premier gobelet, **rendez-vous au 31**, si vous pensez qu'il se trouve dans le second gobelet, **rendez-vous au 72**, si vous pensez qu'il se trouve dans le troisième, **rendez-vous au 7**.

53

Par chance (ou par talent?) votre arme percute Brennan juste sur le sommet du crâne, générant ainsi une intense douleur et un KO immédiat. Un rapide coup d'œil par la fenêtre vous indique que les natifs sont tout à leur révolution. Vous profitez de la débandade générale pour charger l'homme inconscient sur votre oviraptor et remontez jusqu'au spatioport pour rejoindre votre astronef. **Rendez-vous au 87.**

54

« C'est une merveilleuse idée que cet arrachage de puce, mais un rendez-vous très important m'attend et on aura l'occasion de reparler de ça.

- C'est sûr, tant que tu restes sur DH6, tu es en sûreté. Mais penses-y, ça aussi, c'est important.
- Exact. Je te recontacterai quand je quitterai la planète.
- Entendu, à bientôt.

Vous quittez le bar presque dans la précipitation, pressé de vous débarrasser d'une situation encombrante. **Rendez-vous au 21.**

55

Vous refusez de partir sur une défaite (vos formateurs de l'école des samouraïs galactiques seraient fiers de vous) et placez sur le pupitre deux nouveaux rubis d'un air de défi. Au diable la prudence! Maître Gobelet recouvre le jeton et une nouvelle danse des gobelets se met en branle. Vous observez avec attention les mouvements fluides des trois gobelets jusqu'à leur parfaite immobilisation. Là encore, vous allez devoir en désigner un au hasard. Mettez-vous sur le premier? Dans ce cas, **rendez-vous au 34**, si vous lui préférez le second, **rendez-vous au 81**, ou le troisième, **rendez-vous au 41**.

56

Tel Richard Cœur de Lion dans une joute médiévale (le cinéma à l'ancienne, c'est votre dada), vous dégainez votre lance – enfin, votre fusil. Vous et votre concurrent vous approchez l'un de l'autre à une vitesse vertigineuse, et il faut agir maintenant pour avoir une chance de ne pas y rester. Si vous décidez d'attaquer en frontal, **rendez-vous au 90**. Si vous souhaitez à nouveau jouer la surprise (après tout, ça vous a plutôt bien réussi jusqu'à présent) en obliquant brutalement vers la droite pour effectuer un tir croisé, **rendez-vous au 45**.

57

En vous dirigeant vers la silhouette encore incertaine, vous hasardez :

« Je me suis laissé entendre dire que vous cherchiez un barman...

La silhouette sort de l'ombre et vous voyez un petit gros s'approcher de vous, l'air intrigué.

- Comment vous savez ça? J'ai pas encore mis d'annonce.
- Le flair, le flair, dites-vous avec un sens aigu du mystère
- Et vous pensez être l'homme qu'il me faut?
- J'ai une expérience des bars non négligeable.
- Très bien, voyons ça.

Votre expérience des bars est réelle mais uniquement en tant que client, alors vous vous souvenez d'un barman faisant sensation dans un troquet sur une vague planète de banlieue dans la zone galactique 73. Ce barman sera votre inspiration et vous vous installez derrière le comptoir. Vous saisissez trois verres et jonglez avec. Malgré une adresse certaine, l'un se casse. Tant pis, vous ne perdez pas votre sang froid et lancez une bouteille de liqueur de lophophora qui vient s'éclater aux pieds du gérant du club. Oups!

A votre surprise, l'homme éclate de rire :

« Je crois que vous en avez fait un peu trop pour m'impressionner, sachez rester plus simple à l'avenir.

- Oui, j'ai un peu perdu la main, semble-t-il, dites-vous pour vous justifier.
- En effet, j'ai même failli me pisser dessus tellement j'ai ri. Mais vous m'avez l'air sympathique, restez donc boire un verre.

Vexé par ses remarques, vous n'avez pas de temps à perdre avec cet énergumène et souhaitez mener votre enquête ailleurs, **rendez-vous au 44** ou manger quelque chose, **rendez-vous au 14**. Vous préférez peut-être faire le modeste et acceptez de boire un verre. Après tout, ça peut toujours être utile de connaître un gérant de strip club. Dans ce cas, **rendez-vous au 74**.

58

La grande façade de bardage blanc de *l'Excelsior* a fière allure! Vous y entrez et êtes interpellé par un grand panneau posé dans l'entrée, presque dans le passage des visiteurs : *trois rubis la semaine, la maison ne fait pas crédit!* L'expression *ne fait pas crédit* a été soulignée deux fois. Cela vous semble un peu cher mais le confort y est : fauteuils de velours dans la grande pièce d'accueil, parquet fraîchement poncé et vernis, rideaux bordeaux aux fenêtres... Il y a même une petite sonnette à l'ancienne sur le comptoir pour appeler le préposé. Si vous souhaitez vous installer ici et si vous en avez les moyens – et après tout, vous payez avec les finances de la Sécurité Interstellaire, et le contribuable aura certainement à cœur de savoir ses samouraïs bien installés pendant leurs missions – **rendez-vous au 70**. Si l'établissement est trop cher ou pas à votre goût, vous pouvez vous rabattre sur le *Pistolero* en **vous rendant au 40**. Au pire, vous pouvez même aller faire un tour au *Mendiant*. Dans ce cas, **rendez-vous au 18**.

59

Votre oviraptor galope aux côtés de celui du jeune homme. Les montures stimulées par leurs cavaliers avancent à un rythme effreiné.. Vous avez convenu d'aborder l'hôtel *le Pistolero* avec un binôme par étage. Ça devrait

suffire à surprendre les locataires. Vous vous êtes réservé le premier étage afin d'arrêter Brennan. Vous faites tous irruption dans l'hôtel les manriki gusari à la main, le jeune homme et vous au premier étage. Mais bizarrement, il vous devance et se rue vers la troisième chambre où vous entendez un bruit de lutte. Vous arrivez et découvrez John Brennan allongé sur le sol, le visage ensanglanté. Le jeune homme le regarde l'arme à la main, maculée de sang. Vous vous penchez vers la victime avec peu d'espoir et constatez logiquement son décès. Vous demandez, énervé :

« Mais qu'est-ce qui t'a pris, merde!

- Cet homme a contraint ma petite amie à se prostituer dans le lupanar. Elle s'y est suicidée. Je m'étais juré de le tuer de mes propres mains. C'est chose faite. Et grâce à vous. Merci.
- Y a vraiment pas de quoi...

Vous saisissez le corps que vous chargez sur l'oviraptor et montez vers le spatioport. **Rendez-vous au 9.**

60

C'est avec le ton le plus détaché et naturel possible que vous vous adressez au barman :

« Dites-moi, cher barman, je travaille pour une société d'huissiers et je recherche un homme dont j'ai de bonnes raisons de penser qu'il vit ici. C'est un certain John Brennan. » Puis, en vous approchant un peu plus de lui, vous ajoutez sur le ton de la confiance : « Il est le légataire d'un gros héritage – d'un *très* gros héritage. Vous comprenez aisément qu'il est dans son intérêt que je lui mette la main dessus. Enfin, que je le trouve. »

- Un héritage? Demande le barman quelque peu incrédule.
- Oui, quelque chose d'énorme. Je crois que c'est un haut responsable de la Sécurité Interstellaire. Mais tout ça doit rester confidentiel.
- Le gens qui vivent ici n'attendent plus rien de la société ou de leur famille. Ni héritage ni quoi que ce soit d'autre.

Le barman met ostensiblement fin à la discussion en allant resservir l'ivrogne lourdement accoudé au zinc. Bon rien de plus à tirer du barman. Souhaitez-vous vous installer à une table pour observer les clients qui vont et viennent, et écouter les sujets de conversation. Dans ce cas, **rendez-vous au 12**. Peut-être souhaitez-vous tirer les vers du nez de l'homme ivre accoudé au bar, **rendez-vous au 35**. Sinon, quittez le saloon pour enquêter ailleurs en **vous rendant au 44** ou allez vous acheter à manger en **vous rendant au 14**.

61

- Eh bien allons boire un coup au saloon.
- Super!

Vous vous dirigez vers l'établissement où le Duc semble avoir ses habitudes.

« Je ne t'inflige pas la liqueur locale qui n'est bonne qu'à aseptiser une plaie. »

Il vous commande une autre boisson, ma foi pas mauvaise.

« Alors, première chose, ici : être bien armé. J'imagine que tu as fait

des emplettes en arrivant, qu'as-tu trouvé comme arme intéressante? »
Vous sortez votre ou vos arme(s). Si vous ne possédez qu'un revolver, **rendez-vous au 24**, si vous ne possédez qu'une carabine, **rendez-vous au 84**. Si vous possédez un revolver et une carabine, **rendez-vous au 5**.

62

Vous ouvrez rapidement la troisième porte et votre lanterne éclaire un John Brennan encore partiellement sommeillé. Bien qu'alerté par les hurlements causés par votre intrusion précédente, il n'a pas recouvré tous ses esprits. Il tente d'attraper son arme mais un vilain coup de manriki gusari le met hors d'état de nuire. Vous chargez le paquet inconscient sur le dos de l'oviraptor et vous dirigez vers le spatioport. **Rendez-vous au 87**.

63

Dans l'attente du train qui vous déposera dans la vallée, au village, vous vous installez devant un écran qui diffuse des informations sur DH6. Vous savourez vos derniers instants en présence d'une civilisation digne de ce nom (à savoir, équipée de gadgets électroniques). Le contact de la crosse de votre arme à feu vous change déjà beaucoup de la poignée de votre sabre-laser. Aussi, avant de basculer dans le passé, profitez-vous pleinement de cet écran lumineux et animé. Vous commencez à vous assoupir devant des informations insipides lorsqu'une violente sirène retentit et qu'une voix – fort agréable au demeurant – vous informe que le train à destination de Pueblo del Peligro est arrivé et que vous êtes prié de prendre place dans les wagons. Vous obtempérez car cette petite escale en altitude n'offre plus aucun intérêt. **Rendez-vous au 80**.

64

Vous profitez d'une soirée et d'une nuit de *retrouvailles* chez la charmante dame. Finalement, cette mission a des bons côtés et vous vous délectez d'une nuit inattendue. Au petit matin, vous êtes réveillé par une porte qu'on referme avec délicatesse mais qui vous réveille néanmoins. Vous vous retrouvez seul dans le lit. Vaguement inquiet, vous allez à la fenêtre et voyez la femme partir en courant. Elle a deviné que Teddy Killer n'était qu'une couverture. Vous êtes grillé. Vous auriez dû vous douter que vous ne pourriez pas tenir l'illusion dans l'intimité de la compagne du vrai Teddy Killer. Quoiqu'il en soit, l'instinct et la prudence vous dictent la même chose : quitter la ville au plus vite. Vous enfiler un pantalon et quittez la maison au pas de course pour vous rendre à l'hôtel récupérer vos affaires. **Rendez-vous au 89**.

65

- Non, non. On partira de nuit, discrètement. Prudence est mère de sûreté. On passe te chercher ce soir. Tiens-toi prêt.

– C'est toi le chef, répond Brennan en soupirant.

Le soir arrive et Brennan est prêt et surexcité à l'idée du gros coup qui l'attend. A votre arrivée, il enfle son sac à dos et glisse son revolver dans son holster. Vous empruntez un train de nuit qui vous mène jusqu'au haut-plateau où sont parqués les vaisseaux. Vous éprouvez un plaisir presque émouvant en constatant que votre montre réagit à nouveau une fois l'emprise de ce réseau tellurique éloigné. Grâce à elle, vous faites venir votre vaisseau jusqu'au spatioport où vous vous rendez tous les trois. La porte latérale s'ouvre pour vous permettre d'y prendre place. Vous vous réjouissez de partir de nuit, car dans l'obscurité, le logo de la Sécurité Interstellaire est presque invisible dans l'embrasement de la porte. Il faut en connaître l'existence pour le deviner. Vous guidez Brennan à sa chambre en lui proposant de déposer ses affaires dedans et de s'installer confortablement pour se préparer à un voyage nocturne. La porte se referme derrière lui ; une porte qui ne s'ouvre pas de l'intérieur mais il s'en rendra compte trop tard.

Quand la porte s'est refermée, vous vous dites que finalement, cette aventure a été beaucoup plus facile que prévu. **Rendez-vous au 87.**

66

Le retentissement d'une sirène vous fait sursauter et la voix suave et robotisée d'un cyborg annonce à qui veut l'entendre : « *Le train à destination de Pueblo del Peligro est arrivé. Vous êtes prié de prendre place dans les wagons.* » Vous obtempérez en saisissant votre sac par la bandoulière. En effet, le jeu c'est plaisant mais ça ne fait pas avancer l'enquête. Place aux choses sérieuses. **Rendez-vous au 80.**

67

La double détonation qui déchire le calme de l'arène est le dernier son que vous entendez avant de vous écrouler, inerte, mort. Vous reposez, allongé sur la terre battue à plat ventre. Un passant aurait l'impression que vous dormez, le visage calme et paisible. Mais le sommeil qui vous a saisi est un sommeil éternel.

68

Par chance, votre adversaire s'effondre de sa monture et vous n'êtes pas touché. Vous poursuivez votre parcours aux côtés d'un oviraptor privé de son cavalier. Vous profitez de la surprise de la foule pour quitter les lieux. A votre surprise, les gens jouent le jeu et vous laissent partir. **Rendez-vous au 26.**

69

Vous sortez votre arme mais votre index effleure seulement la détente alors

que vous êtes criblé de balles et vous mourez instantanément.

70

Vous tapez sur la sonnette avec jubilation, car elle est tellement anachronique qu'elle vous donne l'impression d'être un homme important du XIX^{ème} siècle. Alors que vous n'êtes ni important, ni du XIX^{ème} siècle. Vous lancez d'un geste majestueux trois rubis au préposé qui pointe son nez suite au coup de sonnette. La majesté du geste ne vous empêche pas de calculer rapidement que ces trois rubis représentent quand même un budget considérable. Mais la scène est tellement jouissive que vous les donnez avec le sourire de l'homme qui possède une source de richesses intarissable. Puis on vous guide jusqu'à votre chambre – fort bien aménagée. Un lit visiblement confortable, un écritoire, des fauteuils de velours encerclant une table basse... Entre autres décorations, un cadre au-dessus du lit attire votre attention : il montre des hommes en chapeaux à larges bords chevauchant des espèces de gros lézards dotés d'un bec massif et dressés sur leurs pattes arrières. Un passage de l'Encyclopedia Galactis vous revient alors subitement à l'esprit :

Sur DH6, subsiste une espèce animale analogue à ce que l'on a pu connaître sur Terre à la fin du crétacé sur l'ancien continent asiatique : l'oviraptor. Ce gros reptile bipède par nature sauvage a pu être facilement domestiqué et affecté principalement à des tâches de transport d'humains. Les spécimens élevés en captivité se laissent sans problème poser une selle et monter par les humains. Ils offrent l'avantage de courir vite, de se fatiguer peu et de manger à peu près n'importe quoi.

Mais l'heure est au sommeil et non aux égarements culturels : vous vous écroulez sur le lit et tombez rapidement dans un sommeil de plomb. **Rendez-vous au 44.**

71

Vous avez échappé de peu à une mort inattendue. Ce qui compense la tristesse de ce demi-échéec. Vous êtes certes parvenu à mettre hors d'état de nuire un dangereux gangster. Mais la mise à mort n'entre pas dans vos attributions. Et il n'est jamais très plaisant de priver de vie un être humain, aussi minable soit-il. C'est donc avec une grande amertume et une sorte de déprime que vous ramenez le corps sans vie de John Brennan. Cette mission partiellement réussie a comme un goût d'inachevé. A l'avenir, vous serez plus vigilant dans votre rôle d'infiltré.

72

C'est dans l'incertitude la plus complète que vous pointez du doigt le second gobelet. Ce tortionnaire mental qu'est votre camarade de jeu se complaît dans un suspense aux limites du supportable. Mais son petit sourire en coin ne vous met pas en confiance quant à l'issue de la partie. Quand il se décide enfin à incliner le gobelet pour en découvrir le contenu, vous réalisez brutalement qu'il n'y a pas de jeton dans ce second gobelet. Lourde déception... Quant à

votre adversaire, il révèle la présence du jeton sous le troisième gobelet, son sourire s'élargit encore et il attrape ses rubis d'une main vive et agile. Si vous souhaitez rejouer car vous pensez vous refaire, **rendez-vous au 55**. Si au contraire, vous en avez assez de ce jeu débile, **rendez-vous au 63**.

73

Votre manriki gusari percute Brennan sur la base de la nuque à une puissance que vous n'avez pas parfaitement contrôlée. Le pauvre homme meurt instantanément. Un rapide coup d'œil par la fenêtre vous indique que les natifs sont tout à leur révolution. Vous vous sursis sur cette planète où votre couverture est totalement grillée. Vous profitez donc de la débandade générale pour charger le cadavre encore chaud sur votre oviraptor et remontez jusqu'au spatioport pour rejoindre votre astronef. **Rendez-vous au 97**.

74

Vous allez vous installer à une table tous les deux avec une bouteille et deux verres. Tout en buvant, il vous questionne :

« Alors, qu'êtes-vous venu faire sur DH6?

- Eh bien, disons que je m'éloigne un peu d'un système devenu trop sécuritaire et trop... envahissant.
- Un peu comme nous tous ici. Et ça fait longtemps que vous êtes là?
- Non, j'arrive juste, répondez-vous en sirotant la boisson à la teinte ambrée. »

Vous vous étiez préparé à un tord-boyaux de derrière les fagots et finalement, vous dégustez une fameuse boisson sucrée et très douce.

« Quelle est cette boisson ? C'est moins dégueux que ce que j'ai pu boire ailleurs.

- Vous aimez ? C'est ce qu'on donne aux clients pour les inciter à consommer : cette boisson est tellement douce qu'ils ne sentent pas l'alcool et on obtient d'eux ce qu'on veut. Mais reprenez donc un verre.

Vous êtes bien installé sirotant ce breuvage fort appréciable, et reluquant les répétitions du spectacle de ce soir, alors vous décidez de rester encore un peu. Dans ce cas, **rendez-vous au 38**. Si vous n'êtes pas venu pour cela et préférez poursuivre votre enquête en un autre lieu, **rendez-vous au 44**. Si vous commencez à chanceler tellement vous avez faim, **rendez-vous au 14**.

75

- Je suis vraiment désolé mais je suis contre ce genre de manifestation de violence qui engendrera plus de morts qu'elle ne résoudra de problèmes. »

La déception se lit sur le visage de tous les membres de la tribu. Vous en êtes

presque troublé mais votre décision est prise. Aussi souhaitez-vous partir assez rapidement :

« Puis-je récupérer mes affaires?

- Elles ont été détruites.
- Comment ça, détruites?
- Nous les avons brûlées. Elles comportaient des objets d'origine humaine. En guise de compensation, voici un oviraptor, une lanterne et un manriki gusari.
- Un quoi???

Un homme arrive avec une chaîne équipée d'une petite masse de métal à chaque extrémité. Il vous fait une courte démonstration de son arme servant à frapper, saisir et pouvant être lancée sur son adversaire. Vous la manipulez un peu et lorsque vous vous estimez prêt, vous sautez sur l'oviraptor, arme à la main, saluez vos nouveaux camarades (que vous ne reverrez sans doute jamais) et foncez vers le village. La nuit vous est favorable et vous avancez discrètement dans les rues désertes.

Vous pénétrez subrepticement dans le Pistolero, et grimpez immédiatement au premier étage comme indiqué par la cheffe de la tribu. En haut de l'escalier, votre lanterne vous révèle trois portes de chambre alignées. Pour laquelle allez-vous opter ? Si vous pensez que Brennan se trouve dans la première chambre, **rendez-vous au 4**, si vous optez plutôt pour la deuxième, **rendez-vous au 28** ou pour la troisième, **rendez-vous au 47**.

76

L'ivrogne étant seul dans son coin, de nombreux tabourets sont à portée de main et vous en prenez un. Vous tentez une nouvelle fois une approche débonnaire :

« Alors, ça réchauffe, une boisson comme celle-là.

- (...)
- C'est marrant, je ne connaissais pas du tout cette liqueur.
- (...)
- On n'en trouve que sur cette planète?

Pour seule réaction, l'homme vous lance un formidable coup de coude qui vous casse net le nez. Vous n'avez rien vu venir. La seule pensée qui vous vienne à l'esprit est : comment un homme aussi saoul peut-il être aussi rapide et puissant? Pendant que cette pensée atteint votre cerveau, le poing de l'ivrogne atteint votre mâchoire, puis votre tempe avec une violence inouïe. Une fois allongé sur le sol, vous entendez vaguement une voix que vous ne reconnaissez pas : « On l'avait pourtant prévenu » avant de pousser votre dernier soupir.

77

La saveur de la victoire est comparable à celle d'une bière bien fraîche en pleine canicule sur la planète Xyrok. Or, si vous étiez sur la planète Xyrok en pleine canicule, vous reprendriez une autre bière bien fraîche. C'est pourquoi vous déposez deux rubis sur le pupitre exprimant ainsi votre désir de rejouer

(et accessoirement, de regagner). Maître Gobelet sort de sa poche deux rubis et se remet à faire danser ses gobelets un poil crispé. Vous attendez leur complète immobilisation avant d'émettre votre choix. Misez-vous sur le premier? Dans ce cas, **rendez-vous au 34**, si vous lui préférez le second, **rendez-vous au 81**, ou le troisième, **rendez-vous au 41**.

78

- Je cherche effectivement une arme, avouez-vous au spécialiste.
- Donc, j'ai for-cé-ment ce qu'il vous faut, annonce-t-il enthousiaste. Si vous cherchez une putain de carabine double-canon pour flinguer les méga-lézards dans un safari, j'en ai ici des parfaites pour seulement trois rubis.
- Intéressant...
- Sinon, dit-il sur le ton de la confiance, si votre cible n'est pas un ovirupt-machin (enfin, un méga-lézard) ; si par exemple, vous voudriez vous défendre contre un homme de mauvaise fréquentation... Mais attention, je n'ai jamais dit qu'il y avait ici des gens peu fréquentables!
- Bien entendu...
- Donc dans ce second cas, je vous conseille plutôt un revolver léger et maniable pour la somme dérisoire de deux rubis.

Notez l'arme ou les armes que vous acquérez et l'argent en moins, puis poursuivez votre enquête en **vous rendant au 44**, ou allez manger un morceau en **vous rendant au 14**.

79

Vous choisissez de lui laisser l'initiative du tir, et au moment où il commence à presser la détente vous roulez sur votre droite en tendant votre arme vers Brennan. Mais avant même d'avoir pressé la détente, une douleur foudroyante vous brûle l'épaule pendant le retentissement d'un coup de feu au point que vous en lâchez votre arme. Il vous a touché. Vous vous cabrez de douleur sur le sol pendant qu'il s'approche de vous d'un regard neutre et vous tire une seconde balle dans la tête.

Votre aventure se termine brutalement et tristement. Vous avez à peine eu le temps de réaliser que vous perdiez la vie tellement le duel a été rapide. Mais au final – et ceci est plus important que votre modeste vie de samourai galactique – un dangereux criminel court toujours.

80

Alors que la nuit commence à tomber, vous prenez place à bord d'un train de bonne facture : tout l'intérieur est fait de bois massif, comparable à de l'acajou ; rien à voir avec les véhicules modernes moulés dans des matériaux dont la recette vous est totalement inconnue. Une chose remarquable est le silence quasi absolu du déplacement de l'engin. Bien qu'il soit massif, on n'entend que le son feutré des roues sur la voie. Cela vous remet à l'esprit un

passage lu sur l'écran de la station du haut plateau :

Le magnétisme de cette planète est tellement puissant que l'énergie tellurique captée permet notamment de faire avancer des trains et se substitue aux énergies traditionnellement utilisées par l'homme. Le procédé de captation utilise des mégalithes – souvent des menhirs – disposés en des endroits très précis, qui agissent tels d'énormes aiguilles d'acupuncture plantées dans le sol et sont capables de recevoir l'énergie qui circule en circuit fermé. Des éléments métalliques (câbles, filins, rails...) sont ensuite enfoncés au cœur de ces antennes et transportent cette énergie là où elle est nécessaire.

Les autres passagers sont tous humains, sinon humanoïdes. Votre voisin, par exemple, semble humain, à ceci près qu'il est dépourvu de nez et semble respirer grâce à deux petits orifices situés sur le dessus du crâne. La descente se fait sans encombre et le train s'arrête au cœur d'un cromlech directement sous un immense dolmen. Vous descendez du train en suivant les autres voyageurs qui semblent savoir où aller ; en fait, ils suivent les lanternes qui fraient un parcours de semi-pénombre dans l'obscurité de la nuit. En quelques minutes, vous arrivez dans le village sauvé lui aussi de l'obscurité par une poignée de lanternes. La zone la plus éclairée est celle par laquelle vous arrivez en ville : le quartier des hôtels. Cela tombe magnifiquement bien, car à cette heure avancée, vous rêvez d'un matelas confortable. Trois hôtels s'offrent à votre choix. *L'Excelsior* – une belle et grande bâtisse bardée de bois peint en blanc. De l'autre côté de la rue, vous découvrez *le Pistolero* – un établissement visiblement plus modeste. Enfin, plus en retrait au fond de la rue, se trouve *le Mendiant* – un hôtel visiblement peu entretenu. Sur quoi votre choix va-t-il se porter? Si vous souhaitez vous diriger vers *le Mendiant*, **rendez-vous au 18**, si vous lui préférez *le Pistolero*, **rendez-vous au 40**, si enfin, vous préférez dormir à *l'Excelsior*, **rendez-vous au 58**.

81

Vous pointez un doigt peu assuré vers le second gobelet. L'homme – lui aussi bien lancé dans le jeu – ne s'encombre pas de suspense et découvre le contenu du gobelet désigné. Vide. Il soulève ensuite le troisième gobelet pour vous montrer le jeton. Dépité, vous ne pouvez que regarder ce minable voleur, ce détrousseur de touristes mettre la main sur les rubis mis en jeu. Retranchez deux rubis de vos possessions. **Rendez-vous au 66**.

82

- Non merci, je ne bois jamais de boissons extraterrestres car elles me donnent des ballonnements.

L'argument manque un peu de classe mais c'est le seul qui vous soit venu à l'esprit et il vous permet de justifier votre refus.

« Allez, beau brun, bois pour nous faire plaisir et on te dorlotera personnellement en cas de petit souci digestif.

- C'est très gentil mais je n'ai pas soif, de toute façon. »

Devant votre refus catégorique, les femmes s'éloignent de vous et retournent s'accouder au bar en attendant d'autres clients plus coopératifs.

Si vous ne voulez pas laisser partir une bonne occasion d'en apprendre plus sur Brennan et vous acceptez de boire cet étrange breuvage de bonne grâce, **rendez-vous au 50**. Si vous maintenez votre refus et allez visiter un autre endroit, **rendez-vous au 44**. Si vous avez les crocs et décidez d'aller chercher à manger, **rendez-vous au 14**.

83

Vous sautez sur le dos de l'animal et vous lancez à la poursuite de votre adversaire. Il ignore probablement qu'un samouraï est formé en bajutsu (l'art du combat à cheval) et grâce à une monture très réactive, vous vous retrouvez tous deux au coude à coude. Vous déchiffrez son visage soucieux et agacé par votre maîtrise de l'animal. Si vous souhaitez donner un coup de rennes supplémentaire pour prendre la tête, **rendez-vous au 33**. Si vous êtes préoccupé par la présence des armes et souhaitez rester à sa hauteur pour garder un œil sur lui, **rendez-vous au 95**.

84

« La misère! Qu'est-ce qui t'a pris de te procurer cette grosse carabine?! Tu es venu pour chasser l'oviraptor ou quoi? Trouve vite un revolver. Si tu veux, je t'échange le mien contre ta vieille carabine. »

Si vous acceptez cet échange, notez le changement d'arme.

Rendez-vous au 20.

85

Vous vous dites qu'il serait quand même dommage de quitter cette planète sans avoir mis les pieds au strip club. Donc, vous vous dirigez vers cet établissement au nom évocateur de *Fessier galbé*. Un panneau, à l'entrée du club annonce le programme du soir. Dommage, c'est encore le matin, mais l'enquête n'attend pas et il sera toujours temps d'y aller ce soir.

Vous entrez donc dans une grande pièce sombre dont le peu de lumière se focalise sur une scène où une danseuse légèrement vêtue travaille sa chorégraphie. Apparemment, elle est seule ici, mais avec l'obscurité, vous ne voyez pas bien loin. Soudain, une voix retentit :

« On est fermé. »

Cette voix grave émane des profondeurs du club où semble se profiler une silhouette petite et trapue. Si vous estimez devoir faire preuve de discrétion durant l'enquête et désirez partir afin de poursuivre l'enquête ailleurs, **rendez-vous au 44**. Si vous désirez partir pour chercher quelque chose à manger car on doit bien approcher de midi, **rendez-vous au 14**. Si, au contraire, vous souhaitez rester et tenter le coup du « Vous cherchez un barman? », **rendez-vous au 57**.

86

Suivant votre intuition, vous désignez le troisième gobelet en affichant l'air de celui qui sait ce qu'il fait. Malgré cette confiance affichée, vous sentez une goutte de sueur froide perler sur votre tempe. La courte hésitation marquée par l'homme aux gobelets vous autorise à quelque espoir. Ce dernier dirige le doigt vers le gobelet désigné et l'incline afin de voir son éventuel contenu. Et il y a un contenu : le jeton s'y trouve! Vous levez le poing en l'air en signe de victoire et lâchez un retentissant « Hourra! » avant de vous ressaisir et d'empocher les quatre rubis posés sur le pupitre. Pensez à en rajouter deux à vos possessions. Sans attendre que vous partiez, l'homme à la clochette sort deux autres rubis de sa poche et les pose sur le pupitre, et propose avec un air plus sérieux qu'à l'accoutumée : « Vous rezouez? ». Si vous vous sentez dans un jour de chance et que vous souhaitez *rezouer*, **rendez-vous au 10**. Si vous souhaitez rester sur une victoire, **rendez-vous au 63**.

87

Vous programmez votre vaisseau pour se rendre au pénitencier de la Sécurité Interstellaire. Vous décidez de prendre un repos bien mérité pendant que votre *chargement* a peut-être trouvé le sommeil dans sa chambre.

A votre tour, vous fermez les yeux en glissant vers le sommeil du juste avec la satisfaction du devoir accompli. Voici une belle victoire à taux plein pour laquelle votre hiérarchie saura certainement vous récompenser. Vous allez faire remonter votre cote de quelques bons points. Bon retour et encore bravo.

88

Tandis que votre main droite plonge vers le fusil, votre main gauche plonge dans votre poche intérieure à la recherche de la bouteille de liqueur que vous jetez immédiatement en direction de votre adversaire. Ce dernier est surpris de voir ce projectile inattendu. Vous profitez de la demi-seconde d'hypnose ainsi créée pour lui loger une balle entre les deux yeux. Une fois l'homme effondré, vous quittez les lieux rapidement devant une foule silencieuse et abasourdie par votre victoire. **Rendez-vous au 26**.

89

Vous enfilez votre sac à dos toujours prêt pour un départ précipité, vous chargez votre arme et quittez votre chambre d'hôtel au pas de course. Si vous avez loué un oviraptor et décidez de l'employer pour fuir, **rendez-vous au 17**. Si vous n'avez pas loué d'oviraptor, ou ne souhaitez pas l'utiliser, **rendez-vous au 25**.

90

Vous pointez votre arme vers votre adversaire, mais les secousses de la course vous gênent pour viser et vous tirez beaucoup trop haut. Soudain, le projectile de votre adversaire vous percute en plein foie et vous vous effondrez de l'oviraptor en une souffrance intense. Du coin de l'œil, il vous semble remarquer que les spectateurs installés dans les tribunes se sont tous levés. Le dernier soupir que vous poussez souffle de la poussière ocre sur l'arène.

91

Vous êtes vous-mêmes surpris par l'élan de sympathie que déclenchent en vous ces individus et vous vous dites qu'ils méritent bien un coup de main. En outre, ce coup de main peut être réciproque puisque cet appui massif pourrait être déterminant dans l'arrestation de Brennan. Sur un ton quelque peu emphatique, vous leur annoncez :

« Entendu. Je vais vous aider.

- Merci à vous, répond la cheffe.
- De quelles armes disposez-vous?
- De manriki gusari.
- ???

Un homme arrive avec une chaîne équipée d'une petite masse de métal à chaque extrémité.

- En gros, je suis le seul à disposer d'une arme à feu.
- Non, vos n'en avez plus, nous avons brûlé vos affaires. Les objets d'origine humaine sont malsains.

Le guerrier vous fait une courte démonstration de son arme servant à frapper, saisir et pouvant être lancée sur son adversaire. Vous la manipulez un peu et malgré l'archaïsme de l'objet, vous le trouvez potentiellement efficace. Mais pas assez face à une arme à feu. Il faudra jouer sur l'effet de surprise et l'effet de masse. Vous leur proposez :

« Au vu du grand nombre de membres de votre tribu et du faible nombre d'habitations, je pense que nous devrions constituer des binômes et chaque binôme attaquera simultanément et de nuit un bâtiment.

- Et quand interviendrons-nous?
- Pourquoi pas cette nuit?

Un brouhaha d'enthousiasme vous répond. Ce qui est bon signe.

- Merci à toi, noble guerrier, répond la cheffe de la tribu. Pour te faire honneur, je te propose de faire équipe avec mon fils ou ma fille, dit-elle en désignant les deux jeunes personnes qui l'entourent.

Le fils est un jeune homme élancé et athlétique au regard sombre et probablement au sang chaud. La fille est une jeune beauté incroyablement sculpturale. Vous chassez prestement les pensées qu'elle vous inspire puisque ces gens semblent capables de sonder les esprits. Vous risqueriez fort de les offenser. Si vous optez pour le jeune guerrier au regard noir, **rendez-vous au 59**. Si vous lui préférez la sublime jeune fille, **rendez-vous au 13**.

92

Vous optez pour la porte suivante et tombez sur une femme qui hurle « A l'agression! ». Vous n'avez pas le temps de la rassurer et quittez précipitamment sa chambre pour accéder à la troisième, probablement la bonne. Mais ce projet s'avère inutile car la troisième chambre s'est déjà ouverte et John Brennan – tout juste sorti du sommeil et réveillé par ce grabuge – a fait irruption. Un flingue contre un manriki gusari peut sembler peu équilibré mais en misant sur des réflexes amoindris de Brennan en période de réveil, vous lancez votre arme. Lancez 1D3 à l'adresse suivante : <http://dicelog.com/dicefr> pour connaître l'issue du duel improvisé. Ou adaptez 1D6 que vous avez sous la main (ex : 1 ou 2 = 1 ; 3 ou 4 = 2 ; 5 ou 6 = 3). Si le résultat est 1 ou 2, **rendez-vous au 100**. S'il est 3, **rendez-vous au 51**.

93

Prenant à bras le corps un courage que vous ignoriez jusqu'à présent, vous plongez vers le sol en effectuant un tir en contre-plongée, qui vient se loger dans la gorge de Brennan avant de finir sa course en débouchant par le sommet de la nuque. Le corps du criminel s'effondre lourdement sur le sol. Vous saisissez le corps encore chaud de Brennan et le déposez dans ce qui devait être sa chambre pour le trajet du retour.

Rendez-vous au 71.

94

- Si tu es prêt, moi aussi.
- OK, alors allons-y.

Brennan enfle son sac à dos et glisse son revolver dans son holster. Vous empruntez tous les trois un train qui vous mène jusqu'au haut-plateau où sont parqués les vaisseaux. Vous éprouvez un plaisir presque émouvant en constatant que votre montre réagit à nouveau une fois l'emprise de ce réseau tellurique éloigné. Grâce à elle, vous faites venir votre vaisseau jusqu'au spatioport où vous vous rendez tous les trois. La porte latérale s'ouvre pour vous permettre d'y prendre place.

Mais au moment de s'engager dans le vaisseau, John Brennan a un temps d'hésitation. Au même moment vous apercevez un petit logo de la Sécurité Interstellaire dans l'embrasure de la porte. Vous vous dites que vous auriez peut-être dû attendre la nuit pour partir.

Si vous décidez de lui demander ce qui se passe tout en assurant une bonne prise sur votre arme à feu, **rendez-vous au 8**. Si vous préférez le braquer immédiatement avec votre arme **rendez-vous au 11**.

95

Un énorme nuage de poussière ocre est généré par les deux reptiles galopant

côte à côte. Tandis que vous concourez tous deux de front, vous voyez votre adversaire tendre sa main vers le fusil qui équipe son oviraptor. Si vous profitez de ce moment d'instabilité pour tenter de le désarçonner, **rendez-vous au 49**. Si vous préférez dégainer vous aussi et lutter arme contre arme, **rendez-vous au 19**.

96

Il vous semble impossible de quitter ce village sans avoir caressé les quelques plaisirs de cet endroit aux charmes trop rares ; aussi décidez-vous d'enquêter au lupanar, joignant ainsi l'utile à l'agréable. Quand vous franchissez le seuil de l'établissement, vous avez l'impression de pénétrer un bar miteux sans fioritures, hormis les trois jolies femmes qui s'approchent de vous avec un regard emprunt de lubricité qui en dit long sur leurs projets à votre égard. Dans leur démarche – qui se veut séductrice sans doute – elles dandinent leur croupe d'une manière qui vous rappelle les gallinacées de votre bonne vieille Terre. Deux d'entre elles viennent s'accouder sur vos épaules, tandis que la troisième vous tend un verre d'un breuvage légèrement rose et *a priori* fort appétissant. En essayant de ne pas vous laisser décontenancer, vous entamez le dialogue :

« Mesdames, bonjour, je suis nouveau ici et... »

Vous êtes interrompu par la douce imposition sur vos lèvres de l'index de la troisième femme qui vous dit :

« On sait que vous êtes nouveau ici, on connaît tout le monde. Sachez simplement qu'en entrant ici, il est de coutume de prendre un verre qui rend heureux ».

Et elle vous tend le verre à la boisson rose. Par souci d'intégration (et il est si doux de se laisser aller à la douce voix de l'hôtesse), vous acceptez ce *verre qui rend heureux*, **rendez-vous au 50**. Ou, par souci de précaution, vous préférez le refuser ; dans ce cas, **rendez-vous au 82**.

97

Vous avez bien essayé de mener votre mission à bien et vous êtes certes parvenu à mettre hors d'état de nuire un dangereux gangster. Mais la mise à mort n'entre pas dans vos attributions. Et il n'est jamais très plaisant de priver de vie un être humain, aussi minable soit-il. C'est donc avec une grande amertume et une sorte de déprime que vous ramenez le corps sans vie de John Brennan. Cette mission partiellement réussie a comme un goût d'inachevé.

98

Un savant mélange de chance et de réflexe martial vous permet d'éviter le tir. Alors que votre adversaire est encore sous le coup de la surprise, vous dégainez et lui tirez une balle dans la tête. L'homme s'écroule tandis que l'animal poursuit seul une course désormais inutile. Après l'échange tonitruant

de coups de feu, la foule abasourdie par votre victoire semble particulièrement silencieuse. Vous profitez de la surprise de la foule pour quitter les lieux. A votre surprise, les gens jouent le jeu et vous laissent partir. **Rendez-vous au 26.**

99

L'homme vous guide à travers des huttes vers une femme qui semble être le chef de ce qui ressemble fort à une tribu. Elle est entourée d'un jeune homme et une jeune fille, tous deux d'une beauté sculpturale : de toute évidence ses enfants. D'autres membres de leur clan sont installés un peu plus loin. Tous sont tatoués de la tête aux pieds et tous fixent leur regard sur vous.

« Soyez le bienvenu chez les Bahamatsu, annonce-t-elle.

- Merci pour cet accueil chaleureux, répondez-vous en vous massant la nuque et en reluquant soigneusement la voluptueuse poitrine de la donzelle.
- Nous avons la faculté de sonder les esprits. Aussi, nous savons qui vous êtes et ce que vous cherchez. Nous connaissons aussi vos qualités d'homme et de guerrier. Vous êtes bien entraîné. De plus, vous semblez être en conflit avec les humains qui occupent notre planète depuis déjà trop longtemps. Ces humains sont tous mauvais. Nous savons d'ailleurs que l'homme que vous recherchez loge au premier étage de l'hôtel *le Pistolero*. Un homme mauvais parmi les mauvais.
- L'échantillonnage d'humains que vous avez ici est effectivement une image assez désastreuse de notre espèce.
- Nous pensons que c'est Bahama qui vous envoie comme libérateur. Nous avons besoin d'un homme comme vous pour chasser les humains de cette planète qui ne les concerne pas. Car vous avez la triple compétence de bien connaître les humains, de connaître l'art de la guerre et d'être l'ennemi de ceux qui peuplent et souillent injustement notre planète.
- (...) groumphh!
- Alors, acceptez-vous de nous aider à les chasser?

Si vous acceptez de les aider et de profiter du feu de l'action pour coffrer John Brennan, **rendez-vous au 91**. Si vous ne désirez pas vous encombrer de cette tribu et préférez profiter de cette petite retraite pour vous préparer une opération commando en solo, **rendez-vous au 75**.

100

Brennan est encore sous l'emprise du sommeil et ne parvient à pointer son arme assez vivement ; votre manriki gusari le percute en plein front et l'homme s'effondre lourdement sur le parquet. Vous le chargez, inconscient, sur l'oviraptor et vous dirigez au galop vers le spatioport. **Rendez-vous au 87**.

Vous optez pour la première porte et tombez sur un vieil homme réveillé en sursaut qui commence à s'agiter dans son lit : « Mais qu'est-ce qui vous prend, vous êtes fou? ». Vous n'avez pas le temps de donner plus d'explications et quittez précipitamment sa chambre pour accéder à la troisième, sans doute la bonne. Mais ce projet s'avère inutile car la troisième chambre s'est déjà ouverte et John Brennan – tout juste sorti du sommeil et réveillé par ce grabuge – a fait irruption. Un flingue contre un manriki gusari peut sembler peu équilibré mais en misant sur les réflexes amoindris de Brennan en période de réveil, vous lancez immédiatement votre arme. Lancez 1D3 à l'adresse suivante : <http://dicelog.com/dicefr> pour connaître l'issue du duel improvisé. Ou adaptez 1D6 que vous avez sous la main (ex : 1 ou 2 = 1 ; 3 ou 4 = 2 ; 5 ou 6 = 3). Si le résultat est 1 ou 2, **rendez-vous au 100**. S'il est 3, **rendez-vous au 51**.