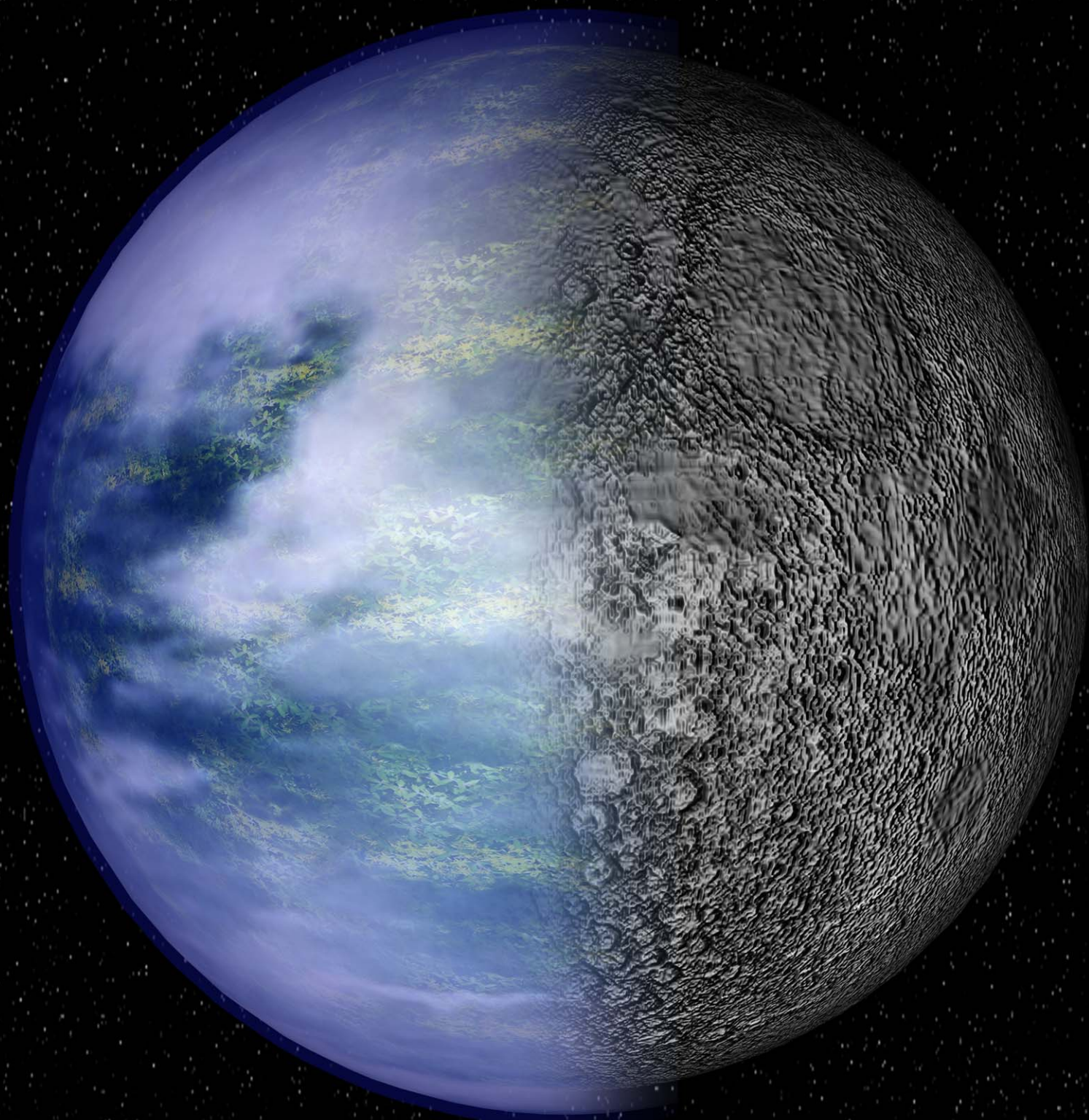


Le Temps des lumières obscures

Les Pierres de Gilkadir

v1.1





LE TEMPS DES LUMIÈRES OBSCURES

Cet intitulé fait référence à une époque où aucun des peuples de l'Espace Connue n'espérait encore voyager parmi les étoiles, à l'apogée du conflit des Anciens.

Les compléments ou les Capsules de cette gamme, sont prioritairement à destination des Maîtres de jeu ; ils ne doivent pas être mis dans les mains de n'importe quel joueur.

D'autres Capsules pour le jeu RAS vous attendent sur notre site, ainsi que des tonnes d'infos supplémentaires.

Venez nous rendre visite à l'adresse

<http://rasjdr.free.fr>

et rejoignez notre Mailing-List pour nous faire part de vos impressions !

PARTICIPEZ !

Les Capsules, dont fait parti « les pierres de Gilkadir », sont des compléments de contexte et de règles pour R.A.S., tout en couleur et totalement gratuits ! Cette gamme de mini-suppléments téléchargeables via le net nous permet de diffuser toutes les informations optionnelles qui n'ont pas trouvé leur place dans les publications « papier ». Le second intérêt de cette production en parallèle, c'est que ces suppléments pourront évoluer, être améliorés et complétés.

Contribuez à l'amélioration de cette Capsule ! N'hésitez pas à nous faire part de vos textes, de vos idées, de vos nouvelles, de vos synopsis ou de vos scénarios en rapport avec le thème de ce supplément. Nous les insérerons, après validation, dans sa prochaine version.

CRÉDITS

Background : Gerboiz & Totoro

Illustrations : Gerboiz

Mise en page : Totoro

Remerciements : à Noël et aux pierres. Ben quoi... si vous pensiez qu'on allait trouver un truc marrant à chaque fois, ben vous vous mettiez le doigt dans l'oeil. Merci beaucoup en tout cas à Alexandre Clavel et à Woulf pour leurs corrections (les fautes, pas leur politesse, même si ce sont des personnes très bien éduquées).

© R.A.S : Baudoin Thomas et Julien Nicolas – 2003

Tous droits d'exploitation et de reproduction réservés. Ce produit ne peut être vendu ni faire l'objet d'une opération commerciale. Tout usage de ce présent document, ou de son tirage papier, à des fins commerciales est strictement interdit. Toute duplication, partielle ou totale, des textes ou des images est interdite sans l'autorisation des auteurs.

LA DÉCOUVERTE	4
LA PLANÈTE GILKADIR	4
LES PIERRES	5
Ce que tous ont pu constater	5
Ce qu'une étude approfondie a révélé	5
Les pierres qui parlent	6
LE POINT SUR LA RECHERCHE	6
LA PIERRE DES ÉTOILES TUEUSES	6
LA PIERRE DES PRIMITIFS	7
LA PIERRE DE L'ARTEFACT	7
LA PIERRE DES MAUDITS	8
LA PIERRE DU SAVOIR	8
LA PIERRE DES VENTS	9
LA PIERRE DES DIEUX SOMBRES	9
D'AUTRES PIERRES ?...	9
IDÉES DE SCÉNARIOS	10
L'HISTOIRE TOTALE	11
LE SECRET DANS LE SECRET	12



Le Temps des lumières obscures

Les pierres de Gilkadir 2212

LA DÉCOUVERTE

Il est des fois où le hasard peut favoriser des découvertes surprenantes. Ce fut le cas pour les pierres de Gilkadir. L'histoire commence, il y a peu, avec un groupe d'une vingtaine de chasseurs issus de peuples divers, des dignitaires en mal de sensations fortes, partis en safari en quête de trophées aux abords des limites de l'Espace Connu. Les risques y sont grands, à la mesure de la quantité d'adrénaline nécessaire pour faire vibrer leur âme blasée.

Après des mois de chasse, le "Jumanji", leur vaisseau, fut obligé de s'arrêter sur une planète morte afin de réparer de graves avaries. En attendant la fin des réparations, les chasseurs passèrent leur scaphandre et allèrent explorer cette planète non répertoriée. Ce désert de cratères n'offrait rien de palpitant... jusqu'à ce qu'ils repèrent, enfouis sous la poussière, plusieurs grosses pierres gravées d'une écriture inconnue. Certains étant à la fois chasseurs et archéologues, la découverte ne fut pas minimisée. Ils en comprirent rapidement la portée historique, scientifique, mais aussi financière.

Ils détèrèrent toutes les pierres avec précaution, notèrent les coordonnées de la planète, puis repartirent dans les zones plus "clémentes" de l'Espace Connu.

Arrivé dans un astroport indépendant, le "Trophée" qui sert de camp de base à tous les chasseurs intergalactiques, chacun des membres de l'expédition contacta des représentants de leur peuple d'origine afin de leur faire part de la nouvelle. Le public n'en sut pas un mot, mais dans les milieux scientifiques l'histoire fit grand bruit. Les chasseurs se partagèrent les pierres et retournèrent voir les savants de leurs peuples.

C'est à partir de ce moment là que des événements étranges survinrent. Certains des chasseurs réussirent à présenter les pierres, mais la plupart périrent dans de troublants accidents. Par la suite, il en fut de même pour tous ceux qui eurent les pierres en leur possession. Petit à petit, chaque pierre disparut de la circulation...

LA PLANÈTE GILKADIR

La planète où eut lieu la découverte se faisait nommer autrefois Gilkadir. Elle est située dans un système sans vie aux frontières de l'Inconnu. C'est aujourd'hui une planète morte, criblée par de nombreux cratères en raison de la chute quotidienne de météorites. Mais l'existence des pierres prouve qu'il n'en fut pas toujours ainsi.

LES PIERRES

Personne ne sait avec exactitude combien de pierres de ce type il existe : le fait que les membres de l'expédition se les soient réparties et qu'elles soient allées aux quatre coins de l'Espace Connu, que certaines aient mystérieusement disparu de la circulation durant leur transport, et que personne ne sait si elles ont toutes été déterrées et répertoriées, empêche de donner un chiffre. De plus, les gouvernements qui les possèdent évitent d'ébruiter l'information.

CE QUE TOUS ONT PU CONSTATER

Voici les éléments que tous les scientifiques qui ont pu approcher les pierres ont facilement constatés après une première analyse.

Les pierres se présentent sous la forme de blocs gris-noir aux contours irréguliers, plus ou moins rectangulaires. Le matériau employé provient du sol de Gilkadir : une roche volcanique ancienne. Deux séries très différentes ont été retrouvées. La première est constituée de blocs très imposants. Leurs dimensions varient entre, approximativement, 1 et 2m pour des poids allant de 500 kg à 1 tonne. Des symboles curvilignes, gravés sur une profondeur de 5cm, recouvrent une seule de leurs faces, sur plusieurs lignes, ce qui laisse penser qu'il s'agit de textes. La deuxième série est composée de blocs plus petits, tabulaires, les plus grands ayant des dimensions n'excédant pas les 80cm. Ces pierres sont, elles aussi, gravées sur une seule de leurs faces. Mais là, les symboles sont bien plus petits et présentent quelques différences : les pierres sont recouvertes de pictogrammes, de représentations et de courtes séries de symboles dont la forme est identique aux écrits des grosses pierres.

Les rares archéologues qui ont eu accès à ces deux séries de pierres n'arrivent pas à déterminer avec exactitude qui a bien pu les graver, mais ils ont tous pu constater leur très grande résistance, qui n'est pas seulement due aux propriétés de la roche. Il s'agit de l'un des premiers éléments étranges de cette découverte, car les pierres retrouvées, après plusieurs analyses croisées des textes et des bordures, certaines coïncidant entre elles, semblent être les fragments d'ensembles plus grands, peut-être plusieurs blocs plus importants. Il est clair que ce ne sont pas les outrages du temps qui ont permis de briser ces blocs. Certains ont avancé les effets d'une catastrophe sismique, d'autres pensent à des phénomènes moins naturels.

L'outil qui a gravé les pierres était d'une très grande précision. Au vu de la netteté des traits, la plupart des archéologues estiment que c'est l'œuvre d'un laser.

CE QU'UNE ÉTUDE APPROFONDIE A RÉVÉLÉ

Voici ce qu'ont découvert les archéologues qui ont pu pousser leurs observations après plusieurs études comparatives.

Les tablettes se révélèrent être de véritables mines d'informations. Les membres de l'expédition se rendirent compte que les gros blocs n'avaient aucune valeur sans elles. Du coup, même s'ils les répartirent entre chaque membre, ils les numérisèrent toutes pour que chacun puisse bénéficier de leur contenu et aller à la rencontre des scientifiques de leur peuple. Après quelques études, les spécialistes en ont conclu que ces tablettes étaient en quelque sorte des " imagiers " ; chaque mot qui compose le vocabulaire " Gilkadirien " y est accompagné de son illustration stylisée. La ou les personnes qui ont gravé ces tablettes l'ont fait dans le but que la langue employée soit très vite comprise : les mots représentés vont des plus basiques et universels de tous à des termes plus abstraits. Le système de numérotation et les structures grammaticales y sont également représentés.

Les tablettes permettent d'interpréter les textes gravés sur les gros blocs. Malheureusement, certains mots n'ont pas d'équivalents et restent obscurs. Les traductions sont encore très approximatives ; le sens global est souvent retrouvé, mais les détails conservent encore leurs secrets.

Avec ces études, de nouveaux éléments étranges ont été mis à jour. Le langage n'est pas très complexe, certainement celui d'un peuple primitif, mais les faits qui sont relatés sur les gros blocs concernent une grande civilisation à la technologie très avancée. De plus, les moyens employés pour graver les pierres sont loin d'être " artisanaux ".



Les savants ont pu déterminer que ces pierres avaient plus de 20 000 ans. Chacune d'elles, par sa forme et le texte qu'elle porte, est unique. Elles furent donc toutes baptisées d'un nom en rapport avec leur contenu.

LES PIERRES QUI PARLENT

Si tous les éléments présentés plus haut ont pu être découverts par les scientifiques de tout l'Espace Connue, un autre, particulièrement troublant, n'est connu que des membres de l'Alliance Noire.

En effet, les scientifiques Nerfands, Lakakans et Grisons se sont aperçus que, si les bordures des symboles qui recouvrent les gros blocs sont parfaitement lisses, leur fond, d'aspect irrégulier, est en réalité parcouru de microsillons. Après plusieurs expériences, il s'est avéré que ces aspérités pouvaient être lues, à l'aide du matériel approprié, et produire des sons. Avec les bons réglages, les sons produits sont en réalité des syllabes : chaque symbole contient l'enregistrement sonore de sa prononciation !

Cette découverte a permis de mettre des mots sur les symboles qui ne pouvaient pas être interprétés avec les seules tablettes. C'est ainsi que le nom de la planète, entre autres, a pu être retrouvé et que les traductions ont pu être plus précises.

Pour le moment, les membres de l'Alliance Noire gardent jalousement ce secret. Mais les Humains ont commencé à chercher dans cette direction.

LE POINT SUR LA RECHERCHE

Les tablettes sont en cours d'expertise. Leur contenu est encore analysé pour qu'elles révèlent toutes les subtilités du langage Gilkadiriens. Mais beaucoup de scientifiques se contredisent encore sur l'interprétation des pictogrammes. Du coup, la traduction des textes gravés sur les pierres, quel que soit le peuple qui les étudie, est très partielle. Seuls les peuples membres de l'Alliance Noire ont beaucoup avancé, mais certains de leurs dirigeants craignent d'avoir déterré de vieux démons.

LA PIERRE DES ÉTOILES TUEUSES



“... un des vaisseaux est revenu. Il est très abîmé, mais son équipage est vivant. Mes frères me racontent la sauvagerie de l'agression et la puissance de ces êtres semblables à des étoiles. Ils me racontent aussi l'inefficacité de leurs armes face à cet ennemi. Je m'occupe des réparations de leur vaisseau et me prépare à recevoir d'autres vaisseaux dans un état aussi piteux...”

Premières analyses des archéologues :

Selon les rares archéologues Humains qui ont pu étudier cette pierre, elle témoigne d'un conflit qui a eu lieu il y a de cela des millénaires, impliquant les mythiques Lumineux.

La pierre aujourd'hui :

Pendant une brève période, la pierre fut entre les mains d'archéologues Humains. Mais lors d'un transfert de la pierre vers la Terre, elle a tout bonnement disparu. Beaucoup soupçonnent les services secrets, tels les Alpha Noirs ou les Fantômes, d'être à l'origine de cette disparition.

LA PIERRE DES PRIMITIFS

“... qu’une question de temps avant une réussite totale. En attendant, je me passionne pour les êtres primitifs qui nous entourent. J’ai appris leur langage et je m’amuse à graver ce journal sur de gigantesques pierres devant eux. Il est surprenant de voir la fascination qu’ils portent à ces écritures. À chaque fois que je viens compléter ce journal, je peux voir les monolithes entourés d’objets organiques et inorganiques divers. Sûrement des offrandes pour les écritures des dieux...”

Premières analyses des archéologues :

Cette pierre révèle principalement l’origine des écritures. Il semble clair que les pierres sont l’œuvre d’un être au grand savoir, mais qui par plaisir ou par art imita des êtres plus primitifs.

La pierre aujourd’hui :

La pierre est aujourd’hui entre les mains des savants Reivax. Conscients de sa valeur, ils la gardent dans le plus grand des secrets. Les Prétoriens ont appris son existence et voudraient la posséder afin, soi-disant, d’assurer sa protection contre les espions aliens.



LA PIERRE DE L'ARTEFACT

“... 153ème cycle. Mes autres frères sont repartis pour nos mondes d’origine. Mes seules distractions viennent désormais des primitifs de la planète et de l’étude de l’Igrime. Ce dernier, malgré son apparence rusticité, est d’une incroyable sophistication...”

Premières analyses des archéologues :

Cette pierre fait en grande partie référence à un puissant artefact. Seul son nom, l’Igrime, est énoncé. Il n’y a aucun indice sur ses capacités, son apparence ou son origine.

La pierre aujourd’hui :

Ce sont les Grisons qui ont pris possession de cette pierre. Ils l’ont volée aux chercheurs Humains et n’ont aucune envie de la rendre. Ils pensent y trouver des informations cruciales sur certains événements du passé. Un passé où ils ne voyageaient pas encore dans l’espace.



LA PIERRE DES MAUDITS



“... C’est dommage, je m’étais attaché à ces primitifs. J’ai décidé de faire en sorte que tout d’eux ne disparaisse pas dans le néant. Pendant que je grave ces dernières paroles, je recouvre les monolithes d’un produit qui leur permettra de résister à la destruction, pendant un certain temps du moins. Je pars donc, laissant derrière moi cette planète finalement pas si désagréable que ça. Ils approchent, je ne peux rester plus longtemps, adieu Gilkadir...”

Premières analyses des archéologues :

Cette pierre est l’une des plus importantes qui fut analysée, car elle donne énormément d’informations. Elle prouve que celui qui a gravé ces pierres est un être scientifiquement évolué. Mais elle donne aussi le nom de la planète sur laquelle furent trouvées les pierres.

La pierre aujourd’hui :

Cette pierre était parvenue jusqu’aux prélats scientifiques Nerfands. Mais elle a subitement disparu sans laisser de trace.

LA PIERRE DU SAVOIR

“... ici les courants de la matière sombre qui, nous sommes sûres, seront l’avenir pour nos voyages spatiaux. Les tunnels de gravité sont pratiques, mais ils restent limités dans certaines zones de la galaxie. Et puis, un jour, nous explorerons ce qu’il y a au-delà de notre galaxie, les énergies gravifiques nous aideront alors un peu. Nous avons aussi investi cette planète car un...”

Premières analyses des archéologues :

Les archéologues qui ont interprété cette pierre se sont vite rendus compte de son potentiel scientifique. Conscients de sa valeur, ils ont vite décidé de la mettre à l’abri en faisant appel à leurs supérieurs.

La pierre aujourd’hui :

C’est le clan Do qui, désormais, conserve cette pierre. Le Culte des Origines a réclamé l’accès à la pierre, mais pour le moment, le clan arrive à faire attendre les prêtres du Culte.





LA PIERRE DES VENTS



“... nous avons enfin réussi à parcourir les courants sombres. La galaxie est désormais à nous. Il nous est maintenant possible d'atteindre n'importe quel point de la galaxie pour peu que nous arrivions à calibrer les bonnes coordonnées. Notre réussite n'est pas passée inaperçue. Non loin de notre planète un Maître du vivant nous a semble-t'il rendu visite. Nous nous doutions que ces puissants êtres étaient capables...”

Premières analyses des archéologues :

Les Sages Lalakans qui ont eu accès à cette pierre ont été surpris par son contenu et en ont vite perçû sa valeur. Elle soulève de nombreuses questions sur les courants sombres et les Maîtres du vivant.

La pierre aujourd'hui :

C'est le Doomkrieg Furiann Shark qui garde la pierre. Beaucoup de responsables Lalakans ont peur ; connaître ses secrets pourrait un jour attirer le courroux des Anciens sur leur peuple. Les Furiann Shark font tout pour tenir ces informations confidentielles.

LA PIERRE DES DIEUX SOMBRES

“... C'est une impressionnante armure aux reflets verts. Elle fait deux fois ma taille et bénéficie de tout notre savoir-faire technologique. Je n'ai plus qu'à faire connaissance avec elle. Les primitifs ont été surpris, voire même terrorisés de me voir ainsi. Avec l'aide de plusieurs vaisseaux, j'ai demandé à faire transporter l'Irgrime, un tel trésor ne peut être laissé aux mains de nos ennemis...”

Premières analyses des archéologues :

Cette pierre n'est pas restée longtemps entre les mains des archéologues Humains. À peine fut-elle en leur possession que le centre d'étude fut attaqué par des ennemis non identifiés et la pierre subtilisée.

La pierre aujourd'hui :

Elle est aujourd'hui portée disparue. Certains parlent d'une intervention directe des Anciens ou de leurs sous-fifres.



D'AUTRES PIERRES ?...

Des rumeurs circulent, dans les milieux scientifiques de l'Espace Connu, sur l'existence de nombreuses pierres supplémentaires. Mais depuis la découverte de Gilkadir, tous les chasseurs qui faisaient parti de l'expédition d'origine sont morts dans des circonstances plus ou moins suspectes, il est donc difficile d'en savoir plus. Une chose est certaine, les textes sont incomplets.



IDÉES DE SCÉNARIOS

Voici quelques idées qui, développées, peuvent donner vie à de nombreux scénarios pour tout MJ expérimenté.

LA CHASSE AUX PIERRES

Le groupe des joueurs part à la recherche des pierres. De leur propre initiative ou selon des directives supérieures, les joueurs peuvent tenter de toutes les récupérer, dans l'espoir d'obtenir la totalité des informations qu'elles renferment. C'est une quête qui s'avérera difficile et périlleuse, mais qui, en cas de réussite, sera très profitable ; gloire, promotion et fortune seront au rendez-vous en cas de succès.

UNE MARCHANDISE PRÉCIEUSE

Les joueurs peuvent être engagés pour escorter une des pierres de Gilkadir. C'est une tâche très risquée, car ceux qui les convoitent sont nombreux et souvent déterminés.

VENTE AUX ENCHÈRES

Un individu a mis la main sur une pierre de Gilkadir. Conscient du danger qu'il y a à long terme la conserver, il a décidé de la vendre au plus offrant. Les joueurs pourraient être envoyés pour servir d'intermédiaire ou avoir pour tâche de la récupérer, quelle que soit la méthode utilisée...

LES ANCIENS...

Les Woarius et les Lumineux resteront-ils sans rien faire en apprenant la découverte des pierres ? Gageons que non. Tout être qui s'approche des pierres risque tôt ou tard d'entrer en contact avec un de ces deux peuples fanatiques, puissants et paranoïaques.

L'OCTOGONE SUPRÊME

Les dirigeants de la nation Grison sont très intéressés par les pierres de Gilkadir et seraient prêts à donner beaucoup pour les posséder toutes. Ils ont déjà dépêché de nombreux Grisons à travers toute la galaxie dans ce but, mais ils sont prêts à écouter toute offre venant des représentants des autres peuples. Pour celui qui veut s'attirer les faveurs des Grisons, la récupération des pierres de Gilkadir est sans conteste le meilleur moyen.



L'HISTOIRE TOTALE

Voici l'histoire quasi complète contée par les pierres trouvées sur Gilkadir. Ainsi, vous, MJ, pourrez comprendre toute leur importance et imaginer différents scénarios qui impliqueront les pierres existantes, ou, pourquoi pas, de nouvelles.

Note : les parties en italiques sont celles qui se trouvent sur les sept pierres officiellement découvertes.

“Voilà 137 cycles que nous nous sommes installés sur cette petite planète. Elle sert désormais d'avant-poste pour nos futures explorations. Nous étudions ici les courants de la matière sombre qui, nous sommes sûres, seront l'avenir pour nos voyages spatiaux. Les tunnels de gravité sont pratiques, mais ils restent limités dans certaines zones de la galaxie. Et puis, un jour, nous explorerons ce qu'il y a au-delà de notre galaxie, les énergies gravifiques nous aideront alors un peu. Nous avons aussi investi cette planète, car un Irgrime des Maîtres du chaos est présent. L'étudier sera pour nous une occupation supplémentaire.

Des peuples primitifs habitent cette planète, mais nous n'y prêtons aucune attention. Ils ne peuvent pénétrer notre cité, de toute façon cela ne leur viendrait pas à l'idée ; ils nous craignent tels des dieux et c'est très bien ainsi.

145ème cycle, nos recherches avancent. Nous avons découvert que les trous noirs sont liés aux courants sombres. Bientôt nous ferons des expérimentations sur nos vaisseaux. Nous espérons de bons résultats.

146ème cycle. Les premiers vaisseaux expérimentaux se sont disloqués, mais nous commençons à mieux maîtriser les énergies qui entrent en jeu. Ce n'est plus désormais qu'une question de temps avant une réussite totale. En attendant, je me passionne pour les êtres primitifs qui nous entourent. J'ai appris leur langage et je m'amuse à graver ce journal sur de gigantesques pierres devant eux. Il est surprenant de voir la fascination qu'ils portent à ces écritures. À chaque fois que je viens compléter ce journal, je peux voir les monolithes entourés d'objets organiques et inorganiques divers. Sûrement des offrandes pour les écritures des dieux.

150ème cycle. Nous avons enfin réussi à parcourir les courants sombres. La galaxie est désormais à nous. Il nous est maintenant possible d'atteindre n'importe quel point de la galaxie pour peu que nous arrivions à calibrer les bonnes coordonnées. Notre réussite n'est pas passée inaperçue. Non loin de notre planète un Maître du vivant nous a semble-t-il rendu visite. Nous nous doutions que ces puissants êtres étaient capables de voyager grâce aux courants sombres. Leur soudaine apparition ne nous a pas surpris. Bien entendu, nous nous sommes méfiés. D'antiques récits racontent les combats dévastateurs entre “ les Maîtres du vivant ” et les “ Maîtres du chaos ”, combats qui pouvaient ravager des mondes entiers. Mais finalement, celui qui était venu n'a fait que nous observer, puis il est parti sans laisser de trace.

152ème cycle. Nous avons préparé une flotte entière capable d'arpenter les courants sombres. Une nouvelle ère s'ouvre à nous. Une ère d'exploration et de gloire. J'aurais aimé partir avec eux, mais je suis désormais le responsable de cette planète.

153ème cycle. Mes autres frères sont repartis pour nos mondes d'origine. Mes seules distractions viennent désormais des primitifs de la planète et de l'étude de l'Irgrime. Ce dernier, malgré son apparente rusticité, est d'une incroyable sophistication...

154ème cycle. J'ai reçu un message inquiétant de l'anneau rouge. Notre flotte d'exploration est, semble-t-il, tombée sur des êtres hostiles. Elle s'est dispersée pour fuir face à l'agresseur. Je dois donc m'attendre à voir certains vaisseaux revenir ici. J'ai étudié l'Irgrime, il est incomplet, c'est désormais certain. D'autres morceaux sont peut-être dispersés dans la galaxie. Mais je commence à entrevoir son utilité. (Note : ce passage sera utilisé dans un futur scénario)

155ème cycle. Un des vaisseaux est revenu. Il est très abîmé, mais son équipage est vivant. Mes frères me racontent la sauvagerie de l'agression et la puissance de ces êtres semblables à des étoiles. Ils me racontent aussi l'inefficacité de leurs armes face à cet ennemi. Je m'occupe des réparations de leur vaisseau et me prépare à recevoir d'autres vaisseaux dans un état aussi piteux.

165ème cycle. Seuls cinq vaisseaux sont revenus ici. À chaque fois, les descriptions des combats sont semblables, toujours en notre défaveur. Je fais en sorte de rester au courant de l'évolution de la situation. Après tout, je ne suis pas si loin des points d'agressions, et nous ne savons pas si ces êtres défendent leur espace ou si leurs intentions vont au-delà.

170ème cycle. Il est désormais clair que les étoiles tueuses ont décidé de nous anéantir. Elles ont suivi un de nos vaisseaux jusqu'à l'une de nos colonies et ont tout détruit. Je crains que cela ne soit pas la seule à tomber.



175ème cycle. J'avais raison, vingt de nos colonies sont tombées sous les coups des étoiles tueuses. L'anneau rouge nous a assuré avoir trouvé le moyen de créer des armes très puissantes. J'espère qu'elles arriveront à temps, car à cette vitesse il sera bientôt trop tard.

176ème cycle. Ce que je craignais est arrivé. Un de nos vaisseaux a été suivi jusqu'ici par une étoile tueuse. Les jours de cette planète sont comptés. J'en ai informé l'anneau rouge qui m'a assuré qu'on viendrait m'aider.

177ème cycle. Un croiseur est arrivé avec des membres de l'anneau rouge. Ils m'ont dit que nous étions désormais en guerre et m'ont apporté ce qui serait désormais mon compagnon. *C'est une impressionnante armure aux reflets verts. Elle fait deux fois ma taille et bénéficie de tout notre savoir-faire technologique. Je n'ai plus qu'à faire connaissance avec elle. Les primitifs ont été surpris, voire même terrorisés de me voir ainsi. Avec l'aide de plusieurs vaisseaux, j'ai demandé à faire transporter l'Igrime, un tel trésor ne peut être laissé aux mains de nos ennemis... C'est pendant son transport que je l'ai vu. Il était énorme, terrifiant. Sa puissance était palpable même à travers la coque du vaisseau. On m'a dit que c'était une méthode extrême, mais que c'était nécessaire. Un grand nombre d'étoiles tueuses étaient en approche. Quel que soit le vainqueur, cette planète est condamnée. C'est dommage, je m'étais attaché à ces primitifs. J'ai décidé de faire en sorte que tout d'eux ne disparaisse pas dans le néant. Pendant que je grave ces dernières paroles, je recouvre les monolithes d'un produit qui leur permettra de résister à la destruction, pendant un certain temps du moins. Je pars donc, laissant derrière moi cette planète finalement pas si désagréable que ça. Ils approchent, je ne peux rester plus longtemps, adieu Gilkadir...*

LE SECRET DANS LE SECRET

Les pierres de Gilkadir n'ont pas fini de surprendre toute la communauté scientifique. Si l'Octogone Suprême cherche à récupérer l'ensemble de pierres, ce n'est pas seulement pour obtenir l'ensemble de la traduction, mais c'est surtout qu'ils se sont rendu compte que la cristallisation de la roche était particulière. Les scientifiques Grisons se sont aperçus que cet agencement n'était pas dû au hasard et qu'il codait sans aucun doute des informations.

Les Grisons pensent que la personne qui a gravé les pierres, a également sauvé des informations dans le réseau cristallin des gros blocs. Les premières analyses montrent qu'il pourrait s'agir des observations effectuées sur l'Igrime ! Mais tant que les Grisons n'auront pas analysé toutes les pierres, ils ne pourront formuler que des hypothèses.