

LA GUILDE DE SAKOMAR

Patrick Loranger



& Jim
JOEY CORNU
É D I T E U R

**Catalogage avant publication de Bibliothèque et Archives nationales
du Québec et Bibliothèque et Archives Canada**

Loranger, Patrick, 1974-

La Guilde de Sakomar

Pour les jeunes de 12 ans et plus.

ISBN 978-2-922976-35-9 (v. 1)

I. Titre.

PS8623.O733G84 2013 jC843'.6 C2013-940588-7

PS9623.O733G84 2013

Direction de l'édition : Claudie Bugnon

Illustration de couverture : Jean-Pierre Normand

Design de couverture et de mise en pages : Studio Gougeon

Correction d'épreuves : Frédéric Tremblay

Joey Cornu Éditeur inc.

277, boulevard Labelle, C-200 • Rosemère (Québec) J7A 2H3

Tél. : 450 621-2265 • Téléc. : 450 965-6689

editeur@joeycornu.com • www.joeycornu.com

© 2013, Joey Cornu Éditeur inc.

ISBN 978-2-922976-35-9

Hormis la citation de courts extraits à titre d'exemples,
les droits de traduction, de reproduction ou d'adaptation
du présent ouvrage sont interdits, sous quelque forme que
ce soit, sans l'autorisation écrite préalable de l'éditeur.

Dépôt légal, 2013 :

Bibliothèque nationale du Québec

Bibliothèque nationale du Canada

Gouvernement du Québec – Programme de crédit
d'impôt pour l'édition de livres – Gestion SODEC.

Un grand merci à mes amis Paul et Richard
pour leur contribution à mon projet.
Merci à Culture Mauricie pour leur commandite
« Coup de Pouce », qui a servi à la promotion.
Merci à tous ceux qui ont cru en moi et qui
m'ont soutenu moralement tout au long des étapes
de la rédaction, de la révision et de la mise en marché.
Écrire tous ces noms me prendrait un tome entier,
alors je me contenterai de dédier ce livre
à tous mes joueurs de Technotron,
et ils sont nombreux, ainsi qu'à tous ceux
qui font partie de mon grand cercle d'amis.
P.L.

Table des chapitres

1	Le grand patron	7
2	Le Zyeridj	20
3	Hantises du passé	36
4	La bataille	46
5	L'abordage	61
6	La fuite	86
7	La rencontre	107
8	La patrouille	124
9	Le retour	138
10	Le capitaine Tendo	152
11	Le mur des Valeureux	165
12	Vacances sur Polaris	185
13	Lune de miel sur Comedran	196
14	Un coup de téléphone	214
	• Lexique	219
	•• Carte astrographique	224

Le grand patron

Le mur ouest du château Sakomar était riche en artefacts historiques. Des chaînes reliées à des menottes pendaient au bout d'anneaux de fer cimentés dans la roche. Plusieurs grilles donnaient accès à des cachots où l'on trouvait encore des ossements et les cadavres desséchés d'anciens prisonniers. Dans un large corridor aux murs de pierres était scellée une plaque de bronze portant ce texte :

Bâti au bord d'une haute falaise de granite, le château Sakomar est une forteresse héritée d'un système judiciaire en pleine réforme. Plusieurs fois centenaire, isolée au milieu des immenses déserts de la planète Kewnser, cette colonie pénitentiaire abandonnée représente la meilleure retraite pour les bandits recherchés en mal de liberté.

La ville d'Hirionis s'est développée tout autour du château, prospérant jusqu'à ce qu'elle finisse par crouler sous le joug de gouverneurs autoritaires, de dictateurs sans pitié et, finalement,

du Seigneur, un redoutable despote anonyme qui a occupé le château pendant plus de quinze ans.

Un citoyen d'Hirionis, marchand d'armes de profession, en a eu assez de cette dictature écrasante. Avec l'aide des Bloodsuckers, un groupe de bandits en fuite qui bénéficiait alors de son hospitalité, le jeune Khestrem Sakomar a organisé une insurrection qui a détrôné le Seigneur. Au cours d'une bataille épique qui a mis fin à ce règne de terreur et d'oppression, Sakomar a forcé l'entrée de l'imprenable bastion et a pendu le tyran du haut de la tour dominante. C'est à ce moment que la forteresse a pris le nom du nouvel occupant des lieux.

Le gaillard qui lisait ces lignes fut interrompu par une voix rauque :

— Qu'est-ce que tu fais, Zycks? Tu viens? Il vaut mieux éviter de le faire attendre...

Un grand type quasi humanoïde, à la peau gris clair tachetée de gris foncé, agitait une tablette numérique translucide, en lui gesticulant de le suivre.

Sans répondre, Kisha Zycks jeta un regard torve vers celui qui l'accompagnait. Son front bas et ses yeux orangés à pupilles fendues verticalement ajoutaient à la sévérité de son expression patibulaire. Les bras croisés, il termina la lecture de la plaque commémorative, tentant en vain de déchiffrer la signature figurant au bas du texte, sans doute celle d'un historien amateur qui vivait au château.

L'individu à la voix rauque insista, pointant du pouce le haut d'un escalier. Zycks daigna enfin suivre celui qui avait

été désigné pour être son associé dans un boulot particulièrement risqué, et pour lequel il s'en allait en *briefing*.

Les deux mercenaires s'engagèrent dans le long escalier de pierre qui parcourait le plus gros bâtiment du château. Le grand type aux membres élancés escaladait les marches deux par deux. À mi-chemin, il tourna la tête par-dessus son épaule pour s'assurer que son maussade compagnon le suivait toujours. Zycks le talonnait bel et bien. Ses pieds nus lui donnaient une démarche silencieuse, presque féline.



Kaddal Sierko était un humanoïde de la race des Knorks, à l'épiderme argenté, luisant sous les luminaires à l'ionium qui éclairaient les couloirs du château d'une lumière ambrée. Il mesurait deux bonnes têtes de plus que Kisha Zycks, son nouveau partenaire de travail. Il s'exprimait avec assurance, tandis que ses yeux pétillants, tout de chrome, reflétaient comme des miroirs le regard orange de Kisha.

Ce dernier, un humanoïde appartenant à une espèce différente, avait une peau noire, sans éclat et dépourvue de pilosité, une dentition de carnivore et des oreilles pointues orientables, une caractéristique utile aux prédateurs et qui donnait aux Rhodopithèques la réputation d'être toujours aux aguets.

Les Knorks et les Rhodopithèques possédaient des yeux à la pupille oblongue et des mains symétriques à deux pouces opposables ainsi que trois doigts. Ces particularités

anatomiques communes en faisaient, croyait-on, de lointains cousins évolutifs.

Kisha Zycks était plutôt taciturne. Tandis qu'il avançait dans un hall très large, bordé de colonnes qui soutenaient les arches du plafond, il écoutait d'une oreille les bavardages de Sierko, se contentant de répondre de façon brève et directe. Passant sous des lustres en fer forgé supportant d'étincelantes pierres thermoluminescentes vertes, ils se dirigèrent tous deux vers une large et haute porte faite d'un bois verni importé de la planète Manora. Ils se turent, hésitant un bref moment avant de la franchir.

Le grand patron de la Guilde de Sakomar était un contrebandier et marchand d'armes occupé. Khestrem Sakomar dirigeait d'une main de fer son organisation et il n'aimait pas être interrompu lorsqu'il parlait au téléphone. Il gérait toute une armée de pilotes d'expérience et de mercenaires comme Kisha Zycks et Kaddal Sierko, dont les caractères souvent explosifs n'étaient pas toujours compatibles. Il avait fort à faire pour maintenir une certaine unité entre eux.

Dans un métier où les longues carrières n'étaient pas légion, la discipline et la vigilance étaient de rigueur à tout instant, le jour comme la nuit. Le sérieux qui faisait la réputation de la Guilde lui avait attiré la clientèle de plusieurs organisations criminelles, notamment la prestigieuse mafia corendrinne et le très sélectif Clan Kalisijiu. L'une et l'autre ne connaissaient pas le pardon.

L'organisation que Sakomar avait fondée quelques décennies plus tôt, grâce à l'aide de son ami Joseph Bicéphor, dit le

« Bloodsucker », pratiquait le trafic d'armes, de drogues et de marchandises contrôlées, notamment l'alcool et les médicaments, mais aussi de toutes sortes d'équipements tels que des presses à monnaie et du matériel médical. Lors d'audacieuses opérations menées contre des installations civiles, militaires ou, plus rarement, des organisations pirates concurrentes, la Guilde s'appropriait des biens qu'elle écoulait ensuite grâce à l'impressionnant réseau de contacts que Sakomar et Bicéphor avaient en commun.

De son côté, Joseph Bicéphor était le chef de la bande de motards que l'on appelait les Bloodsuckers. Sakomar et lui troquaient services et faveurs. En outre, les Bloodsuckers étaient toujours les bienvenus au château et ils participaient volontiers aux opérations de la Guilde, en échange de ristournes en matériel. Il était arrivé à Kisha Zycks d'en croiser lorsqu'ils ramenaient des « spécialistes » recrutés en prison, au terme d'évasions organisées.

Jamais Zycks n'avait jugé bon de recourir aux services des Bloodsuckers. Il estimait que leur rôle le plus important se situait au niveau du « service après-vente », en particulier la perception des comptes en souffrance. Quoi qu'il en soit, les deux bandes étaient liées par l'amitié réciproque de leurs chefs, alors les membres étaient appelés à travailler de concert.

Le bureau de Sakomar occupait le sommet de l'aile nord du château, dans un large pignon au toit bordé de quatre tourelles. Le téléphone y sonnait sans arrêt et une équipe de cinq comptables s'affairait autour d'un grand bureau d'égonis,

un bois violacé au grain tacheté qui ne poussait que sur la planète Khoymolian. L'exportation en était interdite, mais ça n'arrêtait pas un type comme Khestrem Sakomar.

Autour des administrateurs, une dizaine de commis pianotaient sur des consoles numériques, consultant des rapports et des bases de données piratées, issues d'un serveur de la Bourse internationale de Tankera. En surveillant l'indice des prix à la consommation et la valeur des métaux, ils s'assuraient de vendre leurs biens à juste prix. Ainsi, ils concurrençaient le marché légal, tout en préservant la rareté de certaines marchandises et en évitant un effondrement des prix sur le marché noir.

En coupant une communication d'un geste en l'air, l'un des comptables, un sinistre humain bedonnant de race stonk, qui portait une barbichette noire et un implant oculaire, vit s'approcher le duo de mercenaires. Il s'adressa à eux en parlant assez fort pour qu'on l'entende dans toute la pièce :

— Entrez, les jeunes. Le *boss* vous attend.

Une voix caverneuse surgit alors de derrière un paravent insonorisant couvert de laine de zenek, une matière qui absorbait très bien le son. Délaissant quelque liste de matériel volé, le patron se leva de son fauteuil.

— Merci, Buster. Zycks, Sierko, venez par ici.

Khestrem Sakomar était un colosse carnivore appartenant à une espèce de chasseurs originaire de la planète Manora. Les écailles de sa peau orangée luisaient au soleil qui pénétrait dans le bureau par une large fenêtre. D'allure reptilienne, le

Barikan était pourtant un mammifère. Tout en muscles, ceux de sa race possédaient de longues griffes rétractables aux mains et aux pieds. Il était difficile de ne pas les remarquer et on restait toujours impressionné par leur taille imposante.

Khestrem était considéré comme un spécimen plus évolué que la moyenne, car il avait saisi la notion de l'argent et il s'était considérablement enrichi. Exilé de la planète Manora pour divers crimes financiers, pourchassé par la Police de l'espace, il s'était réfugié dans la galaxie de Dakjad, puis avait adopté la planète Kewnser pour maison.

Le patron accueillit ses mercenaires avec bonne humeur. Du haut de ses deux mètres soixante-quinze, Sakomar fixa d'abord de ses yeux d'ambre le jeune Zycks, qu'il avait recueilli à titre contractuel pour perpétrer des détournements de convois militaires, des pillages d'entrepôts commerciaux et des récupérations de marchandises convoitées. C'était un mercenaire méthodique qui entretenait des relations avec les hautes sphères du crime organisé depuis la fin de son adolescence et il disposait de précieuses sources de renseignements. Sa grande débrouillardise faisait de lui un pirate compétent. Plutôt indépendant, il exécutait des boulots de tous ordres. Depuis les six années qu'il était au service de Sakomar, il travaillait seul et parfois aux commandes d'une équipe de soutien. Il n'avait encore jamais été jumelé à un partenaire, mais son ardeur au travail, sa loyauté sans faille et le fait qu'il ramenait en bon état l'équipement qu'on lui confiait lui avaient valu un poste permanent et toute la confiance du patron.

Le chef de la Guilde reçut Kisha comme un fils, puis il le dirigea vers son salon privé avant d'engager la conversation avec Kaddal Sierko. Kisha les laissa bavarder, marchant à leur suite dans une somptueuse pièce à l'allure médiévale, où le rouge dominait. Sous de hautes tentures qui pendaient du plafond, un grand tapis couvrait le plancher de béton. Le salon était meublé d'authentiques fauteuils de la troisième dynastie royale de Khoymolian, volés dans un hôtel de première classe de la planète Comedran. Khestrem Sakomar appréciait cette période historique. Le fait qu'il porte le prénom d'un roi de cette dynastie y était peut-être pour quelque chose.

Tout en échangeant avec Sierko, Sakomar ferma la porte coulissante en bois massif. Il gardait toujours un bar bien rempli près de la fenêtre. Kisha s'était servi une généreuse rasade de Ferryau, sa bière favorite, puis il s'était installé dans un fauteuil confortable au revêtement de velours.

En tendant un verre à Sierko, le maître du château tourna la tête vers Kisha et déclara :

— Tu sais pourquoi je t'ai fait venir ?

Zycks hocha la tête en silence, puis il but une gorgée. Sierko, un peu moins à son aise, se servit d'un geste mesuré un demi-verre de vin de Phêtres. Il admira la robe orangée du nectar, dont l'arôme agaça à bonne distance les narines du Rhodopithèque. La ville bérumienne de Phêtres était réputée pour ses grands crus, qu'elle ne laissait jamais sortir avant un vieillissement d'au moins vingt ans.

Lorsque Sierko finit par s'asseoir aux côtés de son futur

partenaire, Khestrem Sakomar reprit la parole en affirmant que Zycks était un type solide et fiable. Il pria Sierko de bien vouloir exposer ce fameux plan dont il lui avait parlé quelques heures plus tôt.

Sakomar avait recruté Kaddal Sierko sur la planète Sakourine, lors d'un voyage d'affaires. Le jeune orphelin se spécialisait dans les petits larcins et le *racket*, et il paraissait prometteur en tant que leader d'un gang de rue. Il savait flairer les bons coups et la plupart étaient lucratifs. Depuis deux ans, il prospectait pour la Guilde, mais le patron n'avait pas encore assez confiance en lui pour le laisser mener seul une opération dont l'enjeu était aussi considérable. Il avait donc décidé d'inclure Zycks dans la confiance.

— L'idée, répondit Sierko, c'est de récupérer une cargaison de matériel militaire.

Le pirate affirma avoir eu des tuyaux privilégiés pour exécuter le cambriolage d'un galion de l'Armée impériale, laissé temporairement sous surveillance réduite à la suite d'un accident. Son contact, un pirate radio, avait capté l'appel de détresse crypté du cargo dans le secteur isolé d'Aniki Wolsweth. Aussitôt, Kisha objecta :

— Le système Wolsweth dissimule un poste militaire de surveillance territoriale. Ça grouille de soldats et d'escadrilles de combat. Un vrai nid de guêpes!

Sierko sourcilla.

— Justement, insista-t-il. Les militaires sont persuadés que personne n'attaquera dans ce secteur, voilà pourquoi c'est un bon coup... Il n'a d'ailleurs jamais été tenté!

Sakomar l'appuya d'un hochement de tête. Sa voix se fit rassurante mais pressante :

— J'ai vérifié l'information. Ce cargo d'approvisionnement contient assez de munitions et d'explosifs pour livrer une sacrée bataille. Ça veut dire la manne pour nous! Ça signifie aussi qu'il faut opérer en vitesse, sinon vous n'aurez plus rien à piller. Les militaires ne laisseront pas longtemps ce trésor à la dérive...

Kisha réfléchissait plus loin que l'attaque.

— Si on se plante, on aura une brigade armée sur le dos. Il nous faut un zinc rapide.

— Mais vous ne vous planterez pas, trancha Sakomar. Tu peux réussir ce coup, Zycks. Tu as déjà surmonté plus difficile!

L'interpellé leva les yeux vers le patron. Il se remémora l'attaque d'un bunker qui abritait des têtes nucléaires, lors de laquelle il avait eu du fil à retordre avec un contingent de soldats bien entraînés au combat corps à corps. Il s'en était sorti indemne malgré la perte de deux de ses cinq subordonnés. Il hocha la tête en guise d'assentiment. Après un court silence, le patron braqua son regard sur Sierko, qui reprit la parole :

— J'ai déjà vu ce genre de barge, alors je sais comment elle est construite. C'est pour ça que je m'y suis intéressé. Si l'armée a laissé des soldats à bord, ces pauvres gars disposeront de moyens très limités.

Sierko déposa sa tablette numérique sur ses genoux, puis il traça un plan sommaire du galion sur l'écran tactile. Peu à peu, une image tridimensionnelle se forma à quelques

centimètres au-dessus de l'écran. Le pirate expliqua que le cargo, déjà peu maniable, avait perdu un moteur à la suite d'un impact avec un corps céleste errant. Il avait également perdu une partie de son atmosphère par la brèche, avant que les champs de force ne s'ajustent pour contenir la fuite. L'équipage s'était réfugié dans un compartiment étanche, près du cockpit, pour appeler les secours. Son contact prétendait qu'on les avait finalement évacués, laissant l'épave à la dérive en attendant le remorquage.

— La base d'Aniki Wolsweth a envoyé ses deux spatio-remorqueurs dans le secteur de Montallstan, reprit le Knork. J'ai vérifié auprès d'un copain mécano qui travaille là-bas.

Selon lui, le plus proche engin assez puissant pour remorquer ce type de barge opérait depuis une station-relais située à trois cents parsecs*, ce qui donnait quatre jours de trajet pour la dépanneuse de l'espace la plus véloce. Ce genre d'appareil, habituellement dépourvu d'armement, était une proie facile. En supposant qu'il était déjà en route, il n'avait pas plus d'une journée d'avance.

— Avec un zinc rapide, nous les devancerons de plusieurs heures. Dans le pire des scénarios, nous arriverons en même temps qu'eux, affirma Sierko.

Khestrem Sakomar se leva du divan sur lequel il était resté assis, à écouter patiemment. Il fit quelques pas dans la pièce avant d'ajouter :

* Unité de distance équivalant à 3,26 années-lumière.

— Pensez-y, les gars : ces temps-ci, le marché de l'explosif monte en flèche. C'est le moment de remplir nos entrepôts. Les concurrents, eux, n'hésiteraient pas à piger dans le tas. Je parie que s'ils étaient au courant, ils seraient déjà en route.

Prenant le ton de la confiance, il haussa les sourcils, puis se fit mielleux :

— Si vous me rapportez assez de matériel, je vous paierai de belles vacances!

Et à l'attention de Kisha, il susurra :

— Ne rêves-tu pas de retourner sur ta belle planète Polaris?

Kisha y songeait justement. Sa planète natale lui manquait et il y avait longtemps qu'il n'avait pas vu sa mère, son frère et sa sœur. Il évaluait mentalement les risques de cette attaque et les estimait considérables, mais cela l'excitait. Il consentit à exécuter ce boulot moyennant certaines conditions matérielles élémentaires. Il fit valoir la possibilité d'une bataille avec les renforts dépêchés par l'armée, et demanda au patron un armement efficace.

Exprimant toute son assurance, Kaddal Sierko renchérit :

— Je suis d'accord avec Zycks. Il nous faut une douzaine de torpilles à tête nucléaire, juste au cas où nous serions attaqués. Nous pourrions bousiller l'électronique de bord des chasseurs grâce à une impulsion électromagnétique. Nous aurons aussi besoin d'une bonne force motrice et d'une capacité de transport adéquate. Je ne veux pas m'encombrer de la barge, car elle est délabrée et elle possède certainement une balise de repérage.

Tandis que le patron s'en retournait à son bureau pour

consulter l'inventaire des vaisseaux disponibles, les jeunes mercenaires dressaient la liste du matériel dont ils auraient besoin, à commencer par deux droïdes de manutention. Ces machines infatigables allaient leur permettre d'accélérer le transbordement.

Kisha, qui connaissait bien les tactiques militaires pour avoir suivi l'entraînement rigoureux de l'infanterie polari-sienne, commanda des outils de cambriolage, des scaphan-dres autonomes et des armes d'autodéfense. Il commençait à se faire une idée de ce qui l'attendait et il voulait éviter de se laisser prendre au dépourvu.

Khestrem Sakomar examina leur liste de matériel et leur promit un appareil rapide. Avant de les laisser partir, il toisa d'un regard sévère en leur offrant un dernier conseil :

— Voici maintenant mes recommandations d'usage : je dois vous rappeler que depuis le début de nos opérations, il est arrivé que de bons contrebandiers de la Guilde soient coincés par les flics de l'espace. Si jamais ça vous arrive, ne leur dites rien. Soyez discrets, car ils vont essayer de vous acheter avec une peine de prison réduite. Ne cédez pas. Ce serait impardonnable.

En secouant tristement la tête, il ajouta :

— J'ai des raisons de croire que certains ont récemment accepté leur satané marché. Par précaution, j'ai promis une forte prime à qui me ramènera leur tête. J'aurais bien de la peine de devoir faire pareil avec l'un de vous...

On peut se procurer ce roman en librairie ou dans
la cyberboutique de l'éditeur, à <www.joeycornu.com>.