

# **MISSION TERRA INCOGNITA**

*Une aventure en 50 paragraphes*

Bonjour, le récit que vous vous apprêtez à lire n'est pas une lecture traditionnel, mais un texte interactif. Il convient donc de ne pas le lire, dans l'ordre chronologique de ses paragraphes (qui sont numérotés), mais en se référant uniquement à ceux qui vous sont indiqués. Déroger à cette règle entraînerait une lecture incohérente et vous feriez perdre tous plaisirs...

les règles de cet ouvrage sont librement inspirées de celles des livres dont vous êtes le héros de la série défis fantastiques.

### **CARACTERISTIQUE DE VOTRE PERSONNAGE**

Votre personnage, pour vivre cette aventure, devra avoir des caractéristiques qui vous permettront de l'incarner pendant l'histoire et de prendre part aux combats et aux actions. Ces caractéristiques sont représentées par trois valeurs : *l'habileté, l'endurance, et la chance.*

**l'habileté** : Elle représente votre adresse générale, que ce soit pour conduire un véhicule, se battre, manipuler un objet, ... Plus celle-ci est élevée, mieux c'est.

**L'endurance** : Elle représente votre résistance physique, votre capacité à encaisser des coups et à subir des privations, ... Si cette dernière devenait égale à zéro, Cela signifierait la mort de votre personnage, ainsi que la fin de votre aventure.

**La chance** : Elle représente, justement, si vous êtes chanceux dans une situation donnée, ou pas...

### **Détermination de votre habileté, endurance, et chance**

**Habileté** : Jetez trois fois un dé et retenez le plus gros résultat. Ajoutez 6 à ce chiffre pour obtenir votre total d'habileté.

**Endurance** : Jetez trois fois deux dés et ajoutez 12 au plus gros total. Cela vous donne votre total d'endurance.

**Chance** : Lancez trois fois un dé et ajoutez 6 au meilleur lancé. Voilà votre total de chance.

Veillez bien retenir que si ces valeurs vont beaucoup varier lors de votre aventure, elles ne peuvent, *en aucun cas*, dépasser leurs valeurs de départ.

### comment combattre ?

lors de votre aventure, il se peut que vous deviez combattre. Dans ce cas, vous trouverez dans le paragraphe concerné l'habileté et l'endurance de votre, ou de vos, adversaire.

si vous avez plusieurs adversaires, vous trouverez des instructions spécifiques dans le paragraphe concerné.

**1** lancez 2 dès pour votre adversaire et ajoutez le total à son habileté.

**2** lancez 2 dès et ajoutez le total à votre habileté.

**3** si votre total est inférieur à celui de votre adversaire, allez au 4, s'il est supérieur, allez au 5, enfin, s'ils sont égaux allez au 6

**4** votre adversaire vous a porté un coup ! retranchez 2 points à votre endurance. Si vous êtes toujours en vie, allez à l'étape 1

**5** vous avez touché votre opposant. Retranchez 2 points à son total d'endurance. S'il est encore en vie recommencez l'étape 1

**6** vous avez, tous les deux, raté votre cible. Personne n'a été blessé. Continuez, à l'étape 1, le combat

### Tentez votre chance.

lors de votre aventure, vous pourrez être amené, si vous entreprenez des actions aux résultats aléatoire, à "*tenter votre chance*".

lorsqu'on vous demande de tenter votre chance, jetez 2 dès. Si le total est inférieur ou égal à votre total de chance, vous êtes chanceux, sinon...

À chaque fois que vous tenterez votre chance vous devrez, après, retrancher 1 à votre total de chance car, malheureusement, la chance ne dure pas éternellement !

*et maintenant, en route pour l'aven*

07 octobre 2023

Alors que la guerre continue entre l'Ukraine et la Russie et que les relations diplomatique entre les deux superpuissances se sont fortement détériorées, au point de rappeler celles de la guerre froide, les télescopes des agence spatiale des divers pays détectent une masse rocheuse qui s'approche de la planète. William nimoy, que tous appellent *Bill* se rend à son travail au volant de son vieux break Oldsmobile en écoutant du rock'n'roll et en étant à mille lieux de penser que cette journée sera la plus importante de son existence. Plus importante encore que le jour de son mariage ou ceux où sont nés ses enfants. Il arrive devant l'agent de sécurité qui se tient devant la barrière qui permet d'accéder au site où se trouve son bureau et ce dernier, avant qu'il ait eu le temps de sortir sa carte professionnelle, lui ouvre en lui disant avec un grand sourire, bonjour docteur. Il continue sa route et va se garer sur sa place de parking avant d'entrer dans le bâtiment. Il rejoint l'étage où il travaille et salut sa secrétaire d'un geste de la main, accompagné d'un grand bonjour avant de lui demander comment c'est passé son rendez-vous de la veille avec son amoureux. Elle prend une mine déçu et lui dit qu'elle lui en parlera plus tard car deux hommes sont venus le voir et l'attendent dans son bureau. Il entre dans la pièce et les salut. Les deux hommes se présentent comme étant des agents de la CIA et se nommant *Fox* et *Darren*, puis lui disent qu'ils ont pour mission de le conduire au plus vite afin de rencontrer un *VIP*. Bill est fort surpris de cette démarche car il n'est qu'un des nombreux astronome qu'emploie la NASA et à part ces deux doctorat, il n'a rien de remarquable. Il suit néanmoins les deux agents dans l'escalier qui conduit à la piste qui est sise sur le toit du bâtiment. Là, un hélicoptère militaire les attend et les trois hommes embarquent et immédiatement l'appareil quitte le bâtiment. Bill essaie de savoir où et pourquoi on l'emmène mais il ne parvient pas à obtenir la moindre bride d'information. Le vol est long, très long même puisqu'il est nécessaire de procéder à deux reprises à des ravitaillement qui se font sans atterrir. La nuit tombe et bientôt il n'y a plus que les ténèbres. Enfin, au bout de ce qui a paru être des siècles au scientifique, l'altitude de l'appareil décroît et il peut percevoir les lumières d'une piste d'atterrissage. Bill ne voit rien d'autre et est complètement incapable de dire où il va se poser. Il n'est même pas sûr de se trouver encore au-dessus du sol de sa chère patrie, les U.S.A. Il descend de l'aéronef et est reçu par un homme portant un costume magnifique probablement coupé sur mesure, qui lui commande d'un ton à la fois snob, méprisant et impératif de le suivre. Comme il n'a guère le choix, il obtempère, parcourt de nombreux couloirs, descendant plusieurs escaliers au pas de course pour finalement arriver dans un grand bureau où il est accueilli par quelqu'un qu'il reconnaît immédiatement : le président en personne ! Le chef d'état lui sourit et s'excuse des manières dont on a usé pour l'amener avant de les justifier par des raisons de sécurité nationale. Il lui dit que ce qu'il va lui apprendre relève du secret-défense et que si ces informations étaient divulguées, elles pourraient modifier l'avenir de l'humanité. Ensuite, il se lance dans un long monologue : « un gros astéroïde à été repéré par divers télescopes qui se trouve sur terre et dans l'espace et d'après les calculs qui ont été effectués par les meilleurs savants et les plus puissants ordinateurs, il va se placer dans quatre-vingt-dix-sept jours en orbite autour de la terre. Suite à cela, notre planète n'aura plus une mais deux lunes. Une sonde prévu à l'origine pour se poser sur Uranus a été envoyée sur ce bloc de roche qui a été baptisé *Thor* et elle a ramené des données pour le moins étonnante : Thor est doté d'une atmosphère composée à 60% d'azote, 30 d'oxygène et 10 de gaz non identifié et d'après les analyse réalisée par les scientifiques, sous réserve de vérification, elle serait parfaitement respirable. Il a été décidé qu'une navette spatiale avec une équipe de recherche serait envoyé sur *Thor* afin de voir s'il recèle des richesses naturelles qui peuvent être exploité par l'espèce humaine et s'il y a éventuellement les vestiges d'ancienne civilisation. »

Bill écoute cela sans comprendre pourquoi il est là à recevoir toute ces informations. Il finit par demander à son interlocuteur la raison de sa présence ici et l'homme lui explique qu'on va lui confier l'organisation de la mission et son management. Il devra planifier le vol vers *Thor*, puis l'atterrissage et le déploiement du matériel, mais sa première tâche consistera à sélectionner les hommes qui s'y rendront. Il consulte sur un des ordinateurs les fiches du personnel de la NASA et sélectionne les profils les plus compétent selon lui pour la réussite de l'expédition, avant de repartir vers son bureau de la NASA. Pour commander cette expédition, c'est sur *VOUS* que se jette son dévolu.

Votre téléphone sonne et vous l'attraper en maudissant celui qui ose vous réveiller en vous appelant à cet heure indue : 10h45. Vous décrochez et dites un *oui* endormi et peu accueillant qui rappelle que vous avez passé la majeure partie de la nuit derrière votre PlayStation à trucider des hordes de zombies avec vos potes. Quand vous entendez ce que vous dit la voix de l'autre côté du fil, vous vous réveillez d'un seul coup avec un sourire qui va d'une oreille à l'autre. Vous courez prendre une douche et sans même grignoter un petit déjeuner ni boire un mug de café, vous sautez dans votre corvette afin de rejoindre le cap Canaveral. Vous avez du mal à ne pas enfreindre les limitation de vitesse tellement vous êtes excité de commander la première expédition qui ira sur un monde extraterrestres ! Même le nom de la mission : *Terra incognita* vous fait rêver ! Vous arrivez le plus vite possible et dès que vous êtes descendu de voiture, vous courez dans le bureau de votre supérieur afin de pouvoir commencer votre préparation pour la mission. Après un briefing complet, qui reprend les grandes lignes qu'on vous avait téléphoniquement communiqué, il vous envoi voir les astronomes qui vont vous expliquer ce qu'ils savent de *Thor* et de la zone d'atterrissage qu'ils ont choisit. Une fois cette réunion terminée, vous vous dirigez vers les bâtiments où sont préparé les véhicules spatiaux et un des ingénieurs qui est aussi un ami de longue date vous accueille et vous conduit dans un des hangar. Avant d'en ouvrir la porte, il vous précise bien que tous ce que vous allez voir maintenant officiellement n'existe pas et est classé au minimum top secret, ce qui signifie que vous vous exposé à de très gros ennuis si vous ne savez pas garder votre langue. Il tape un code sur un pavé numérique situé à droite de la porte et cette dernière s'escamote pour vous libérer le passage. Vous entrez dans une pièce immense qui sert apparemment à l'assemblage des satellites militaires et autres fusées tactique. Au centre, se dresse une navette spatiale d'un modèle que vous n'avez jamais vu. Elle a une forme particulièrement aérodynamique, porte des marquages de *l'us air force* et sous ses ailes, vous voyez des emplacements prévus pour emporter des missiles et des bombes. Vous demandez à votre guide ce qu'est cet appareil et il baisse la tête, tel un enfant pris la main dans le bocal à bonbons et il vous répond qu'il s'agit d'un projet secret nommé *Aurora*, financé par la CIA et *l'us air force* dans le but de construire un engin capable d'espionner ou de bombarder la Russie depuis l'espace, qui aurait éventuellement put être loué à l'Ukraine. Vous le regardez, les yeux rond et vous lui demandez s'il est sérieux ou s'il vous prend pour un imbécile car cela aurait pu déclencher une guerre mondiale. Toujours aurait-il fallu que quelqu'un comprenne d'où était venu l'attaque vous répond t-il tout en clignant de l'œil. Vous préférez oublier ce que vous venez d'entendre en vous disant que ce n'est pas le moment pour parler, ou réfléchir à la politique international et que le plus important est de découvrir les spécifications de la navette qui vous servira de véhicule pour cette incroyable aventure. Vous passez les jours suivants à étudier les fiches techniques et les plans afin de vous familiariser avec elle puis vous travaillez dans le simulateur pour parfaire votre maîtrise de cette monture.

Pendant le temps que dure la préparation de la mission, le gros astéroïde suit la route que les savants avaient calculé et au moment prévu, à la seconde près, *Thor* se place en orbite autour de la terre. Les nombreux satellites qui se trouvent autour de la planète bleue effectuent des centaines de relevés pour finalement établir de façon incontestable que jamais il n'entrera en collision avec la lune car il y a une trop grande différence d'altitude entre eux. Le programme qu'a prévu votre gouvernement en collaboration avec le plus grand scientifique dans le domaine spatial prévoit l'envoi d'une demi-douzaine de sondes et de robots dans les huit prochains jours afin d'affiner vos connaissances sur ce nouvel astre et de finaliser votre mission.

Après une longue journée de travail qui vous a particulièrement éreinté, vous vous asseyez au volant de votre Chevrolet et vous démarrez son bon gros V8. C'est toujours un plaisir pour vous d'entendre le son de ce moteur, à la fois doux et rocailleux. Vous enfoncez la pédale d'embrayage et vous préparez à enclencher la première vitesse afin de filer vers votre appartement au plus vite pour vous délasser dans un bon bain brûlant quand *Bill Nimoy* frappe à la vitre passager. Vous la baissez et lui demandez ce qu'il veut et vous l'entendez vous répondre qu'il faut qu'il vous parle de tout urgence, immédiatement. Vous êtes tellement fatigué que vous ne vous sentez pas la force de remonter dans les bureaux et vous lui dites de s'installer dans votre coupé, ce qu'il fait prestement. Il regarde votre tableau de bord et vous dit qu'il ne comprend pas votre attrait pour les sportives. Vous vous préparez à lui répondre que vous ne concevez pas qu'on puisse circuler avec un break quand vous vous rendez compte qu'il tourne autour du pot et vous lui demandez de but en blanc d'en venir au fait. Il vous regarde droit dans les yeux et vous annonce que d'après plusieurs relevés de satellites espions, des pays ennemis se préparent à envoyer sur *Thor* des missions d'exploration habitées, dans les quarante-huit prochaines heures et qu'il est important, pour ne pas dire primordial que vous soyez le premier à poser le pied sur cet astre inconnu comme l'avait fait la mission Apollo en son temps. Vous vous rendez compte qu'il est en train de vous informer que vous allez partir beaucoup plus tôt que prévu et en étant loin d'être totalement prêt. Vous êtes si las ce soir que vous ne voulez pas poursuivre plus que de raison cette discussion et vous posez ce qui vous paraît être la seule question importante : *quand décollerez-vous ?* La réponse vous sonne aussi bien qu'aurait pu le faire le direct d'un boxeur professionnel car vous apprenez que l'envoi de sondes est annulé et que la mise à feu de la navette aura lieu dans trois heures. Vous coupez le contact de votre auto et vous en sortez en ayant l'impression que vos jambes sont en coton, pour aller vous équiper avant de vous installer à votre poste. À part le pilote qui se prénomme Max, vous ne savez pas du tout qui seront les autres membres de l'équipe et il est bien trop tard pour vous en occuper. Vous le découvrirez lors de l'expédition ! Le compte à rebours a déjà débuté quand vous montez à bord et arrive à son terme alors que vous venez juste de serrer les sangles qui vont vous maintenir sur votre siège. Moins de trente minutes plus tard, vous volez dans l'espace en direction de votre objectif. Max vous annonce qu'il vous faudra environ une quinzaine d'heures pour rejoindre le nouveau satellite de la terre et une de plus pour vous aligner avec votre site d'atterrissage. À cet instant la fatigue prend le dessus et vous vous endormez en vous disant que pour l'instant on n'a aucun besoin de vous. Rendez-vous au **1**.

Vous rêvez d'un plage de sable fin bordé de palmiers ou lascivement se font bronzer de belles jeunes femmes quant se produit un véritable tremblement de terre. Dans un premier temps, vous pensez que cela fait partie de votre rêve, puis vous réalisez que c'est dans le monde réel que quelqu'un ou quelque chose est en train de vous secouer. Vous ouvrez les yeux et vous découvrez que c'est votre pilote qui en est l'auteur et vous lui demandez si vous vous trouvez déjà à proximité de *Thor*. Il vous répond que non mais que la situation nécessite néanmoins votre présence et votre expertise ! Ces paroles vous sortent instantanément de votre demi-sommeil et vous jetez un regard vers les instruments afin de voir ce qui se passe. Dans les premières secondes, vous ne remarquez rien et vous vous préparez à demander le motif qui a conduit Max à vous réveiller quand vos yeux tombent sur l'écran du radar où un point apparaît à chaque balayage. Vous demandez à votre pilote s'il a reçu des informations sur ce que c'est et il vous répond que non et qu'il n'a aucune idée de à quoi vous avez affaire. Vous actionnez les commutateurs de votre système radio et contactez les contrôleurs au sol afin de leur demander s'ils voient aussi l'objet et s'ils ont une idée de sa nature. Vous recevez confirmation de la détection de l'appareil qui a décollé peu avant vous d'une île de la mer d'*Okhotsk*, mais personne à la NASA ne sait s'il s'agit d'une véhicule habité ou d'une sonde, ni quel peut être sa nationalité. Vous demandez alors si vos ordres restent inchangés ou si vous allez recevoir de nouvelles instructions et on vous répond de continuer votre vol et de rester à l'écoute. Vous préférez, en attendant le prochain message de votre centre de contrôle, rester éveillé et pour vous occuper, vous surveillez le radar en buvant un café très serré. Le point ne varie pas, ce qui signifie que l'objet inconnu a approximativement la même vitesse et le même cap que vous. Vous commencez à réfléchir aux éventuelles implications de la présence d'une autre expédition sur le sol du nouveau satellite de la terre mais vous n'arrivez pas à vous imaginer comment pourrait se passer cette concurrence, à part vous dire que ça ne pourra rien amener de bon. Le temps passe et vous ne recevez plus aucune communication en provenance de votre planète mère. Cela a le don de vous faire vous inquiéter car votre imagination crée mille et un scénario sur les raisons de ce silence qui vont de la simple panne jusqu'à la destruction intégrale de l'espèce humaine suite à un échange de missiles porteurs d'ogives nucléaires. Au bout d'un moment, alors que votre destination est encore à plusieurs heures de vol, vous perdez patience et pressez sur les commandes de la radio afin de contacter les opérateurs au sol. Immédiatement, on vous répond que si vous n'avez pas reçu de nouvelles instructions, c'est parce que pour le moment il n'y en a pas et que les gros bonnets sont en réunion. Il ne nous reste plus qu'à être patient vous dit votre pilote et vous lui répondez qu'il a entièrement raison mais que ce n'est pas votre fort. Soudain, une idée vous traverse l'esprit : vous pouvez sans enfreindre vos ordres demander à Max d'augmenter légèrement votre vitesse afin de vous rapprocher de cet *ovni* et établir un contact visuel dans le but de découvrir à qui ou à quoi vous avez affaire. Si vous lui donnez cet ordre, allez au **19**. Si vous préférez garder cet idée pour vous et continuer votre vol comme si de rien n'était, rendez-vous au **37**.

## 2

La corniche vous paraissant bien plus large à votre droite que sur votre gauche, vous vous y engagez en oubliant la porte étrange qui est encastrée dans la paroi rocheuse. Vous rejoignez avec votre coéquipière l'entrée du nouveau tunnel où vous vous engagez. Vous remarquez immédiatement avec joie que vous vous trouvez à présent sur une pente ascendante qui semble devoir vous ramener à la surface. Laurine vous dit que vous êtes sauvé et que vous devez accélérer le pas. Vous lui conseillez de ne pas s'emballer ni de tirer de plan sur la comète, tout en vous mettant en marche. Au bout d'un long moment, vous apercevez loin devant vous la lumière du soleil et vous vous mettez malgré vous quasiment à courir pour enfin émerger dehors. Vous prenez votre radio et tentez de contacter votre appareil, mais vous ne recevez que des grésillements et vous finissez pas croire entendre les mots « *attaque, fuir, destruction* ». Vous hésitez à prendre le chemin de l'endroit où vous vous êtes posé ou à poursuivre votre exploration. Si vous choisissez d'aller comme le capitaine Kirk explorer l'inconnu, vous devez prendre la direction du **46**. Par contre, si vous préférez aller voir ce qui est arrivé à vos compagnons, rendez-vous au **27**.

## 3

Le peu d'information que vous avez reçu depuis votre départ de cap Canaveral avaient plutôt tendance à vous indiquer que la guerre froide qui oppose la Russie à votre nation s'était nettement réchauffé et vous vous retrouvez en face d'un bataillon de soldats ennemis. Sans hésiter, vous pointez votre arme dans leur direction et visez soigneusement puis vous ouvrez, ainsi que la personne qui vous accompagne, le feu en espérant les éliminer tous avant qu'ils aient eu le temps de riposter. Lancez trois dès et comparez le total à votre habileté. S'il est supérieur, allez au **20**. Sinon, rendez-vous au **40**.

## 4

Vous commencez à marcher en direction du lieu où vous étiez censé vous poser en compagnie de l'ancien militaire quand Laurine vous rejoint et vous dit qu'elle veut vous accompagner. Votre compagnon juge que ses compétences seraient bien mieux utilisées s'il travaillait afin de rétablir les communications alors que celles de la scientifique s'exprimeraient plus lors de la reconnaissance du site où vous vous rendez. Vous continuez donc votre route en compagnie de la femme en direction du point baptisé *alpha 2* pendant que l'homme rejoint votre navette. Il vous faut plusieurs heures pour y arriver. L'officier qui vous accompagne commence à effectuer ces relevés et observations alors que vous gravissez la pente d'une sorte de petite colline pour avoir une vue sur l'ensemble de la région qui vous entoure. Vous vous y asseyez et vous vous mettez à rêvasser en attendant que votre coéquipière ait effectué son travail. Elle finit par vous rejoindre et s'assoit près de vous en vous faisant remarquer que vous êtes les premiers humains à respirer un air extraterrestre et à admirer ces paysages. Tout à coup, vous remarquez un reflet métallique provenant d'une distance de quelques kilomètres à l'opposé de l'endroit où se trouve votre navette. Allez- vous, en vous rendant au **45**, descendre la pente



afin de repartir vers vos compagnons et votre vaisseau ou, au **21**, tenter de découvrir ce qui produit ce reflet ?

## 5

Vous approchez alors qu'il fait encore jour de l'objet inconnu qui vous fait face ne vous paraît pas être la meilleure idée et au contraire constitue un risque trop important par rapport à un éventuel bénéfice que vous pourriez obtenir. Vous dites à votre compagnon qu'il est plus prudent d'attendre que le soleil se soit couché avant de tenter une approche. La rotation de *Thor* fait que la luminosité décroît rapidement et moins de trois quarts d'heure plus tard, vous vous retrouvez dans une pénombre quasi-totale. Vous vous remettez en marche en prenant particulièrement garde à ne pas faire le moindre bruit et vous vous retrouvez rapidement face à ce qui produit l'écho sur le radar. Il s'agit d'un véhicule spatial qui est d'un modèle qui vous est totalement inconnu et qui vous paraît même posséder une technologie tellement avancée qu'il n'y a, pour vous guère de chance qu'il soit d'origine humaine. Vous hésitez à poursuivre vos investigations mais vous pouvez le faire en vous rendant au **16** ou au contraire rebrousser chemin afin de rejoindre vos hommes à bord de votre appareil. Si vous faites ce choix, il conviendra de lire le **29**.

## 6

Vous ne voulez pas affronter les cosmonautes chinois et, en vous montrant le plus discret possible, vous reprenez la direction de votre navette. Vous progressez aussi vite que vous en êtes capable en jetant régulièrement des coups d'œil en arrière afin de vérifier si vous êtes suivi. Il n'en est rien et vous finissez par arriver sans encombre à destination et à monter à bord de votre appareil. Vous vous installez dans le cockpit et vous demandez à votre équipage, puisque vous êtes coupé de votre commandement, ce qu'ils pensent que vous deviez faire. La moitié d'entre eux veulent rentrer sur terre au plus vite alors que l'autre est pour la poursuite de la mission en prenant garde à éviter vos ennemis. Si vous décidez d'ordonner le décollage, rendez-vous au **36**. Autrement, le **46** vous attend.

## 7

Votre appareil a reçu des dommages non négligeable lors de votre affrontement avec le vaisseau soviétique mais est encore en assez bonne état pour vous permettre d'accomplir votre mission en toute sécurité. Vous donnez donc à Max l'ordre de reprendre votre route et de se replacer sur la trajectoire prévue. Vous vous approchez de plus en plus de l'astéroïde *Thor* qui est devenu le deuxième satellite naturel de la terre et vous vous préparez à effectuer votre entrée dans son atmosphère. Vous communiquez ces informations à votre base et il vous souhaite bonne chance. Vous savez qu'il y aura trop d'interférences pour reprendre contact avant votre atterrissage ! Vous débutez votre descente et vous sentez chaque tôle de votre navette se mettre à vibrer. Les vents semblent nettement plus violents que ce que vous aviez envisagé et même plus que ceux de la planète bleue ! Votre pilote fait tout son possible pour vous maintenir sur la trajectoire qui mène au site d'atterrissage prévu mais les

dommages que vous avez subis l'en empêche. Il réussit heureusement à rejoindre le sol en douceur, mais à environ trente kilomètres du lieu prévu. Rendez-vous au **41**.

## 8

Vous ne voulez pas remonter à la surface sans avoir découvert tous ce qu'il est possible sur ces étrange tunnel. Vous espérez même trouver des informations sur la forme de vie qui les a creusé. Vous progressez encore pendant un bon moment pour finalement arriver à un endroit où la lumière verte est d'une telle intensité qu'elle en est incroyablement éblouissante. Vous placez votre main devant vos yeux afin de les protéger et vous essayez de voir entre vos doigts à quoi ressemble le lieu où vous vous trouvez. Au bout de quelques minutes vous parvenez difficilement à vous accoutumer à la luminosité et vous vous rendez compte que vous vous trouvez dans un vaste hall où un monumentale escalier qui semble taillé dans du cristal bleu turquoise mène à une sorte de mezzanine. Vous demandez à Laurine ce qu'elle pense que vous devriez faire maintenant et elle vous répond que vous n'êtes pas venu jusqu'ici pour vous dégonfler comme des lâches et qu'il vous faut absolument continuer. Tous deux, vous montez l'escalier pour arriver dans une pièce totalement ronde ayant un éclairage tamisé bien plus agréable. Au centre, reposant sur une estrade d'une quinzaine de centimètres, il y a une sorte de soucoupe volante qui vous rappelle les dessins animés japonais que vous regardiez enfant. Une voix qui vous semble synthétique résonne, paraissant venir de partout et de nulle part. Elle vous demande de bien vouloir embarquer à bord. Vous êtes surpris et même gêné de constater qu'elle s'exprime dans votre langue et utilise un ton pour le moins impératif. Allez vous obéir en vous rendant au **31** ou prendre la fuite en lisant le **14** ?

L

## 9

Au moment où vous pressez la détente, l'idée d'ôter une vie vous fait légèrement trembler et vous ratez votre cible de quelques petits centimètres. Le chef de vos ennemis est loin de vous être redevable pour votre maladresse et vous désigne de son index pointé en criant un ordre à ses hommes dans une langue qui vous est totalement inconnu. Vous n'êtes cependant pas long à comprendre de quoi il s'agit car vous vous retrouvez criblé de balles de différent calibre et vous succombez en quelques secondes...

## 10

Malgré les conditions atmosphériques qui sont loin d'être favorable pour le vol, Max parvient à conserver le cap programmé et pose tout en douceur votre appareil à l'endroit qui avait été prévu. Même si vous n'avez pas fait grand-chose depuis votre décollage, vous êtes psychologiquement vidé par le stress. Vous fermez les yeux et prenez plusieurs minutes pour récupérer puis vous vous détachez de votre siège et prudemment vous vous levez. Vous vous attendiez, comme Neill Armstrong quant il posa les pieds sur la lune, à ressentir les effets d'une faible gravité mais il n'en est rien. Cela vous intrigue mais en même temps facilite vos déplacements. Vous ouvrez la porte qui sépare le poste de pilotage du compartiment où est installé le reste de l'équipage et vous vous dirigez vers l'officier

scientifique de votre équipe. Il s'agit d'une femme d'une quarantaine d'années avec des cheveux brun mi-long qui porte le prénom de Laurine. Vous lui demandez d'étudier l'étrange phénomène de la gravité, ainsi que la composition de l'atmosphère. Elle se lève et se rend à son poste de travail où elle commence à utiliser l'ordinateur en se mettant au travail. Max vous rejoint et vous informe que les communications avec la terre sont rompues. Encore du travail pour moi, vous dit Laurine en souriant. Pendant ce temps, le reste de l'équipage reste assis, ne pouvant rien faire avant de savoir si l'air à l'extérieur du vaisseau est respirable. Le temps des analyses paraît à tous interminable et chacun relit le peu d'informations dont vous disposez sur *Thor*. Votre scientifique vous informe qu'elle ne comprend pas pourquoi la gravité est aussi élevée mais qu'elle peut vous dire que l'atmosphère est similaire à celle de la Terre et vous convient, mais que la température quand vous ne serez pas exposé au soleil, descendra de quelques degrés au-dessous de zéro. Votre équipe commence à débarquer le matériel et vous réfléchissez au meilleur moyen de rétablir les communications. Vous voyez deux méthodes possibles pour arriver à vos fins. La première consiste à déployer une antenne parabolique au sommet d'une colline qui se trouve à proximité et vous pouvez le faire en vous rendant au **43**. La seconde consiste à lancer une mini fusée afin de placer un satellite relais en orbite et vous pouvez procéder en lisant le **26**. Vous ne pouvez être sûr de la réussite de ces tentatives et devez vous en remettre au hasard pour choisir.

## 11

Vous admirez le sol de *Thor* en vous disant que cette *terra incognita* est bien plus qu'une seconde lune pour la terre et pourrait bien finir par être considéré comme le huitième continent. Cependant, avant toute chose il vous faut comprendre pourquoi vous vous retrouvez sur la terrasse de cet étrange bâtiment d'origine alien et qui vous y a amené. En face de vous, une porte s'ouvre ou plutôt disparaît dans le néant pour laisser le passage à vos hôtes. Il s'agit, comme vous vous y attendiez, d'être qui ne sont pas originaire de la planète bleue. Ils ont à peu près la même taille que les êtres humains et sont aussi des bipèdes, mais ils n'ont pas deux mais quatre bras terminé par des mains comportant sept doigts. Leurs têtes sont légèrement plus grosses que celle des êtres humains et sont dépourvu de cheveux. Ils ont trois yeux et portent de grandes barbes qui vous font penser à celles des bûcheron, bien qu'elles soient de couleur bleu. L'un d'entre eux vous adresse la parole et vous avez la surprise de l'entendre s'exprimer dans votre langue. Il vous dit qu'il est ravi de vous rencontrer et qu'il vous souhaite la bienvenue chez les *Tieec*. Vous le saluez en retour au nom de votre nation et de l'humanité puis lui dite que vous êtes venu à eux en paix. Ce n'est pas ce que nous avons pût observer, vous rétorque-t-il abruptement avant d'ajouter qu'il semble que sur votre planète la guerre, la violence, le mensonge et la brutalité soient monnaie courante. Vous baissez la tête en vous rendant compte qu'il a parfaitement raison et vous l'entendez vous demander si vous êtes prêt à vous engager au nom de votre espèce entière à entrer dans une nouvelle ère de paix. Si vous lui répondez que vous vous y engagez, allez au **22**. Si vous lui dites que vous n'en avez pas le pouvoir, lisez le **18**. Enfin, si vous déclarer que vous ne pouvez pas mais que leur arrivé pourrait générer cette nouvelle ère, le **38** est fait pour vous.

Vu que vous avez appris ce que vous vouliez, vous dite à Max de changer de trajectoire afin de ne pas vous faire repérer par l'appareil ennemi. Il s'exécute immédiatement et enclenche les rétrofusées. Alors que vous êtes en pleine phase de freinage, le vaisseau russe vire de bord et votre radio se met à grésiller. Vous entendez le message suivant : « *Ici la navette de combat Vladimir Poutine, vous nous avez suivi et espionné, ce qui se révèle être des actes particulièrement hostile et nous vous donnons ordre de vous rendre immédiatement et d'aller vous poser sur la piste du centre spatial Youri Gagarine en Sibérie. Si vous n'obtempérez pas dans les deux prochaines minutes, nous vous détruirons !* ». Ces paroles vous font littéralement « péter les plombs » et vous leur répondez en leur disant ou ils peuvent se mettre leurs ordres, et sans vaseline puis vous faites de méchantes allusions sur les mœurs de leurs mères et de leurs sœurs. Après cela, tout issue diplomatique est impossible et vous en êtes réduit à engager le combat. C'est l'habileté de votre pilote et l'endurance de votre navette qui sera utilisé pendant

**Max**

**Hab 10**

**Votre navette**

**End 14**

**Navette Vladimir Poutine**

**Hab 9**

**End 12**

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au **35**

Vos jambes battent dans le vide alors que vous sentez la chaleur en provenance de la lave en fusion monter le long de votre corps. La seule chose qui vous empêche de choir dans ce magma est la scientifique qui de toute ses forces vous retient en vous empêchant de tomber. De votre main libre, vous attrapez une saillie rocheuse et en prenant appui dessus, vous remontez sur la corniche. Vous êtes totalement épuisé et vous avez envie de vous reposer mais la corniche est bien trop étroite pour vous le permettre. Vous finissez de traverser cette partie puis vous vous asseyez sur le sol pour enfin reprendre quelques forces avant de repartir vers la porte métallique. Rendez-vous au **23**

## 14

Pendant toute votre existence, vous n'avez jamais aimé obéir aux ordres et à votre âge et dans votre situation, vous ne vous voyez en aucun cas suivre les desiderata d'un ordinateur alien. Vous attrapez la main de la personne qui vous accompagne et simultanément vous lui indiquez du regard le tunnel qui vous a permis d'accéder à ce lieu. Vous partez le plus silencieusement possible et vous remontez en courant la voie qui mène à l'escalier. Rendez-vous au **42**

## 15

Vous serrez un peu plus fort votre arme dans votre main afin de vous rassurer et vous vous mettez en route afin de découvrir ce qui produit l'écho qui apparaît sur l'écran de votre radar. Vous vous demandez ce que cela peut être et dans votre tête, vous échafaudes diverses hypothèses allant d'un autre appareil envoyé par la terre aux robots meurtriers en passant par des aliens qui vivent sur cet astre. Comme vous n'avez pas l'ombre d'un indice afin de savoir si l'une de ces idées à quelque chose à voir avec la réalité ou si elles sont toutes loufoques, il ne vous reste plus qu'à les chasser de votre esprit. Vous appelez votre navette et vous demandez si vous vous trouvez encore loin de votre objectif. Vous n'en êtes apparemment éloigné que de cinq cents mètres et vous vous demandez si vous devez continuer immédiatement votre progression, en allant au **39** ou choisir d'attendre que *Thor* se trouve dans l'ombre de la Terre avant de vous risquer à vous approcher de l'inconnu en lisant le **5**

## 16

Vous voulez à tout prix découvrir ce qu'est cet étrange appareil et vous vous en approchez après avoir ôté le cran de sûreté de votre arme, en espérant le meilleur et surtout en vous préparant au pire. Une lumière orange apparaît sur l'avant et vous vous mettez à redouter une quelconque attaque. Attrapant votre collègue par la main, vous l'entraînez afin de vous cacher derrière un gros rocher où vous vous attendez à recevoir les éventuels tirs. Rien ne se passe et après cinq minutes vous ressortez pour faire face à des soldats Russes qui se trouvent de l'autre côté de l'étrange appareil. « *Bros'te svoye oruzhiye i vstan'te na koleni, sobach'i Zapada, ili my vas ub'yem !!!* », les entendez vous hurler. Vous ne comprenez pas un mot de ce qu'ils viennent de dire mais leurs attitudes n'ont rien d'amicale et vous pensez qu'ils vont vous attaquer. Si vous faites le choix d'ouvrir le feu le premier, lisez le **3**. Par contre, si vous préférez attendre pour voir s'ils vont vous agresser, le **33** est fait pour vous.

## 17

Vous vous engagez sur la partie la plus étroite de la corniche et vous vous mettez à progresser en direction de la porte métallique qui est encastrée dans la roche de la caverne. Rapidement, vous ne pouvez rester de face et vous vous voyez contraint de vous plaquer contre la paroi pour poursuivre en faisant de petits pas latéraux. Vous tournez la tête vers la scientifique qui vous accompagne afin de vérifier qu'elle agit de même. Votre avancée est lente et vous redoutez qu'un de vous chute dans la lave. Lancez trois dès et faites-en la somme. Si ce total est supérieur à votre habileté, rendez-vous au **23**. Sinon, allez au **44**.

## 18

A votre réponse, le visage du Tieec s'éclaire d'un grand sourire et il vous dit qu'il aime entendre la vérité et que peu d'être vivants sont capables de la dire. Il ajoute qu'il va prendre contact avec l'ONU pour tenter de prêcher sa philosophie en espérant que les dirigeants des nombreux pays de votre monde y adhéreront. Rendez-vous au **50**.

## 19

Vous ne voulez pas poser le pied sur *Thor* sans savoir si une autre nation y a envoyé des hommes ou si vous n'avez affaire qu'à un appareil automatique. Vous demandez donc à votre coéquipier qui est aux commandes de votre appareil d'augmenter de 10% votre vitesse afin d'aller voir à quel type d'appareil vous avez affaire. Ce dernier fait ce que vous venez de lui demander sans émettre le moindre commentaire et vous constatez en consultant vos instruments que vous vous approchez. Vous détachez vos yeux des écrans pour regarder par le pare-brise à quoi ressemble l'autre vaisseau. Au début, vous ne voyez rien puis vous percevez un reflet. Peu à peu l'objet qui le produit grossit et vous commencez à en discerner les contours. Il s'agit d'un véhicule spatiale un peu plus gros que le votre, d'un modèle que jusqu'alors vous n'avez jamais vu. Vous demandez aux occupants du poste de pilotage s'ils pensent que vous avez affaire à un drone. Tous gardent le silence, prenant le temps de réfléchir avant de vous répondre. Une femme d'une quarantaine d'années que vous trouvez fort jolie vous répond que c'est peu probable et qu'il y a de fortes chances que cette navette soit armée. Vous lui demandez qu'elles sont son prénom et sa fonction. Avec un petit sourire malicieux, elle vous répond qu'elle est la représentante de la C.I.A. et qu'elle se prénomme Dana. Vous vous dites qu'il est peu probable qu'elle parle sans détenir d'informations et vous présumez qu'elle a raison. Votre pilote vous appelle et vous dit que si vous approchez encore, vous risquez de vous faire détecter. Allez vous lui donner l'ordre de ralentir en vous rendant au **32** ou, au contraire, de continuer à vous approcher afin d'en savoir plus en allant au **47** ?

## 20

Vous êtes un astronaute et non un soldat et jusqu'ici, lors de votre vie, vous n'avez jamais tenu dans vos mains la moindre arme à feu. Au moment où vous en faites usage, vous vous rendez compte que c'est bien moins facile que lorsque vous jouez à *Call of Duty* ! Vous bougez très légèrement et ratez de plusieurs centimètres votre cible. Les militaires de l'armée rouge répliquent à votre attaque à une vitesse fulgurante en ouvrant le feu et en vous jetant de nombreuses grenades. C'est sous une pluie de métal et au milieu des explosions que ce termine votre existence sur un astéroïde à quelques centaines de kilomètres de votre planète natal.

## 21

Vous ne voulez pas retourner vers vos compagnons sans savoir ce qui produit le reflet métallique que vous venez d'apercevoir dans le lointain et vous prenez la décision d'aller voir de quoi il en retourne. Vous jetez un coup d'œil au ciel et vous constatez que l'ombre de la terre est en train de s'étendre sur le sol. Vous décidez d'attendre la pénombre avant de descendre avec prudence de la colline en direction de l'étrange reflet. Il vous semble, mais vous ne pouvez en être sûr, qu'il s'est rapproché de vous. Vous progressez avec prudence en tentant d'être le plus silencieux possible et bientôt vous entendez le bruit d'une discussion. Il vous semble qu'il s'agisse d'une langue qui vous est étrangère et en même temps familière. Vous faites signe à la femme qui vous accompagne de s'arrêter et de se taire et vous vous cachez derrière un bloc de roche. Plusieurs ombres s'approchent et vous pouvez entendre les paroles : « *Wǒmen yào shā sǐ zhèxiē ōuzhōu gǒu* ». Vous jetez un prudent regard par-delà votre abri et vous apercevez une demi-douzaine d'hommes portant des casques ornés d'une étoile rouge. Des soldats chinois susurre Laurine à votre oreille et vous lui répondez d'un hochement de tête affirmatif. Vous hésitez sur la conduite à tenir en ayant le choix entre utiliser la position que vous occupez car elle vous procure un avantage tactique pour les attaquer en ouvrant le feu au **34** ou faire demi-tour et reprendre le chemin de votre navette, avant de vous faire repérer, en vous rendant au **6**

## 22

Vous avez été envoyé afin de conquérir une nouvelle terre et vous vous dites que conclure une alliance avec les Tieec pourrait vous permettre d'acquérir une technologie qui vous donnera l'avantage sur vos ennemis et ferait entrer l'espèce humaine dans une nouvelle ère de paix, sous votre domination. Vous donnez donc votre parole d'honneur à l'Alien au nom de la race humaine dans son intégralité qu'à partir d'aujourd'hui les guerres appartiennent au passé. Votre interlocuteur vous regarde médusé par vos paroles et vous répond avec un mépris indescriptible que vous n'avez pas le pouvoir d'accomplir ce que vous dites et que vous appartenez apparemment à une race de menteur. Il ajoute que pour que votre monde vive en paix, ils vont devoir le conquérir, le dominer et réduire les humains en esclavage. A ces mots, les autres éclatent de rire avant de vous trucidier en y prenant un plaisir non dissimulé. La terre vivra pour le reste de l'éternité sous le joug des Tieec.

Vous vous approchez de la porte et vous vous rendez compte qu'elle est construite dans un métal sombre qui ne ressemble à aucun de ceux que vous connaissez. Vous l'examinez en détail et vous ne trouvez aucun moyen de l'ouvrir. Vous vous préparez à faire demi-tour bien que vous n'ayez pas une grande envie de repasser sur la partie étroite de la corniche quand Laurine vous demande avec beaucoup d'ironie dans la voix si vous êtes aveugle ou juste aussi myope qu'une taupe. Vous la regardez en lui demandant ce qu'elle sous-entend et elle éclate de rire en vous désignant un pentagone rouge à soixante centimètres du sol que dans la pénombre, vous n'aviez pas remarqué. Vous appliquez la paume de votre main dessus et vous voyez la plaque métallique monter et disparaître. Par l'ouverture qui vient de se dégager, vous voyez un corridor rectiligne éclairé par des lampes verdâtres qui s'enfoncent en pente descendante dans les entrailles de *Thor*. Au moins la question sur le fait que l'humanité soit seule dans l'univers est élucidée vous dites vous en hésitant à faire machine arrière. La pensée de repasser au-dessus de la lave en fusion vous déplaît fortement et finalement vous prenez la décision d'aller voir où conduit le corridor. Vous vous y engagez d'un pas rapide et décidé, pressé d'affronter l'inconnu. Croyez vous qu'il y est encore des habitants, vous demande Laurine et vous lui répondez que vous n'en avez pas la moindre idée. Après quelques kilomètres, vous arrivez sur une sorte de rotonde d'où partent plusieurs autres couloirs alors qu'un escalier en colimaçon monte vers la surface. La majorité des passages se sont écroulés avec le temps et il n'en reste plus qu'un seul, en plus de celui qui vous a permis d'arriver, qui est praticable. Vous pouvez l'emprunter en vous rendant au **8**. L'autre possibilité consiste à gravir les marches en lisant le **42**

Votre appareil est secoué dans tous les sens par de puissants vents et turbulences qui règnent dans les hautes couches de l'atmosphère de *Thor* et vous avez peur qu'il ne tombe en morceaux. Max est de très loin le meilleur pilote de la NASA mais malgré tous ses efforts il ne parvient pas à maintenir sa trajectoire. Peu à peu vous voyez le site qui était prévu pour votre atterrissage disparaître de votre champ de vision vers la droite alors que le sol se rapproche à grande vitesse. Vous apercevez des saillies rocheuses acérées comme des lames de rasoirs qui pourraient déchirer la coque de votre navette si vous aviez le malheur de les toucher, au dessous de vous. Votre pilote repère un site qui permet de se poser entre ces récifs stellaires et réalise un *Kiss-landing*. Une fois que vous avez pu calculer votre position, vous réalisez que vous vous trouvez à près de trente kilomètres de l'endroit prévu. Rendez-vous au **41**



## 25

La femme tire aussi fort qu'elle en est capable mais malheureusement elle n'arrive pas à vous faire remonter. Vous sentez monter le long de vos jambes la chaleur provenant de la lave en fusion et vous êtes bien conscient que si vous chutez, vous périrez. Vous essayez de trouver de votre main libre une saillie rocheuse afin de pouvoir vous agripper pour remonter sur la corniche. Les forces de Laurine l'abandonnent peu à peu et elle glisse le long de la corniche entraîné par votre poids. Vous lui criez de vous lâcher quand vous vous apercevez de ce qui est en train de se passer et moins de quinze secondes plus tard, vous tombez dans le lac de lave !!!

## 26

Vous sortez une mini fusée de la cale de votre navette, ainsi que le satellite qui doit devenir le relais de communication qui doit vous permettre de rétablir la liaison avec vos supérieurs et vous vous écartez d'une centaine de mètres afin de procéder au lancement. Moins de dix minutes plus tard, vous regardez votre machine prendre de l'altitude. Elle s'élève rapidement, laissant derrière elle un grand panache de vapeur blanche et vous vous dites que vous allez bientôt pouvoir converser avec vos chefs et que votre mission va être une entière réussite quant vous voyez une sorte de rayon laser l'atteindre. Votre fusée explose instantanément, ne laissant que flammes et fumée. Vous êtes rejoint par un astronaute qui est un ancien commando des forces spéciales. Il vous tend un fusil d'assaut et vous informe que Max a repéré quelque chose sur le radar. Vous vous mettez, tous deux, en marche dans la direction de cet écho afin d'aller découvrir de quoi il s'agit. Rendez-vous au **15**

## 27

Vous n'aimez pas ce que vous venez d'entendre et il vous semble bien plus urgent de rejoindre vos hommes que de poursuivre l'exploration de cette *terra incognita*. Vous vous dirigez vers votre navette en vous retenant difficilement de courir et vous arrivez en vue du site de votre atterrissage. Là, un spectacle qui vous glace le sang se déroule en contrebas. Des soldats portant l'uniforme des forces armées du Japon encerclent votre appareil et se préparent à le prendre d'assaut. Vous ne pouvez pas rejoindre immédiatement vos compagnons mais la position que vous occupez vous donne un avantage tactique certain. Vous épaulez votre fusil et visez calmement la tête de celui qui vous paraît être le commandant de vos agresseurs. Vous retenez votre respiration et avec une douceur inouï vous appuyez sur la détente. Lancez trois dès et faites-en la somme. Si le résultat obtenu est supérieur à votre habileté, allez au **9**. Sinon, rendez-vous au **49**

Max, à la seconde où il entend votre ordre, pousse la commande des « rétrofusée » à fond et vous perdez instantanément une bonne partie de votre vitesse. L'appareil russe continue comme si de rien n'était et vous pensez sans pouvoir en être totalement sûr, ne pas avoir été détecté. Vous donnez consigne à votre pilote de se remettre sur votre trajectoire et de reprendre de la vitesse nécessaire pour rejoindre *Thor* à l'heure prévue. Il s'active sur ses commandes pendant que vous réfléchissez aux implications dû à la présence de l'autre appareil. Vous arrivez dans les plus haute couche de l'atmosphère du nouveau satellite de la Terre et débutez votre manœuvre d'entrée après avoir pris une dernière fois contacte avec votre base. La carlingue de votre appareil commence à être secoué dans tous les sens et vous adressez une prière au tous-puissant afin de rejoindre le sol en vie. Votre appareil vol de manière totalement aléatoire et vous risquez de vous poser très loin de l'emplacement prévu. C'est un véritable combat qui s'engage entre Max et l'atmosphère !

**Max**

**Hab 10**

**End 8**

**Courant atmosphérique**

**Hab 9**

**End 8**

Si votre pilote est vainqueur, allez au **10**. Sinon, rendez-vous au **24**

Vous ne voulez pas poursuivre trop avant votre exploration car les risques vous paraissent bien trop important vis-à-vis des bénéfices et vous décidez de rejoindre votre vaisseau afin de retrouver vos compagnons. Vous marchez pendant un bon moment en silence car ni vous ni votre équipier ne veut prononcer le moindre mot. Vous arrivez sur le site de votre atterrissage et vous montez à bord pour aller vous asseoir sur le siège du copilote. Que fait-on maintenant vous demande Max. Vous lui répondez de décoller au plus vite et de mettre le cap sur la planète bleue. Rendez-vous au **36**

Vous marchez l'un derrière l'autre dans le tunnel car il est bien trop étroit pour vous permettre de progresser de front. C'est vous qui êtes en tête et vous vous demandez où vous allez bien finir par vous retrouver et s'il existe une issue à ce réseau de tunnels et de cavernes où vous vous trouvez. Vous avancez pendant un long moment en étant surpris de constater que le sol est totalement plat et vous aboutissez dans une gigantesque caverne où règne une chaleur importante. Une lumière rougeâtre éclaire l'ensemble de ce lieu jusque dans ses moindres recoins et semble provenir d'un gouffre qui occupe un angle. Vous y jetez un coup d'œil et vous constatez qu'il s'agit d'une coulée de lave en fusion qui fournit lumière et chaleur. Vous ne voyez qu'un seul moyen de quitter cet endroit et vous vous engagez dans un tunnel encore plus étroit que le précédent qui finit par se transformer en un véritable boyau. Vous en êtes réduit à ramper afin de poursuivre votre périple et vous arrivez dans une nouvelle caverne encore plus grande que la précédente, qui a une forme tellement tourmentée qu'elle est indescriptible. Vous vous trouvez sur une étroite corniche qui surplombe un lac qui est lui aussi composé de lave en fusion. De l'endroit où vous vous trouvez, vous pouvez partir vers votre droite et rejoindre un nouveau tunnel d'une dimension bien plus raisonnable en lisant le **2**. La seconde alternative qui s'offre à vous consiste à partir vers votre gauche, en marchant sur la partie la plus étroite de la corniche qui ne mesure que quelques centimètres en faisant attention à ne pas chuter et rejoindre ce qui vous paraît être une porte métallique encastrée dans la paroi rocheuse, en vous rendant au **17**

Vous échangez un regard interrogatif avec la personne qui vous accompagne et vous décidez d'un commun accord que vous n'êtes pas arrivés ici pour faire demi-tour et prendre la fuite comme des lâches. Vous êtes bien conscient que le choix que vous venez de faire vous fait encourir des risques très importants mais vous embarquez à bord de la soucoupe volante. À peine avez-vous franchi sa porte qu'elle se referme et que vous sentez l'ovni se mettre à vibrer. Vous trouvez des sièges aux formes très tourmentées qui s'avèrent, dès que vous vous y êtes assis, d'un confort et d'une ergonomie incroyables et supérieurs à tous ce que vous avez connu au cours de votre existence. Vous voyez un écran s'allumer en face de vous, qui va vous permettre de voir le paysage lors de votre voyage. Vous quittez les sous-sols de *Thor* et volez à une quinzaine de mètres au-dessus de cette *terra incognita*, alors qu'au loin, vous apercevez une espèce de tour dont l'architecture est d'une incroyable complexité et qui semble avoir été taillée dans un cristal vert qui vous évoque de l'émeraude. Votre véhicule se pose avec une douceur inouïe sur une plate-forme située au sommet de ce magnifique édifice. Vous sortez de votre véhicule et vous vous rendez au **11**

Vous pesez le pour et le contre et vous vous rendez compte que vous agissez sans ordre. Vous avez envie de découvrir à qui vous avez affaire mais vous êtes parfaitement conscient que cet appareil est probablement, comme le votre, armé et que la situation politique pourrait vous forcer à livrer bataille. Vous donnez l'ordre à votre pilote, alors qu'il en est encore temps, de ralentir et de reprendre vos distances afin de ne pas vous faire repérer. Vous voyez l'appareil diminuer de taille pour finalement disparaître. Vous ne pouvez plus que vous fier à votre radar pour connaître sa position. Les heures passent et alors que vous approchez de Thor, vous voyez la trajectoire de vos concurrents s'écarter de la votre. Vous le faites remarquer à votre pilote qui vous répond qu'ils ont probablement choisi un autre site d'atterrissage. Vous lui demandez s'il pense qu'il est éloigné du vôtre et il vous répond que tout est possible et qu'il n'existe aucun moyen de s'en rendre compte. Vous entrez en contact avec votre centre de commandement et vous indiquez que vous commencez votre entrée dans la stratosphère. Les contrôleurs de vol vous indiquent que c'est enregistré et qu'ils espèrent que cet atmosphère n'aura pas d'effets trop néfastes sur les communications. Le fuselage de votre appareil vibre dans tous les sens et vous commencez à prier pour qu'il résiste à l'atterrissage. Max vous annonce que les conditions météorologiques risquent de vous empêcher de rejoindre le site d'atterrissage prévu. C'est un véritable combat qui s'engage entre votre pilote et l'atmosphère.

**Max**

**Hab 10**

**End 8**

**Courant atmosphérique**

**Hab 9**

**End 8**

Si votre pilote est vainqueur, allez au **10**. Sinon, rendez-vous au **24**

### 33

Vous ne voulez pas ouvrir le feu sur d'autres hommes qui sont venus comme vous explorer cette *terra incognita*, sous le seul prétexte que les idées de vos gouvernements sont antagonistes. Vous baissez le canon de votre arme en direction du sol et vous vous approchez de ces militaires avec l'attitude la plus amicalement possible. Il semble malheureusement qu'ils ne partagent pas vos idées car ils ouvrent le feu sans aucune sommation dans votre direction et vous transforme en véritable écume...

### 34

Vous visez avec soin le crâne du premier homme de la colonne et vous pressez la gâchette. Un projectile sort du canon de votre arme et atteint votre cible exactement où vous l'escomptiez. Vous ressentez un sentiment de malaise ainsi qu'une vague nausée vous submerger au moment où vous voyez l'homme s'écrouler sur le sol. Vous savez qu'il est trop tard pour prendre la fuite, avoir des regrets ou parlementer et qu'il vous faut, même si c'est contraire à vos valeurs morales, éliminer le reste des chinois qui ont commencé à riposter. Votre équipier et vous-même continuez à tirer et vous devez mener un vrai combat. Ajoutez 8 points à votre total d'habileté et 17 à votre endurance si vous êtes accompagné de Laurine. Dans les autres cas, c'est 10 qu'il vous faut ajouter à votre habileté et 16 à votre endurance

#### Cosmonaute chinois

**HAB 18**

**End 32**

Si vous sortez vainqueur de ce terrible affrontement, rendez-vous au **46**

### 35

Le vaisseau ennemi explose sous l'impact de votre dernier tir. Vos adversaires ont rejoint un monde que l'on dit meilleur, ce qui risque de réchauffer encore un peu plus la guerre froide qui vous oppose à leur nation. Vous faites avec votre pilote le bilan des dégâts qu'a subit votre appareil lors de ce petit affrontement afin de voir s'il est encore en état de supporter l'entrée dans l'atmosphère de *Thor*, ce qui décidera de la continuation ou de l'abandon de votre mission. Reste-t'il au moins 6 point d'endurance à votre vaisseau ? Si c'est le cas, rendez-vous au **7**. Sinon, le **48** vous attend



Les moteurs de votre vaisseau commencent à gronder et la carlingue à vibrer. Vous quittez le sol de *Thor* et vous prenez rapidement de l'altitude. Les couches supérieures de l'atmosphère semblent bien plus calmes que lors de votre arrivée et vous vous placez sans aucune difficulté en orbite. Après une ou deux révolution, vous mettez le cap vers la planète bleue et vous vous posez une vingtaine d'heure plus tard sur une des piste de la base d'*Edwards*. Vous êtes immédiatement reçu par le premier ministre qui est terriblement déçu par le résultat de votre mission qu'il qualifie de « pire échec de l'histoire de l'humanité ». Suite à cela vous êtes renvoyé du programme spatiale et êtes transféré dans l'armée de l'air, après avoir été dégradé. La guerre froide se transforme en guerre totale et vous participez à de nombreuses bataille aérienne meurtrière. Lors d'une d'entre elle, vous vous trouvez confronté à des ovnis et non à des avions et vous êtes le seul à survivre. Vos chefs vous expliquent que vos ennemis ont réussi à entrer en contact avec les aliens qui vivaient sur *Thor* et ont bâti une alliance avec eux. Votre nation est contrainte de déposer les armes et vous passerez le reste de votre existence en esclavage...

Vous êtes fort curieux de savoir à quel type d'appareil vous avez affaire mais vous ne voulez pas enfreindre vos ordres et vous restez silencieux, laissant Max garder son cap et sa vitesse. Votre voyage va encore durer des heures et il serait plus avisé de dormir mais la situation vous rend nerveux et de ce fait insomniaque. Vous surveillez l'écran du radar en espérant recevoir de nouvelles instructions de la terre mais rien ne vient. Alors que vous commencez à vous approcher de l'atmosphère de *Thor*, l'autre vaisseau prend un cap différent du votre. Vous interrogez votre pilote sur ce que cela signifie et il vous répond que vos concurrents ont choisi un autre site d'atterrissage, assez éloigné du vôtre. Vous lui demandez ce qu'il entend par *éloigner* et il vous répond que ça peut varier de quelques kilomètres à plusieurs dizaines. Vous vous dites que cela signifie n'importe où et vous êtes loin d'être sûr de ne pas vous retrouver nez à nez avec eux une fois au sol. Vous activez la radio et signalez à votre base que vous allez débiter votre entrée dans l'atmosphère et vous entendez que vos interlocuteurs accusent réception en vous souhaitant bonne chance. Vous éteignez le système de transmission en vous demandant s'il fonctionnera après votre atterrissage ou si cette atmosphère inconnue générera de telles interférences qu'il vous sera impossible de communiquer et une fois de plus vous regrettez la précipitation dans laquelle se déroule votre mission. La carlingue de votre appareil commence à vibrer alors que vous pénétrez dans la stratosphère. Vous bouclez votre ceinture et pour la centième fois vous vérifiez que tous les systèmes sont en parfait état. La chaleur augmente alors que les ailes et le nez de votre navette sont portés au rouge par le frottement de l'air. Vous apercevez devant vous le sol qui semble constitué uniquement de roches d'une couleur grise uniforme. Votre pilote semble lutter avec les commandes et vous lui demandez ce qui ne va pas. Il vous répond que les vents et les turbulences sont bien plus violentes que ce qui était prévu et qu'il va lui être difficile, pour ne pas dire impossible de vous poser sur le site prévu. C'est un véritable combat qui s'engage entre lui et l'atmosphère.

**Max**

**Hab 10**

**End 8**

**Courant atmosphérique**

**Hab 9**

**End 8**

Si votre pilote est vainqueur, allez au **10**. Sinon, rendez-vous au **24**

**38**

Votre réponse laisse le Tieec sans voix et après un long moment de réflexion, il vous dit que vos propos sont censés et que le mieux à faire pour que sa philosophie de paix soit entendue sur terre est qu'il prenne lui-même directement contact avec l'ONU. Rendez-vous au **50**

**39**

Vous ne voulez pas attendre la nuit pour vous approcher de ce qui produit l'écho visible sur votre radar et vous décidez de vous remettre immédiatement en marche. Au détour d'un immense bloc de roche qui a la taille d'une maison, vous vous retrouvez face à un énorme appareil d'un modèle qui vous est totalement inconnu. Il semble même tellement avancé technologiquement qu'il vous paraît peu probable qu'il soit d'origine terrestre. Vous vous rendez compte que la luminosité est en train de fortement diminuer et vous vérifiez votre arme en vous hésitant sur la conduite à tenir. Vous pouvez en vous rendant au **16** vous en approcher ou choisir de prendre la fuite afin de retourner vers votre navette en consultant le **29**



Même si vous n'êtes pas rompu à l'usage des armes, chacun de vos tir fait mouche et votre compagnon d'arme fait preuve de la même adresse. En moins de cinq minutes, vous avez éliminé l'ensemble des militaires soviétique et quand l'adrénaline dû à la bataille redescend, vous êtes choqué par le génocide que vous venez d'opérer. Il est cependant bien trop tard pour avoir des regrets et il ne vous reste plus qu'à vous approcher de l'étrange véhicule en espérant qu'il ne vous soit pas hostile. Vous sortez de votre cachette et vous vous approchez de lui sans arme, les deux mains à hauteur de vos épaules. Vous voyez une nouvelle lumière se mettre à clignoter, virant du rose au bleu turquoise, sur l'avant de l'appareil et des cercle du lumière vert émeraude vous entoure. Votre vue se trouble au point que vous n'arrivez plus à percevoir qu'un blanc éblouissant. Vous vous sentez chuter dans le néant et dans l'instant suivant vous recouvrez votre vue pour vous rendre compte que vous vous trouvez maintenant sur la terrasse d'un haut bâtiment, sans avoir la moindre idée de comment vous y êtes arrivé. Rendez-vous au **11**

Dès que votre navette c'est immobilisé en toute sécurité sur le sol du nouveau satellite de la terre, vous vérifiez l'état de tous vos systèmes et vous constatez que si vous avez la possibilité de redécoller, vous n'avez plus aucune communication avec votre centre de commande. Vous détachez les sangles qui vous maintiennent sur votre siège et vous vous levez. Vous avez l'agréable surprise de constater que vous ressentez une gravité proche de celle de la Terre alors que vous vous attendiez à avoir tendance à flotter dans les airs. Vous quittez le poste de pilotage et vous rejoignez la partie où se trouve le reste de l'équipage. Vous allez directement voir une femme d'une quarantaine d'années aux cheveux mi-long qui est votre scientifique pour lui exposer la situation. Laurine, puisque c'est son prénom, réfléchit quelques minutes puis vous dit que le but de votre mission n'a pas changé et que vous devez commencer l'exploration, quant à ce qui concerne la pesanteur qui règne sur cet astre, elle ne peut l'expliquer. Vous vous rendez dans la partie arrière de votre appareil et vous revêtez une combinaison spatiale en compagnie d'un astronaute qui fut membre des forces spéciales et qui porte le prénom de Charles. Au moment où vous quittez le sas pour poser le pied sur le sol de Thor, vous entendez dans votre radio un message qui confirme que l'air est parfaitement respirable. Vous retournez à bord afin de vous changer et Max vous informe qu'un point est apparu sur l'écran de votre radar. Vous n'avez aucun moyen de savoir à quoi vous avez affaire et vous prenez des fusils d'assaut avant de ressortir. Une fois dehors, votre compagnon vous demande quelle direction vous comptez prendre. Si vous désirez vous dirigez vers le site d'atterrissage qui était prévu à l'origine, rendez-vous au **4**. Par contre, si vous voulez aller voir ce qui produit le point visible sur le radar, le **15** Vous attend !

## 42

Vous montez quatre à quatre les marches qui vous permettent de rejoindre la surface et une fois à l'extérieur vous essayez de contacter par radio vos compagnons. Vous ne recevez d'abord que des grésillements puis il vous semble entendre des bruits d'arme et des explosions. Vous échangez avec la personne qui vous accompagne un regard inquiet et vous vous demandez ce qu'il convient que vous fassiez. Si vous désirez courir vers votre navette, rendez-vous au **27**. Par contre, si vous préférez poursuivre votre exploration de la surface jugeant que ce que vous avez entendu à la radio ne veut rien dire, le **46** est fait pour vous

## 43

Vous prenez l'antenne et un rouleau de câble et vous commencez en compagnie de Laurine à escalader le bord du cratère qui forme une véritable colline à proximité. C'est une ascension longue et difficile en raison de la pesanteur élevée qui règne et vous vous félicitez intérieurement d'avoir pu vous passer de combinaison spatiale. Une fois arrivé en haut, vous déployez l'antenne en direction de la planète bleue et tentez de joindre votre centre de commandement. Il y a toujours autant d'interférences que ni vous ni la scientifique qui vous accompagne ne peut expliquer. Vous vous remettez en marche vers votre astronef quand la femme perd l'équilibre et chute en avant, vous entraînant avec elle. Vous glissez sur le sol poussiéreux en direction du bas de la pente et vous avez tout juste le temps d'espérer qu'il ne va rien vous arriver de grave en arrivant en bas. Curieusement, vous traversez le sol pour tomber dans une caverne. Vous vous relevez étourdi mais indemne et vous vous assurez que Laurine va bien. Elle a quelques ecchymoses et est légèrement courbaturée mais n'a aucune blessure. Vous prenez cinq minutes pour vous remettre de vos émotions puis vous vous relevez et reprenez en marche dans un étroit tunnel qui est la seule issue que vous avez trouvée dans ce lieu. Rendez-vous au **30**

## 44

Alors que vous vous trouvez à moins d'une dizaine de mètres de la porte, la corniche cède sous votre poids et vous glissez vers le lac de lave. Vos mains battent l'air afin de trouver quelque chose à quoi vous rattraper. Vous n'arrivez pas à saisir la moindre chose et vous vous voyez déjà tomber dans le magma quand une main agrippe la votre. Vous levez les yeux pour constater que Laurine a réussi à vous rattraper. Elle a cependant beaucoup de mal à vous retenir à cause de votre poids. Tentez votre chance et rendez-vous au **13** si vous êtes chanceux. Sinon, allez au **25**

#### 45

Vous descendez rapidement la pente que vous aviez gravit un peu plus tôt et soudain la scientifique perd l'équilibre et chute en avant, vous entraînant avec elle. Vous glissez à grande vitesse vers le bas de la rampe sans qu'aucun obstacles ne se dresse devant vous. Vous pensez que vous n'allez pas vous faire bien mal et qu'au contraire vous allez même gagner un peu de temps mais au moment où vous atteignez le niveau du sol, ce dernier se dérobe et vous tombez encore sur quelques mètres pour vous retrouver dans une caverne. Heureusement, vous n'avez reçu lors de votre chute aucune blessure plus grave qu'une ecchymose. Une fois relevé, vous allez vous assurer que votre équipière va bien et vous constatez avec plaisir qu'elle n'a rien de plus grave que des bleues, puis vous vous remettez en marche dans un étroit tunnel qui est la seule issue que vous pouvez emprunter. Rendez-vous au **30**

#### 46

Vous continuez votre exploration de cette *terra incognita* et vous finissez par arriver en vue d'une grande tour qui semble avoir été construite à l'aide d'un minérale de couleur vert qui vous fait penser à de l'émeraude. Vous échangez avec la personne qui vous accompagne un regard à la fois curieux et émerveillé et vous vous en approchez. Une fois à proximité, vous voyez sa porte, comme par magie, devenir progressivement translucide et disparaître. Vous êtes stupéfait et légèrement anxieux de voir une telle technologie à l'œuvre. Vous passez le seuil et une fois à l'intérieure, vous montez sur une sorte de plateforme se trouvant au centre de la petite pièce ronde de trois mètres de diamètre où vous vous trouvez. Elle se révèle être un ascenseur qui vous permet d'accéder à une terrasse située au sommet de cet étrange bâtiment. Rendez-vous au **11**

#### 47

Vous êtes décidé à découvrir à qui vous avez affaire ! Vous dites à votre pilote de continuer à approcher et il hoche la tête en signe d'approbation sans prononcer le moindre mot. Vous voyez l'appareil inconnu grossir et vous apercevez des missiles accroché sous ses ailes. C'est un appareil armé qui est forcément piloté, dites-vous en réfléchissant à voix haute. Vous apercevez le drapeau de la république de Russie peint sur son empennage et puisque vous avez appris tout ce que vous vouliez, il ne vous reste plus qu'à donner l'ordre de reprendre vos distances avec ce navire avant d'être repéré. Tentez votre chance et rendez-vous au **28** si vous êtes chanceux. Sinon, allez au **12**

Votre appareil a subi bien trop de dégâts pour supporter d'entrée dans l'atmosphère de Thor. Il ne vous reste plus qu'à faire demi-tour et à aller vous placer en orbite terrestre afin qu'un autre véhicule vienne à votre rencontre pour vous permettre de retourner sur le sol de vos ancêtres. Vous envoyez par le biais de votre système radio un rapport détaillé à vos chefs puis vous attendez leur retour. La réponse que vous recevez vous fait froid dans le dos car vous apprenez que la Russie, le Japon et la Chine ont envoyé d'autres vaisseaux pour conquérir le nouveau satellite de la Terre et que ni l'Europe, ni votre pays ne sont en mesure de monter une autre mission. Vous attendez plusieurs jours avant de voir la vieille navette Endeavour qui n'avait plus volé depuis 2011 vous rejoindre afin de vous ramener sur la piste de la base aérienne d'Edwards en Californie. Une fois revenu au centre spatial, vous êtes reçu par le directeur de la NASA et un représentant du gouvernement qui vous annonce que vos ennemis ont conclu une alliance avec la race alien qui vit sur l'astéroïde. La suite des événements est pire que le plus atroce cauchemar que vous n'avez jamais fait car les Soviétiques, grâce à la technologie qu'ils viennent d'acquérir, éradiquent 80% de la population humaine dont votre personne...

Au moment où vous pressez la détente et avant même que votre projectile ait atteint son but, vous êtes déjà sûr d'avoir ôté la vie à votre cible. L'effet de surprise que produit votre attaque est indescriptible et incroyable car vos ennemis se tirent les uns sur les autres et s'entretuent au point qu'il n'y ait aucun survivant. Vu le fracas qui vient de se produire, vous ne voulez pas attendre de voir si des renforts vont venir et vous courez jusqu'à votre navette ou vous embarquez. Vous donnez l'ordre de décoller avant même de vous être installé sur votre siège. Rendez-vous au **36**

Le Tiecec claque des doigts et instantanément vous vous retrouvez dans la salle qui abrite le conseil de sécurité de l'ONU. L'alien fait un discours éloquent où il invite l'humanité à renoncer aux conflits et à la violence. Ces paroles qui accompagnent la découverte que l'espèce humaine n'est pas seule dans l'univers entraînent une évolution de mentalité, une amitié réelle et sincère entre les peuples et la création d'un gouvernement mondial. Cela débute une longue période de prospérité et de paix qui amèneront la Terre à devenir un véritable paradis qui rayonnera à travers l'univers