

La Chasse

par Yannick "Bolgenstein" Le Bret
v1.1

Introduction

Cette capsule «La chasse» complète la capsule Greenland.

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 !

Greenland est le premier complément de contexte et de règles pour R.A.S., tout en couleur et totalement gratuit ! Il s'inscrit dans une gamme de mini-suppléments téléchargeables via le net où nous pouvons 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 peuvent évoluer, être améliorés et complétés.

Contribuez au développement des Capsules ! 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 ces suppléments. Nous les insérerons, après validation, dans leur prochaine version.





La chasse par Yannick "Bolgenstein" Le Bret

La chasse, une activité millénaire qui a été ou qui est toujours pratiquée par la plupart des peuples de l'Espace Connu. L'Humain et le Reivax chassent pour le plaisir, le Grison pour la science, le Lalakan pour prouver sa bravoure. Le Shankkar, lui, a abandonné la chasse même si certaines dresseuses de robots prennent plaisir à torturer de cette manière les prisonniers. Certains se dressent contre cette activité, d'autres en ont fait quelque chose de lucratif.

Cette aide de jeu essaie d'apporter au monde de R.A.S. quelques éléments qui permettront d'inclure la chasse dans les scénarios : des lieux, des groupes et des personnalités.

Le Trophée

HISTOIRE

Le système nommé GH-517 par l'U.T. et Malkiir par les Reivax est un exemple de la coopération entre ces deux peuples et il est souvent cité en exemple par les pacifistes des deux bords (si, si, il y en a). Situé à la frontière des deux peuples, il fut une source de conflits entre leurs diplomates jusqu'à ce qu'un compromis soit trouvé. En effet, les planètes de ce système sont inhabitables, mais regorgent de minerais. Les diplomates s'entendirent pour séparer chacune d'entre elles en deux, chaque peuple exploitant sa moitié.

Les militaires des deux peuples se rencontraient souvent pour régler les litiges à l'amiable et c'est ainsi que se connurent Bjorn Huan et Falen Jaglille, tous deux simples soldats affectés à la garde de leurs supérieurs. Quand ceux-ci se voyaient, ils étaient tous les deux en faction devant la porte. C'est ainsi que naquit leur amitié. Elle dura tout au long de leur ascension dans la hiérarchie militaire. Plus tard, ils décidèrent de quitter l'armée et de se mettre à leur compte pour vivre de leur passion commune, la chasse. Grâce aux gens qu'ils connaissaient dans le système GH-517, ils purent s'installer dans une petite station qui leur servit de base pour rencontrer d'autres chasseurs et organiser des campagnes. Rapidement, ils furent contactés par d'autres chasseurs qui voulaient les accompagner. Ils se firent payer et c'est ainsi que naquit le Trophée. La station s'agrandit pour devenir ce qu'elle est maintenant : un des endroits les plus luxueux et sans doute l'un des mieux cachés de la galaxie grâce à la complicité des gradés Reivax et Humains du système.

De nos jours, Bjorn et Falen sont tous les deux âgés, mais ils vivent toujours sur la station. Ils s'inquiètent du nombre croissant d'agents de tous les peuples qui viennent sur le Trophée sous l'identité de chasseurs, mais qui, à n'en point douter, cherchent quelque chose. Ils pensent que cela à un rapport avec une partie de chasse organisée il y a quelques mois et qui rassemblait une vingtaine de chasseurs de divers

peuples. Ces chasseurs ont ramené sur le Trophée des artefacts qu'ils avaient trouvés lors de leur chasse. Il est clair pour les fondateurs du Trophée que les agents qu'ils ont repérés sont à la recherche de ces artefacts et ils cherchent activement un moyen d'empêcher que la situation ne dégénère, ce qui mettrait en danger l'existence même de la station et qui pourrait déclencher une guerre, ce qui serait mauvais pour les affaires, mais alors, très mauvais.

DESCRIPTION

Le Trophée est une station spatiale se trouvant dans un système à la frontière UT-Empire Reivax. Tout, sur cette station, est dévolu aux plaisirs de la chasse et une bonne campagne ne s'organise pas sans passer par cet endroit. En effet, on y trouve la plus grande concentration de matériel, guides, cartes et empaillures de l'Espace Connu, de quoi réjouir tous ceux qui aimeraient posséder la tête naturalisée d'une grosse bête qu'ils auraient préalablement tuée en toute sécurité.

Mais, il faut comprendre qu'à l'Ere Spatiale, la chasse est devenue un loisir luxueux, particulièrement quand elle est illégale. N'importe qui ne peut pas s'offrir la location d'un vaisseau, la corruption de divers fonctionnaires de divers peuples, les services d'un bon guide et ceux d'un bon médecin (c'est fou le nombre de saloperies qu'on peut attraper sur une planète exotique). Pour tout cela, il faut s'organiser en groupe et disposer d'un capital important.

Le Trophée est fait pour cela. Vous payez un droit d'entrée et vous avez accès à tous les établissements de la station. Une fois à l'intérieur du Trophée, le chasseur se mettra en quête d'un groupe dont il pourra faire partie. Des annonces sont diffusées régulièrement sur le réseau interne de la station et chacun peut y accéder à partir d'un terminal public. Le Trophée possède aussi une chaîne de télévision interne qui diffuse les différentes annonces. Une annonce décrit le type de chasse organisée, le nombre de personnes qui doivent y participer et le prix que chacun devra payer. Le but des commerçants du Trophée est d'offrir aux chasseurs les meilleurs services. Vu le prix du droit d'entrée et des dits services, c'est bien la moindre des choses.

COMMERCES

Le Comptoir

Le Comptoir est tenu par un humain nommé Hank Galor. L'établissement contient tout le matériel nécessaire pour une campagne de chasse, du barbecue portatif (garanti sans odeur repérable) au dernier cri en matière de fusil à lunette (tirant des balles pouvant percer la carapace de n'importe quel animal). Et ce matériel s'étale sur les murs de manière anarchique. Les prix peuvent paraître élevés, mais le Trophée est un endroit à la limite de la légalité et puis certaines des armes vendues ici ne sont disponibles qu'au marché noir. Hank adore régaler ces clients du récit de ses parties de chasse, il connaît plusieurs légendes ainsi que la réputation de quasiment tous les habitués du Trophée.

Matériel pouvant être trouvé au Comptoir :

- Lance-filet : ce fusil ressemble à un lance-grenade, mais utilise des capsules qui se déploient en filet pour capturer une proie qui doit mesurer entre 50 cm et 2 m pour que le filet soit efficace.
- Conservateur : on injecte ce produit à l'animal mort pour éviter que sa chair ne se putréfie. Le produit n'agit que pendant six semaines et il faut donc faire appel à un empaillleur pour réellement conserver l'animal.
- Appeau universel : cet appareil siffleur inventé par un Nerfand est censé reproduire tous les bruits animaux de l'univers. Personne ne sait comment ça fonctionne, mais parfois ça marche. Attention : certaines personnes ont eu la vie écourtée à cause de cet engin.
- Marteleur : appareil utilisé pour des battues. Enfoncé dans le sol, il produit des pulsations qui font fuir les animaux. S'ils sont bien disposés et que vous êtes bien planqué, vous serez en mesure de faire un massacre digne des plus grands.

Les Délices du Mothaï

Tenu par Malarine Feiln'hern, ce restaurant est réputé pour son exotisme et sa décoration. Celle-ci est faite, avec goût, de plusieurs animaux ou parties d'animaux empaillés. De la musique douce jouée par un orchestre permanent, distille une ambiance rassérénante d'après-chasse. Le cuisinier est un spécialiste de l'improvisation de plats faits des viandes qu'ont collectées les chasseurs qui prennent une table aux Délices et qui souhaitent manger ce qu'ils ont tué.

Spécialités de la maison :

- Salade d'algues aux Halips grillés : les Halips dont des petits vers marins que l'on trouve sur la planète





Verana, grillés, ils ont une saveur de noix très appréciée des amateurs.

- Ragoût de Grand Krâan aux patates douces : la viande du Krâan doit être faisandée et marinée avant d'être cuite en ragoût, c'est la seule façon de la consommer, c'est fou ce qu'ils sont stressés quand ils meurent.

- Brochette de Vibrocils aux herbes : c'est, paraît-il, un des plats les plus risqués de ce restaurant. En effet, on ne peut jamais savoir si on a bien retiré tous les petits trucs pointus dont sont pourvus ces adorables animaux. Seuls les experts ont le droit d'être servis et un spécialiste des trachéotomies d'urgence au couteau à steak se tient prêt dans l'ombre.

Le Repos

Le Repos est un bar bruyant tenu par Jérémiah Hawk. Des téléviseurs relaient la chaîne privée de la station ainsi que des films de campagnes de chasse. C'est ici que l'on parle affaires avec des représentants d'équipe de chasse ou avec les partenaires potentiels d'une campagne de chasse.

PERSONNALITÉS

Hank Galor

Cet humain de 45 ans ne possède plus ses deux jambes qu'il a perdues au cours d'une chasse au Keranaconda sur la planète Brocéliande. Ce serpent géant redoutable les lui a arrachées, mais c'était sans compter sur l'ingéniosité de Hank qui profita de ce moment de douleur pour balancer deux grenades dans la gueule du digne animal. Depuis, sa peau tapisse les murs du Comptoir de Hank. Et puis de toute manière, quand on vit en gravité 0, les jambes, ça n'a plus d'importance. À part ça, Hank est plutôt costaud et mesure 80 cm, chauve et couturé de cicatrices, il est assez sympathique et adore raconter des histoires, il est en mesure d'indiquer aux clients les meilleurs guides de la station.

Malarine Feiln'hern

Il n'aime pas particulièrement la chasse, mais il a rapidement compris que ça pouvait rapporter pas mal de fric. Il a donc décidé de fonder son restaurant sur le Trophée qui n'était alors qu'une station crasseuse. Rapidement son établissement attira une clientèle plus huppée et l'argent qu'il investit dans la station transforma celle-ci. Malarine est quelqu'un de très désagréable qui méprise sa clientèle, mais il essaye de faire bonne figure. Après tout, comme le dit l'un des adages de sa famille : « Un sourire c'est un zéro de plus sur le prix final ».

Jérémiaw Hawk

C'est un homme brun aux cheveux courts qui a été contrebandier avant de décider d'investir son argent dans un bar sur le Trophée. La plupart des guides tiennent leur commerce dans son tripot et lui payent un prix fixe pour en avoir le droit. Les guides ne doivent pas essayer de s'entre-tuer sinon c'est la porte, sans espoir de retour.

Vlad l'Empailleur

Ce type a une sale gueule, mais c'est un véritable artiste quand il s'agit d'animaux. Il est en mesure de transformer la dépouille d'un animal (n'importe lequel) en un produit de toute beauté que tous vos amis vous envieront. En revanche, il est très cher. Il possède l'un des endroits les plus vastes de la station pour son commerce. Si l'animal est trop gros, il se déplacera sur le vaisseau pour faire son boulot. GreenOp l'emploie parfois pour certains spécimens dévolus à des musées.

Diran

Reivax, il travaille pour l'Issoldhienne Jalaëlle Voren, l'une des meilleures chasseresses de l'Espace Connu. Avec elle, vous êtes sûr de ramener une proie de choix. Elle se tient à l'écart du Trophée car appartenant, en partie, à des Reivax. Diran est chargé de régler les contrats et d'amener les chasseurs jusqu'à un endroit où Jalaëlle les prendra en charge.

Cloc 4.6

Ce Grison est bizarre, et cela même ses pairs vous le diront. Cet explorateur a couru la galaxie. Un jour, il fit une découverte qui changea le cours de sa vie : une épave de vaisseau Humain dérivant dans un système sans grand intérêt. L'équipage avait dû avoir un problème avec son générateur de saut et le vaisseau s'était abîmé en plein espace. Mais les mémoires informatiques étaient en bon état et avec un petit bricolage, il a pu en déchiffrer des parties, essentiellement des films et de la musique. C'est en visionnant " Predator " qu'il eut une révélation. Depuis, il a adopté le look de l'alien du film et est devenu un chasseur averti. Comme il accomplit son travail d'exploration, l'Octogone a décidé de le conserver malgré sa déviance. De plus, ils l'ont chargé d'enquêter sur les Pierres de Gilkadir, car son activité a fait de lui un habitué du Trophée. Par contre, il ne sait pas qu'avec les films et la musique il a aussi récupéré l'E.G.O. embarquée du vaisseau Humain. Celle-ci sait ce qui est arrivé à son équipage et elle va essayer de contacter ses supérieurs dès qu'elle aura compris comment faire fonctionner la technologie Grison.

Les clubs

PRÉSENTATION

Les clubs de chasse sont des regroupements de chasseurs qui partagent leurs ressources pour louer des vaisseaux, trouver des guides ou des équipes de chasse. Certains accueillent toute personne pouvant s'acquitter du droit d'inscription, d'autres font une sélection plus rigoureuse.

Il existe des clubs au sein de quasiment toutes les nations. La plupart pratiquent une chasse légale selon les lois en vigueur au sein de leur peuple. Ces clubs sont traditionnellement uniculturels et leur forme varie selon leurs traditions. Ainsi, les clubs humains sont généralement des regroupements d'hommes avec, de temps en temps, quelques femmes, de tous horizons et en mal de sensations fortes, qui chassent des gibiers faciles. En bref, c'est juste histoire de se retrouver et d'échanger des expériences.

D'autres clubs sont multiculturels et pratiquent généralement une chasse moins légale. Ils sont souvent liés au Trophée, ou à d'autres endroits du même genre, où ils louent des pièces servant d'entrepôts et de lieux de réunion. Chaque membre se voit offrir un accès permanent au Trophée (ou autre lieu...), c'est compris dans les droits d'inscription. Ces clubs louent souvent les services d'équipes de chasse selon les chasses que veulent pratiquer les membres.

LE CLUB DU CERF BLANC

Ce club Humain est spécialisé dans l'organisation de chasse sur les planètes de l'Union Terrienne. Ce sont plus des séjours de tourisme que de véritables chasses pendant lesquelles on doit s'enduire de boue pour tromper l'odorat du gibier. Il possède des bureaux dans toutes les grosses implantations humaines.

LE CLUB DU PASSAGE

Il est constitué d'Humains, d'Ullars, de Reivax et de Lalakans qui souhaitent que leurs enfants passent à l'âge adulte par une chasse rituelle. Le club organise une chasse annuelle lors de laquelle tous les enfants inscrits sont menés sur une planète d'où ils doivent rapporter un trophée. Ces chasses ont parfois lié certains enfants de ces quatre peuples.

LE CLUB ARTÉMIS

Le Club Artémis a été fondé en 2190 par Kioshi Katami, un ancien colonel de la Légion. Passionné de chasse, il a profité de toutes ses missions pour ramener des trophées, souvent d'un goût douteux (on raconte qu'il aurait fait empailler certains soldats aliens tués au cours de combats singuliers, ce serait pour cette raison qu'il aurait été refusé par les Chevaliers Spatiaux). Depuis sa mise à la retraite, il essaye de continuer à exercer sa passion, mais, sans fonds conséquents, c'est impossible. C'est pour cela qu'il a créé le Club Artémis, le nom étant une référence à la sœur d'Apollon, déesse de la chasse. Les membres du club apportent leur pouvoir financier et Kioshi, ses contacts avec des individus influents de tous les peuples, qu'il a connus quand il était en poste à l'Ordre des Médiateurs. Les membres sont d'anciens militaires qui sont devenus consultants pour certaines corporations ou des chefs d'entreprise. Il existe aussi quelques membres aliens, comme Lor Ile Dessar Hillkaman, qui se passionnent pour ce sport. Le club a ainsi accès à diverses planètes et donc à des gibiers très rares. Une grande campagne de chasse est organisée chaque année, c'est l'occasion pour tous les membres de se réunir.

Le club possède un cargo Zia modifié, l'Artémis. Il est mieux armé et les cabines sont beaucoup plus grandes. Il est habité en permanence par Kioshi. Le club emploie un équipage, une troupe composée d'anciens légionnaires et une vingtaine d'employés logistiques (cuisine, service, entretien d'un camp, médecin et infirmiers).

Pour y entrer, le nouveau membre doit être coopté par deux autres membres ou choisi personnellement par Kioshi. Kioshi examine soigneusement toutes les demandes. Le nouveau membre doit être riche et posséder une situation stable. S'il possède en plus de l'influence politique ou économique, il a beaucoup plus de chance de faire partie du club.

LE CLUB D'ARGYLE

Ce club, qui comptait une vingtaine de membres, a aujourd'hui disparu. En effet, ce sont eux les infortunés qui, au retour d'une partie de chasse, se sont arrêtés sur la planète Gilkadir pour réparer une avarie.

Il était dirigé par Argyle, une ancienne scientifique de GreenOp devenue chasserresse. Pour elle, la proie devait être respectée et, si possible, étudiée. Elle avait réussi à rassembler autour d'elle, une vingtaine de chasseurs partageant le même idéal de la chasse et grâce à leur vaisseau, le Jumanji, ils ont parcouru l'Espace Connu à la recherche des meilleurs trophées.

Après l'épisode de Gilkadir, ils ont tous disparu. Certains sont morts, d'autres ont été mis au secret



par leur peuple et ceux qui restaient ont réussi à se cacher. Ceux-ci sont restés en contact et échangent les informations qu'ils peuvent collecter sur les Pierres.

Les équipes de chasse

PRÉSENTATION

Les équipes de chasse sont des groupes qui mettent leur expérience de la chasse au service des chasseurs. On y trouve généralement d'anciens soldats, un médecin, un cuisinier et du personnel de service. Elles possèdent généralement un vaisseau, mais il arrive qu'une équipe demande à ses clients d'en louer un. On engage une équipe de chasse selon le gibier que l'on souhaite accrocher au-dessus de sa cheminée. C'est-à-dire que si on doit s'aventurer en territoire Reivax, on choisira une équipe qui connaît bien les Reivax et la planète où on souhaite aller. La plupart du temps, une équipe a deux ou trois terrains de chasse. La concurrence existe entre les différentes équipes, mais elle est finalement mauvaise pour le commerce, car elle dégénère trop souvent en conflit armé. Certains groupes ne font pas que proposer leurs services aux chasseurs, souvent elles pratiquent le braconnage d'espèces protégées (par GreenOp par exemple) pour arrondir leurs fins de mois.

LES LOUPS AUX PIEDS DE FEU

Ce groupe connaît très bien l'U.T. et les différents gibiers qu'il est interdit d'y chasser. Les Loups savent très bien s'y prendre avec les autorités locales, ce qui leur permet de proposer à leurs clients des chasses dangereuses, mais souvent très gratifiantes et qui possèdent ce doux frisson d'interdit. L'équipe est dirigée par Malek Entire et se compose entièrement d'Humains. Ils pratiquent aussi la contrebande de produits issus de leurs braconnages sur les planètes de l'U.T.

LES POURFENDEURS D'ÉTHÉR

Cette équipe s'est spécialisée dans la chasse de créatures spatiales. Elle est multiculturelle et se fait payer très cher pour ses services. Elle est dirigée par Datu StengOroGat, un Ullar qui connaît très bien l'espace, trop bien même, selon certains.

LES SUIVANTS DE SELKAËLLE

Dirigée par l'Issoldhienne Jalaëlle Voren, cette équipe multiculturelle s'est spécialisée dans la chasse sur les planètes Reivax mais ne travaille jamais pour des chasseurs Reivax. En fait, Jalaëlle profite de ces chasses pour mener des actions de renseignement ou de sabotage dans l'Empire. Elle travaille avec Massanaël Dacille.

Les chasseurs de chasseurs

PRÉSENTATION

La chasse a ses détracteurs quand elle est légale et les représentants de la loi quand elle est illégale. Cette partie décrit les groupes qui luttent contre sa pratique.

L'ASSOCIATION DE PROTECTION DES ANIMAUX ET DES ÉCOSYSTÈMES (A.P.A.E.)

Cette association humaine est un lobby qui fait pression sur le gouvernement de l'U.T. pour que la chasse soit interdite sur toutes les planètes de l'Union. Déjà que les Corporations font des dégâts, si les particuliers s'y mettent, on n'est pas dans la m...

L'ARMÉE

Les militaires de tous bords interviennent quand la chasse pratiquée est illégale. Que ce soit pour de la contrebande ou pour le plaisir, des soldats sont envoyés pour retrouver et neutraliser les contrevenants. Généralement, une prime est offerte en cas de saisie de produits issus du braconnage.

LES DÉFENSEURS DE GAÏA

Ces illuminés sont un bel exemple de ce qu'on obtient quand on mélange piraterie et idéologie. Ces écoteroristes de l'espace pourchassent les chasseurs dans tout l'Espace Connu pour protéger ce qu'ils appellent Gaïa, une entité qui serait la combinaison des esprits de tous les écosystèmes de l'univers. Formés de membres de plusieurs peuples, les Défenseurs possèdent trois vaisseaux (le Cornu, le Chien d'Etoile et la Lance) qu'ils nomment la Chasse Sauvage. Ils s'adonnent aussi à une piraterie plus classique qui leur permet de vivre et de financer leurs opérations. Ils reçoivent des subsides de la part de sympathisants.

Synopsis

HUMAINS

" Et ils ont pensé aux indigènes qui vénèrent cette bête ? "

Des nobles Reivax et des grands financiers Humains se retrouvent sur une planète pour chasser le plus gros prédateur de l'Espace Connu, le Hlodier, histoire d'en ramener un bout et une photo souvenir. Malheureusement, les autochtones vénèrent cette créature et ont du mal à accepter que des démons viennent tuer leur dieu. Ils parviennent à les capturer et décident de livrer les chasseurs au Hlodier.

Les personnages sont envoyés pour les sauver de leur inconséquence. Mais il faut que ça soit fait discrètement et sans blesser les indigènes. En effet, les médias auraient tôt fait de s'emparer de cette histoire et la Légion ne peut se permettre une telle publicité. Surtout que sans la pression des familles des chasseurs Humains, ils auraient laissé ceux-ci se faire dévorer histoire de leur apprendre à faire les cons. De plus, l'escouade Humaine va devoir faire équipe avec une escouade Reivax, une belle occasion d'apprendre à se connaître, mais aussi une source de tensions.

" C'est mon mari qui me l'a offerte. Elle est belle, n'est-ce pas ? "

Des contrebandiers ont monté une filière pour approvisionner le marché du luxe en plumes du Phénix de Ssouca. Les personnages sont détachés auprès de GreenOp, qui a obtenu que cet oiseau soit classé dans les espèces protégées. Ils devront démanteler la filière et mettre les braconniers sous les verrous. Mais ceux-ci sont très bien protégés par des personnes haut placées et il va falloir trouver des preuves en béton. Surtout, que les Défenseurs de Gaïa s'en mêlent et risquent de transformer une opération bien ficelée en beau gâchis. Enfin, c'est toujours une occasion de revoir les Pô-Wips.

" Comment ? Il vous en faut trois ! "

L'espèce dominante de la planète Bantou ressemble à un ours terrien, sauf que quand il se sent agressé, l'animal aurait la faculté de générer un champ permettant de brouiller les appareillages électroniques. Les scientifiques de la Légion aimeraient l'étudier afin d'en tirer une arme. Ils envoient donc l'escouade des personnages sur Bantou avec pour mission d'en rapporter trois spécimens vivants. Les Nerfands ont eu la même idée et ont dépêché une équipe sur les lieux. De plus, la jolie scientifique de GreenOp qui étudie les mœurs des ours est contre le fait de retirer certains de ses bébés de leur milieu naturel.

ULLARS

" Tu seras un adulte mon fils ! Mais il faut que tu tues cette grosse bête ! "

Les personnages sont en visite sur la planète d'un clan dont ils doivent s'attirer les faveurs. Au cours de leur visite, ils vont pouvoir assister à l'initiation d'un jeune. Celui-ci doit tuer, à mains nues, une des créatures marines de la planète. Mais une tempête arrive et la chasse se passe mal, le jeune ne revient pas. Les personnages vont devoir partir à sa recherche. Ils vont découvrir une cité engloutie qui a resurgi grâce à la tempête et dans laquelle le jeune Ullar a trouvé refuge. Il est maintenant prisonnier d'un dispositif étrange qui l'enferme dans ses rêves. Les personnages vont devoir eux aussi se faire emprisonner pour retrouver l'Ullar et le sortir de ses rêves.

" On veut un Kal comme cadeau. "

Pour s'attirer les bonnes grâces du Culte des Origines, le clan des personnages doit leur offrir un Kal, une créature ressemblant à une grosse raie manta qui vit dans l'espace et dont la capture est très délicate. Mais, pour compliquer les choses, la chasse de ces animaux est le domaine privilégié des Pourfendeurs d'Ether. Donc, les personnages vont devoir s'offrir leurs services. Au cours de la chasse, ils seront attaqués par un groupe inconnu qui cherchera à détruire les vaisseaux des Pourfendeurs, car au cours d'une de leurs expéditions ils ont découvert un secret qui ne doit s'ébruiter.

ADHAARAX

" Vous voulez que je m'accouple avec ça ? "

Les personnages sont envoyés à la chasse à la femelle. Le seul problème est que l'espèce qu'ils doivent trouver a la faculté de se rendre invisible. Les vieux Adhaarax espèrent que cette propriété passera dans le génome de l'enfant. De plus, les mâles sont très féroces et les personnages risquent de devenir la proie.