**Chair humaine entre les Dents du Chien**

**Norjane**

Les PJ sont convoqués par le major MacLambert dans une salle de briefing qui n'est pas sa salle habituelle ("personnelle"), mais une des salles de briefing dites "stratégiques", employées pour les missions faisant partie d'opérations d'ampleur impliquant de nombreuses équipes de MEGA envoyées en même temps sur le terrain pour des objectifs en rapport les uns avec les autres (ou avec un objectif plus important) : par exemple lors d'opérations multiples menées lors d'une guerre interstellaire majeure ou d'une importante perturbation du continuum affectant des pans d'univers, voire des univers entiers. Là, plusieurs salles de briefing de taille normale sont agencées autour d'une ou plusieurs salles de grande taille pouvant servir au briefing de centaines de MEGA, et d'une salle opérationnelle dans laquelle les majors ayant des équipes sur le terrain peuvent avoir une vue d'ensemble de l'évolution des opérations, afin de mieux coordonner leurs moyens.
Alors que les PJ attendent depuis quelques minutes devant la porte fermée de la salle de briefing où ils ont rendez-vous, MacLambert arrive d'un pas pressé, l'air à la fois soucieux et agacé, avec sous le bras un épais dossier papier. S'il n'entre pas dans ses habitudes d'être en retard à un briefing (ce qui devrait étonner les PJ), l'utilisation préférentielle des supports informatiques n'en fait pas non plus partie (c'est d'ailleurs l'une des raisons pour laquelle MacLambert est considéré, indépendamment de ses compétences unanimement reconnues, comme un major "vieux jeu" ; et comme il est l'un des représentants emblématiques de la Terre au sein de la Guilde, cette image colle souvent malgré eux à l'ensemble des MEGA terriens).
D'un geste nerveux, il déverrouille la porte de la salle et fait signe aux PJ d'y prendre place après les avoir brièvement salués sans défroncer les sourcils : décidément, il doit se passer quelque chose de grave.

Sans perdre de temps, MacLambert entre dans le vif du sujet en exposant aux PJ la situation politique actuelle au sein de l'Amas des Dents du Chien.
L'Amas des Dents du Chien est un amas extérieur (à l'AG) de quarante systèmes stellaires, tous indépendants, certains ayant des relations avec l'AG, d'autres étant en développement constant.
Il est notoirement convoité par l'un de ses puissants voisins, l'Union d'Harrax (une entité AG). Il existe donc un traité *(Traité de Boskas)* dont les signataires (plusieurs autres entités AG) s'engagent à garantir l'indépendance de l'Amas et à le protéger contre toute tentative d'annexion par Harrax. Parmi les signataires du traité figure la puissante Fédération Cretonnienne (grande rivale de l'Union d'Harrax, dont la sépare l'Amas des Dents du Chien).
Des bruits de bottes insistants ces derniers temps dans l'Union d'Harrax laissaient craindre une tentative d'invasion de l'Amas. La Fédération Cretonnienne a brusquement et à la surprise générale lancé une opération de grande envergure et ses forces militaires, les chevaliers cretonniens, ont envahi l'Amas sans coup férir, officiellement pour le protéger des velléités colonialistes de l'Union d'Harrax (et suite à de prétendues demandes de la part de certains mondes de l'Amas) ; mais dans les faits, la Fédération a purement et simplement annexé l'Amas entier, violant de ce fait les engagements pris lors de la signature du traité de Boskas.
Certains mondes de l'Amas se disent satisfaits de rejoindre la Fédération Cretonnienne, d'autres ne le sont visiblement pas, d'autres encore ne savent pas qu'ils ont été annexés (puisque ce sont des mondes primitifs sans contacts avec la société galactique).
L'Union d'Harrax roule des mécaniques et menace à son tour d'intervenir (toujours prétendument à la demande de certains mondes de l'Amas) pour libérer l'Amas de son envahisseur violeur de traité.
Bref, la situation est dangereuse, explosive même, et tandis que l'AG discute de l'opportunité d'envoyer ou non des troupes de la Garde Galactique comme force d'interposition, la Guilde a décidé de rapatrier la plupart de ses équipes présentes dans l'Amas (mais également d'en envoyer d'autres sur place pour analyser la situation). D'où la cellule de crise stratégique actuelle.
Pour la plupart des équipes qui se trouvaient dans l'Amas, rejoindre Norjane n'aura été qu'une formalité. Mais certaines se sont retrouvées coincées (coupées de leur point de transit par l'arrivée et l'avancée fulgurante des chevaliers cretonniens et sans moyen d'en créer un nouveau, par exemple, ou capturées par les Cretonniens).
La mission des PJ est de retrouver et de ramener l'une de ces équipes qui manque à l'appel.

L'équipe à secourir est constituée de quatre MEGA talsanits :
- Silverano Preacher
- Marianne Rossberg
- Félix De Almeida
- John Maynard
Ils se trouvaient en mission sur Boracilar, l'une des planètes de l'Amas, un monde balkanisé de NT 4 (équivalent de l'Europe du XVIIème siècle) mais dont certains pays avaient quelques contacts commerciaux avec la société galactique. La population locale est de type talsanit (mais avec de grands yeux adaptés au manque de lumière), et ils se sont donc fait passer pour des autochtones. Leur mission, sur laquelle MacLambert ne s'étend pas, était d'enquêter dans les sphères du pouvoir de certains des pays ayant des contacts extra-planétaires pour ramener les preuves d'une éventuelle machination politique visant à amener l'Union d'Harrax à intervenir sur place à la demande des autorités (première étape avant une annexion). Il est manifeste que vue la tournure prise par les évènements, l'intérêt de cette mission est passé au second plan. Mais l'équipe n'a pas donné signe de vie depuis l'invasion cretonnienne.

**Boracilar**

Après un passage par le service M pour s'équiper, les PJ se transitent vers Boracilar, sur les traces des disparus.
Preacher et ses coéquipiers se sont transités à Coxeige, la capitale du Giporal, l'un des principaux États de Boracilar. Le point de transit (le seul de la planète, situé sous la cave d'une maison particulière) y est entretenu par un résident, Jafalber Léonos, qui sait que les MEGA disparus étaient partis pour Taraxueb, la capitale de la Trangetie, pays voisin (et rival). Or les Cretonniens ont pris pied sur Boracilar en débarquant à Taraxueb...
D'après les estimations de Léonos, l'équipe de MEGA aurait dû atteindre Taraxueb un ou deux jours grand maximum avant le débarquement des troupes cretonniennes.
La plupart des habitations giporaliennes et trangetiennes se composent d'un rez-de-chaussée solidement bâti avec peu d'ouvertures, faisant office de grange et d'écurie, et d'un sous-sol d'habitation pouvant parfois s'étendre sur plusieurs niveaux, car les violents incendies qui ravagent ces pays pendant les longs mois d'été ont longtemps forcé les populations à chercher refuge sous la surface du sol. Ce n'est que depuis quelques siècles qu'on commence à construire des bâtiments à nombreux étages (tels que l'imposant palais royal à Taraxueb).

Depuis l'arrivée des Cretonniens, le Giporal a fermé sa frontière montagneuse avec la Trangetie et placé ses troupes en état d'alerte autour des principaux points de passage entre les deux pays. Quelques engins aériens cretonniens effectuent de temps en temps des survols du territoire giporalien, mais pour l'instant ni les Cretonniens ni leurs alliés trangetiens n'ont réalisé d'incursions terrestres dans le pays. Il n'y a plus de malles de poste assurant la liaison entre les deux capitales, et la circulation de Coxeige vers les bourgs frontaliers est réduite : la prochaine diligence ne partant pas avant plusieurs jours, les PJ devraient, pour ne pas perdre de temps, se procurer des singauds (l'équivalent local du cheval, aux longs poils et qui va l'amble), et éventuellement une voiture attelée, selon la couverture qu'ils auront adoptée.
Passer la frontière par la route ne sera pas possible. Mais certains habitants de villages frontaliers connaissent des pistes traversant la montagne, utilisées par les contrebandiers : les PJ pourront emprunter l'une d'elles, soit en rétribuant suffisamment grassement un local pour qu'il les guide, soit en obtenant l'information lors d'un transfert. Une éventuelle voiture devra être laissée derrière, et même les singauds auront du mal à passer.

La Trangetie est devenue une terre de contraste : des véhicules et des engins agricoles tirés par des singauds croisent sur les routes des engins blindés et des aéroglisseurs cretonniens, et les troupes royales semblent se préparer à la guerre avec le Giporal, fourbissant cuirasses et mousquets. Mais quel que soit leur NT, toutes ces armes sont potentiellement meurtrières, et les PJ doivent se montrer prudents, car cette effervescence militaire s'accompagne d'une chasse aux espions giporaliens : or ils viennent de la direction de la frontière, leurs singauds ont probablement des harnais de type giporalien, et eux-mêmes ont l'accent de Coxeige (sauf s'ils ont pris le temps d'apprendre l'accent trangetien, par exemple par hypnoéducation linguistique avec les appareils de la salle de transit de Coxeige).
Si les PJ sont capturés par les troupes trangetiennes pour des soupçons d'espionnage, selon l'endroit où ils seront pris, on les enfermera, soit dans un bâtiment un peu solide et facile à fermer et garder (une grange, une cave), soit dans la geôle d'un poste de police ou dans la cave d'un bâtiment administratif (genre mairie), soit dans une vraie prison. Ils seront conduits pour interrogatoire par un officier suffisamment gradé vers la ville la plus proche. S'ils révèlent qu'ils viennent d'outre-monde, les Trangetiens les confieront aux Cretonniens, qui disposent de moyens plus efficaces pour les surveiller et les faire parler (mais n'avaient pas prévu de se retrouver avec des prisonniers outre-mondiens et en seront probablement plus ou moins embarrassés).
Libres ou prisonniers, les PJ finiront par arriver à Taraxueb.

**Taraxueb**

Avec ses 600.000 habitants (sans compter les villages des faubourgs, les camps militaires alentour, et les forces cretonniennes d'occupation), Taraxueb est la ville la plus peuplée de tout Boracilar. Faute d'un plan d'urbanisme efficace, ses rues sont étroites, tortueuses et encombrées, les passages entre les bâtiments bas (il n'y a que très peu d'immeubles à étages) sont innombrables, et il est extrêmement facile de s'y perdre ou d'y tomber dans un guet-apens. Corollaire : il est aussi extrêmement facile de s'y cacher et d'y échapper à d'éventuelles recherches policières.
Bien entendu, y retrouver quatre MEGA (dont on n'est finalement même pas sûr qu'ils s'y trouvent bien) revient à chercher une aiguille dans une botte de foin. De plus, poser trop de questions (en particulier au sujet d'"hommes des étoiles") risque d'attirer l'attention des autorités ou des Cretonniens sur les PJ.

À force de persévérance, les PJ parviennent à retrouver la trace des quatre disparus dans une hostellerie huppée d'un beau quartier, "La treille dorée", située non loin du palais royal, où ils ont séjourné. En posant les bonnes questions aux bonnes personnes, on a fini par les orienter vers une fille de cuisine de l'hostellerie, Davarnie, qui pourra leur confirmer que quatre voyageurs dont la description correspond à celle des MEGA recherchés y étaient descendus deux jours avant l'arrivée des Cretonniens, que deux d'entre-eux (De Almeida et Maynard, selon les descriptions qu'elle fait d'eux) ont été arrêtés par les chevaliers cretonniens à proximité du palais, que les chevaliers sont ensuite venus fouiller leurs chambres à l'hostellerie et ont découvert le troisième (Preacher) mort dans sa chambre, et que la femme (Rossberg) a réussi à s'échapper dans la foule et n'est pas revenue à La treille dorée.
Les PJ devraient aisément comprendre (ou se douter) que Preacher s'était transféré, raison pour laquelle son corps donnait toutes les apparences de la mort. Mais les chevaliers ont emmené le corps... Or plus le temps passe, et plus l'esprit de son hôte risque de reprendre le dessus sur celui du MEGA : on estime généralement qu'une durée de trois jours constitue une limite critique à ne pas dépasser.
Si les PJ parviennent à fouiller les chambres occupées par leurs collègues (qui sont désormais occupées par des officiers cretonniens), ils pourraient si le MJ le désire y trouver un ou deux gadgets technologiques MEGA, bien entendu camouflés en objets banals, et dissimulés sous une latte du plancher.

Continuant leur enquête, les PJ peuvent apprendre que les Cretonniens emmènent habituellement leurs prisonniers dans un caravansérail en périphérie de Taraxueb. Quant au corps de Preacher, personne ne sait où il est : probablement dans une fosse commune quelconque.

Marianne Rossberg et Silverano Preacher (en transfert) ont repéré les PJ depuis quelques temps déjà et ont fini par se douter qu'ils sont eux aussi des MEGA. Ils entrent en contact avec eux (c'est probablement Rossberg qui s'y colle, car ils supposent avec raison que les PJ sont à leur recherche et sont donc à même de la reconnaître). Preacher a de plus en plus de difficultés à maintenir le contrôle sur son hôte, et il est urgent de retrouver son corps afin qu'il puisse se rétrotransférer. Cela nécessitera d'aller exhumer les corps dans les fosses communes de plusieurs cimetières, de nuit, et en évitant de se faire repérer par les patrouilles trangetiennes, qui comme tous les indigènes ont une bonne vision crépusculaire, et surtout cretonniennes, qui disposent de moyens de vision nocturne.
Une fois en présence de son corps, Preacher procédera immédiatement au rétrotransfert, et les MEGA se retrouveront donc en compagnie d'un autochtone hébété et ne comprenant pas pourquoi il se trouve de nuit dans un cimetière face à ce qui a tout l'air d'être un mort-vivant fraîchement sorti du tombeau.

Le caravansérail où De Almeida et Meynard ont été emmenés est situé dans un faubourg, à proximité du spatiodrome (où se sont posés les transports de troupes cretonniens). De construction typique, il se compose de bâtiments bas (écuries, granges, entrepôts) entourant une grande cour centrale en grande partie occupée par des massifs fleuris (il s'agit de roses-carêmes, une plante qui (sans être sacrée) revêt une importance symbolique dans la religion monothéiste boracilarienne : le paradis promis aux vertueux a l'aspect d'une vaste prairie couverte de ces fleurs, dont les tiges peuvent dépasser deux mètres de hauteur). La cave servait d'auberge et de lieu d'habitation pour le personnel. Les lieux ont été réquisitionnés par les forces cretonniennes ; les soldats et leurs véhicules occupent le rez-de-chaussée, les prisonniers et les salles d'interrogatoire sont au sous-sol.
Jusqu'à présent, ni De Almeida ni Meynard n'ont réussi à s'évader : ils n'ont pas été sortis de leurs cellules, et leur nourriture leur est apportée par des Trangetiens, qui n'utilisent aucune source lumineuse. Or sans voir sa cible, un MEGA non télépathe ne peut se transférer... Corollaire : si les PJ arrivent les premiers devant leurs cellules avec de la lumière, ils seront certainement victimes de tentatives de transfert de la part des deux prisonniers. Mais avant cela, il leur aura fallu s'introduire dans le caravansérail et pénétrer dans la prison...

Une fois les deux MEGA libérés, il faudra encore ressortir du caravansérail. S'emparer d'un véhicule militaire sera probablement tentant, mais assurément pas discret.

Quoi qu'il en soit, la fuite des PJ et de leurs compagnons les amènera probablement à traverser la cour du caravansérail, car devant l'issue qu'ils comptaient emprunter à l'origine apparait soudain une troupe nombreuse (entre cent et cent cinquante personnes ; si les PJ comptaient sortir ailleurs que par la cour, ladite troupe passe dans la rue à ce moment). En fait de troupe, il semble, si les PJ prennent le temps d'observer, que ce soit plutôt une colonne d'individus sans armes, encadrés par des soldats cretonniens. Il s'agit de personnes de type talsanit, appartenant à diverses espèces, aucun ne semblant être boracilarien...
Il s'agit en fait (mais les PJ ne le sauront que s'ils écoutent (et comprennent !) les discussions entre le sous-officier cretonnien dirigeant la colonne et un officier sorti d'un bâtiment) d'esclaves qui ont été découverts dans un entrepôt voisin par une patrouille cretonnienne (ces malheureux étaient simplement en transit sur Boracilar : les esclavagistes les capturent sur divers mondes de l'Amas des Dents du Chien, les rassemblent à Taraxueb, et les emmènent ensuite vers d'autres mondes où ils sont vendus comme... esclaves (!) à leurs futurs propriétaires). Les soldats les ont libérés (les esclavagistes quant à eux se sont enfuis avant leur arrivée), et ramenés au caravansérail pour qu'ils y soient pris en charge (nourris, éventuellement soignés) avant qu'une solution ne soit trouvée pour les ramener chez eux. Si les PJ comprennent mal le cretonnien (par exemple, parce qu'ils utilisent un tradmod n'ayant pas eu le temps de se constituer une base de données suffisante pour traduire correctement cette langue), des mots comme "esclaves" pourraient les amener à croire que ces malheureux ont été asservis par les militaires, alors que c'est tout le contraire et que les Cretonniens ont l'esclavage en horreur ! Toutefois, il est essentiel qu'ils comprennent leur erreur avant la fin de cette partie du scénario, soit parce qu'un des PNJ MEGA aura mieux compris qu'eux, soit parce que les faits dont ils seront témoins viendront infirmer ce qu'ils croient avoir compris, soit parce qu'ils auront pu échanger avec l'un des esclaves.

Parmi les esclaves, l'un des MEGA (PJ, s'ils connaissent cette espèce, ou PNJ) reconnaîtra plusieurs Hosnatiens (ou alors ils auront eu la présence d'esprit de prendre des clichés pour les ramener à Norjane, et les Hosnatiens seront repérés lors du débriefing). Assez petits (1,60 m en moyenne), trapus, à la peau rouge brique, avec un visage plat dont les traits donnent l'impression d'un perpétuel sourire béat et de grandes oreilles mobiles, ils sont faciles à identifier. Or Hosnat est une planète extérieure en développement constant (toujours dans l'Amas des Dents du Chien) : leur présence ici n'est donc pas normale du tout, puisque par définition, ils devraient encore être cantonnés à leur planète, sans aucun contact avec l'AG. Les esclavagistes se sont très certainement rendus sur leur monde, et le fait qu'il y en ait un certain nombre (une quarantaine) laisse craindre un enlèvement massif : les PJ, une fois les MEGA qu'ils sont venus exfiltrer sains et saufs sur Norjane, sont presque immédiatement envoyés par MacLambert sur Hosnat pour voir ce qui s'y trame (pendant qu'une autre équipe retourne à Taraxueb pour suivre la filière dans l'autre sens, en tentant de découvrir où les esclaves auraient dû être conduits, et qui les avait amenés ici).

**Hosnat**

Les PJ se rendent donc sur Hosnat, mais ils vont devoir le faire en mission Ramsès (c'est-à-dire en transfert permanent, leurs corps restant en stase dans le point de transit). En effet, l'atmosphère locale toxique et corrosive leur imposerait le port d'un appareil respiratoire ET d'une tenue protectrice (toutes choses qui rendent délicates une mission discrète, surtout que dans l'idéal les PJ devraient éviter de se montrer, étant donné qu'ils ne ressemblent pas aux autochtones) ; les autochtones peuvent respirer malgré les micro-organismes atmosphériques pathogènes, contre lesquels leur système immunitaire est normalement efficace, et leur tégument résiste sans problème aux pluies et bruines corrosives locales.

Hosnat, de NT 1, n'est que relativement peu peuplée, l'ensemble de la population (de l'ordre de 200.000 individus) se trouvant rassemblé dans une zone fertile de moins de trois cents kilomètres de diamètre à l'intérieur des terres, entourée de steppes arides et comportant une demi-douzaine de villes dont la population va de dix mille à soixante mille habitants. Le point de transit se situe dans l'une d'elles, Ruppa-nidou, quarante mille habitants. Il est enterré sous la grand-place au centre de la ville (une galerie souterraine dont l'entrée est dissimulée sous le plancher d'une cabane de marchand en bois permettrait en cas de besoin d'y accéder physiquement). Cet emplacement assure en principe aux MEGA un choix assez vaste d'hôtes pour le transfert, puisque la place grouille d'activité du matin au soir (elle est par contre quasiment désertée la nuit).
Les informations sur Hosnat que possède le service A remontent à une mission ethnographique menée il y a plus de deux cents ans, mais les choses ne semblent pas avoir beaucoup changé depuis. Les indigènes sont primitifs (et a priori intellectuellement limités), leur agriculture n'a pas de bons rendements, leurs outils sont simples et pourraient facilement être améliorés, et n'ayant pas domestiqué d'animaux de trait ou de bât, ils ne connaissent pas la roue et leur principale source d'énergie motrice reste leur propre force physique. Leur religion repose sur la vénération d'un panthéon assez classique (déesse terre, dieu de la guerre, etc...), qui seraient descendus des étoiles pour apporter la vie sur Hosnat, créer les indigènes, et leur donner les bases de leur civilisation (le feu, l'agriculture, les villes, etc...). Les croyants qui mènent la vie la plus pure et la plus conforme aux dogmes seront un jour appelés par les dieux qui les raviront à leur existence difficile pour les emporter vers un paradis où la nourriture se trouve en abondance, les maladies n'existent pas, et où aucun travail ni fatigue n'est nécessaire pour subsister. Il va sans dire que, comme devraient le découvrir les PJ, des esclavagistes venus d'outre-planète (à l'origine, des pirates ashvalunns contraints à relâcher sur place pour réparer une avarie) n'ont eu aucune difficulté à jouer sur ces croyances pour se faire passer pour des dieux et enlever des Hosnatiens à la pelle afin d'alimenter un juteux trafic de main d'œuvre vers des mondes qui en font encore usage plutôt que de recourir aux robots...

Ruppa-nidou n'a pas eu directement affaire aux esclavagistes, qui ont pour l'instant cantonné leurs activités à la ville de Par-hippuda, située à environ cinquante kilomètres. Deux indices peuvent orienter les PJ vers cette ville : d'une part, il n'y a plus eu de voyageurs venant de Par-hippuda depuis plusieurs grandes lunes (les révolutions de la plus grande des trois lunes d'Hosnat, qui durent une quarantaine de jours) ; mais les échanges entre cités restant limités (d'autant que sans roue ni bête de trait, donc sans chariot, le commerce entre elles n'est qu'embryonnaire et limité à quelques articles de luxe), cela n'est ni flagrant, ni significatif ; et d'autre part, l'observation nocturne du ciel pendant quelques jours finira par leur permettre de repérer les lueurs émises par un vaisseau spatial se posant, dans une direction qui correspond à celle de Par-hippuda (s'ils n'observent pas le ciel, ils finiront par entendre parler de lueurs étranges dans le ciel qui les mettront sur la bonne piste).

Le voyage vers Par-hippuda devra se faire à pied. Au-delà des terres agricoles entourant les cités hosnatiennes sur une dizaine de kilomètres (et en périphérie desquelles se trouvent quelques villages), s'étendent des prairies vallonnées, avec ça et là quelques bois. Il y a peu de rivières mais beaucoup de mares, d'étangs, et autres étendues d'eau stagnante. Pas de route ni même de piste, pas de village non plus sur l'itinéraire suivi par les PJ (il en existe quelques-uns, cependant). Les voyageurs étant rares, il n'y a pas de brigands ; mais prédateurs et animaux venimeux pourraient agrémenter défavorablement le trajet.

**Par-hippuda**

En périphérie des terres agricoles de Par-hippuda, les PJ découvrent un village abandonné. Pourtant, il devait encore être habité il n'y a pas si longtemps : les cultures ne sont pas envahies par les mauvaises herbes, les volailles errent entre les bâtiments, la nourriture dans les garde-manger commence à peine à se gâter... En examinant le sol autour du village, les PJ pourront déceler les marques du train d'atterrissage d'une navette spatiale, ainsi que quelques déchets laissés par ses occupants (canettes et boîtes de conserve vides, mégots, ce genre de choses).

Par-hippuda elle-même est encore habitée, mais beaucoup moins qu'elle ne devrait l'être (il reste environ deux mille habitants sur place, au lieu de vingt mille). En effet, les esclavagistes, depuis qu'ils ont découvert les croyances locales, enlèvent leurs victimes sans aucune violence, sur la base du volontariat, par groupes d'une quarantaine d'individus (correspondant à la capacité d'emport de leur vaisseau). Si les populations villageoises se laissent aisément baratiner, il y a en ville des personnes (pour la plupart issues des castes dominantes) dont la foi n'est pas aussi aveugle (bien que certains soient prêtres) et qui commencent à interpréter les textes saints au second degré, préférant les petits plaisirs de leur existence actuelle à un paradis dont ils n'ont aucune preuve. Pour cette raison, les outre-mondiens n'ont pas pu récolter l'ensemble de la population citadine. Ces libres-penseurs et hérétiques devraient néanmoins assez rapidement trouver que leur existence est devenue bien moins confortable, du fait de la disparition progressive de la caste des cultivateurs qui leur assurait la nourriture...

En discutant avec les habitants restants (qui ne semblent pas réaliser la gravité de leur situation et sont principalement préoccupés par la poursuite de leurs plaisirs), les PJ comprennent que les "élus" des "dieux" sont appelés à se rendre au grand temple de Par-hippuda, en attendant d'être emmenés vers le paradis à bord du "temple volant". S'ils se rendent sur place, ils découvrent que l'intérieur du temple est gardé par trois ou quatre (selon le nombre et les capacités des PJ) individus portant des masques respiratoires et d'encombrantes tenues anti-corrosion, et armés de pistolasers. Bien que les tenues anti-corrosion leur donnent vaguement l'aspect de bibendum, il est manifeste pour un œil exercé à voir des ET que ce ne sont pas des Talsanits, mais des Ashvalunns. Les gardes ne s'attendent pas à être attaqués, et les PJ devraient pouvoir en venir à bout s'ils passent à l'assaut avec un minimum d'organisation.
Une fois les gardes neutralisés ou contournés, les PJ trouvent, parqués dans une salle souterraine du temple (plongée dans l'obscurité), le prochain lot d'esclaves : une quarantaine d'Hosnatiens. Malgré les conditions dans lesquelles ils se trouvent actuellement détenus, la plupart refuseront obstinément d'être "libérés" par les PJ, restant intimement persuadés qu'ils vont aller au paradis. Seuls quelques-uns, dont l'enfermement aura permis de commencer à douter, accepteront de s'enfuir.

L'examen des abords du temple, ou une discussion avec certains des hérétiques ayant refusé d'aller au paradis, permettra si nécessaire aux PJ de repérer l'endroit où se pose habituellement la navette des esclavagistes lorsqu'elle vient embarquer sa sinistre cargaison. À ce stade là, les PJ pourraient considérer (et ils auraient raison, mais partiellement seulement) qu'ils ont rempli leur mission, qui était de découvrir ce qui se tramait sur Hosnat ; mais ils pourraient aussi souhaiter ramener encore plus d'informations, voire faire cesser le trafic eux-mêmes : pour cela, il leur faudra nécessairement monter à bord de la navette. Le plus facile sera de se glisser parmi les esclaves, de se faire passer pour les gardes, ou de se transférer dans les gardes ou dans d'autres esclavagistes.

À noter que si les PJ ont fait partir les esclaves, les outre-mondiens se rendront compte qu'il y a un problème. Ils repartiront à vide et, selon la façon dont les choses se sont passées (et les envies du MJ), soit reviendront en force à Par-hippuda pour embarquer des indigènes manu militari, soit iront sévir dans une autre ville.

**Dans les griffes des négriers**

Si la navette embarque les prisonniers, elle se rend en orbite où est arrivé le vaisseau-négrier des esclavagistes. Celui-ci circule de monde en monde où sévissent ses sbires, récoltant leur triste "butin" humain jusqu'à ce que ses soutes soient pleines et qu'il puisse aller vendre sa cargaison quelque part (ou la stocker temporairement, comme c'était le cas sur Boracilar). Il passe à Hosnat tous les vingt jours environ. En son absence, ne restent sur place qu'un petit vaisseau en orbite, et sa navette qui sert aux liaisons avec le sol planétaire, pour un total d'une douzaine d'esclavagistes ashvalunns. Ceux-ci se relaient au temple pour garder (et nourrir) les prisonniers. Il n'y a pas d'esclave en orbite. Lorsque le vaisseau-négrier arrive, les esclaves sont embarqués dans la soute de la navette, qui le rejoint, s'accole à lui soute contre soute, et décharge sa cargaison humaine, qui est entassée de force (et souvent avec violence) dans des cellules surpeuplées, spartiates, nettoyées à grande eau et où plus d'un prisonnier mourra. Les gardes à bord de la navette ne pénètrent pas à bord du vaisseau-négrier : ils se contentent d'y pousser leur cargaison, qui est alors prise en charge par les gardes du bord (qui sont tous de type talsanit, comme le reste de l'équipage, et ont tendance à considérer les esclavagistes ashvalunns comme des larbins, ou en tous cas, comme des inférieurs).

Pour monter à bord du négrier, les solutions les plus simples sont de le faire comme esclave, ou de se transférer vers l'un des gardes qui "accueillent" à coups de matraque électrique les nouveaux venus.
Une fois à bord, le transfert devrait permettre aux PJ de se rendre maîtres du vaisseau-négrier. Reste à savoir ce qu'ils en feront (en particulier, ce qu'ils feront de la cargaison de quelques centaines d'individus de type talsanit, provenant de plusieurs planètes extérieures en développement constant de l'Amas des Dents du Chien). Et n'oublions pas qu'ils doivent de toutes façons retourner au point de transit de Ruppa-nidou pour y réintégrer leurs corps et revenir sur Norjane...

**Conclusion**

Le retour sur Hosnat des esclaves libérés va bouleverser la situation locale : il n'est plus possible de cacher aux autochtones l'existence de la société galactique. De planète éprouvette, le monde va devenir planète rattachée et des équipes d'écosophes de l'AG (comprenant quelques MEGA) vont se rendre sur place pour atténuer les effets du choc culturel, permettre à la civilisation locale de reprendre une évolution plus naturelle (malgré sa contamination par le contact avec l'AG), et préparer son intégration au sein de la société galactique. Mais ceci est une autre histoire...