

LES TEMPLIERS DU VIDE

Épisode 1 : Le fléau du cosmos

1ère partie : Introduction

Attention !

Ce livre n'est pas un livre ordinaire.

C'est un livre jeu, un livre interactif où c'est vous même qui décidez du cours de l'aventure. Vous présiderez vous-même au destin du héros, lui ferez prendre les bonnes ou les mauvaises décisions.

Pour cette raison, vous devez suivre scrupuleusement les instructions qui vous seront données.

Ne lisez pas les paragraphes dans l'ordre, car cela gâcherait complètement l'histoire et tuerait dans l'œuf tout l'intérêt de ce livre. Reportez-vous uniquement aux instructions fournies dans le texte.

Tout est indiqué au fil des paragraphes. De nombreuses informations vous seront fournies, qui seront parfois vitales pour la survie du héros, c'est à dire vous-même !

Il vous faudra affronter bien des dangers, et vous serez probablement amené à recommencer cette aventure plusieurs fois, à emprunter des chemins différents, surtout si vous voulez acquérir, comble de votre réussite, le titre suprême, celui de fléau des étoiles !!!

Petite histoire de la Terre...

Cette histoire a pour cadre un futur pas si lointain que cela. La terre et les peuples qui la composent ont connus bien des guerres, bien des révolutions et des changements d'importance, mais cette fois ci, la race humaine frôla l'extinction.

Cela n'était pas très différent de ce qui s'était déjà passé au cours des âges, mais cette fois-ci la situation était différente, à cause d'une invention, d'un progrès technique qui au lieu de servir l'humanité se retourna contre elle : le système de fission nucléaire par compression de flux magnétique.

Avec ça, on pouvait tout faire fissionner, et pas seulement des choses radio-actives comme le plutonium.

Du beurre, des cacahouètes, de l'hydrogène, des déchets... tout. On pouvait faire que le système récupère, par induction, une énergie colossale. Mais on pouvait faire aussi des bombes. Évidemment, c'est même ce que l'on fit en premier. Ce système était simple, miniaturisable, et pouvait être fabriqué à peu de frais par n'importe qui. Les plans circulaient sur le réseau d'informations numériques mondial. Les doctrines de non-prolifération nucléaire ne fonctionnaient plus.

Désormais, toutes les armées de tous les pays, tous les groupements avaient la bombe atomique.

Les états, pris dans les tourments, se sentaient nantis d'une nouvelle puissance. Ils se replièrent sur eux-mêmes, le spectre fascisant du nationalisme refesait surface, de façon simultanée à divers endroits du globe.

La surpopulation était devenue problématique.

Les sectes et les religions se fanatisèrent, sentant la venue de la fin du monde et de l'apocalypse.

Les lobbies de l'énergie en général devenaient folles, et fomentèrent des guerres ou des coups d'états.

Les groupes d'états-nations, comme les états-unis d'Europe où d'Afrique, devinrent des forteresses. Un peu partout apparaissaient des chefs de guerre.

Suite à l'appauvrissement des richesses naturelles, et aux graves crises politiques, des changements climatiques, en bref pour des raisons aussi complexes que variées, la situation était très critique pour l'humanité.

Les tensions entre états s'aggravaient au cours des siècles, et de multiples conflits, larvés depuis des années, de siècles, augmentèrent d'intensité.

Des guerres locales éclatèrent un peu partout. Il y eut des attentats atomiques. Des déplacements de population gigantesques et des exodes massifs ingérables. Les famines et les épidémies s'ajoutèrent aux catastrophes naturelles et aux malheurs de la guerre.

Cette guerre fut courte et pris de multiples formes, et aucun environnement n'était épargné, y compris l'espace. Des fumées glaciales recouvraient le ciel, et la moitié des êtres vivants avait brusquement disparue.

Pour faire cesser cette extinction de masse, les institutions supra-nationales s'unirent pour créer un gouvernement mondial, seul organe politique à même de faire tomber les nations.

Désormais, tous les états de la Terre n'existeraient plus, l'humanité était unifiée, régie par un seul et unique pouvoir politique, judiciaire, militaire et économique. Les décisions furent toutes centralisées.

Les chefs d'états et gouvernements qui refusèrent d'abandonner leur maigre pouvoir virent le ciel leur tomber sur la tête. La propagande était partout.

Le gouvernement mondial trouva le moyen d'exercer un contrôle absolu sur les individus, et par delà, sur l'économie. L'implantation d'une micro-puce sous-cutanée fut obligatoire, sous peine de mort.

Elle contient toutes les informations personnelles des individus, juridiques et bancaires. Ce fut la fin du papier-monnaie, mais aussi la fin de tous les trafics divers et variés.

Plus personne ne pouvait voler, acheter ou vendre illégalement, tous les mouvements de capitaux se retrouvèrent tracés instantanément.

Tous les hommes étaient à présent repérables sur toute la terre, via une flopée de satellites de communication et de surveillance, et un vaste réseau d'ordinateurs servant à l'analyse de gigantesques bases de données.

Les contrevenants et les récalcitrants furent nombreux. Il n'y eut plus qu'une seule catégories de crimes : Vols, assassinats, recel, détournements de fonds divers, absolument tous les délits, étaient désormais des crimes dirigés contre le gouvernement mondial, des crimes politiques. La culpabilité des accusés ne peut plus être mise en cause, car prouvée et démontrée d'une façon impartiale par l'informatique.

Ces éléments firent qu'il n'y eut plus de tribunaux, plus de procès, plus de jugements. Les contrevenants étaient attrapés par les nouveaux véhicules de police mondiale, équipés d'une guillotine, leur puce était scannée, s'il en avaient une, leur intégrité vérifiée sur le champ, et la sanction était immédiate.

Une seule et unique sentence : la décapitation sur place.

Après les horreurs de la guerre, s'instaura sur toute la Terre un climat de terreur. Mais les bons gens dans leur ensemble acceptèrent assez bien d'être fichés, car c'était le prix à payer pour l'ordre, la sécurité, et la prospérité.

C'est le moment que choisit le Dernier des Prophètes pour apparaître.

De nombreuses personnes le suivirent, abandonnèrent leur foi pour se tourner vers Lui. Tout naturellement, il prit la tête du gouvernement mondial et devint le Maître du monde, le Roi de la Terre.

Un seul homme cumula toutes les fonctions. Au départ, Il gouverna en tyran absolu. Il fit ériger des statues de Lui aux quatre coins de la Terre, obligeant les hommes à se prosterner et à Le prier.

Ce fut la fin des anciennes religions.

Ce fut une période de troubles intenses, un flot de sang coula longtemps, ininterrompu, dans tous les caniveaux de toutes les villes de la Terre.

Tout cela se calma assez rapidement.

Au final, l'humanité venait d'accomplir un net progrès. Les hommes, par obligation, devinrent tous honnêtes. Il n'y eut plus de conflits territoriaux, plus de guerre de ressources ni de religions.

Une fois la paix revenue, la loi sur la prière obligatoire fut abolie.

Les enfants du Dernier Des Prophètes fondèrent une dynastie, une longue lignée de Maîtres du Monde, qui perdure encore aujourd'hui. Mais ce n'est plus la tyrannie du début. Les lois s'assouplirent.

Avec les années, Ils s'entourèrent de conseillers, et écoutèrent de plus en plus leurs gouvernements respectifs, dont les membres sont recrutés parmi l'élite de la planète, selon des tests d'intelligence, d'intégrité et de sagesse.

Les hommes maîtrisent dorénavant la fusion pure de la matière, et disposent d'une source d'énergie non-polluante et infinie, ce qui la rend presque gratuite et à disposition de tous, mais il ne peuvent créer d'éléments. Ils vont donc chercher ailleurs ce qui manque sur la Terre.

Dans ce nouvel âge d'or, et suite aux inventions et à l'expérience que fournit la guerre spatiale, les voyages spatiaux sont devenus possibles, et réalisables à bien moindre coût que par le passé. Le système solaire est bien connu et exploré par de multiples sondes et vaisseaux, habités ou non, bien que ses nombreux mystères soient loin d'être tous résolus. Les derniers systèmes de propulsion avancée mettent Pluton, par exemple, à quelques semaines de voyage.

Il existe donc de nombreuses bases, mines, usines de transformations, disséminées sur des lunes, planètes telluriques, et même quelques astéroïdes, avec toute une flotte de vaisseaux cargos qui approvisionnent ces bases en matériels divers et ramènent les minerais, rares ou non, et gaz liquéfiés.

Le tout est géré par la fédération spatiale Terrienne, dépendant directement du ministère mondial de l'espace et du ministère mondial de gestion des ressources.

2 ème partie : Vous !

Votre aventure prend place dans ce contexte. Jeune diplômé de l'école militaire centrale de pilotage spatiale terrienne, vous êtes sorti premier de votre promotion, avec les honneurs.

Rompu au pilotage et aux manœuvres spatiales, entraîné à vivre en apesanteur et très familier avec les lois qui régissent la mécanique céleste, vous êtes simplement le meilleur !

Lors de la reconstitution de la bataille de Ceres autour de Mars, vous avez raflé le prix du meilleur pilote d'astronef de combat, et avez été récompensé pour cela : vous avez obtenu le droit de choisir votre affectation.

Tout naturellement, votre goût du risque et de l'aventure a guidé votre choix vers les opérations spatiales spéciales, des missions secrètes, délicates et qui peuvent comporter de grands dangers... De quoi apaiser le plus vite possible votre soif de réussite et votre ambition démesurée ! Au terme d'une formation complète, vous avez obtenu les meilleures notes aux tests de l'évaluation finale. Après quelques jours de repos bien mérité, vous avez rejoint la base militaro-spatiale suite à une convocation.

Notez bien que les lois régissant la vie des personnels militaires interdisent l'usage du nom et du prénom. Pour se nommer, seule la fonction est utilisée.

Pour tous, vous serez 'le capitaine'.

3 ème partie : règles du jeu

Les règles de ce livre-jeu sont assez simples. En effet, les attributs des personnages ne sont définies que par 2 caractéristiques :

CAPACITE

Elle définit l'habileté, les réflexes, l'intelligence, en bref l'aptitude du héros à réussir quelque chose.

Elle est variable selon la chose à réaliser, selon ce que le héros sait faire où ne pas faire. Par exemple, en tant que Capitaine fraîchement promu de l'école, votre capacité de pilotage d'un vaisseau est optimale. En revanche, si on vous demande quelque chose que vous ne savez pas faire, comme par exemple réaliser une peinture ou recoudre, toutes choses que l'on ne vous a pas enseignées, elle sera minimale.

Cette Capacité sera donc minorée ou majorée selon les situations.

Chaque personnage, membre de l'équipage, vous-même en tant que personnage, dispose d'une ou plusieurs capacités principales. La capacité principale d'un médecin est de soigner, d'un mécano de réparer.

Lorsqu'il vous sera demandé de tester votre capacité à un moment donné, la procédure à suivre est très simple. On vous donne un chiffre, qui représente votre capacité à réussir telle ou telle chose. Vous lancez deux dés à 6 faces. Si le chiffre donné par les dés est inférieur à la valeur de la capacité donnée plus haut, vous avez réussi. Sinon, vous avez échoué. Très simple, non ?

Voici tout de même un exemple, en situation concrète :

Imaginons que vous devez, en plein combat spatial et à pleine vitesse, piloter en plein dans un champ d'astéroïdes.

Votre capacité à esquiver un astéroïde est de 10.

Vous lancez deux dés, vous obtenez 5. Vous avez réussi ! En revanche, si vous obtenez plus de 11, vous avez échoué. Il ne vous restera plus qu'à vous reporter au texte pour y suivre les instructions.

En fait, plus le chiffre qui vous est donné est petit, et plus l'épreuve est difficile.

SANTE

La SANTE définit tout ce qui a trait, comme son nom l'indique, au corps et à la santé. Elle définit aussi bien la force, que l'endurance, la résistance à la douleur, que l'état général.

Lorsque vous ou un membre de votre équipage subira une blessure, ses points de santé baisseront en conséquence.

Arrivé à 1, le personnage perdra connaissance. Lorsqu'il arrive à 0 ou moins, c'est la mort.

Vous devrez tenir un compte exact et précis des points de physiques de chacun des personnages dont vous avez la responsabilité.

Chaque personnage commence avec un score de SANTE établi à l'avance.

En tant que jeune Capitaine, grand, musclé, sportif et fringant, vous débutez l'aventure avec un score de SANTE égal à 20.

Les points de SANTE des autres membres de votre équipage vous seront donnés en temps utile.

Les combats se dérouleront en fonction de ces deux paramètres. Les informations nécessaires vous seront données en temps utile. Sachez toutefois que les combats avec des armements modernes, aussi bien individuels que collectifs, sont rapides et très dangereux. A moins d'être sûr de vous, essayez de les éviter un maximum, surtout si vos ennemis disposent d'un type d'armement évolué.

Ces règles sont optionnelles, c'est à dire que vous pouvez choisir de les utiliser, ou non.

Si l'on vous demande un test de capacité, jugez-vous même si votre personnage en est capable, et choisissez sa destinée en conséquence.

En ce qui concerne la SANTE, c'est plus ou moins la même chose, au final le nombre de points n'est pas si important. En effet, la moindre blessure assez grave doit être soignée le plus vite possible, car elle entraîne souvent la mort. Dans le monde où vous évoluez, la médecine a fait de très grands progrès, notamment grâce aux nanotechnologies qui permettent le renouvellement cellulaire rapide, et peuvent à peu près tout soigner, même les plus graves blessures aux organes vitaux. Mais il faut faire vite. En effet, dans la vraie vie, une blessure grave n'occasionne pas la perte de quelques points de vie, et ensuite on ne peut plus gambader, comme si rien ne s'était passé. Une blessure importante, si elle n'est pas soignée à temps, est souvent léthale, et fortement handicapante.

Quand aux combats spatiaux, les armes employés ne laissent pas de droit à l'erreur. Il n'existe pas de champs de force ou autre, et même un vaisseau blindé ne résiste pas à une torpille à charge creuse atomique...

Une dernière petite chose à savoir :

Tout au long du jeu, se trouvent des titres. Ce sont des distinctions, des bonus. Certains sont faciles à obtenir, d'autres non. Vous les repérerez facilement : ils sont notés en *italique*. Essayez donc de tous les obtenir !

L'argent, ici, est représenté par une somme de crédits, dont le solde est en permanence enregistré dans les puces sous-cutanées. Chaque membre de l'équipage, y compris vous-même, part avec un solde de 150 crédits.

A présent, rendez-vous au 1 !

FEUILLE D'AVENTURE

	Capitaine	Mécano	Tireur	Informaticien	Médecin
Points de santé					
Crédits					

Possessions

Powered Voyager : Nombre de missiles MAM C54

Notes importantes

Titres obtenus

1

Pour l'instant, vous patientez dans votre quartier du spatioport militaire de Néo-Ottawaland. Vous regardez les informations mondiales à la télévision holographique pour vous occuper, mais il ne se passe rien d'intéressant ces temps-ci. A part quelques conflits d'intérêts entre régions, au sujet de bio-éthique, et qui seront, comme le promet le commentaire en voix-off, étudiés et résolus par le gouvernement mondial, comme d'habitude. Au niveau sciences et découvertes, des chercheurs travaillent sur la possibilité de créer des éléments à partir d'azote, mais ils se heurtent à divers problèmes. D'après ce que vous comprenez, ils n'arrivent pas à la température de fusion nécessaire très élevée pour y parvenir...

De toute façon, tout le monde s'en fiche, cela fait cinquante ans qu'ils essaient sans succès. Heureusement que l'on ne compte pas sur eux et que l'on va chercher ailleurs, sur d'autres astres, les ressources qui manquent sur la Terre.

«Fin de cet holo-reportage, merci de l'avoir suivi.

Gloire à tout jamais au gouvernement mondial et au Maître de la terre»

Ensuite vient un reportage sur des oiseaux, dans une réserve naturelle protégée du sud de l'Europe... Il n'y a plus guère que dans ces endroits où vivent encore des plantes et des animaux sauvages. Et le commentaire d'en rajouter : «Et c'est bien triste... la grande majorité des gens n'ont jamais vu d'animaux sauvages de leurs yeux... Nos ancêtres les ont tous mangés... Et blah blah blah...»

Cela vous saoule. Si ces trucs étaient si bien que ça, on vous l'aurait appris à l'école, non ? On se serait débrouillés pour en avoir toujours plein.

A ce moment vous zappez, et tombez sur une série humoristique dans une langue étrangère.

Détectant votre puce sous-cutanée, la télévision holographique traduit immédiatement les dialogues pour vous. Ces derniers sont navrants, et les minables acteurs peinent à vous arracher ne serait-ce qu'un sourire.

Plongeant dans une demie torpeur, vous alliez vous endormir sur votre couche lorsque retentit une sonnerie aiguë, qui vous avertit d'une communication personnelle entrante sur l'holo-télévision.

L'écran holographique modifie son image devant vous, dévoilant une silhouette aux contours brumeux, mais qui vous est familière. Et pour cause, c'est le colonel Isham en personne ! Votre supérieur hiérarchique, patron de l'école de pilotage Atalanis 4, celui qui vous a remis votre diplôme en main propre ! Vous reconnaissez son visage rond et mat, son crâne lisse et brillant entre mille. Vous vous levez immédiatement, au garde-à-vous.

- Gloire au Maître du monde... bredouillez-vous sous l'effet de la surprise.

- Gloire au Maître du monde, vous répond-t-il sèchement.

Jeune recrue, je vous confie votre première mission, et elle est de la très haute importance ! Avez-vous entendu parler du professeur Zlapotek ?

- Non, mon colonel !

- Je vous envoie donc un document holographique ! C'est un reportage récent, que l'armée a intercepté et dont elle a empêché la diffusion.

Un petit cadre en bas à droite apparaît alors :

«Disparition du Professeur Zlapotek

Le professeur Zlapotek, grand pionnier dans les domaines de la propulsion spatiale avancée, demeure introuvable depuis plusieurs heures.»

Suit une image, celle d'un vaste hangar, dont les murs sont bardés d'étagères, d'appareils et de machines diverses que vous ne reconnaissez pas, dont de nombreux tuyaux et de câbles qui convergent vers une large place circulaire, ou il n'y a plus rien !

Tous les câbles et les tuyaux sont sectionnés nets à la périphérie d'un vaste cercle...

«Grand chercheur en cosmologie, premier à détecter par des moyens scientifiques l'existence d'un univers jumeau au nôtre, il cherchait depuis longtemps à exploiter sa découverte pour trouver un moyen d'aller plus loin dans l'univers, plus vite. Il a même construit un prototype de machine permettant de basculer dans ce second univers, où, selon ces travaux, les constantes de l'espace-temps sont différentes du nôtre, et permettent de se déplacer ainsi à une vitesse beaucoup plus élevée que celle de la lumière. Selon lui, il aurait été possible de réapparaître dans notre univers à des distances très lointaines, voyageant ainsi très rapidement, sans avoir besoin de mettre des milliers d'années pour rejoindre l'étoile la plus proche.

Or, sa machine a disparu avec lui, ainsi que ses quelques collaborateurs, sans laisser d'autres traces que ce grand vide circulaire.»

Suit une photographie du professeur, un vieil homme aux cheveux gris, grand et maigre, au visage fin et anguleux.

«Bien que prometteurs, les travaux du professeur sont controversés, en raison de l'excentricité de ses opinions politiques.»

Puis le cadre disparaît comme il est venu.

- Vu cet holo-reportage, recrue ?

- Oui, mon colonel !

- Vous allez récupérer ce scientifique !

Devant vos grands yeux ronds d'étonnement, le colonel enchaîne :

- Nous avons capté un signal de détresse, à proximité de Neptune, relayé par une de nos colonies minières de la ceinture d'astéroïdes. Il y a de forte chance, au vu de l'étrangeté

du signal, que ce signal provienne de la machine du professeur. Je vous nomme donc Capitaine, et vous confie un vaisseau de combat spatial rapide, le Powered Voyager.

Vous vous dirigerez vers l'émission du signal, préciserez sa position exacte à l'aide des instruments du vaisseau, et récupérerez cette machine. Il faut absolument mettre la main sur cet appareil formidable, sur son inventeur, même mort ! Il a pu laisser des messages, des plans...

Ils n'étaient que trois dans cette équipe. L'un d'entre eux, dans des circonstances qui nous échappent, a disparu avant les deux autres.

Il ne faudrait pas que d'autres, des groupes de résistants au gouvernement mondial, par exemple, récupèrent cette machine, prennent en otage ce scientifique où que sais-je encore...

Le signal a très bien pu être reçu et décodé par des agents de ces groupuscules extrémistes, sur Titan ou ailleurs...

Nous ne confions donc pas ce sauvetage à d'éventuels croiseurs cargos où d'autres personnels, civils où militaires. Cette mission est classifiée secret défense, et nous seuls, élite des forces spatiales, peuvent la mener à bien.

Nous ignorons tout de cette machine, aussi, soyez prudents.

C'est pourquoi je vous donne tout pouvoir d'agir à votre guise, en prenant toutes les initiatives que vous jugerez nécessaires...

Il en va de l'avenir de l'humanité ! Imaginez donc, Soldat, pouvoir voyager dans toute la galaxie sans mettre des années !

J'ai reçu l'ordre de mettre en œuvre cette mission du ministre mondial de l'espace lui-même, et c'est un grand privilège. Vous êtes un de nos meilleurs pilote actuellement, et c'est l'occasion de prouver votre valeur, de prouver que vous êtes digne des forces spéciales spatiales Terriennes.

Mmmh... On ne refuse pas un ordre tel que celui-là ; La réussite de cette mission vous vaudra à coup sûr un bel avancement, quant à l'échec... Vous n'osez même pas y penser. Cette mission vous semble facile, aller dans la banlieue de Neptune et revenir... Avec un vaisseau de combat, qui plus est, vous vous faites fort de contrer d'éventuels opposants... A coup de missiles et de tir de laser. De toutes façon, ces résistants n'ont jamais eu accès, pour l'instant, qu'à des navettes légères, ou de vieux vaisseaux vétustes et bons pour la casse.

Le colonel Isham vous sort brutalement de vos pensées :

- Je vais mettre votre puce à jour. Ensuite, vous pourrez faire connaissance avec votre équipage au mess du spatioport. Vous devrez également retirer votre paquetage au bureau n°6. Lorsque ceci sera fait, vous vous rendrez au vaisseau pour le décollage. Vous irez au quai n°12 le plus vite possible, pour embarquer. Cette mission est urgente. Et détruisez

les résistants et autres pirates de l'espace que vous rencontrerez sur votre route !

Bonne chance, recrue, où devrais-je dire Capitaine !

Gloire au gouvernement mondial et au souverain de la Terre !

- Merci mon colonel ! Gloire au Roi du monde ! Répondez-vous.

Alors que s'éteint doucement la lueur de l'holo-télévision, vous vous asseyez, un peu abasourdi.

Au bout de quelques instants, un picotement dans votre poignet vous informe que le colonel a mis votre puce sous-cutanée à jour.

De plus, votre insigne sur votre uniforme se met à changer de formes et de couleurs.

Ça y est ! Vous êtes Capitaine de la force spéciale spatiale Terrienne, et investi d'une mission capitale !

Votre aventure vient de commencer !

Si vous désirez aller tout de suite chercher votre paquetage, allez au 38.

Enfin, pour aller rencontrer votre futur équipage au réfectoire et pourquoi pas manger un morceau, allez au 25.

2

Vous progressez, pas à pas, dans un long couloir, obscur comme tout ce qu'il y a ici, comme tout ce qu'il y a sur cette planète désolée et dans ses entrailles.

Craignant quelque piège, Vous marchez lentement.

Arrivé au bout, le couloir se divise en deux.

Irez-vous à droite, en vous rendant au 95, où à gauche, en allant au 7 ?

Vous pouvez décider de revenir sur vos pas, au précédent carrefour, en revenant au 108, ou bien carrément ressortir de ce boyau obscur, et revenir dans la grande salle principale, au 51.

3

- Moi Ami ! déclarez-vous, avec la main levée en signe de paix.

Vos paroles sont aussitôt traduites, et votre communicateur grésille avec un cri modulé et étrange.

- Toi et toi, esprits ! Toi main-qui-parle !

- Moi venu ciel, et moi vouloir rencontrer chef !

- Moi chef ! Toi venu ciel ! Toi esprit ! Repartir !

De toute évidence, ce monstre hideux ne veut pas coopérer.

Vous insistez :

- Moi venir loin ! Toi avoir déjà vu un comme moi ? Avant ?

Votre visière est translucide, et il doit voir votre visage, avec ses énormes yeux jaunes sans pupilles !

- Non ! Partir ! Moi garder village !

Il s'énerve, et commence à taper sur le sol avec la poutre qu'il tient à bout de bras.

Vous comprenez qu'il n'y a plus rien à en tirer.

Vous pouvez décider de partir, vers un autre lieu (auquel cas vous pouvez aller vers les marais, au 39, vers la forêt, au 31, vers les rochers, au 70 ou retourner au vaisseau si vous avez tout visité au 32).

Mais vous pouvez décider de balancer une décharge de votre canon à onde, à cette face de pieuvre, pour lui apprendre à coopérer, en allant au 5.

4

La salle du réacteur est une petite pièce carrée, au centre de laquelle se trouve une énorme cuve faite d'un métal sombre, et d'où partent d'innombrables câbles et tuyaux, au point qu'il est difficile de marcher. C'est la source d'énergie du vaisseau, une centrale qui synthétise de l'antimatière en comprimant magnétiquement un liquide à base de bore et d'hydrogène à des pressions colossales, et la transforme ensuite en électricité, en en faisant réagir de petites quantités dans des équipements spéciaux. Fort heureusement, cette technologie est sûre, et le système une fois mis en marche s'autoalimente pour créer la bouteille magnétique nécessaire pour confiner cette énergie, sans doute équivalente à plusieurs milliards de tera-watts. Il fournit toute l'énergie dont l'astronef a besoin, et le réservoir contient assez de liquide pour le faire redémarrer au moins mille fois....

N'étant pas spécialiste dans ce genre d'équipement, vous comptez sur votre ingénieur mécano pour s'occuper de la maintenance de cette machine.

Retournez au 74 pour visiter une autre partie du vaisseau.

5

Vous prévenez le mécano de se tenir derrière vous.

Vous ne voulez pas tuer cette créature, juste l'anesthésier un peu, histoire de lui montrer qui est le vrai chef à présent. Vous réglez donc la molette de votre canon à onde sur votre ceinturon au minimum, avec le faisceau le plus large possible.

Vous déclenchez le tir, et l'air s'emplit d'un flash aveuglant. L'énorme corps de la créature s'écroule au sol, agité de convulsions, et ses petites tentacules tremblent et ondulent.

Immédiatement, c'est la cohue ! Des dizaines de créatures semblables, bien que plus petites, sortent précipitamment des huttes, bondissant autour de vous ! Certaines sont armées de bâtons pointus, et cherchent à vous blesser ! Devant le nombre et la surprise, vous prenez quelques coups et quelques créatures cherchent à vous piquer avec leurs bâtons !

Testez votre capacité, qui est de 8, et celle du mécano qui est de 8, à éviter les coups les plus durs :

Celui qui est touché subit une blessure sérieuse, qui lui fait perdre immédiatement la moitié de ses points de SANTE, arrondis au point supérieur si besoin. heureusement que les combinaisons environnementales sont solides, car la force de ces créatures est importante, et vous empêchent d'être empalés !

Bien que transis de douleur, vous n'êtes pas hors de combat, et ripostez immédiatement : Vous commencez à faire flasher votre canon à ondes à tout va. Vous vous placez dos à dos avec le mécano, et les créatures tombent comme des mouches autour de vous ! Vous n'avez aucun moyen de distinguer les mâles des femelles, ni les petits d'ailleurs, et tous sont armés de piques et de bâtons. De plus, vous constatez que d'autres sortent encore des huttes, nombreuses comme des fourmis !

Vous interpellez le tireur resté à bord du vaisseau :

- Tireur ! Feu à volonté ! Bousille-moi ces saloperies !

Aucun obstacle ne se situe entre le vaisseau et le village, et à cette distance kilométrique, le tireur s'en donne à cœur-joie ! Les faisceaux rouges du laser à impulsion apparaissent autour de vous et s'abattent sur le village à une cadence infernale. Les huttes explosent, projetant des morceaux de bois et des créatures enflammées aux alentours, certaines créatures qui pensaient s'échapper en sautant réatterissent, coupées en morceaux noircis et fumants. En un instant, tout est déjà terminé. Vous constatez l'étendue du carnage et de la désolation. Autour de vous ce ne sont que cadavres et viande de poulpe éparpillés, avec des morceaux de bois enflammés répandus sur une large zone, qui dégagent une fumée noire.

Si vous êtes blessés, vous ou le mécano, vous constatez que les blessures sont graves, douloureuses et pissent le sang : il vous faut retourner au vaisseau le plus vite possible. Pour cela, allez au 71.

Si vous êtes tous deux indemnes à part quelques contusions, vous tentez en vain de fouiller les décombres, mais sans rien trouver, car tout est détruit.

Il ne vous reste plus qu'à visiter un autre endroit, ou retourner au vaisseau.

Pour aller vers les marais, rendez-vous au 9.

Pour aller vers la forêt, rendez-vous au 73.

Pour aller vers les rochers, rendez-vous au 17.

Pour retourner au vaisseau, rendez-vous au 32.

6

Vous adressez un regard au mécano-ingénieur spatial. Il est allongé à l'envers contre le plafond incurvé, se retenant avec plus ou moins de réussite à une petite barre sortant du mur. Sa combianison environnementale est trop étriquée pour lui, et son ventre bedonnant pendouille dans le vide comme un gâteau d'algue qui aurait ramolli. Vous vous demandez, à notre époque et avec tous les choses qui existent, comment peut-on se laisser aller de la sorte. Et surtout, comment il a obtenu son insigne des forces spéciales. C'est tout simplement n'importe quoi.

Il vous toise de ses petits yeux noirs et vous lance le rituel : «Salutations Capitaine» en attendant la réponse.

- Salutations, mécano, répondez-vous. Dites m'en plus sur vous ? Comment êtes vous arrivé-là ?

Son expression change, son regard devient encore plus noir qu'il ne l'était. Peut-être a-t-il perçu la pointe de dédain sous-entendu dans votre question ? Mais il n'a pas le choix. Il doit toujours répondre aux questions de son Capitaine.

- Eh bien, après une carrière dans le civil où je réparais des unités de production d'énergie par évaporation sur la la base Lunaire de Magnolia douze, je me suis engagé dans l'armée spatiale Terrienne, et intégré le 51ème régiment spatial. J'ai rapidement monté de grade, à cause de ma compétence dans la réparation des systèmes à compression de flux magnétique. J'ai fait l'école de l'Afrec, vous savez...

- Continuez, je vous prie, sur un ton destiné à lui montrer que cela ne vous impressionne pas.

- A l'époque, ils avaient découvert une base de rebelles cachée dans la ceinture de Oort. On a donc été envoyés, tous autant qu'on étaient, sur des chasseurs-bombardiers

spatiaux... Eh bé on a pris une belle branlée, l'appareil de ravitaillement où j'étais s'est écrasé sur leur putain d'astéroïde. Je me suis planqué, j'ai pénétré dans le taudis qui leur servait de base spatiale. J'ai vu une caisse de détonateurs, et j'ai tout fait péter ! l'explosion a vaporisé littéralement le caillou, et j'ai eu une chance inouïe, j'ai été projeté dans l'espace avec rien, pas même une éraflure sur le casque ! J'ai été récupéré par un module de secours qui passait par là, et j'étais sauvé.

- Quelle chance, en effet, répondez-vous ! Je ne jouerai pas au Parkerpoker avec vous !
- Je ne voulais pas spécialement intégrer les forces spéciales, mais j'ai pas eu trop le choix. Vous savez comment sont les militaires, pas vrai ?»

Après avoir écouté cette diatribe, vous avez un peu de mal à croire à son histoire. C'est alors qu'il allume le projecteur d'hologrammes de son bracelet, et vous distinguez, apparaissant près de lui, quelques petites formes vaporeuses, dont les contours se précisent. Et là, vous n'arrivez pas à y croire ! Pas moins de trois médailles s'illuminent au dessus de son poignet : celle de la bravoure, celle de bronze et la médaille du mérite de la fédération spatiale Terrienne. Vous ne vous attendiez pas à une telle surprise ! Il ne vous les avait pas montrées avant, mais vous ne lui aviez rien demandé.

Pour parler au médecin, rendez-vous au 89

Pour parler au tireur, rendez-vous au 68

Pour parler à l'informaticien, allez au 22.

Si vous en avez assez de faire la causette, ou si vous avez parlé à tout le monde, rendez-vous au 62.

7

Au bout de quelque mètres d'une progression prudente, vous débouchez sur une petite salle. Avant de pénétrer dedans, vous attendez un instant, mais rien ne se passe. Les halos de vos lampes révèlent, sur le mur, une grande fresque gravée dans un métal noir et froid.

Vous examinez la fresque. On y voit des formes, des créatures, avec de longs corps serpentiniformes, certaines sont munies de pattes, d'autres non. Mais il y a une forme que vous n'aviez pas remarquée qui vous saute aux yeux. On dirait... un homme ! Il est vêtu d'une sorte de combinaison. Sur sa tête, on distingue deux petits traits, d'où émanent des traits plus fins et concentriques. Des antennes ?

Vous décidez de prendre quelques enregistrements photographiques de cette fresque. C'est alors que quelque chose apparaît, éclairé par le flash, et que vous n'aviez pas remarqué auparavant : un peu plus bas, sous la fresque, sont gravés des symboles qui

vous semblent familiers... Des chiffres ! Des numéros écrits en langage que vous pouvez comprendre, en langage Terrien !

C'est à n'y rien comprendre ! Qui a gravé ça là ?

Ces chiffres sont-ils à votre intention ? Et surtout, représentent-ils des coordonnées valables pour la machine?

Veillez noter ces numéros : 58.12.15.14.1.23.2.11.9.5 (le total fait 99)

Emplis de joie et d'un espoir bien compréhensible, et n'ayant plus rien à faire dans cette salle, vous revenez sur vos pas.

Vous pouvez à présent explorer la salle d'en face, si vous ne l'avez pas fait, en vous rendant au 95, revenir au précédent embranchement au 108, ou carrément remonter l'escalier pour revenir à la grande salle en surface, en allant au 51.

8

Le temps passe, inexorablement mais lentement.

Le 20ème jour de voyage, un débat plutôt anodin entre le tireur et le mécano, sur la loi qui dit qu'il n'y ait pas de femmes sur les vaisseaux spatiaux de combats, dégénère en discussion plutôt... animée.

- Tu ne vauds pas mieux qu'une larve ! Satané fanatique !

- Tu n'as pas le droit de critiquer une loi qui émane du gouvernement mondial, et du Prince de la Terre !

- Et qui va m'en empêcher, aussi loin de la Terre ? Toi ?

Et la bagarre éclate.

C'est le tireur qui agit le premier. Mais une bagarre en apesanteur n'a rien à voir avec un combat de boxe. On dirait deux types fortement alcoolisés qui se battent. Le mécano et le tireur s'empoignent, se tirent mutuellement, et roulent dans l'air en se serrant mutuellement, en se griffant, en se frappant avec la tête et les genoux.

Vous regardez la scène, qui a quelque chose d'irréel. Soudain, le mécano serre brusquement le cou du tireur ! Il tente de l'étrangler. Il faut y mettre fin avant qu'il ne le tue.

Votre capacité à séparer les deux hommes est de 8.

Si vous réussissez, allez au 91.

Si vous échouez, allez au 105.

9

Après une longue marche, le sol commence à changer de texture, il devient plus humide, plus spongieux.

Une épaisse brume recouvre le terrain, et bientôt vous ne distinguez plus rien d'autres que l'épaisse boue noirâtre dans laquelle vous vous enfoncez. Lorsque vous vous arrêtez, vous vous enfoncez tout seul, comme dans des sables mouvants. De temps à autres, vous percevez des bruits d'eaux, des clapotis, sans doute quelque bêtes.

Continuer serait de la pure folie.

Vous décidez de revenir sur vos pas.

Où irez-vous ensuite ?

A l'ouest , vers les rochers ? Allez au 73.

Vers l'est, vers la forêt ? Allez au 17.

Retourner au vaisseau ? Allez au 32.

10

Peu rassuré, vous vous engagez et commencez à descendre l'escalier. Les marches sont larges, et trop hautes, on voit qu'elles ne sont vraiment pas adaptées au déplacement pédestre humain, et rendent votre progression difficile.

Du coup, le passage descend vite dans le sous-sol, et vous allumez la source de lumière de votre bracelet-communicateur, qui projette un large halo blanc. Le mécano, toujours très courageux, marche derrière vous sans mot dire. Vous vous dites que finalement c'est vraiment un couard.

Au bout d'une vingtaine de mètres, cet escalier débouche sur une salle un peu plus grande, dont le sol est jonché d'ossements étranges. Ces os ressemblent à des tubes, et de ci de là vous apercevez un crâne énorme, qui ressemble à celui d'une fourmi géante.

Votre lampe vous révèle qu'il y a une statue d'à peu près un mètre de haut au fond de la pièce. Vous vous approchez pour mieux l'inspecter. Elle est plutôt bizarre. Elle représente une créature frêle, aux jambes, au torse et au bras trop fins pour supporter son énorme tête, ronde, sans relief, sans nez ni bouche, avec d'énormes yeux. Elle ressemble à la description faite par le professeur Zlapotek... Serait-ce un Dow ?

Elle est montée sur un piédestal, sur lequel figure des étranges symboles, mélanges de spirales, de cubes et de triangles. Vous décidez de prendre des photos de ces symboles grâce à l'enregistreur de données de votre bracelet-communicateur, immédiatement envoyées vers la mémoire de l'ordinateur principal du vaisseau.

Puis, n'ayant plus rien à faire ici, vous décidez de repartir en sens inverse.

Au bout du grand escalier, vous êtes tout de même heureux d'avoir quitté cet endroit

glauque et de retrouver la lumière de leur soleil, même si elle est jaune-sale.

A présent, où vous dirigez-vous ?

Vers l'est, vers la forêt ? Allez au 17.

Vers le nord et les marais ? Allez au 9.

Vers le vaisseau ? Allez au 32.

11

Tout en vérifiant sur le radar les données affichées, vous ordonnez à l'ordinateur principal de passer en pilotage manuel. Un joystick sort alors de votre pupitre par une petite trappe. Vous posez la main dessus, et commencez alors à faire freiner le vaisseau. Testez votre capacité à éviter cet astéroïde en mode de pilotage manuel, qui est de 9. Vous avez 3 essais.

Si vous réussissez, vous modifiez votre trajectoire et l'astéroïde continue sa course dans le vide spatial, et s'éloigne. Il ne représente maintenant plus un danger pour le vaisseau.

Tout doucement, vous réaccélérez le vaisseau, qui récupère sa vitesse initiale et poursuit sa route. Vous repassez en mode automatique, et vous soufflez, rassuré.

Rendez-vous au 114.

Si au bout des trois essais vous n'avez toujours pas réussi, allez au 117.

12

Vous vous levez, mais vous tanguiez, et ne parvenez à sortir de votre bouche qu'un balbutiement incompréhensible.

Le tireur est encore plus énervé. Dans sa hargne, il n'a pas remarqué les deux créatures.

- Votre place est au tribunal ! Vous devez être jugé !

Et Frédéric, calmement, dégage un pistolet à plasma et le pointe sur sa tête.

- Jamais ! Vous venez ici, sur ma planète, pour m'arrêter !? Au revoir !

Et il tire. Une lueur lumineuse file à travers la pièce, et la tête de votre tireur éclate, projetant sur le mur derrière lui bouts d'os et morceaux de cervelle.

Vous mettez la main sur votre canon à onde, et vous flashez à tout va : d'abord Frédéric, qui s'écroule sur sa chaise, puis les deux créatures, qui étaient déjà sur vous, prêtes à vous frapper. Elles s'écroulent devant vous. Vous constatez, horrifié, qu'elles ont eu le temps d'égorger tous les membres de votre équipage, qui gisent dans des postures improbables en se vidant à gros bouillon de leur sang. Vous sentez votre raison vaciller,

pris d'un vertige. Vous vous secouez la tête en vous disant en vous même :

- C'est pas vrai... C'est pas possible...

Une violente explosion retentit alors, faisant trembler les murs de la forteresse. Pris d'un très mauvais pressentiment, vous courez comme un dératé à travers les couloirs, jusqu'à la double porte, jusqu'à votre vaisseau.

Vous constatez que tout son étage supérieur est ouvert, déchiré et fumant. Ils l'ont fait sauté !

Bouche bée, vous contemplez cette scène irréaliste, pendant que des dizaines, des centaines de créatures reptiliennes convergent vers vous à grande vitesse...

Perdu sur cette planète hostile, contre la fureur de tous ces habitants, vos chances sont nulles de vous en sortir. Quand bien même, à quoi bon ? L'appareil est intégralement détruit, votre équipage est mort...

Contre cette horde de créatures féroces et rapides, qui vous cernent de toute part, il vous reste le suicide, en allant au 13, ou le choix de vous laisser découper en petits morceaux, brutalement et sauvagement.

Votre aventure est terminée.

13

Vous posez la main droite sur le boîtier carré du canon à onde de votre ceinture et vous le réglez sur la puissance maximale.

Orientant vers le haut le petit canon rond et baissant largement la tête, vous déclenchez le tir.

Instantanément, un fin rayon blanc frappe le milieu de votre front.

Vous n'avez pas le temps de souffrir. La zone touchée brûle et noircit en une fraction de seconde, et votre cervelle fondue se met à couler de vos oreilles en fumant...

Vous venez de mettre fin à vos jours.

Votre aventure est terminée.

14

A la suite de ces révélations, tout l'équipage, qui a entendu le message radio, semble éberlué.

Vous décidez de faire analyser les fichiers par l'informaticien.

Vous recevez également les conclusions du médecin : le professeur Zlapotek est bien mort d'étouffement.

Le vaisseau file dans l'espace à sa vitesse de croisière.

Comme la procédure et l'ordre de mission l'exigent, vous transmettez toutes les informations contenues dans le bloc-mémoire du professeur vers la Terre, sur le canal spécial et crypté des forces spéciales spatiales.

Le mécano, qui a terminé d'examiner la machine dans le sas, vous donne ses conclusions :

Pour lui, la machine utilise un effet de champ. En gros, suivant la puissance injectée, son aire d'action sera plus ou moins étendue.

Ce qui signifie que l'on peut l'adapter sur un vaisseau plus grand, par exemple, en lui donnant la puissance électrique nécessaire.

Mais il serait impossible de rejoindre la terre plus vite par ce biais, en effet le système de coordonnées spatiales utilisé par cette machine diffère de celui utilisé dans la navigation spatiale Terrienne.

Par contre, dans un repli du fauteuil, le mécano a trouvé un petit bout de papier, griffonné au crayon.

Sur ce papier est écrit une suite de chiffre, sur 3 lignes. Peut-être des coordonnées spatiales, celle de la terre ou de cette base de résistants?

Un papier ? Personne n'utilise plus l'écriture papier-crayon depuis des siècles... du moins sur la Terre. Peut-être un résistant de cette fameuse base secrète l'a-t-il caché ici, à l'insu du professeur.

On ne connaît pas la signification de tous ces chiffres, ni le référentiel utilisé.

L'informaticien ne découvre rien d'autre sur le bloc-mémoire, et lorsqu'il analyse le système spécifique de coordonnées spatiales, il ne découvre aucun code caché, ni aucune logique.

Rendez-vous au 75.

15

Déjà, des soucoupes arrivent sur votre appareil, en masse.

- Saleté de Dows ! dit le médecin, sanglé et tremblant dans son fauteuil.

Même si rien ne prouve que ce soit eux, vous êtes tout de même enclin à le penser.

Le tireur fait feu le premier. Cette fois-ci, les ennemis sont beaucoup plus nombreux. Le vide s'emplit de rayons rouges.

Vous devez esquiver deux tirs, pendant que votre tireur n'en réalise qu'un seul.

Sa capacité à pulvériser une soucoupe est de 10. Après chaque coup, réussi ou non, vous devez tester votre capacité à esquiver les tirs ennemis, qui est de 9, deux fois de suite.

Au bout d'un moment, réalisant l'étendue du pétrin dans lequel vous êtes, il tire des missiles à tout-va, et l'espace s'emplit de grandes sphères jaunes au cœur rouge, et tout devient confus. Vous ne voyez plus rien. Sur votre radar, vous constatez que le vaisseau-mère ennemi continue de cracher des hordes de soucoupes.

Vous essayez tant bien que mal à éviter leurs rayons, secouant le vaisseau dans tous les sens, mais c'est peine perdue, ils sont bien trop nombreux.

La coque du Powered Voyager, chauffée à blanc par le tir du rayon ennemi, se rompt brutalement.

Le vaisseau explose dans une grande lueur blanche, brutalement volatilisé. Votre aventure est terminée.

16

Dans cette absence d'atmosphère, le canon à impulsion devrait être précis à cette distance. Vous décidez donc de le mettre en œuvre tout d'abord, pour voir ce qu'il va se passer.

- Tireur ! Feu sur la machine !

Le laser à impulsion se déclenche, et vous avez les yeux rivés sur le gros plan de la tortue géante. Un trait rouge vient d'apparaître sur son dos. Lorsque le laser s'arrête, vous constatez qu'il n'a eu strictement aucun effet, mis à part de noircir une vaste zone sur la zone arrondie du haut de son abdomen.

Mais elle continue d'avancer, imperturbable, comme si de rien n'était.

Le tireur n'a jamais vu ça. Quel est donc le blindage utilisé, si solide qu'il résiste sans peine à un laser à impulsion de cette puissance ?

Vous décidez d'employer les grands moyens.

- Tireur ! missile à antimatère, en mode perce-blindage ! Feu !

Le missile, éjecté, part comme une flèche à toute allure, et vous remarquez la

lumière blanche de son dard, qui est en fait une torche à plasma à haute-fréquence, théoriquement capable de percer n'importe quoi avant de détonner.

En quelques secondes, il arrive sur sa cible, la transperce et détone. Une gigantesque boule de feu apparaît, jaune, au cœur rouge, à l'endroit où se trouvait le gigantesque robot, et d'énormes quantités de rochers et de poussières sont projetées en tout sens. Heureusement, dans cette faible gravité et dans cette absence d'atmosphère, elles sont projetées dans l'espace et ne forment pas un épais nuage. En quelques instants, la sphère de plasma disparaît, et la visibilité redevient normale.

Ce qui vous permet de constater que la machine est détruite, observation confirmée par les instruments de bord. Elle a complètement disparue, et à la place qu'elle occupait, il y a maintenant un vaste cratère.

On dirait que vous avez réussi !

A présent, vous pouvez atterrir près du bâtiment en toute sécurité.

Rendez-vous au 82.

17

Au bout de quelques minutes de marche, vous arrivez à la lisière d'une bien étrange forêt, qui semble s'étendre à perte de vue. Les arbres sont petits et massifs, très rapprochés les uns des autres, leurs feuilles semblent épaisses et rigides. Bien que vous ne pouvez vous perdre grâce au communicateur, vous hésitez à pénétrer ces bois.

D'autant qu'un peu plus loin, à travers le feuillage, il vous a semblé apercevoir une créature de couleur brune, semblable à une fourmi géante, qui broute quelques bosquets à l'aide de larges mandibules.

Le mécano et vous-même frissonnez de peur... Cette vision effrayante vous convainc de revenir prestement sur vos pas.

Où vous dirigez-vous ?

A l'ouest, vers les rochers ? Allez au 73.

Vers le nord et les marais ? Allez au 9.

Vers le vaisseau ? Allez au 32.

18

La coque du Powered Voyager, chauffée à blanc par le tir du rayon ennemi, se rompt brutalement.

Le vaisseau explose dans une grande lueur blanche, et se volatilise dans l'espace. Votre aventure est terminée.

19

Et Frédéric, rapidement, dégaine un pistolet à plasma et le pointe sur la tête du tireur.

- Je vous aurai prevenus ! Vous êtes en fait ici pour m'arrêter !? Au revoir !

Et il tire. Une lueur lumineuse file à travers la pièce, et la tête de votre tireur éclate, projetant sur le mur derrière lui bouts d'os et morceaux de cervelle.

Vous mettez la main sur votre canon à onde, et vous flashez à tout va : d'abord Frédéric, qui s'écroule sur sa chaise, puis deux créatures, sorties de nulle part et qui étaient déjà sur vous, prêtes à vous frapper. Elles s'écroulent devant vous. Vous constatez, horrifié, qu'elles ont eu le temps d'égorger tous les membres de votre équipage, qui gisent dans des postures improbables en se vidant à gros bouillon de leur sang. Vous sentez votre raison vaciller, pris d'un vertige. Vous vous secouez la tête en vous disant en vous même :

- C'est pas vrai... C'est pas possible...

Une violente explosion retentit alors, faisant trembler les murs de la forteresse. Pris d'un très mauvais pressentiment, vous courez comme un dératé à travers les couloirs, jusqu'à la double porte, jusqu'à votre vaisseau.

Vous constatez que tout son étage supérieur est ouvert, déchiré et fumant. Ils l'ont fait sauté !

Bouche bée, vous contemplez cette scène irréaliste, pendant que des dizaines, des centaines de créatures reptiliennes convergent vers vous à grande vitesse...

Perdu sur cette planète hostile, contre la fureur de tous ces habitants, vos chances sont nulles de vous en sortir. Quand bien même, à quoi bon ? L'appareil est intégralement détruit, votre équipage est mort...

Contre cette horde de créatures féroces et rapides, qui vous cernent de toute part, il vous reste le suicide, en allant au 13, ou le choix de vous laisser découper en petits morceaux, brutalement et sauvagement.

Votre aventure est terminée.

20

C'est le poste de commandement et de pilotage. C'est une pièce plus profonde que les autres, munie d'écrans muraux et de pupitres de toutes sortes. Il y a une bonne dizaine de sièges, équipés de harnais, au centre desquels se place le siège du capitaine, c'est à dire le vôtre.

Cet endroit est circulaire, occupant tout un étage du vaisseau, et organisé de façon à ce que l'équipage, lorsqu'il y est installé, subisse de façon plus confortable (si l'on peut s'exprimer ainsi) les forces de Coriolis et gravitationnelles. Vous en avez vu plus d'un, vous y compris, vomir dans son casque lors des premiers vols...

Un pupitre demi-circulaire sert d'interface avec l'ordinateur principal, relié par un réseau invisible de fibres optiques à tous les ordinateurs secondaires de l'appareil. En dessous, vous apercevez un gros boîtier noir, le système d'enregistrement de données.

C'est un disque dur à cristaux de titane, d'une capacité absolument colossale. Tous les ordinateurs, ceux qui contrôlent l'armement, la propulsion, les systèmes de contrôles et de détection divers, tout y est relié. C'est véritablement le cerveau du vaisseau, et c'est d'ici que vous dirigerez toutes les opérations à bord.

Retournez au 74 pour faire un nouveau choix.

21

Il n'y a plus qu'à attendre la fin de la partie...

Pfff... Quel jeu bidon.

Vous vous dites que vous allez en profiter pour analyser le comportement de jeu des uns et des autres.

Le tapis central affiche tout d'abord un valet. Le médecin relance. Le tireur abandonne, mais l'informaticien suit. Une autre carte apparaît alors : le mécano passe son tour. Le médecin relance à nouveau, suivi de l'informaticien. Ils ne sont déjà plus que deux. La troisième carte apparaît alors, qui donne un énorme avantage à ce dernier, elle lui permet d'échanger une carte. Lorsque le médecin constate qu'il a échangé un 5 contre une reine, il abandonne alors. C'est la fin de la première manche.

Au final, tout le monde a perdu, et l'informaticien a gagné 600 crédits.

Rendez-vous au 8.

Vous vous raprochez en flottant du spécialiste en informatique spatiale, un homme brun aux cheveux courts. Son visage carré, plutôt bourru, est surmonté de cheveux courts, coupés à la brosse, et les côtés de son crâne sont rasés à blanc. Son regard est profond, d'un bleu grisâtre.

Il est costaud, trapu et large d'épaules. Plus musclé que vous, en tous cas. Il vous laisse arriver devant lui sans faire le moindre geste. Son attitude est celle d'un homme sûr de lui.

D'une voix calme, après avoir fait les salutations rituelles, il vous raconte son histoire.

Il est dans l'armée depuis 10 ans.

Expert en programmation, il a longtemps travaillé sur les modifications du système des puces sous-cutanées, domaine sensible si il en est. Mais bien qu'excellamment rémunéré, il se sentait trop étroitement surveillé. Il avait besoin de plus d'espace, plus de liberté. Il s'est donc reconverti dans la programmation d'ordinateurs de navigation spatiaux. Il sait utiliser à peu près tous les langages informatiques connus, et se définit comme expert en protocoles de communication.

Vous lui demandez, d'après lui, pour quelles raisons s'est-il retrouvé affecté à bord de cette mission.

- Eh bien, C'est un sauvetage, non ? On doit aller récupérer un inventeur, et sa machine si étrange...

Selon les gros bonnets, elle doit nécessairement être équipée d'un puissant calculateur. Le colonel Isham m'a dit que je devais absolument récupérer toutes ses données. Comme on ne connaissait pas le langage de programmation que Zlapotek a utilisé, on a fait appel à moi. Il est même possible qu'il ait lui-même inventé ce langage, ayant construit lui-même cette machine. Il est donc logique que l'on ait fait appel à moi.

Logique, en effet.

Devant cet imparable démonstration, vous ne savez plus que dire. Vous le laissez donc là où il est.

Pour parler au mécano, rendez-vous au 6.

Pour parler au médecin, rendez-vous au 89.

Pour parler au tireur, rendez-vous au 68.

Si vous en avez assez de faire la causette, ou si vous avez parlé à tout le monde, rendez-vous au 62.

Petite explication sur le ParkerPoker

Aujourd'hui, il n'y a plus de papier, ni de carton, les cartes sont donc générées aléatoirement par l'ordinateur du bracelet-communicateur, et affichées par le mini-écran holographique. Le tapis de jeu est quand à lui affiché sur un autre écran.

Les lois du gouvernement mondial interdisent les jeux à mises réelles dans l'espace (c'est à dire, les jeux où pourraient s'échanger des valeurs en général, crédits, maison où tout autre bien). Mais rien n'interdit de jouer pour le plaisir.

Mais ce jeu est si populaire et si répandu que chaque citoyen du monde dispose d'un crédit virtuel, mis à jour via sa puce en temps réel. Sur terre, il est possible d'échanger des crédits réels contre des crédits virtuels, et inversement. Mais dès que vous quittez la terre, cela n'est plus possible.

Ce jeu est une variante très lointaine dérivée du poker traditionnel, tel qu'il était pratiqué au cours des siècles derniers. Il n'a plus grand chose de commun avec son ancêtre, comme vous allez le constater.

Il se compose comme suit :

10 cartes de base, de valeur de 1 à 10.

4 figures : valet, cavalier, dame, roi.

Ces cartes se déclinent d'abord en 4 grandes familles : pique, cœur, carreau, trèfle,

Ensuite ces cartes sont subdivisées en 4 couleurs : blanc, noir, rouge et bleu.

Ce qui fait donc un total de : $14 \times 4 \times 4$, soit 224 cartes de base en tout.

Dans le jeu figure également toutes ces cartes, qui possèdent ce que l'on appelle des capacités. Par exemple, le valet de pique vert existe en deux versions : une toute simple, et une avec la capacité de changer n'importe quel carte de votre main en une autre, que vous possédez déjà.

Plus une bonne centaine de cartes qui modifient les règles en cours de route, comme par exemple qui font changer le sens du jeu, qui intervertissent deux couleurs soit sur le tapis de jeu, soit sur la main de tel ou tel joueur, où bien de tous en même temps. Il y a des cartes qui font passer son tour, ou au contraire qui font jouer deux fois de suite.

Nous citons par exemple la carte manège, qui échange toutes les mains des joueurs entre eux, ou la carte cyclone, qui les redistribue au hasard complet.

Les règles de base n'ont pas changé, mais des règles additionnelles sont créées tous les 3 mois environ, et à cette occasion de nouvelles cartes apparaissent.

Les diverses combinaisons possibles sont presque les mêmes qu'au poker classique :

Paire, double paire, triple paire, brelan, double brelan, petite suite, grande suite, full, carré, suite royale, suite impériale, et tout cela se décline en combinaisons uniformes où colorées, à dominante bleu, rouge, blanc ou noir. Des cartes peuvent s'ajouter aux combinaisons pour ajouter des bonus supplémentaires, ou infliger des malus aux combinaisons des autres.

Les combinaisons de la même couleur sont supérieures aux combinaisons classiques. De la même façon, les combinaisons de la même couleur et avec des capacités sont supérieures aux autres, et entre deux combinaisons multicolores, celle où figure des capacités est supérieure...

Il existe au mois 20 000 cartes, qui sont générés par le système en fonction de leur fréquence. Les cartes de bases sortent par exemple plus fréquemment que les autres. Il y a des cartes qui modifient également cette fameuse fréquence.

Et les cartes situées dans les main des joueurs peuvent interagir avec les cartes du tapis, selon leurs capacités. Citons par exemple la dame de cœur bleue, dont la version qui possède une capacité échange tous les 8 présents dans les mains des joueurs par des autres cartes, générées aléatoirement.

Les capacités des cartes produisent ce que l'on appelle des effets. Parfois, il peut arriver que des effets s'ajoutent les uns aux autres, et forment ce que l'on appelle une pile ; dans une pile, c'est toujours le dernier effet qui est résolu en premier.

Voilà comment se déroule une partie standard :

A chaque manche, les joueurs obtiennent chacun deux cartes, visibles d'eux seuls.

Ce sont les joueurs eux-mêmes, en effleurant le symbole holographique, qui déclenchent l'apparition de telles ou telles cartes de leur main.

Il n'y a pas de tour de mise. Chacun reçoit donc une carte tour à tour, dont les capacités se résolvent immédiatement. Puis des cartes apparaissent sur le tapis, une par une, jusqu'à ce qu'il y en ait 7. leurs capacités se résolvent, de même que les piles d'effets s'il y en a. A chaque carte qui apparaît, les joueurs misent à tour de rôle, et celui qui ne veut plus miser se couche, et perd tout ce qu'il avait mis au pot.

Au dernier tour, les joueurs qui restent forment une combinaison de 6 cartes avec les deux cartes de leur main, plus les 7 qui sont sur le tapis. La meilleure combinaison remporte la mise.

Bien entendu, toutes ces étapes peuvent être modifiés à tout moment par une carte ayant une telle capacité.

Ce jeu vous paraît compliqué ? Il l'est. Il existe pourtant de grands champions sur Terre, des tournois et des compétitions très populaires. Il est interdit à toute intelligence artificielle d'y jouer.

Revenez au 26 pour jouer avec les membres de votre équipage.

24

Bien contents de quitter ce temple sinistre à l'ambiance de mort, vous regagnez la passerelle de votre vaisseau, toujours dans une nuit totale. Quelle planète angoissante...

Le sas refermé et la procédure de décontamination achevée, c'est un soulagement pour vous de retrouver l'atmosphère et la lumière douce du Powered Voyager...

Vous vous accordez un petit moment pour réfléchir, non sans avoir donné quelques ordres à l'informaticien : vous lui demandez d'étudier les enregistrements pris dans ce temple.

Vous constatez qu'étant donné l'absence d'atmosphère de cette planète, vous n'avez pas à mettre en marche l'ionisateur de gaz ambiant pour redécoller, ce qui signifie que vous pouvez mettre la machine du professeur Zlapoptek en fonction.

Vous décidez de repartir, laissant là cette triste planète si inquiétante.

Quelles coordonnées allez-vous rentrer ?

6.14.17.2.3.3 ? Allez au 47.

6.6.6.97 ? Allez au 115.

Si vous avez découvert une autre coordonnée au cours de votre voyage, additionnez tous les chiffres qui la composent, et rendez-vous au paragraphe correspondant.

25

Après quelques instants de marche, vous repérez le signe du réfectoire sur une porte. Vous entrez dans une large pièce où quelques tables métalliques sont disposées ça et là, avec quelques individus assis qui grignotent des tablettes d'algues aromatisées.

Lorsque vous entrez dans la pièce, tous les regards se tournent vers vous. Ils se lèvent pour vous saluer, et se présentent devant vous tour à tour.

Il y a là un mécano-ingénieur spatial, un homme petit et bedonnant d'une trentaine d'années ; Un médecin, un homme d'une taille moyenne, quasiment chauve avec une petite barbichette, il semble difficile de lui donner un âge précis.

Il se définit d'une voix de basson comme médecin spatial, spécialiste des vols à

longue durée, mais également exobiologiste,

Un ingénieur tireur, jeune aux cheveux mi-longs aux reflets verts, avec un regard fuyant et un visage long ;

Un spécialiste en informatique spatiale, un homme brun aux cheveux courts, qui se dit expert en protocoles de communication.

Tous sont déjà au fait de la mission, et tous se sont déjà complètement équipés ! Le médecin dispose de sa petite mallette de soins d'urgence, le mécano d'une petite trousse à outils, l'informaticien de son petit ordinateur, plus puissant que les simples bracelets-communicateurs...

Vous remarquez d'ailleurs que tous portent le badge de la force spéciale spatiale Terrienne.

Alors que vous vous servez une tablette d'algues aromatisées à la fraise, vous réfléchissez, et quelque chose vous semble bizarre. Un médecin, un ingénieur... Leur présence est normale pour un vol de ce type. Sauf que le médecin semble un peu âgé pour faire partie des forces spéciales spatiales, de même que le mécano, qui n'a pas l'air en forme.

Mais un exobiologiste ? Un expert en linguistique ? Et surtout, un ingénieur dédié à l'armement... On n'embarque ce genre de personnel, d'après ce que vous avez appris à l'école, que sur des appareils de combat équipés d'armements lourds. Tout ceci est décidément bizarre, pour une simple mission de sauvetage.

Néanmoins, ils sont votre équipage, et vous devez faire le nécessaire pour que la mission se passe bien, pour eux comme pour vous.

Le mécano effectuera les réparations et s'occupera de la maintenance du vaisseau. Ses points de SANTE sont de 15.

Le médecin s'occupera de la santé, physique comme mentale, de l'équipage. Il dispose de 10 points de SANTE.

Le tireur s'occupera du poste de tir, lasers et missiles, assisté de l'ordinateur dédié aux armements du vaisseau. Il dispose de 13 points de SANTE.

L'informaticien dispose quant à lui de 17 points de SANTE.

Mettez correctement à jour votre feuille d'aventure, et n'oubliez pas de bien tenir les comptes, si vous utilisez les règles !

Les ordres du colonel ont été très clairs, vous n'avez pas le temps de leur parler maintenant. Vous en aurez bien assez lorsque vous serez en vol pour faire leur connaissance.

Si vous avez votre équipement, il est temps d'aller visiter votre vaisseau avant le décollage en allant au 43.

Si vous n'en disposez pas encore, dépêchez-vous d'aller le percevoir au 38.

La partie commence !

Heureusement pour vous, et surtout pour moi, il est prévu que ce jeu soit simulé.

Voici comment va se dérouler le déroulement de la partie :

Au début, chaque joueur mise au pot 10 crédits virtuels.

Au début de chaque tour de jeu, les joueurs récupèrent les cartes de leurs main.

Pour chaque joueur, y compris vous même, vous allez lancer deux dés, l'un après l'autre.

Si vous obtenez un double 1, le joueur a joué de malchance (il a tiré une très mauvaise carte) et la partie s'arrête immédiatement pour lui.

Si vous obtenez un double 6, il a tiré une très bonne carte qui lui donne un avantage certain, et vous jetez un 3ème dé supplémentaire. Si vous obtenez un triple 6, ce joueur récupère automatiquement le pot et la partie s'arrête.

Vous additionnez ensuite les dés : ce chiffre représente la valeur de son jeu.

Ensuite, vient le tour de chaque joueur :

Chaque joueur dispose d'une capacité de bluff, différente pour chacun.

Vous testez sa capacité de bluff. En cas de réussite, l'écart entre le score obtenu aux dés et sa capacité de bluff lors de ce test vient s'ajouter à la valeur de son jeu de départ. Ce joueur remise 10 autres crédits virtuels si il réussit son épreuve de bluff avec un écart de 4 points, et double sa mise si il a réussit avec un écart de 5 points ou plus. (Par exemple, s'il devait obtenir 10 et qu'il obtient 4 pour son test de bluff, il double sa mise.)

En cas d'échec, il se retire de la partie.

Le joueur qui suit et qui est encore dans la course teste également sa capacité de bluff, sachant que sa mise minimum est toujours la mise du précédent joueur. Cette mise peut rester la même ou doubler. Le joueur peut aussi être éjecté de la manche en cas d'échec. De même, le joueur qui ne peut pas payer la mise parce qu'il n'a pas assez de crédits est retiré du jeu.

Et ainsi de suite pour chaque joueur. Toutes les mises vont au pot. Lorsque tous les joueurs restants ont terminés leur tour de jeu, comparez les valeurs des jeux (n'oubliez pas d'y ajouter à chaque fois les écarts obtenus lors des tests de capacité).

Le joueur qui a obtenu le plus gros score remporte le pot. En cas d'égalité, lancez deux dés pour chaque joueur, et celui qui obtient le plus gros total gagne.

Le joueur qui a gagné tire les cartes en premier lors de la partie suivante, et joue donc en premier.

Vous avez compris ? Parfait !

Comme c'est une partie amicale entre membres de l'équipage, vous décidez d'un commun accord de partir chacun avec 150 crédits (tapis).

Le jeu s'arrête lorsque plus personne n'a de crédits, sauf un joueur.

Voici la valeur de la capacité de bluff de chaque membre de l'équipage :

Mécano - 7

Médecin - 8

Informaticien - 9

Capitaine (vous-même) - 8

Lancez les dés, faites les calculs nécessaires, et tenez bien à jour les comptes de crédits de chaque joueur.

Si vous tombez à 0 crédits, allez au 21.

Si vous remportez tous les crédits de tous les joueurs, allez au 80.

Si vous trouvez ce jeu injouable et que vous en avez assez, abandonnez la partie, attendez la fin et allez au 8.

27

Vous vous levez, d'un bond, et interpellez votre tireur !

- Ferme-là ! Cet homme est peut-être la seule chance de nous en sortir, alors tu te tais, et tu t'assois !

Le tireur, calmé d'un coup, se tait et se rassoit.

C'est Frédéric qui prend la parole :

- Ah bah c'est pas dommage ! Si vous vous figuriez que vous alliez me faire un sale coup, vous vous êtes planté ! Vous ne m'arrêterez pas ! Je connais le sort qui me sera réservé sur terre : décapité par un tribunal militaire, ou assassiné par la police secrète ! Et je rajoute que si une invasion était imminente, mes petits chéris le prendraient très mal ! Comme vous avez pu le constater, ce sont des créatures redoutables, puissantes et rapides ! Shazlak !

Et les deux créatures serpentes, qui tenaient en respect, si l'on peut dire, les membres de votre équipage, rangent leur longue pointe effilée dans un pli de leur robe et s'écartent.

- Bon, voilà ce qu'on va faire, dit Frédéric. On va tous se coucher. De toute évidence, aucun

de vous ne supporte le vin de Gouljir. Je vais vous montrer vos chambres avec vos couches, et vous avez ma parole qu'aucun mal ne vous sera fait. On discutera de tout ça demain, calmement. Vous aurez vos informations, et moi j'aurai les miennes. Rendez-vous au 59.

28

Vous choisissez d'emprunter le couloir de gauche. Il est semblable à tous les autres, et bifurque vers la droite au bout d'une dizaine de mètres. Vous arrivez alors dans une salle, d'assez petites dimensions, qui est entièrement vide, sans autre passage apparent que l'entrée d'où vous venez. Sur le mur, en face de l'entrée, une demi-sphère de métal poli est encastrée et brille à la lueur de votre lampe.

Si vous avez déjà visité une autre pièce semblable, rendez-vous de suite au 46.

Vous trouvez cela quelque peu déroutant.

Vous pouvez inspecter les parois pour essayer de découvrir quelques gravures à la lueur de vos lampes, et inspecter cette boule de métal, en vous rendant au 98.

Vous pouvez également retourner sur vos pas en retournant au 108.

29

Complètement ailleurs, dans un état d'esprit proche de la folie, vous tombez à genoux devant cette créature et vous vous prosternez.

C'est alors que, immédiatement, vous sentez une force maléfique s'emparer de votre esprit, de votre âme et de votre corps. Vous êtes comme possédé par un démon, vos pensées, votre corps, ne sont plus les vôtres.

Vous allez passer le reste de l'éternité au service de ces forces venues d'un autre univers, peut-être l'enfer, l'esprit vide comme un robot, esclave au service de vos nouveaux maîtres, qui vous réservent on ne sait quelles tortures infinies.

Votre aventure est terminée.

- Communication entrante holographique déclenchée.

Tout d'abord floue, puis de plus en plus nette, l'image qui apparaît sur l'écran central vous laisse sans voix.

Un homme ! C'est un homme ! Du moins, il en a tout l'air.

Il est barbu, chevelu, sale, et est vêtu d'une toge en tissu sombre et grossier. Il est attablé devant une grande planche de bois, sur laquelle sont disposés des vases, flasques et plats, emplis de fruits ou de légumes, ou d'une matière rouge que vous n'identifiez pas du premier coup d'œil. De la viande ?

Cet homme mange de la viande ! Quelle horreur !

Sur sa tête est posée une couronne de métal brillant.

C'est lui, qui vous apercevant, hurle !

- Des hommes ! Des hommes ! Quelle joie ! Moi qui croyait ne jamais en revoir un jour !

Cet homme parle votre langue ! Mais par quel miracle ?

Un peu décontenancé, vous vous présentez, histoire d'engager la conversation.

- Euh... Capitaine du Powered Voyager et son équipage, vaisseau de la fédération spatiale Terrienne...

Il vous coupe brusquement la parole :

- Et bla bla bla ! Arrêtez un peu mon vieux ! On fera les présentations plus tard ! Venez poser votre vaisseau ici, chez moi, dans ma citadelle ! Venez manger un morceau, et boire un coup ! J'ai tant de questions à vous poser !

Sur le bord de l'écran, vous apercevez une des créature reptilienne que vous avez aperçue de haut, tout à l'heure. Mesurant à peu près un mètre cinquante de haut, elle est affublée d'une toge rouge écarlate, qui la rend parfaitement ridicule.

Vous essayez de lui poser quelques questions : Qui est-il ? Comment est-il arrivé ici ?

Il refuse de répondre, sauf si vous atterrissez «pour boire avec lui un bon verre de vin».

Vous pouvez faire atterrir votre vaisseau au milieu de sa forteresse, constatant qu'il y a largement assez de place, en vous rendant au 92,

Si vous n'accordez pas plus de confiance que cela en cet homme, vous pouvez également décliner l'invitation, en vous rendant au 111.

31

Au bout de quelques minutes de marche, vous arrivez à la lisière d'une bien étrange forêt, qui semble s'étendre à perte de vue. Les arbres sont petits et massifs, très rapprochés les uns des autres, leurs feuilles semblent épaisses et rigides. Bien que vous ne pouvez vous perdre grâce au communicateur, vous hésitez à pénétrer ces bois.

D'autant qu'un peu plus loin, à travers le feuillage, il vous a semblé apercevoir une créature de couleur brune, semblable à une fourmi géante, qui broute quelques bosquets à l'aide de larges mandibules.

Le mécano et vous-même frissonnez de peur... Cette vision effrayante vous convainc de revenir prestement sur vos pas.

Où vous dirigez-vous ?

Au nord, vers le marais ? Allez au 39.

A l'ouest, vers les rochers ? Allez au 70.

Au sud, vers le village ? Allez au 48.

Retourner au vaisseau ? Allez au 32.

32

Vous rentrez tous deux au vaisseau, remontez sur la passerelle, et attendez que le sas se referme. Une fois la procédure de décontamination achevée, vous regagnez votre poste, la salle des commandes.

Vous décidez de faire un point. Il n'y avait pas grand chose sur cette planète.

Vous ordonnez à l'équipage de rejoindre son poste, et demandez à l'ordinateur principal de déclencher la procédure de décollage.

Il énumère toute la procédure et la mise en marche des systèmes de propulsion atmosphérique, comme à son habitude, et au bout de quelques minutes, le vaisseau est à nouveau en orbite dans l'espace, autour de cette singulière planète. L'apesanteur retrouvée vous fait presque plaisir.

Vous examinez vos instruments, et demandez à l'ordinateur principal quelques analyses distantes, mais il semblerait bien que ce soit la seule planète habitable de ce système. Il y a bien quelques autres astres froids, mais ce ne sont pour l'essentiel que des planètes gazeuses ou des petites lunes sans atmosphères. Lorsqu'elle est présente, elle est toxique, brûlante ou au contraire gelée, parfaitement impropre à la vie développée. De plus, le vaisseau ne reçoit aucun signal extérieur, et aucune source d'ondes ou de rayonnements autre que cette pâle étoile jaune n'est détectée.

Vous grignotez une tablette aux algues, et décidez de repartir, en remettant la machine du professeur en marche avec d'autres coordonnées.

Quels chiffres allez-vous rentrer dans son interface ?

10.15.15.38.2 ? Allez au 77.

6.6.6.97 ? Allez au 115.

Peut-être avez-vous assez d'éléments pour tenter une autre coordonnée, qui ne figurait pas sur le bout de papier ? Dans ce cas, suivez la méthode habituelle, additionnez les chiffres en votre possession, et rendez-vous au paragraphe correspondant.

Si vous tombez sur un paragraphe qui vous semble incohérent et ne cadre pas avec la suite de l'aventure, c'est que vous vous êtes trompé, dans ce cas, la machine ne fonctionnera tout simplement pas, et vous reviendrez ici.

33

Vous flottez, dans un état psychologique proche de la peur panique, dans le couloir principal, en progressant à l'aide des barreaux répartis sur sa longueur. Vous réalisez qu'ils sont poisseux, presque visqueux... Vous regardez vos mains, et constatez qu'elles sont pleines de sang.

A ce stade vous n'êtes même plus effrayé. Votre esprit se déconnecte de la réalité, vous ne pensez même plus, comme dans un terrible cauchemar. Vous débouchez sur l'entrée du sas, d'où émane une lueur vacillante, comme des flammes, vous en sentez presque la chaleur. La machine est elle en feu ?

Vous patientez quelques secondes devant l'entrée, retardant un peu la découverte fatale. Puis vous penetrez dans le sas.

Mais ce n'est pas du tout à quoi vous vous attendiez...

Eberlué, la bouche grande ouverte, la vision qui vous fait face vous déstabilise au plus haut point.

Une gigantesque femme, plantureuse et nue, dont le corps est léché par des flammes, aux yeux rouges et lumineux comme des braises, vous fait face et vous regarde. Mais son expression est sans équivoque, elle dégage une expression de haine et de méchanceté pure.

Vous pouvez, dans un mouvement de regain psychologique, décider la flasher avec votre canon à onde, pour ce faire rendez-vous au 90.

Vous pouvez toujours, dans un élan de lâcheté, vous suicider, en vous rendant au 13.

Vous ordonnez à l'ordinateur principal d'entamer la procédure de descente et d'atterrissage.

« Déclenchement du champ magnétique toroïdal... OK

Rentrée des radars, appareils de détection et de contre-mesures... OK

Fermeture des tubes lance-missiles et rangement du système de tir laser directionnel... OK

Rotation de la couche externe pour protection des systèmes de propulsion et de stabilisation secondaires... OK

Rentrée des systèmes de propulsion principaux... OK

Système de refroidissement de la coque... Ok

Allumage des électrodes pariétaux... OK

Ionisation des gaz environnants... 70%

Contrôle des fluides ambiants... 50%»

A cet instant, Le vaisseau commence à plonger dans l'atmosphère, brutalement.

Contrôle des fluides ambiants... 100%

Ionisation des gaz environnants... 100% »

La descente se fait plus douce, moins rapide. Le vaisseau se met à tanguer doucement, comme une feuille morte. Vous n'avez plus aucune visibilité sur l'extérieur, mais vous voyez sur votre pupitre l'altitude qui descend. Vous décidez d'influer sur la lente chute du vaisseau pour le faire atterrir sur la plaine de tout à l'heure, dont les coordonnées terrestres (si l'on n'ose s'exprimer ainsi) sont en mémoire.

Vous savez que l'ionisation de la coque le fait ressembler à un super phare, difficile de passer inaperçu d'un observateur au sol.

Lorsqu'il arrive à un mètre du sol, l'appareil se stoppe.

« Arrêt progressif des systèmes de contrôle de l'ambiance gazeuse...OK

Sortie du train d'atterrissage...OK

Arrêt total des systèmes de contrôle de l'ambiance gazeuse...OK »

Vous ressentez une légère secousse, et entendez un léger bruit sourd ! Ça y est vous venez d'atterrir !

« Sortie des radars, appareils de détection et de contre-mesures... OK

Sortie des tubes lance-missiles et du système de tir laser directionnel... OK »

L'écran central circulaire s'allume, vous avez enfin la visibilité de ce qui se passe autour de vous.

On distingue une vaste plaine, et malgré vos craintes, aucun comité d'accueil.

Vous décidez d'opérer un scan complet des lieux.

La plaine est recouverte d'une espèce d'herbe verte pâle, épaisse et drue.

Elle s'étend sur quelques kilomètres jusqu'au Nord, où prend place un marais aux eaux noires.

A l'est, on distingue une forêt, un peu plus loin, avec de grands arbres au tronc court et épais, et un feuillage dense.

A l'ouest, l'immense plaine fait place, à un kilomètre à peu près, à un relief assez abîmé, composé de pierres et de gros rochers ronds.

Au sud, à deux kilomètres, il y a des constructions coniques, qui semblent composées de branches et de feuillages.

Trouverez-vous des réponses ici ? Rien n'est moins sûr. Cette civilisation, si civilisation il y a, ne semble pas très évoluée.

Le scanner vous avertit d'un mouvement : une créature vient de sortir d'un de ces abris. Vous zoomez immédiatement dessus. C'est une créature humanoïde, grande comme un homme. Sa tête est ronde, avec de grands yeux jaunes et globuleux, et de courtes tentacules lui pendent autour des joues. Sa peau est grise, constellée de points gris et blancs. Elle est habillée de morceaux de peaux de bêtes, mélange de fourrures diverses cousues grossièrement, qui lui font comme une toge. La créature sautille jusqu'à une autre hutte, où elle pénètre.

Vous êtes tous très étonnés, curieux et un peu inquiets à la fois.

Que décidez-vous de faire ?

Si vous redécoulez et repartez dans l'espace, pensant qu'il n'y a rien d'intéressant ici, allez au 116.

Si vous décidez de mettre le pied à terre, pour explorer le coin et peut-être établir un premier contact, allez au 104.

35

Effectivement, le scanner du sous-sol du bâtiment ne vous a pas trahi. Ce renforcement cache bien un tunnel, qui descend en pente douce. Les parois en sont régulières, rectilignes, taillées dans le même minéral que tout le reste. Pour ce que vous en voyez à l'aide de vos lampes, les murs sont nus, sans aspérités ni gravures d'aucune sorte.

La largeur du tunnel vous permet d'avancer tous en groupe, sans être obligés de choisir qui passe en premier, néanmoins, en tant que Capitaine, c'est vous qui marcherez en avance d'un pas sur tout le monde.

Si l'idée de descendre dans un tunnel sombre et inconnu creusé par une espèce disparue, dans ce qui semble être la seule construction qui reste d'une planète seule et dévastée vous effraie quelque peu, retournez au 51 pour faire un nouveau choix.

Sinon, vous progressez dans ce tunnel, à petits pas, en inspectant bien partout grâce à vos lampes.

Au bout de quelques pas, vous arrivez à un embranchement.
Rendez-vous au 108.

36

Il va se passer de longues secondes avant que le mécano ne branche la machine.
Il doit tirer un long câble d'alimentation entre le générateur principal et la soute où elle est arrimée.

Déjà, des soucoupes arrivent sur votre appareil, en masse.
- Saleté de Dows ! dit le medecin, sanglé et tremblant dans son fauteuil.

Même si rien ne prouve que ce soit eux, vous êtes tout de même enclin à le penser.

Le tireur fait feu le premier. Cette fois-ci, les ennemis sont beaucoup plus nombreux. Le vide s'emplit de rayons rouges.

Vous devez esquiver deux tirs, pendant que votre tireur n'en réalise qu'un seul.
Sa capacité à pulvériser une soucoupe est de 10. Après chaque coup, réussi ou non, vous devez tester votre capacité à esquiver les tirs ennemis, qui est de 9, deux fois de suite.

Si vous êtes touché, allez au 18.

Après avoir esquivé 4 tirs ennemis, allez au 86.

37

Le fait d'avoir désactivé sa puce sous-cutanée est un crime passible de la peine de mort, sur la Terre.

Frédic, rapidement, dégage un pistolet à plasma et le pointe sur la tête du tireur.
- Jamais ! Vous venez ici, sur ma planète, pour m'arrêter !? Au revoir !

Et il tire. Une lueur lumineuse file à travers la pièce, et la tête de votre tireur éclate, projetant sur le mur derrière lui bouts d'os et morceaux de cervelle.

Vous mettez la main sur votre canon à onde, et vous flashez à tout va : d'abord Frédéric, qui s'écroule sur sa chaise, puis deux créatures, sorties de nulle part et qui étaient déjà sur vous, prêtes à vous frapper. Elles s'écroulent devant vous. Vous constatez, horrifié, qu'elles ont eu le temps d'égorger tous les membres de votre équipage, qui gisent dans des postures improbables en se vidant à gros bouillon de leur sang. Vous sentez votre raison vaciller, pris d'un vertige. Vous vous secouez la tête en vous disant en vous

même :

- C'est pas vrai... C'est pas possible...

Une violente explosion retentit alors, faisant trembler les murs de la forteresse.

Pris d'un très mauvais pressentiment, vous courez comme un dératé à travers les couloirs, jusqu'à la double porte, jusqu'à votre vaisseau.

Vous constatez que tout son étage supérieur est ouvert, déchiré et fumant. Ils l'ont fait sauté !

Bouche bée, vous contemplez cette scène irréaliste, pendant que des dizaines, des centaines de créatures reptiliennes convergent vers vous à grande vitesse...

Perdu sur cette planète hostile, contre la fureur de tous ces habitants, vos chances sont nulles de vous en sortir. Quand bien même, à quoi bon ? L'appareil est intégralement détruit, votre équipage est mort...

Contre cette horde de créatures féroces et rapides, qui vous cernent de toute part, il vous reste le suicide, en allant au 13, ou le choix de vous laisser découper en petits morceaux, brutalement et sauvagement.

Votre aventure est terminée.

38

Après avoir marché une bonne centaines de mètres dans un dédale de couloirs métalliques éclairés d'une lumière blanche, vous tombez enfin sur une borne interactive.

Une voix robotique se fait alors entendre :

- Bonjour, Capitaine. Le bureau n°6 se trouve au bout du couloir à gauche.

Suivant les instructions, vous tombez enfin sur le bureau. Le détecteur de la porte scanne votre puce et cette dernière s'ouvre. Vous entrez alors dans une petite pièce, avec un bureau derrière lequel est assis un petit homme de type asiatique, serré dans un uniforme des forces spatiales impeccable. Son badge indique qu'il s'agit du sergent Wong.

- Bonjour, capitaine. voici votre équipement individuel. Les membres de votre équipage ont déjà perçu le leur, identique au votre, ils sont arrivés bien avant vous.

En parlant, il dépose une grosse valise métallique sur son bureau. Vous passez votre poignet devant la serrure et elle s'ouvre automatiquement.

Voyons voir ce qu'elle contient :

Il y a tout d'abord le bracelet-communicateur, qui permet une liaison permanente avec l'ordinateur principal du vaisseau et des membres de l'équipage. Il est muni d'un

localisateur, d'un enregistreur de données visuelles et sonores. Cet appareil analyse également en temps réel toutes les fonctions vitales de votre corps. Il s'active automatiquement lorsque vous le mettez à votre bras.

Il est équipé d'un projecteur à mini-écran holographique, qui donne accès à toutes sortes d'informations, spécifiques au corps de métier de son possesseur.

En tant que Capitaine, vous avez accès à la fonction de visualisation des données recueillies, d'activation et de contrôle à distance de tous les équipements du vaisseau.

Ensuite, le ceinturon, qui est équipé d'un boîtier carré sur le devant. Ce petit cube est une redoutable arme à onde, orientable dans toutes les directions. Il est possible de régler manuellement la taille et l'angle du rayonnement grâce à une molette. Plus le faisceau est étroit, plus il est destructeur. Réglé sur la position la plus large, il arrose une plus large zone, avec moins d'intensité, mais tout de même suffisante pour mettre hors de combat la plupart des formes de vie.

Lorsqu'il se déclenche, il émet un flash lumineux blanc caractéristique. Les ondes projetées sont absorbées par la plupart des matériaux solides et des liquides.

Par contre, elles traversent les tissus et fluides corporels, et peuvent infliger de sérieux dommages aux organes. Vous vous êtes déjà entraîné longuement avec ce type d'arme. Rapide, maniable et efficace.

Ceux qui sont touchés ont l'impression d'être criblés par des milliers de petites flèches brûlantes, et ressentent une intolérable douleur, parfois assez forte pour les faire tomber en syncope. Surtout s'ils étaient proches du canon. Réglé au plus fin, le faisceau inflige une intense brûlure, le point d'impact pouvant être porté instantanément à plusieurs milliers de degrés.

Mais sachez que lors de situations extrêmes qui nécessitent une réaction rapide, vous n'aurez pas le temps de régler l'intensité du faisceau. Par défaut, il est toujours réglé au plus large.

Enfin, votre combinaison, qui est en fait votre nouvel uniforme de service. C'est ce que l'on appelle une combinaison environnementale, avec son casque adaptable. Elle permet des sorties dans l'espace et dans des atmosphères hostiles, elle protège également des rayonnements néfastes. Grâce à elle, des températures extrêmes sont supportables. Son tissu est étudié pour ne pas accrocher la poussière ni la saleté.

Elle comporte un générateur d'air comprimé respirable d'une autonomie de 24 heures, ainsi qu'un espace où se loge le boîtier lanceur d'ondes, et d'un autre pour le bracelet-communicateur. Elle est bleu ciel, aux couleurs de la force spatiale Terrienne, avec le logo circulaire réglementaire, juste en dessous de votre insigne de capitaine.

Vous vous équipez rapidement. Un coup d'œil à votre bracelet vous indique que tout est en ordre de fonctionnement.

N'ayant plus rien d'autre à faire ici, vous saluez le sergent Wong et décidez de quitter les lieux.

Vous pouvez rencontrer votre équipage au 25, si vous l'avez déjà fait, allez voir votre vaisseau au 43.

39

Après une longue marche, le sol commence à changer de texture, il devient plus humide, plus spongieux.

Une épaisse brume recouvre le terrain, et bientôt vous ne distinguez plus rien d'autres que l'épaisse boue noirâtre dans laquelle vous vous enfoncez. Lorsque vous vous arrêtez, vous vous enfoncez tout seul, comme dans des sables mouvants. De temps à autres, vous percevez des bruits d'eaux, des clapotis, sans doute quelque bêtes.

Continuer serait de la pure folie.

Vous décidez de revenir sur vos pas.

Où irez-vous ensuite ?

A l'ouest , vers les rochers ? Allez au 70.

Vers l'est, vers la forêt ? Allez au 31.

Au Sud, vers le village ? Allez au 48.

Retourner au vaisseau ? Allez au 32.

40

Vous choisissez d'emprunter le couloir de droite. Il est semblable à tous les autres, et bifurque vers la gauche au bout d'une dizaine de mètres. Vous arrivez alors dans une salle, d'assez petites dimensions, qui est entièrement vide, sans autre passage apparent que l'entrée d'où vous venez. Sur le mur, en face de l'entrée, une demi-sphère de métal poli est encastrée et brille à la lueur de votre lampe.

Si vous avez déjà visité une autre pièce semblable, rendez-vous de suite au 46.

Vous trouvez cela quelque peu déroutant.

Vous pouvez inspecter les parois pour essayer de découvrir quelques gravures à la lueurs de vos lampes, et inspecter cette boule de métal, en vous rendant au 107.

Vous pouvez également retourner sur vos pas en retournant au 108.

41

Vous passez le pilotage en mode manuel, et stabilisez le vaisseau sur l'orbite des débris de la machine, de façon à être le plus proche possible de l'étrange cage flottante. Il faut que quelqu'un sorte, s'équipe du module dorsal de propulsion, et arrime les câbles à la machine. Cela devrait être un jeu d'enfant. Ceci fait, il n'y aura plus qu'à actionner le treuil pour récupérer la machine.

En tant que Capitaine, c'est à vous que revient cet honneur.

Vous vous équipez donc de votre combinaison environnementale.

Vous arrivez dans le sas, et accrochez le module de propulsion individuel sur votre dos. Vous donnez l'ordre de depressuriser graduellement le sas, et la porte s'ouvre.

Empoignant le câble au bout duquel se trouve un gros crochet métallique, vous sautez dans le vide.

Vous vous frayez un chemin en flottant au milieu des débris et des liquides organiques. Arrivé devant la cage, vous repérez un bout de tuyau qui fait comme une boucle et qui sort de la base de celle-ci. Vous fixez donc le crochet du câble, et donnez l'ordre à l'ordinateur central d'activer le treuil.

Au bout de quelques instants, vous êtes retourné dans le sas, avec la machine. La porte se ferme, et vous fixez celle-ci à l'aide de câbles, en les tendant au maximum pour éviter qu'elle se ballade dans la soute.

Mission accomplie !

Vous ordonnez à l'ordinateur de repressuriser le sas, et vous rejoignez la salle des commandes.

Allez au 53.

42

Vous demandez à l'ordinateur principal de vous sortir l'interface de communication spatiale, et d'envoyer votre message en direction de l'appareil inconnu, sur toutes les fréquences. Ainsi, il sera bien obligé de le capter.

Vous déclarez d'une voix que vous voulez autoritaire, bien que vous ayez un peu peur :

- Ici le capitaine du Powered Voyager, Appareil de guerre de la fédération spatiale Terrienne. Appareil inconnu, identifiez-vous. Vous êtes dans un espace privé, et je vous somme de répondre.

Si vous gardez le silence, je serai obligé, au vu de la directive 84B du gouvernement mondial relatif à l'espace contrôlé par la fédération militaire spatiale Terrienne, de vous abattre.

Pas de réponse. Vous attendez quelques instants, et vous renvoyez à nouveau le même message.

Au bout d'une minute où deux, toujours pas de réponse.

C'est alors qu'en surveillant votre radar et le gros plan de l'objet inconnu, vous vous apercevez d'un phénomène inattendu :

Plusieurs objets, plus petits, sortent de l'avant du cigare géant, qui pour sa part n'a toujours pas bougé.

Votre observation visuelle est confirmée par l'ordinateur principal.

Ces objets, en formes de soucoupes d' à peu près dix mètre de diamètre, sont au nombre de sept. Ils se mettent rapidement en formation triangulaire, et foncent sur le Powered Voyager à toute vitesse ! Ils sont d'ailleurs beaucoup plus rapides que vous, et ne tarderont pas à être sur vous. La fuite, pour l'instant est impossible.

Vous passez immédiatement en pilotage manuel, et demandez au tireur de les cibler en priorité.

-Est-ce qu'on bousille le gros cigare, Capitaine ?

- Oui ! répondez-vous.

C'est alors qu'un rayon de couleur rouge, tiré par une des soucoupes, arrive sur le Powered Voyager !

Heureusement que vous avez des réflexes acérés, et que vous vous attendiez plus ou moins à cela !

Testez votre capacité à esquiver le tir en pilotage manuel, qui est ici de 10.

Si vous réussissez, allez au 50.

Si vous échouez, allez au 18.

43

Vous marchez jusqu'au dock principal où est posé le Powered Voyager. Au bout d'un large couloir métallique, une énorme double porte s'ouvre devant vous. Le ciel est radieux, et le soleil vous illumine. Vous faites encore quelques pas, et vous l'apercevez enfin !

C'est un énorme œuf, d'un diamètre à la base d'au moins 20 mètres, au moins haut de 50, posé sur un énorme trépied. Vous ne vous y trompez pas, sous cet aspect étrange se cache une redoutable machine de guerre ! Sa surface métallique brille d'un éclat bleu, et elle est parsemée de ci de là de petits ronds plus sombres. Le nez de l'appareil est pourvu d'une petite parabole, que vous devinez être son détecteur de champs gravitationnels, ainsi que d'autres antennes.

Un peu plus bas, des petits cercles noirs sont disposés autour d'un canon, posé au

bout d'une demi-sphère, une tourelle multi-directionnelle.

Une passerelle relie l'astronef au sol, et lorsque vous passez devant, la porte du sas scanne votre puce et s'ouvre automatiquement.

Si vous le désirez, vous pouvez pénétrer à l'intérieur pour le visiter : allez au 74

Vous pouvez revenir sur vos pas et vous rendre au réfectoire, allez au 25

Si vous n'avez pas encore pris votre paquetage, rendez-vous au 38.

44

Tout en haut de la rampe spiralée, se trouve une pièce de forme conique : c'est le nez du vaisseau.

Un gros cube noir, collé à la paroi, contient un ordinateur secondaire, qui concentre et effectue une première analyse des données collectées par les systèmes de détections et de mesures placées à l'avant de l'appareil, sur la coque. La partie qui contient ses antennes et autres paraboles lorsqu'elles s'escamotent en phase de rentrées atmosphériques n'est pas visible. Mais à droite, se place un autre ordinateur secondaire que vous reconnaissez immédiatement, c'est l'ordinateur en charge de l'armement. A côté se place quelque chose qui vous impressionne beaucoup plus : la chambre des missiles !

Ils sont stockés pour l'instant dans un gros container, en attendant d'être distribués au coup par coup dans la chambre de tir. Vous en comptez 40. Poussé par la curiosité, Vous jetez un coup d'œil sur le cylindre apparent d'un missile, et vous n'en croyez pas vos yeux ! Ce sont des MAM modèle 54C, c'est à dire des missiles à antimatière multirôles, d'une puissance unitaire d'une térationne de TNT ! Ils arrivent à très grande vitesse sur leur cible, synthétisent quelques grammes d'antimatière et détonent en créant une boule de feu d'à peu près 1000 kilomètres de diamètre, avec une température à cœur de 700 millions de degrés Celsius.

Cela paraît gigantesque à tous les individus non familiers des combats spatiaux, mais en tant que pilote de la fédération spatiale, vous savez fort bien que les distances dans l'espace sont considérables, et que de telles puissances sont nécessaires pour toucher à coup sûr une cible filant à des centaines de kilomètres par seconde dans l'immensité du vide. De plus, ces missiles sont multi-rôles, ce qui signifie simplement qu'ils sont équipés d'un dard à très haute fréquence qui crée un bouclier de plasma devant eux, et qu'ainsi ils peuvent pénétrer dans une atmosphère où une ambiance gazeuse sans se désintégrer. Ils offrent la possibilité d'opérer des bombardements orbitaux, des frappes au sol où à diverses altitudes. Ils sont contrôlés à distance par le tireur assisté de l'ordinateur de combat, qui les fait détonner au moment opportun.

Vous reconnaissez de même un équipement qui vous est familier, relié à

l'ordinateur dédié à l'armement : une interface de contrôle automatisée d'un laser haute puissance, à impulsion.

Situé sur le nez de l'appareil, escamotable lui aussi, il fonctionne grâce à un système de pompage optique et développe quatre terra watts de puissance, de quoi détruire n'importe quoi qui se trouverait trop près du vaisseau pour utiliser les missiles, pourvu qu'il ne se déplace pas trop vite.

Avant de quitter la pièce, vous prenez un moment pour réfléchir. Le Powered Voyager est décidément un redoutable engin de guerre, doté d'une force de frappe hallucinante ! Pour contrer une poignée de résistants, traqués, isolés et disséminés dans le système solaire ? Quoiqu'il en soit, vous vous faites fort de pulvériser ces clochards de l'espace si vous en rencontrez ! Ils vont regretter de ne pas s'être fait pucer ! Et pourquoi vous confier un tel appareil ?

Après tout vous êtes jeune capitaine promu, à peine sorti de ses classes, des forces spéciales spatiales, certes, mais ils pouvaient trouver quelqu'un de plus expérimenté. Décidément, le mystère s'épaissit autour de cette mission.

Retournez au 74.

45

Vous racontez à Frédéric votre rencontre avec cet immense appareil hostile, et la bataille spatiale qui s'en suivit.

- Oh mon Dieu !

Ce blasphème fait tiquer votre tireur, mais d'un regard expressif et menaçant, vous lui intimer l'ordre de se taire.

Vous faites aussi transférer les derniers messages sono-holographiques du professeur sur votre communicateur via l'ordinateur principal du vaisseau, et vous les lui diffusez.

Sa réaction est immédiate :

- Mon Dieu ! Il faut à tout prix les aider ! J'ai recalculé les coordonnées spatiales de cette base et....

Il s'interrompt brusquement, comprenant qu'il vient de se trahir. En effet, s'il les a recalculées, c'est qu'il connaissait la localisation de cette base rebelle ! C'est donc un résistant, lui aussi !

Il vous regarde craintivement, et se reprend.

- Vous devez me promettre une chose ! En fait, plusieurs ! Pour commencer, vous n'allez pas révéler l'existence de cette planète, mon existence ! J'ai désactivé ma puce sous-cutanée, et le monde me croit disparu à jamais dans l'espace-temps ! Ensuite, vous vous

rendrez sur cette base rebelle, et faites ce qui est en votre pouvoir pour sauver ces gens. Mais avant de partir, vous allez me rendre un petit service, ici, sur cette planète. Comme vous vous en doutez bien, je ne monterai pas à bord de votre vaisseau. Car, lorsque je rentrerai sur Terre, je serai arrêté et exécuté sur le champ ! Néanmoins, comme gage de bonne volonté, je m'engage à vous fournir toute les coordonnées de la base des résistants que j'ai calculées, et ce, dès que vous accepterez mes conditions ! Je tiens à vous signaler que c'est tout de même vous accorder une grande confiance ! Lorsque vous serez sur place, rien de plus facile que de regagner la terre, vu qu'elle est sur un très petit astéroïde en orbite autour du soleil ! Mais avant que je vous dise où exactement, vous devez jurer sur votre foi la plus absolue que vous respecterez vos engagements ! Vous porterez assistance à ces gens, ou vous ne rentrerez jamais chez vous !

Quant à ces fameux Dows, je ne sais rien sur eux.

Acceptez-vous, pour l'instant, ces conditions ? Cet homme peut-il vous faire confiance ?

Si vous lui dites que oui, et que vous jurez sur le gouvernement mondial et le Prince de la Terre, rendez-vous au 66.

Si vous lui dites que maintenant qu'il a avoué sa sympathie pour la résistance, il est en état d'arrestation, rendez-vous au 37.

46

Méfiant, craignant un nouveau piège, vous faites signe à ceux qui vous accompagnent de s'arrêter net.

Vous posez juste le pied droit dans la salle, ressentez une vibration, et vous le retirez vivement.

Cela ne manque pas : le sol s'ouvre en deux, les deux pans s'abattent brusquement sur les côtés, révélant une large fosse, profonde et garnie de longs pieux noirs.

Bien joué !

Retournez au début du corridor, au 108, et faites un nouveau choix.

47

Et, comme dans un rêve, tout devient blanc, lumineux. Vous perdez connaissance. C'est la voix du médecin qui vous réveille :

- Ça y est... Le capitaine se réveille. Comment vous sentez-vous ?

Vous êtes sanglé dans votre fauteuil. Tout est calme. Vous ouvrez les yeux, d'abord lentement, puis vous vous réveillez d'un coup lorsque vous réalisez ce qui vient

de se passer.

-Où sommes-nous ?

Vous regardez l'écran central. Vous êtes en orbite autour d'une planète, verte et bleue, cernée de vastes nuages blancs. Tout est calme, et aucun engin n'apparaît sur le radar.

- Ordinateur principal ! Où sommes-nous ?

L'ordinateur vous répond :

- « Étoile non-répertoriée. Système inconnu. Planète inconnue. Orbite géostationnaire stable. Repérage par parallaxe : Échec. Repérage distant : calcul OK.

Bras du cygne de la galaxie de la Voix Lactée. Distance approximative : 25000 Années-lumière du soleil. »

Hein ? Quoi ? 25000 années-lumières de la terre ? Au moins, vous êtes toujours dans la voie lactée.

L'équipage et vous-même n'en revenez pas !

- Nous avons parcouru toute cette distance en un clin d'œil !

Vous regardez l'horloge isochrone de votre pupitre, et constatez en effet qu'elle n'a pas bougé ! Il y a encore 30 secondes, vous étiez en plein combat spatial, perdu d'avance, bien sûr !

Le mécano, revenu à côté de vous, vous dit alors :

- La machine a fonctionné. Les chiffres se sont effacés, mais elle reste sous tension, comme si elle en attendait des nouveaux. La bonne nouvelle, c'est que le vaisseau est intact, et tous ces systèmes sont toujours opérationnels !

Le tireur parle à son tour :

- Par le gouvernement mondial ! Et la mauvaise, c'est que nous sommes paumés dans l'espace, c'est ça ?

Vous l'avez entendu jurer ! Il doit vraiment être en rogne. Mais il a raison, pour l'instant vous n'avez aucun moyen de retourner sur Terre. Même en poussant les propulseurs à fond, vous mettriez sûrement des millions d'années. Vous serez morts de vieillesse bien avant d'arriver, et les réserves énergétiques du vaisseau épuisées depuis longtemps.

C'est au tour du médecin :

- Tout le monde va bien. Après auscultation, il n'y a aucune séquelle physique, sur aucun des membres de l'équipage. Quant aux séquelles psychologiques, il est trop tôt pour le dire.

L'informaticien prend alors la parole :

- Ces chiffres, griffonnés sur le papier... Ils ne sont pas là par hasard ! Ce sont des coordonnées valides ! Quelqu'un, quelque part sur la Terre, connaissait les coordonnées

de cette planète, connaissait leur référentiel et comment s'en servir ! Nous ne sommes pas là par hasard !

Sur cette brillante déduction, vous décidez de faire le point vous-même.

- Ordinateur ! Analyse de l'atmosphère de cette planète, température au sol, degré d'hygrométrie, détection de formes de vie ! Je veux tout savoir !

- «Analyse de l'atmosphère : diazote 78 %. Dioxygène : 21%. Gaz rares : 1%.

Atmosphère compatible avec la vie humaine.

Température au sol à la verticale du vaisseau 21°. Vent faible.

Degré d'humidité 45%. Gravité : 1.2 g

Traces de forme de vie évoluée détectées.»

A ces mots, l'équipage et vous-même êtes tous très excités, survoltés ! Bien que vous ayez déjà la preuve de l'existence des Dows, cette fois-ci vous pourrez peut-être ramener quelque chose ! Vous serez peut-être les premiers humains à obtenir des preuves tangibles de vie dans l'espace, et montrer à l'humanité que l'humanité n'est pas isolée, qu'elle n'est pas seule ! Pour cela, bien sûr, il faudrait revenir sur la Terre.

Le médecin s'exclame : Il faut atterrir ! Il faut descendre, voir ce qu'il en est !

Il veut sans doute réaliser des analyses.

Sur l'écran central, vous décidez d'effectuer un zoom sur le sol de cette planète, histoire de découvrir d'éventuelles constructions. S'il y a de la vie, peut-être est-elle intelligente ? Peut-être si évoluée qu'elle pourrait vous aider à regagner la Terre ?

Sur l'écran paraissent d'abord de vastes marécages, puis vous découvrez un peu plus au nord une plaine, avec ce qui vous semble être des arbres, des plantes. Et enfin, après de longues minutes de recherches, un endroit parsemé de petites constructions coniques, agencées en cercle. Cela n'est pas une construction naturelle, vous en êtes certain. Par contre, à cette distance, il est impossible d'apprécier la hauteur des constructions. En zoomant encore sur l'une d'elle, vous apercevez une silhouette, sortant de ces abris et trotinant d'une démarche sautillante.

- Là ! Regardez ! vous-exclamez-vous.

Par contre, un nuage qui passe vous ôte toute visibilité, et il est impossible d'apercevoir plus de détails à présent.

Que décidez-vous de faire ?

Faire atterrir le Powered Voyager sur cette planète ? allez au 34.

Peut-être pensez-vous que cette civilisation trop rudimentaire ne pourrait pas vous aider, et saisir d'autres coordonnées dans la machine du professeur ? Dans ce cas, allez au 116.

48

Après une dizaine de minutes de marche, vous arrivez à proximité des huttes. Ce sont de grandes constructions, en fait pyramidales, faites de rondins de bois nouveaux et de feuillage. Il semble que vous n'avez pas été repérés, en tous cas vous n'avez rien vu. le mécano, peu rassuré, marche derrière vous.

Vous allumez le communicateur.

- Informaticien ! Vous me recevez ? J'arrive au village.

- Reçu, capitaine ! Je suis prêt !

En approchant d'une petite hutte, Une grosse créature à tête de poulpe atterrit directement devant vous ! Il a bondi si vite que vous ne l'avez pas vu arriver. Il est beaucoup plus massif que la créature aperçue sur le scan auparavant, et il fait 3 têtes de plus que vous ! Par contre, il est vêtu de la même façon, et de près il est vraiment horrible. Dans son bras il tient un gourdin de bois, un tronc plus exactement, aussi grand que vous.

Ses gros yeux jaunes vous fixent, et il ouvre une bouche repoussante, garnie de petites dents noires et acérées. Il hurle, dans un long cri guttural incompréhensible entrecoupé de clappements.

Votre communicateur se met à grésiller :

- Euh... Attendez Capitaine... Ca y est : il dit «Moi grand ! Moi fort ! Pas peur !»

Cela doit être le guerrier du village, celui qui défend les autres. D'ailleurs, où sont-ils ? Sûrement planqués au fond de leurs huttes. Il fait tourner son énorme bûche dans sa main, grande comme votre tête.

Qu'allez-vous répondre, par traduction interposée ?

- Moi Ami ? Allez au 3.

- Moi venu ciel ? Allez au 94.

Vous pouvez aussi lui balancer une décharge de votre canon à onde, pour lui apprendre l'hospitalité. Dans ce cas, allez au 5.

49

Il est temps pour vous d'honorer, ou non, la promesse que vous avez faite. Vous ciblez rapidement le lieu du combat perpétuel que se livre les créatures, et le tireur prépare déjà la trajectoire d'un missile.

D'après ce que vous avez sur l'écran, la citadelle de Frédéric n'est guère éloignée du carré, quelques centaines de mètres, tout au plus.

Vous pourriez tout à fait faire détonner le missile à antimatière en surface, ce qui anéantirait des milliers de créatures, et soufflerait du même coup la forteresse. Frédéric

n'avait pas pensé à cela ! Il vous faisait vraiment une confiance aveugle !

Mais le fait est que maintenant que vous disposez des coordonnées de la base rebelle, vous n'avez plus besoin de lui.

Que décidez-vous ?

Tirer un missile, et le faire détonner en orbite basse, dans la très haute atmosphère ? Rendez-vous au 119.

Tirer un missile à antimatière, mais le faire détonner juste à la surface de la planète ? Rendez-vous au 83.

Vous pouvez aussi bien ne rien faire du tout, et partir de suite vers la base rebelle. Vous trahissez vos engagements, mais au moins ne tuerez personne, et ne prendrez pas de parti-pris. Rendez-vous pour cela au 120.

50

En faisant faire au Powered Voyager, à pleine vitesse, une rapide manœuvre, vous évitez le rayon rouge, qui frôle l'arrière de l'appareil. Comme il ne sert à rien de fuir, vu la vitesse de vos assaillants, vous faites faire un demi tour brutal au vaisseau.

- Tireur ! feu à volonté !

Les soucoupes sont bien trop rapides pour se laisser surprendre par le feu nucléaire d'un missile, le tireur choisit donc d'empoigner le manche du laser à impulsion en tir manuel.

Et à ce moment, vous constatez toute sa dextérité, il ne vous avait pas menti. Testez sa capacité à descendre ces soucoupes, qui est de 9.

Comme il est plutôt rapide, il a le temps d'effectuer deux tirs avant que vous n'essayiez une riposte.

Faites un test pour chaque soucoupe. A chaque test réussi, il a touché un appareil ennemi.

Le laser à impulsion étant relativement puissant, les soucoupes touchées explosent sur le champ, et se volatilisent en une nuée de débris.

Lorsqu'il aura tiré deux fois, les ennemis ripostent.

A chaque riposte de l'adversaire, effectuez une manœuvre d'évitement, votre capacité étant de 9.

En cas de réussite, recommencez les deux tests de capacité du tireur, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de soucoupes.

Si vous détruisez tous les appareils ennemis, allez au 56.

Si vous êtes touché par un tir ennemi, allez au 18.

51

Vous pénétrez dans le bâtiment, dans une salle aux dimensions colossales. Les murs sont lisses comme l'extérieur, dans le même minéral sombre et dur. Sur votre droite et votre gauche, il y a deux énormes colonnes, sur lesquelles vous apercevez, de loin, comme des formes, des gravures. Au fond du bâtiment, vous distinguez un renforcement encore plus noir que le reste, sans doute un passage vers le sous-sol.

L'ambiance ici est malsaine, il y règne comme une immobilité de mort.

Souhaitez-vous inspecter la colonne de droite ? Allez au 97.

Souhaitez-vous inspecter la colonne de gauche ? Allez au 84.

Souhaitez-vous aller tout droit, et pénétrer dans le sous-sol ténébreux ? Allez au 35.

Si vous avez tout visité, ou que vous ne souhaitez pas vous attarder ici, vous pouvez revenir au vaisseau en vous rendant au 24.

52

Juste à côté du poste de pilotage, se place l'ordinateur secondaire qui gère le système de propulsion atmosphérique.

Le principe est simple : l'appareil se place d'abord en orbite autour de l'astre comportant une atmosphère, quelque qu'elle soit. Après différentes analyses des vents et des charges électriques de cette dernière, la coque se désolidarise de l'habitacle, et opère une légère rotation. De cette façon, elle protège alors les équipements de mesure et l'armement du vaisseau. La rotation de la coque s'accélère, grâce à un intense champ magnétique produit par un solénoïde situé sur l'équateur du vaisseau. Des électrodes pariétaux, les fameuses petites tâches sombres que vous avez vues tout à l'heure sur la coque du vaisseau, génèrent un très fort courant électrique à la surface de l'appareil, et l'ambiance gazeuse autour de lui se change en un plasma à haute température. La coque est refroidie par un système de sudation à base de lithium fondu, ce qui lui permet de ne pas s'altérer. A cette étape, l'ordinateur se charge alors de freiner ou d'accélérer ce gaz ionisé au voisinage de la paroi du vaisseau. Il lui donne une direction en jouant sur les charges électriques réparties sur la coque et maintenues par le puissant champ magnétique. Le vaisseau est alors capable de pénétrer une atmosphère à grande vitesse sans créer d'ondes de chocs, ni de forces de frottement, ce qui lui permet de ne pas se désintégrer. A ce moment, il ressemble à une boule très lumineuse, dont la couleur varie selon les gaz traversés. Vous n'ignorez pas cependant que l'astronef à cet instant ne peut utiliser ni son armement, ni ses principaux détecteurs et que de plus il est plus difficilement manœuvrable. Il se comporte un peu comme une feuille morte, oscillant un

peu à la manière de ces appareils antédiluviens à voilure tournante que l'on appelait à l'époque «hélicoptères». Juste avant de toucher le sol, tout le système se coupe progressivement, et le train d'atterrissage se déploie, avec les systèmes de mesure du nez de l'appareil et le système d'armement.

Pour le décollage, on effectue simplement l'opération inverse.

De plus, le rayonnement dégagé par le plasma est dangereux pour les espèces vivantes qui s'aventureraient trop près du vaisseau, mais il assure la décontamination de la coque de l'appareil par d'éventuels micro-organismes ou de petits animaux.

Vous avez déjà volé avec des appareils utilisant cette technologie, mais pas aussi poussée : c'étaient de simples chasseurs-bombardiers satellisables, au comportement de vol très différent.

Retournez au 74.

53

Lorsque vous retournez à votre poste, l'équipage vous félicite.

- Bravo Capitaine !

En effet, il y a de quoi être content, la mission est presque remplie, il n'y a plus qu'à rentrer !

Vous ordonnez à l'ordinateur principal de recalculer la trajectoire, cette fois-ci pour rentrer sur Terre.

Au bout de quelques secondes, le vaisseau effectue une manoeuvre, l'immense disque bleu de Neptune passe devant vous, et vous sentez une légère poussée.

- « Trajectoire calculée. Vitesse de croisière atteinte dans 4 minutes et 23 secondes. Arrivée prévue sur Terre dans 91 jours et 18 heures. »

L'équipage et vous-mêmes êtes contents. Vous rentrez sur Terre !

Mais vous n'oubliez pas qu'il y a dans le sas une étrange machine, avec un cadavre à l'intérieur. Vous et votre équipage ne résistez pas à l'envie d'y jeter un plus ample coup d'œil. Tout le monde retourne dans le sas, pour voir cette chose de plus près. C'est un gros cube de deux mètres de côté, grillagé, avec des câbles et des tuyaux un peu partout. Un gros filin semble avoir été arraché, que vous reconnaissez comme étant un câble électrique. Il n'y a pas de fibre optique, pas d'ordinateur visible. Cette machine semble avoir été bricolée avec des matériels sortis d'une casse.

A travers le grillage métallique, il y a un gros fauteuil sur lequel est assis un homme en combinaison blanche et très épaisse. Il n' a pas de casque, simplement une cagoule qui semble avoir été cousue, avec des épaisses lunettes de verre, maintenue par un morceau de caoutchouc élastique.

Vous ordonnez au mécano d'ouvrir la machine.

Il se déplace en flottant, et sur le dessus découvre un loquet, qu'il débloque. La face supérieure de la machine s'ouvre, et le cadavre déguisé en bibendum se met à flotter, figé dans sa position assise par la rigidité cadavérique.

Vous ordonnez au médecin de le récupérer pour l'emmener à l'unité médicale, et de commencer ses analyses, bien que vous vous doutiez de quoi cet homme est mort.
- Capitaine ! j'ai trouvé quelque chose !

Le mécano a trouvé un petit cube, qui était accroché sous le fauteuil. C'est une unité d'enregistrement de données ! Avec ça, vous allez sûrement découvrir ce qui est arrivé au professeur Zlapotek.

Vous revenez à votre poste de pilotage, en branchant cette unité sur l'ordinateur principal.

L'écran circulaire affiche alors une arborescence, un grand tableau listant des dizaines de fichiers.

Vous les examinez un par un. Il y a d'abord des pages et des pages de calculs, tous très complexes, remplis de symboles que vous ne connaissez pas. Peut-être que l'ingénieur, quant il se penchera dessus, pourra vous expliquer ce que sont ces calculs. Puis les plans de la machine, mais ceux si sont codés. De larges morceaux sont brouillés, et divers éléments sont manquants.

Enfin, vous découvrez quelque chose d'intéressant : des rapports en holo vision du professeur lui-même.

Le premier rapport montre une image du laboratoire, un capharnaüm sans nom.

Des techniciens s'affairent autour de la machine, entourés de dizaines d'appareils, de câbles, de tuyaux et d'objets variés.

Puis se fait entendre la voix d'un vieil homme.

«La machine est bientôt prête ! J'ai résolu les problèmes qui empêchait le graser de fonctionner !

J'ai déjà perdu trop de temps, à cause de la perte du dernier prototype et la disparition d'un de mes deux collaborateurs...

Le départ est prévu pour bientôt. Au vu de la dangerosité du voyage, j'ai résolu de partir seul.

La combinaison est prête également.

J'ai pris toutes les dispositions nécessaires. Les services secrets et les réseaux d'espions croient que je travaille sur autre chose, et ne se doutent de rien. Je pars avec cet enregistrement. Je peux donc révéler où je vais, et comment j'y vais...

La machine permet d'accéder dans un autre univers, un univers où les constantes cosmologiques sont différentes de celui-ci... Notamment, la vitesse de la lumière y est

presque infinie...

Il suffit grâce à un champ magnétique d'orienter le spin des particules des éléments de la machine, tous dans le même sens.

Un dispositif spécial se met en route, que je ne détaillerai pas ici, il est beaucoup trop complexe...

Ensuite, j'actionne le graser principal, et au moment où tout les atomes qui l'entourent relâchent leurs énergies, Pouffffff ! La machine disparaît, et réapparaît dans cet univers si spécial.

Et comme la taille des particules n'y est pas la même, au nom de la loi sur la conservation de l'énergie, la machine acquiert une vitesse relative très élevée, presque infinie... Mes calculs montrent que tout cela est possible. L'expérience me le confirmera. En recommençant l'opération, en sens inverse, la machine réapparaîtra dans notre univers...

Mais elle aura parcouru une grande distance, presque instantanément. Dans notre univers, je n'aurai pas à subir les effets relativistes, puisque c'est dans l'autre univers que j'aurai voyagé. Hé hé hé...

Pour un observateur d'ici, j'aurai voyagé à des milliards, des trilliards de kilomètres par seconde... Rigoureusement impossible...

Alors que non, en fait dans l'autre univers, je me suis juste déplacé comme une tortue, comme une poussière emportée par le vent.

J'aurai pu automatiser la machine, pour qu'elle se déplace toute seule, mais je ne veux pas que d'autres la découvre, au cas où les choses tourneraient mal. Je veux garder son contrôle.

Fin du message.»

Un peu plus loin, sur le fichier, vous identifiez ce qui semble être un second message.

Au moment de l'ouvrir, vous recevez une communication du mécano, en train d'étudier la machine :

«- Capitaine... Je n'y comprends rien du tout. Je ne reconnais pas la moitié des éléments qui la composent. Mais il manque le générateur électrique, et son câble est arraché. Il y a des assemblages improbables d'appareils. Un diffuseur d'ultrasons, un magnétron, une espèce d'horloge avec un cercle, des aiguilles et des numéros, des tuyaux en cuivres, des gaines en plastique... Je n'ai jamais rien vu de tel. La cage semble être en alliage léger. Je n'en découvrirai pas plus. Je rentre à mon poste.»

Rendez-vous au 103 pour lire le second message.

54

Cet homme ne vous a pas tout dit. Vous êtes persuadé qu'il vous cache quelque chose. Bien que vous aussi vous ayez foi dans le Maître du monde, vous vous méfiez un peu des gens trop fanatiques. Il ne vous est pas difficile de deviner comment cet homme a obtenu ce rapide avancement : en dénonçant des faits et gestes à la police secrète du gouvernement mondial. Vous n'êtes d'ailleurs pas persuadé que le Powered Voyager ait réellement besoin d'un tireur. Vous auriez pu faire cela vous-même.

Pour parler au mécano, rendez-vous au 6.

Pour parler au médecin, rendez-vous au 89.

Pour parler à l'informaticien, allez au 22.

Si vous en avez assez de faire la causette, ou si vous avez parlé à tout le monde, rendez-vous au 62.

55

Vous ordonnez à l'ordinateur principal de commencer une procédure d'atterrissage.

Après avoir effectué les manoeuvres adéquates, le vaisseau se retourne, et module la puissance des accélérateurs pour atterrir en douceur.

Lorsque vous êtes presque arrivés, à peu près à 10 kilomètres d'altitude, tous les systèmes du vaisseau se coupent.

Tout les systèmes s'éteignent et plus rien ne répond.

Les générateurs de secours se déclenchent aussitôt, mais sans autre effet.

Complètement paniqué, vous ne pouvez éviter la chute de l'appareil. Il tombe d'abord mollement, puis comme une pierre. Il s'écrase brutalement en se volatilissant, pulvérisé. Vous êtes tous tués sur le coup.

Quelle erreur d'avoir sous-estimée la puissance d'un robot construit par les Dows !
Votre aventure est terminée.

Ouf !

L'équipage et vous même, tous sanglés dans leur sièges respectifs, êtes blêmes de peur.

Vous avez survécu à cet assaut ! Vous avez descendu 7 appareils ennemis !

Vous félicitez le tireur, mais restez en alerte :

L'énorme vaisseau ennemi est toujours là, mais il a modifié sa vitesse. Il reste prudemment à distance du Powered Voyager. Il est juste assez loin pour esquiver facilement vos missiles, mais vous suit toujours.

Un instant, vous avez l'idée folle de l'emmener au beau milieu de la ceinture d'astéroïdes, mais rien ne dit qu'il vous suivra. Il vous attendra raisonnablement de l'autre côté, et si par miracle vous vous en sortez sans vous écraser sur un caillou, vous tomberez nez à nez avec lui. Vu la taille de l'engin, votre laser à impulsion ne lui fera pas grand mal, et les missiles à anti-matière vous anéantiraient tous les deux.

Un vaisseau de cette taille doit être lourdement armé, une confrontation de face et à faible distance ne vous enchante pas, mais pas du tout.

Votre situation n'est pas terrible...

Horrifiés, vous constatez sur le radar que de nouveaux points sont apparus, observation confirmée sur l'écran central. Mais cette fois-ci, ce ne sont pas 7 nouveaux appareils qui sont largués, mais beaucoup plus, d'innombrables points envahissent les écrans. Aïe aïe aïe... Des dizaines de soucoupes sont maintenant larguées, et se mettent en formation autour du cigare.

Cette fois-ci, vous êtes tous morts de peur. S'ils décident d'attaquer, vous ne ferez pas long feu...

Combien allez vous détruire de ces appareils avant d'être fatalement touchés ?

C'est alors que le mécano a une idée saugrenue :

- Branchons la machine du professeur !

- Quoi ?

- Branchons la machine du professeur sur le générateur principal du vaisseau et mettons la en marche !

Si elle a assez de jus, son effet de champ englobera tout l'appareil !

L'informaticien dit alors :

- Oui ! Et qu'est ce qu'on met comme coordonnées ? On les invente ?

- On n'a qu'à mettre une des trois qu'on a retrouvé sur le bout de papier ! On atterrira bien quelque part ! Si elles sont notées, c'est qu'il y a quelque chose !

Le médecin objecte :

- Mais... Vous êtes fous ! La machine n'est pas faite pour cela ! On peut se retrouver

volatilisés, où finir comme le professeur, où...

- On va se faire descendre !

A cet instant, les soucoupes, par dizaines, font mouvement sur votre appareil. Le combat va s'engager d'une minute à l'autre...

Le tireur, dans son coin, se met à prier en murmurant «Gloire au Prince de la terre...».

En tant que Capitaine, votre équipage attend de vous une décision courageuse.

Si vous êtes d'accord avec le mécano, envoyez-le brancher la machine sur le générateur principal au 36.

Si vous vous refusez à vous engager dans une telle folie, et que vous préférez combattre jusqu'à la mort, comme un grand guerrier des temps anciens, rendez-vous au 15.

57

Alors que votre vaisseau continue de filer dans l'espace, en surveillant votre radar et le gros plan de l'objet inconnu, vous vous apercevez d'un phénomène inattendu :

Plusieurs objets, plus petits, sortent de l'avant du cigare géant, qui pour sa part n'a toujours pas bougé.

Votre observation visuelle est confirmée par l'ordinateur principal.

Ces objets, en formes de soucoupes d' a peu près dix mètres de diamètres, sont au nombre de sept. Ils se mettent rapidement en formation triangulaire, et foncent sur le Powered Voyager à toute vitesse !

Ils sont d'ailleurs beaucoup plus rapides que vous, et ne tarderont pas à être sur vous. La fuite, pour l'instant est impossible.

Vous passez immédiatement en pilotage manuel, et demandez au tireur de les cibler en priorité.

-Est-ce qu'on bousille le gros cigare, Capitaine ?

- Oui ! répondez-vous.

C'est alors qu'un rayon de couleur rouge, tiré par une des soucoupes, arrive sur le Powered Voyager !

Heureusement que vous avez des réflexes acérés, et que vous vous attendiez plus ou moins à cela !

Testez votre capacité à esquiver le tir en pilotage manuel, qui est ici de 11.

Si vous réussissez, allez au 50.

Si vous échouez, allez au 18.

58

Vous réprimez votre haut-le-cœur, et vous respirez un peu.

Au bout d'une minute, lorsque chacun est remis de ses émotions, vous vous réveillez. Il faut agir, récupérer cette machine et le cadavre qui se trouve à l'intérieur. Un type qui passe des mois dans l'espace dans une combinaison antique ne peut plus être vivant, songez-vous avec raison.

Rendez-vous au 41.

59

Votre hôte vous fait mener chacun jusqu'à vos chambres respectives. Vous constatez que la votre est une petite pièce carrée, munie d'une vaste couche moelleuse et confortable. Vous y tombez comme une pierre, et sombrez rapidement dans un profond sommeil sans rêves, alcoolisé que vous êtes.

Le lendemain matin, alors qu'un petit rayon de soleil darde à travers une ouverture percée haut dans le mur épais, vous ouvrez péniblement les yeux, la bouche pâteuse, et avec une migraine carabinée.

Vous avez une étrange vision : devant vous, vous regarde une créature repoussante, un reptile à demi-humain, affublé de colifichets et d'un soutien-gorge rose, et tenant un plateau d'argent.

Vous sursautez, mettant la main sur le canon à onde de votre ceinture, avant de réaliser où vous êtes.

La créature pose le plateau sur le bord de votre couche, et repart dans le couloir en ondulant.

Troublé, vous reprenez vos esprits, émergeant difficilement à la réalité.

Sur le plateau se trouve un petit gobelet de bois contenant un liquide rose et épais.

Vous décidez de le boire, c'est sucré et gazeux. Cela n'est pas très bon, mais vous fait néanmoins du bien.

Vous vous levez, réajustez votre combinaison, et faites quelque pas dans la couloir. Vous débouchez sur la grande salle à manger, et constatez que le reste de votre équipage est là, et se restaure.

Le médecin et l'informaticien sont en grande conversation avec Frédéric, et tout le monde vous salue à votre arrivée.

- Salut à vous ! vous lance Frédéric. Allez-y, servez-vous, mangez !

- Ces fruits sont excellents, vous dit le tireur en vous désignant des grosses boules vertes dans une corbeille.

Vous vous restaurez, constatant que tout est très bon. Cela vous change

agréablement des tablettes d'algues aux arômes artificiels auxquelles vous êtes habitué.

Une fois repu, le déjeuner terminé, votre hôte lance alors à la cantonade :

- Si tout le monde est prêt, nous allons pouvoir discuter.

J'imagine que vous avez des centaines de questions à me poser !

C'est votre informaticien qui se lance le premier :

- Dites-moi, vous avez travaillé sur cette fameuse machine, pas vrai ? Alors expliquez-nous en quoi consiste son système de coordonnées ? Quel est le référentiel utilisé ?

- Ah oui, c'est vrai que sans référentiel, vous êtes obligés de partir au diable vauvert, hein, sans vraiment savoir où vous allez... Si vous le compreniez, vous pourriez l'analyser, et retranscrire les coordonnées spatiales de la mémoire de votre vaisseau, et retourner sur la terre, où bon vous semblera, même...

Je vais vous expliquer un truc, mais cela m'oblige à vous donner un aperçu de la vision cosmologique de Zlapotek. En deux mots, entre notre univers et son jumeau, son double si vous préférez, il existe deux couches limites. La machine utilise la propriété d'une de ces deux couches limites, celle où la vitesse de la lumière y est infinie, pour voyager. Ce faisant, comme on parcourt une très grande distance sans suivre pour autant les courbures de l'espace-temps de notre univers, et sans subir d'effets relativistes, on a constaté qu'il y avait des petits problèmes, des décalages. Ces décalages, d'après nos travaux, sont dus à des différences de densité d'énergie entre les deux univers. Ils peuvent être importants au niveau local, et surtout, ne sont pas identiques. C'est un genre de météo cosmique, dont les variations peuvent être si grandes qu'elles peuvent fausser le voyage. Vous n'auriez pas envie de vous retrouver dans le cœur d'un pulsar, pas vrai ?

Enfin bref, ça veut dire que pour se balader, il est important de vérifier cette fameuse météo cosmique.

C'est ce qu'on a fait grâce à des mesures très précises de la nébuleuse toroïdale NGC6826, qu'on a rentré dans le processeur de la bécane. De même qu'on a inventé une mesure du temps imaginaire pur, parce qu'on a constaté que les flèches des temps cosmologiques, psychologiques et imaginaires n'étaient pas forcément les mêmes. C'est cette petite astuce, dont je suis très fier, car c'est moi qui l'ai trouvée, qui nous permet de ne pas arriver dans une zone d'un autre univers à la con, sans densité ou atemporelle, à cause de calculs foireux.

Et voilà pourquoi vous ne comprenez rien ! Les coordonnées spatiales ont été recalculées en fonction de la météo cosmique et du temps imaginaire pur, selon notre référence, à nous ! Et évidemment elles ne ressemblent à rien de connu. Sans ces deux paramètres, vous risquez d'atterrir n'importe où.

De plus, nous avons bloqué le calculateur de façon à ce qu'il ne prenne en compte qu'une plage de coordonnées spatiales bien spécifiques, celles de notre propre univers. Ça vous

plairait pas non plus d'atterrir dans un univers où le temps ne s'écoule pas, et rester figés pour l'éternité, pas vrai ? Ou à l'inverse, de vieillir de 100 000 ans par seconde ? Voilà pourquoi vous ne pouvez pas rentrer de chiffres au hasard !

En effet, d'abord il faudrait vérifier que la météo cosmique n'a pas bougé, en vérifiant si les mesures de la nébuleuse sont toujours les mêmes !

Cette nébuleuse doit bouger, parce que les choses qui la composent ne sont pas fixes, mais elle doit bouger selon des règles bien définies, selon les propriétés gravitationnelles des corps qui la composent, en tenant compte également de la matière sombre qui l'entoure ! Ensuite, il faut comparer avec d'anciennes données, pour pouvoir mesurer l'influence de l'univers jumeau au nôtre, par rapport à une autre période ! C'est ça, la météo cosmique !

Il s'arrête de parler quelques instants, pour boire.

- Comme vous le constatez, vérifier le météo cosmique va être très compliqué. Rien que pour faire les calculs préliminaires, avec le génie de ce fou de Zlapotek, et un super-calculateur atomique tournant non-stop à plein régime, ça nous a pris 4 ans.

Au fait, il est devenu quoi, lui ? Ou en est l'équipe ?

Vous lui racontez alors votre découverte morbide autour de Neptune, et lui dites que son cadavre traîne dans une chambre froide de l'unité médicale du vaisseau.

- Hé bé merde alors ! C'est dommage ! Et je suppose que parano comme il l'était, il a dû tout effacer en mémoire ! Mais y a un truc que je comprends pas... Pour déplacer ce vaisseau, vous avez dû avoir besoin d'une quantité d'énergie phénoménale, en branchant la machine sur son générateur, je suppose...

Mais pourquoi l'avoir mise en route, alors que vous étiez dans le système solaire ? Et comment avez-vous fait pour atterrir ici ? Soit vous êtes fous, où... ?

A ce stade de la conversation, il va vous falloir faire un choix.

Soit vous décidez de faire confiance à cet homme, en vous rendant au 45,

Soit vous décidez de lui cacher la vérité, en lui racontant que vous faites partie de l'expérience, en vous rendant au 87.

60

Vous inspectez l'étrange machine, essayant d'en découvrir un peu plus, traquant sans relâche le moindre détail sur l'étrange carapace noire et lisse de cette machine. Mais à part sur sa tête, vous ne découvrez pas grand chose d'autre, mis à part qu'elle soit recouverte d'une couche d'iridium, un métal très dur, et qu'elle résiste à toutes les autres tentatives d'analyses. Impossible d'en scruter l'intérieur, ni de détecter un signal qui serait exploitable.

En analysant les divers rayonnements émis par cette machine, l'équipage et vous-même en déduisez que sa source d'énergie doit être nucléaire.

Pour l'instant, elle marche sans but, imperturbable, et rien n'indique une quelconque logique ou une intelligence derrière son étrange comportement, autre que celle de tout aplatir.

Vous reportez votre attention sur la surface de la planète, et fortuitement, un peu par hasard, vous découvrez une zone, toute petite, où il vous semble bien voir une construction. Vous zoomez dessus, et ce que vous voyez confirme votre intuition.

Il s'agit d'un vaste bâtiment, carré, dont le toit est plat. Il semble être fait dans la même roche que la planète, et c'est le seul relief de la planète. Il mesure approximativement cinquante mètres de côté.

Vous ne vous expliquez pas du tout le fait que ce bâtiment soit encore debout, peut-être que cette tortue géante ne l'a pas encore aplati ?

C'est une hypothèse absurde, car strictement tout le reste est plat, sans relief. Elle doit être sans doute déjà passée par là, la preuve en est qu'il se situe derrière elle, dans son dos, à plusieurs milliers de kilomètres.

Vous demandez à l'ordinateur principal une analyse de la zone, mais il semble qu'aucun rayonnement particulier ne soit émis par cette construction. Par contre, l'ordinateur, grâce à son sonar, détecte un petit réseau de galeries, dans son sous-sol.

Que décidez-vous de faire ?

Vous voulez peut-être essayer de détruire cette machine ? Allez au 16.

Vous voulez peut-être faire atterrir le vaisseau à proximité de la construction, pour en découvrir un peu plus ? Allez au 55.

61

Vous adressez au tireur l'ordre de tirer un missile :

- Tireur ! Missile, feu !

Le missile s'éjecte du nez du vaisseau, et vous le regardez filer dans l'espace, suivi de sa longue traînée bleue.

Tout l'équipage a les yeux rivés sur l'écran central. Au bout de 30 secondes, apparaît une nouvelle étoile, blanche et brillante. Une énorme boule de feu, qui gonfle subitement, avant de se transformer en filaments rouges et jaunes. Elle semble s'évaporer, et disparaît aussi vite qu'elle est apparue.

Testez la capacité du tireur à avoir fait détonner le missile à temps, qui est de 8.

S'il échoue, recommencez l'opération, jusqu'à ce qu'il réussisse.

S'il a réussi, l'ordinateur de contrôle vous confirme que l'astéroïde est intégralement détruit.

Tout danger est écarté, le tireur ne s'est pas trompé, et a bien réalisé ses calculs.

Décomptez un missile à antimatière du stock de missiles du vaisseau pour chaque tir, raté ou non, et rendez-vous au 114.

Si au bout de trois tirs l'astéroïde n'est toujours pas détruit, allez au 117.

62

Peu à peu, la vie commence à s'organiser sur le vaisseau, au fur et à mesure des heures qui passent.

De temps en temps, vous jetez un coup d'œil sur l'écran principal.

Dehors, tout à l'air calme et immobile, dans une nuit profonde. Vous savez qu'il n'en est rien, l'appareil a maintenant atteint sa vitesse de croisière. Basculant sur le radar principal, vous pouvez voir de petites lueurs, petits objets détectés à des centaines de milliers de kilomètres de là, dont la trajectoire est calculée grâce à leurs identifications. Ce sont des cargos, qui relient les bases lunaires et martiennes à la terre, ramenant leur précieuse cargaison de métaux rares et de minerais précieux.

L'équipage s'occupe comme il le peut. Au bout de quelques heures, chacun s'affaire à des activités diverses. Le médecin surveille son petit écran holographique, lisant certainement quelques ouvrages médicaux, sanglé au fond de son siège.

L'ingénieur est parti se reposer dans sa couchette.

Reste le tireur, qui surveille ses écrans à n'en plus finir. L'informaticien s'en va se reposer, lui aussi.

Vous avez une petite faim, et allez vous servir au distributeur une tablette d'algues au goût de viande.

Protides, lipides, glucides, vitamines et sels minéraux vous requinquent.

Après ce succulent repas, vous jetez un œil sur l'horloge de l'écran circulaire central. A moitié démoralisé, vous rejoignez vos quartiers, pour prendre un peu de repos et faire un brin de toilette, vous aussi.

Rendez-vous au 118.

63

Vous criez :

- En arrière !

Vous avez tout juste le temps de sauter dans le couloir, et constatez que tout le sol de la pièce s'est subitement dérobé, la transformant en un grand et sombre trou .

Vous approchant du bord, éclairant le trou, vous constatez que la fosse est profonde de plusieurs mètres, et que le fond est garni de longs piques.

Quel piège affreux !

Heureusement, vous avez eu le temps de prévenir vos compagnons, et tout le monde est sain et sauf.

Ne pouvant plus rien examiner ici, vous décidez de revenir sur vos pas.

Retournez au 108.

64

Peu rassuré, vous vous engagez et commencez à descendre l'escalier. Les marches sont larges, et trop hautes, on voit qu'elles ne sont vraiment pas adaptées au déplacement pédestre humain, et rendent votre progression difficile.

Du coup, le passage descend vite dans le sous-sol, et vous allumez la source de lumière de votre bracelet-communicateur, qui projette un large halo blanc. Le mécano, toujours très courageux, marche derrière vous sans mot dire. Vous vous dites que finalement c'est vraiment un couard.

Au bout d'une vingtaines de mètres, cet escalier débouche sur une salle un peu plus grande, dont le sol est jonché d'ossements étranges. Ces os ressemblent à des tubes, et de ci de là vous apercevez un crâne énorme, qui ressemble à celui d'une fourmi géante. Votre lampe vous révèle qu'il y a une statue d'à peu près un mètre de haut au fond de la pièce. Vous vous approchez pour mieux l'inspecter. Elle est plutôt bizarre. Elle représente une créature frêle, aux jambes, au torse et au bras trop fins pour supporter son énorme tête, ronde, sans relief, sans nez ni bouche, avec d'énormes yeux. Elle ressemble à la description faite par le professeur Zlapotek... Serait-ce un Dow ?

Elle est montée sur un piédestal, sur lequel figure des étranges symboles, mélange de spirales, de cubes et de triangles. Vous décidez de prendre des photos de ces symboles grâce à l'enregistreur de données de votre bracelet-communicateur, immédiatement envoyés vers la mémoire de l'ordinateur principal du vaisseau.

Puis, n'ayant plus rien à faire ici, vous décidez de repartir en sens inverse.

Au bout du grand escalier, vous êtes tout de même heureux d'avoir quitté cet endroit glauque et de retrouver la lumière de leur soleil, même si elle est jaune-sale.

A présent, où vous dirigez-vous ?

Vers le village ? allez au 48.

Vers la forêt ? Allez au 31.

Vers les marais ? Allez au 39.

Si vous avez déjà visité ces endroits, et que vous n'avez pas envie d'y retourner ou d'y aller, vous pouvez retourner à bord du Powered Voyager, en vous rendant au 32.

65

La pièce dans laquelle vous pénétrez n'est qu'un petit bassin carré de 2 à 3 mètres de profondeur, recouvert d'un revêtement transparent, entouré de ventilateurs et surmonté de lampes avec des réflecteurs. Il y règne une bizarre odeur marine et iodée : c'est la salle de production d'algues. Il y a une rampe sur le mur du fond, sur lequel s'alignent quelques bras robotisés, un petit tapis roulant garnis de crans que prolonge une petite machine cubique, avec un autre bras robotisé.

Lorsque les algues génétiquement modifiées arrivent à maturité, elles sont récupérées par les robots, transformées sous formes de tablettes consommables, aromatisées à divers parfums, fraise, viande, café ou chocolat, emballées sous vide et soigneusement rangées dans des caisses, qui seront acheminées vers les quartiers de l'équipage.

Sur le mur se place une autre machine, qui fabrique de l'eau et la conditionne sous forme de poches souples munis d'une paille (impossible en effet de boire dans un verre en apesanteur !), qui suivront le même chemin que les barres d'algues.

Cette section est aussi primordiale que les autres, car vous savez que s'il y subvenait un dysfonctionnement durable et que votre voyage venait à s'éterniser un peu, votre équipage et vous-même mourriez probablement à terme de soif ou de faim...

La chaleur et la puanteur qui règne ici commencent à vous gêner quelque peu, et vous la quittez promptement. Cela s'arrangera lorsque le système de renouvellement et de filtrage de l'air sera activé.

Retournez au 74 et faites un nouveau choix.

66

-Alors super ! C'est génial ! Je vais commencer par vous transférer les coordonnées que j'ai calculées ! Par contre, je dois vous confier qu'il y ait un risque pour que la météo cosmique ait évolué entre temps, et donc qu'elles soient moins précises, voire qu'elles pointent carrément ailleurs !

Je vais ensuite vous montrer le petit service que vous allez me rendre sur cette planète !
C'est tout simple, suivez-moi !

Il se met à marcher à vive allure dans les couloirs de l'immense forteresse. De ci de là, des créatures reptiliennes en armures et équipées de longues lances gardent quelque portes, où ondulent dans les couloirs.

Vous lui emboîtez le pas vers un petit escalier en colimaçon, et tous vous commencez à monter. Il vous semble interminable, il y a au moins des milliers de marches !

Arrivé au bout, vous débouchez tous sur une petite place circulaire, à l'air libre.

Vous êtes tout en haut d'un donjon, une immense tour. Mais il n'y a pas de vent, et le paysage est grandiose, composé d'immense plaines vertes, vallonnées par endroit. Frédéric vous montre une direction :

- Regardez là-bas !

Au départ, vous ne comprenez pas bien ce que vous voyez, des créatures reptiliennes arrivant en file indienne de chaque côté d'une grande place carrée, flanquée sur un côté d'une vaste et profonde fosse. Ces files indiennes semblent interminables, et proviennent d'au delà de l'horizon. Combien contiennent-elles de ces créatures ? Des milliers, des centaines de milliers ! Puis vous regardez en direction du centre de la place, où un petit groupe de créatures se livrent à un combat acharné, à coup d'épée, de hache, de lance et d'armes blanches diverses. Lorsqu'une est blessée, elle est rapidement achevée par les autres. Le combat s'arrête, le corps est évacué dans l'une des fosses, et une autre, sortie d'une des files d'attente, vient prendre sa place, et le combat reprend.

Vous écarquillez les yeux devant l'absurdité de la chose, et vous demandez à Frédéric :

- Pourquoi se battent-elles ?

- Pour moi !

Sa réponse vous stupéfie. Devant votre incompréhension, il ajoute :

- Enfin, je crois. Je n'en suis pas sûr. J'ai énormément de mal à les comprendre et à communiquer avec elles, mais leur petit manège a commencé peu après mon arrivée. Ils doivent me prendre pour le fils d'un Dieu, ou un truc comme ça.

Mais cela doit cesser. Je me suis pris d'affection pour ces créatures, et j'aimerais mieux qu'au lieu d'utiliser leurs talents à la guerre, ils fabriquent des machines, qu'elles inventent des choses ! Qu'elles évoluent un peu, quoi ! De toute façon, rien que par ma présence, j'ai déjà troublé le développement de leur évolution.

Alors voilà ce que vous allez faire pour moi !

Vous avez bien de l'armement sur votre vaisseau, n'est ce pas ? Des missiles thermonucléaires, ou des trucs comme ça ? Alors je vais remonter ici, une fois que vous

aurez décollé, et vous ferez exploser un de ces trucs dans la haute atmosphère ! Quand il verront un second soleil s'allumer au dessus de leur tête, il penseront que c'est moi, et que je suis courroucé ! Ils comprendront que je ne veux plus qu'ils se battent ! Bon, ceux qui regarderont en l'air seront aveugles un moment, mais bon... Et mon pouvoir auprès d'eux n'en sera que plus grand !

S'il vous plaît, dites moi que vous le ferez, pour mettre fin à cette violence inutile !

Ensuite, vous entrez les coordonnées que je vais vous donner dans la machine, et vous rentrez dans le système solaire !

Je sais que vous avez peur de retomber sur un des grands engins des Dows et de ne pas pouvoir lutter, mais sachez que les rebelles planqués dans leur base y arrivent, eux ! Au pire, vous atterrissez vite fait bien fait, vous vous planquez, et vous envoyez des signaux de détresse ! Toute l'armée spatiale Terrienne se pointera, et leur mettra une raclée ! Ses résistants, comme tout le monde les appelle, n'en sont pas vraiment ! Ce sont les descendants des premiers opposants, qui sont partis tout au début du règne du gouvernement mondial ! Ils n'ont jamais vu la Terre ! Une fois que vous expliquerez la situation aux grosses huiles au-dessus de vous, je suis sûr que tout ira bien pour eux ! ils seront sauvés !

Seulement, vous devez me promettre de le faire !

A priori, vous n'avez guère le choix, vous ne pouvez que lui dire oui sur le moment. Vous jugerez ce qu'il convient de faire une fois en orbite.

Rendez-vous au 112.

67

D'une voix forte, empli d'un courage venu de nulle part et que vous ne vous connaissiez pas, vous déclarez :

- Jamais ! Mon seul Dieu est le Prince de la Terre !

Alors, tout disparaît. La créature, les lueurs rouges de l'alarme, et tout redevient subitement normal. La lumière bleutée et rassurante est revenue, et tous les systèmes se sont rallumés.

En pénétrant dans la salle de commande, vous avez la surprise de constater que votre équipage est vivant !

Tous vous attendaient, sanglés sagement dans leurs sièges, en conversant et en analysant les différentes données sur les instruments de bord.

- Mais ou étiez-vous passé, Capitaine ?

Vous hésitez à répondre. C'est le médecin, psychologue de l'espace, qui remarque vos yeux hagards et votre visage de fou. Il vous dit alors :

- Ces voyages dans les couches limites de l'univers ne sont peut-être pas sans danger, en tous cas tant que nous n'avons pas le recul nécessaire pour juger de leurs effets psychologiques. A vous voir, on jurerait que vous avez été victime d'une hallucination ! Voulez-vous que je vous administre un remontant, et que nous puissions en parler en privé ?

A présent vous vous sentez tout à fait bien, et n'avez besoin de rien, et pas envie d'en parler.

Un hallucination ? Ou un véritable passage dans un enfer caché dans les replis de l'espace-temps des univers ? Peut-être un jour aurez-vous la réponse à cette question.

Le tireur, qui a déjà analysé l'environnement spatial avant que vous arriviez, vous sort de votre réflexion en vous déclarant :

- Il n'y a rien ici Capitaine. Nous sommes dans l'espace profond, entre deux galaxies inconnues. L'étoile la plus proche est à des millions d'années lumières, sans doute. Ces coordonnées n'aboutissent sur rien. Il faut repartir.

En effet, après quelques vérifications, vous constatez qu'il a raison.

Vous donnez l'ordre au mécano de rentrer d'autres coordonnées dans la machine, et de la remettre en marche.

Quelle suite de chiffres allez vous lui donner ?

6.14.17.2.3.3 ? Rendez-vous au 47.

10.15.15.37. ? Rendez-vous au 77.

Si vous avez découvert d' autres coordonnées, veuillez lui fournir les chiffres et vous rendre au paragraphe correspondant.

68

Le tireur ressemble bien à l'idée que l'on se fait de ce genre de personnes, on dirait un jeune étudiant dévergondé.

Ses cheveux mi-longs flottent autour de sa tête, encadrant un visage long, aux traits fins. Dans la faible lueur blanchâtre de la salle des commandes, sa tête ressemble à une improbable méduse aux tentacules fines et vertes.

Vous vous approchez en planant à côté de lui. Son attitude et sa posture, trop rigides, montrent qu'il n'a pas trop l'habitude de l'apesanteur.

- Salutations, Capitaine.

- Salutations, tireur.

- Vous allez me demander comment je me suis retrouvé à bord, pas vrai ? Je vais vous le dire tout de suite.

A la fin de mes études en physique nucléaire, je me suis fait remarqué en écrivant une

thèse, sur les rapports entre les processus de fusions des particules à énergie négatives, dans un espace à branes, en calculant les interactions des trous noirs avec les particules positroniques...

Vous ne comprenez rien du tout. Vous le laissez néanmoins continuer.

- ... A la suite de cette découverte, j'étais content, mais toujours sans crédits. Je me suis dit que l'armée payait correctement, et je voulais voyager... Je voulais aller dans l'espace. Je me suis engagé dans l'armée spatiale, pour participer à la terraformation sur Venusia one, en prévision de la construction d'une mine de bore. Après avoir fait cela quelques mois, J'ai été affecté à une usine de fabrication de missiles à antimatière. J'ai rapidement progressé, de poste en poste... Je me suis retrouvé sous-officier en quelques mois.

- En effet, c'est un avancement plutôt... rapide.

- Ma méthode est pourtant simple. Chaque jour, je prie le Prince du monde, le seul Dieu des hommes...

Il me donne la foi.

Voilà d'où provient cette petite lueur dans son regard... Cet homme est en fait un religieux, un mystique...

- Et voilà pourquoi je suis là. J'ai participé à la fabrication des missiles qui équipent le Powered Voyager. Je me suis entraîné des mois au maniement des lasers spatiaux à impulsion. J'ai même obtenu la meilleure note au concours de tir annuel, sur Encelade. Gloire au Maître du monde, Capitaine !

Gloire au Maître du monde ! répondez-vous.

Faites un test de capacité de 6. Si vous réussissez, rendez-vous au 54.

Si vous échouez, allez au 85.

69

Dégoûté, vous ne parvenez pas à réprimer votre haut-le-cœur. Vous ouvrez la bouche, et éructez bruyamment. Le vomi vous irrite et vous brûle la gorge, et sort comme un boudin de votre bouche.

Une odeur d'algues pourries se fait sentir, et une boule verte dégoûtante, constellée de tâches, se met à se promener en flottant dans la pièce.

L'équipage vous regarde, amusé. Mais personne n'ose vous dire quoi que ce soit.

Votre prestige en a pris un petit coup.

Le cliquetis des pattes du robot de nettoyage se fait entendre, et posé contre un mur, il aspire la boule de vomi avec une paille et un petit bruit de succion, puis repart d'où il est venu.

Au bout d'une minute, lorsque chacun est remis de ses émotions, vous vous réveillez. Il faut agir, récupérer cette machine et le cadavre qui se trouve à l'intérieur. Un type qui passe des mois dans l'espace dans une combinaison antique ne peut plus être vivant, songez-vous avec raison.

Rendez-vous au 41.

70

Au bout d'une dizaine de minutes de progression, vous arrivez devant d'énormes rochers ronds, à moitié enfoncés dans le sol. Pas de trace de vie, qu'elle qu'elle soit, à part de l'herbe. Entre deux rochers, vous distinguez un escalier de pierre, grossièrement taillé, qui s'enfonce dans la roche.

Vous examinez les rochers, sans trouver de marques ni d'indices. Il n' a rien, a part cet escalier qui descend dans une sombre grotte.

Que décidez-vous de faire ?

Descendre dans la grotte ? allez au 64.

Vous pouvez aussi revenir sur vos pas, et marcher vers :

Le nord, vers le marais ? Allez au 39.

L'est, vers la forêt ? Allez au 31.

Le sud, vers le village ? Allez au 48.

71

Vous marchez en direction le plus vite possible, dans la souffrance et les gémissements de douleur. Les blessures pissent le sang. En arrivant, le médecin et le tireur vous accueillent pour vous soutenir et vous emmener au module médical du vaisseau. Le médecin vous interpelle : Que s'est-il passé ? Heureusement que j'ai eu le temps de prélever deux-trois choses !

- Taisez-vous... lui répondez-vous. Faites votre boulot...

Il vous emmène à l'infirmerie, vous branche sur les appareils et autres médikits, et quelques heures après, vous allez un peu mieux. Remettez donc les points de SANTE respectifs à leurs totaux de départ.

Mais le médecin a un air courroucé, souhaitant sans doute vous faire culpabiliser d'avoir massacré un village indigène. Vous n'en avez cure, car vous êtes son Capitaine, vous avez toute latitude pour agir et vos décisions ne regardent que vous. De plus, vous étiez en danger.

Vous surveillez tout de même si rien ne bouge, si aucun extraterrestre à tête de

poulpe ne se pointe dans le périmètre du vaisseau, mais c'est le calme plat. Au loin, les ruines du village fument encore.

Quoiqu'il en soit, vous avez obtenu un nouveau titre, pour avoir décimé toutes ces créatures innocentes : celui d'*assassin de l'espace*.

Vous pouvez décider de repartir avec le mécano, explorer les rochers au 73 si vous ne l'avez pas encore fait, vous promener jusqu'à la forêt au 17, où aller faire un tour du côté des marais au 9.

Si vous n'avez plus rien à faire sur cette planète minable, vous pouvez faire repartir le vaisseau, en donnant au mécano de nouvelles coordonnées.

72

Avez-vous bien perçu votre équipement ? Sinon allez au 38.

Avez-vous fait connaissance avec les membres de votre équipage ? Dans le cas contraire, retournez au réfectoire en allant au 25.

Avez-vous visité l'astronef que l'on vous a confié, et vous êtes-vous familiarisé avec ses équipements ? Sinon allez le visiter en vous rendant au 74.

Si vous avez-déjà fait toutes ces actions, vous êtes paré pour le décollage !

D'ailleurs, cela va être bientôt l'heure. Vous avez grande hâte de pouvoir débiter votre mission !

Rendez-vous donc au 79 pour attendre votre équipage sur la passerelle du vaisseau.

73

Au bout d'une dizaine de minutes de progression, vous arrivez devant d'énormes rochers ronds, à moitié enfoncés dans le sol. Pas de trace de vie, qu'elle qu'elle soit, à part de l'herbe. Entre deux rochers, vous distinguez un escalier de pierre, grossièrement taillé, qui descend dans le sol.

Vous examinez les rochers, sans trouver de marques ni d'indices. Il n' a rien, a part cet escalier qui s'enfonce dans une sombre grotte.

Que décidez-vous de faire ?

Descendre dans la grotte ? allez au 10.

Vous pouvez aussi revenir sur vos pas, et marcher vers :

Le nord, vers le marais ? Allez au 9.

L'est, vers la forêt ? Allez au 17.

Avant de grimper sur la passerelle, vous apercevez le train d'atterrissage, déployé. Il se compose de trois longs pieds de métal. Au bout se trouvent de larges socles, munis de projecteurs lumineux orientables. Il vaut mieux voir exactement la nature du sol sur lequel se pose le vaisseau, non ? D'une allure fière et la tête haute, vous entrez dans le Powered Voyager. Vous constatez que l'intérieur de la coque est comme hérissé de petites pointes, qui forment de petits tubes à la base. Juste à côté du sas de sortie, se trouve une salle de vastes dimensions, la soute, sans doute destinée à recevoir la machine du professeur lorsque vous l'aurez retrouvée. De même, juste à côté se trouve un module qui lui gère les fonctions du train d'atterrissage. Au beau milieu, se place une petite rampe spiralée, munie de petites marches, ce qui permet d'évoluer en bas comme en haut en état de pesanteur ou d'apesanteur, et qui donne accès aux différentes parties du vaisseau, via de petits couloirs aux parois arrondies et munies de barreaux pour s'y agripper.

Le sas d'entrée donne sur une soute et est équipé de câbles métalliques et d'un treuil. Sur le côté, il y a un renforcement où se loge une unité mobile spatiale dorsale. C'est un gros sac à dos munis d'éjecteurs à air comprimé.

De quoi faire quelques sorties dans l'espace, histoire de resserrer quelques boulons, sans trop s'éloigner.

Tout l'intérieur, pour ce que vous en voyez, est très récent et propre comme un sou neuf, ce qui renforce votre sentiment de fierté.

Quelle section du vaisseau allez-vous visiter en premier ?

La salle du réacteur ? Allez au 4.

L'unité de production d'eau et de nourriture ? Allez au 65.

Les quartiers de l'équipage ? Allez au 101.

Le nez du vaisseau, où se placent la plupart des instruments et systèmes de mesures et de détections, ainsi que son armement ? Allez au 44.

La salle des commandes, où se trouve l'ordinateur principal et les postes de pilotage ? Allez au 20.

Le système de propulsion spatiale, qui se trouve à la base de l'appareil ? Allez au 96.

Le module qui gère la propulsion atmosphérique ? Allez au 52.

L'unité médicale ? Allez au 102.

Si vous avez tout visité, et que vous vous êtes bien familiarisé avec le vaisseau, rendez vous au 72.

Après ces découvertes assez bouleversantes, l'équipage et vous-même prenez un peu de repos.

Remettez les scores de SANTE de tout le monde à leur maximum.

Le cadavre du professeur a été soigneusement rangé dans un compartiment frigorifique de l'unité médicale.

La vie habituelle des voyageurs au long cours de l'espace reprend.

Au bout de quelques jours, alors que vous dépassiez la ceinture d'astéroïdes, la voix de l'ordinateur principal se fait entendre :

-« Anomalie gravitationnelle détectée. Position : 548000 kilomètres. »

Vous vous sanglez immédiatement à votre siège. En effet, une anomalie de ce type détectée de si loin ne signifie qu'une seule chose : un objet très massif, qui se trouve là où il ne devrait pas être.

Vous hurlez dans le communicateur, à l'adresse de votre équipage :

-Tout le monde à son poste !

Et le mécano, le tireur, le médecin (qui dormait), l'informaticien, la bouche encore emplie d'algues à la fraise, arrivent tous en planant dans la salle des commandes, et se sanglent sur leurs sièges respectifs.

Vous demandez un zoom et une étude plus détaillée de cette 'anomalie gravitationnelle'.

Apparaît alors sur l'écran central circulaire, tout d'abord une image floue, qui se fait plus précise.

C'est un énorme cigare au reflets métalliques, semblant immobile dans l'espace.

De sa voix robotique, l'ordinateur vous signale :

- « Objet parfaitement cylindrique. diamètre de 1700 mètres. Longueur de 17000 mètres. Procédure d'identification : Échec. Distance : 540000 kilomètres. Objet immobile.

Détection de sources de radiations et d'énergies : OK. Émission de rayons alpha, bêta et gamma. Pas de détection d'ondes radios. »

La première chose qui vous vient à l'esprit, c'est que cet objet n'a pas été créé par la nature. Il est trop lourd, et de forme trop parfaite pour être un astéroïde, qui de toute façon serait détecté comme tel par l'ordinateur principal.

De plus, si c'est un vaisseau, il n'a pas été créé par l'homme. En effet, pour faire partie des forces spatiales, vous savez que les plus gros vaisseaux utilisés sont les cargos, ou bien les croiseurs de guerre spatiaux, mais aucun ne fait une telle taille. Il est tout simplement... gigantesque. De plus, il n'est pas identifié comme un appareil de la fédération spatiale de la Terre, et n'a envoyé aucun message.

Une pensée vous fait frémir... Si c'était les Dows ?

Vous demandez au tireur de se tenir prêt à utiliser l'armement du vaisseau, et de faire via l'ordinateur de combat tous les calculs nécessaires. Après tout, ceci est une intrusion dans l'espace de la fédération spatiale Terrienne, et il convient d'être méfiant, surtout après avoir écouté les messages du professeur.

En tant que Capitaine du vaisseau, c'est à vous de prendre une décision. Plusieurs choix s'offrent à vous :

Vous pouvez tenter d'envoyer un message à cet appareil, en allant au 42.

Vous pouvez décider de l'ignorer et de continuer votre chemin, en allant au 57.

Vous pouvez considérer cette intrusion comme un acte de guerre, bien que vous ne connaissiez pas l'ennemi, et déclencher vous-même les hostilités en tirant un missile à antimatière, en allant au 81.

76

L'appareil se met à vibrer. Le générateur se met en marche.

Puis, progressivement, les voyants sur les pupitres et l'écran central circulaire s'éclairent petit à petit.

L'ordinateur principal s'allume, et énumère les éléments qu'il démarre, les uns après les autres :

«Vérification des systèmes... OK

Rentrée de la passerelle et fermeture du sas... OK

Analyse de l'atmosphère interne... OK

Déclenchement du champ magnétique toroïdal... OK

Rentrée des radars, appareils de détections et de mesures... OK

Fermeture des tubes lance-missiles et rangement du système de tir laser directionnel... OK

Rotation de la couche externe pour protection des systèmes de propulsion et de stabilisation secondaires... OK

Rentrée des systèmes de propulsion principaux... OK

Système de refroidissement de la coque... OK

Allumage des électrodes pariétaux... OK

Ionisation des gaz environnants... 70%

Contrôle des fluides ambiants... 50%»

A cet instant, Le vaisseau commence à se surélever de quelques mètres, restant sur place en vacillant. Vous pouvez ressentir qu'il ne touche plus le sol et commence à tanguer...

Il doit ressembler à un gros œuf de pâque qui émettrait une aveuglante lumière.

Un à un, votre équipage et vous-même retirez votre casque. Vous reconnaissez l'odeur si particulière de cet air neuf, aseptisé, qui vous emplit les poumons et qui quelque part vous rassure, au fond de vous-même.

«Rentrée du trepied d'atterrissage... OK

Contrôle des fluides ambiants... 100%

Ionisation des gaz environnants... 100%

Début de la phase d'accélération verticale progressive. »

Et tous, harnachés au fond de vos sièges, commencez à ressentir la force d'attraction de la terre, comme dans un rapide ascenseur.

Mais vous savez que ce n'est rien, en comparaison des fusées archaïques utilisées au début de l'ère spatiale. Les hommes subissaient des poussées de dizaines de G, d'après ce que vous en savez, ils étaient souvent malades et devaient subir un entraînement long et infernal pour supporter ce mauvais quart d'heure. De plus, les accidents étaient nombreux, et plus d'un ont fini vaporisés ou carbonisés dans le ciel... Quand ce n'était pas par étouffement, ou rendus fous et suicidés à cause de la perte de leur santé mentale due en partie à une trop longue période d'isolement.

Mais les vaisseaux spatiaux actuels ne sont plus les limaces des temps jadis, et les escales possibles sont nombreuses ; De plus les médecins embarqués sont désormais spécialistes en pathologies ou psychopathologies spécifiques aux voyages interstellaires.

Alors que vous en étiez à ces réflexions, la voix étrange de l'ordinateur principal se fait entendre :

«Altitude 60 kilomètres. Entrée dans les hautes couches de l'atmosphère. Début du processus de baisse graduelle de l'ionisation de la coque.»

Cela signifie que dans quelques instants, l'astronef sera positionné en orbite basse autour de la Terre.

Les systèmes extérieurs de détection, de propulsion et d'armement vont se mettre en place, et enfin vous pourrez avoir une image de ce qui vous entoure sur l'écran central circulaire.

Vous avez toujours aimé voir la Terre, cette si jolie planète blanche et bleue, une dernière fois avant d'entreprendre de longs voyages...

«Altitude 110 kilomètres. Arrêt du processus de ionisation de la coque. Mise en place des systèmes externes propulsifs, de détections et d'armements. Stabilisation en orbite géostationnaire. Gravité zéro.»

Ça y est ! Vous êtes dans l'espace. Vous jetez un coup d'œil aux membres de votre équipage, que vous connaissez si peu, pour voir si tout va bien. Votre bracelet vous indique des fonctions vitales normales et satisfaisantes pour tout le monde... ils ont l'air calmes. Tous les voyants et cadrans de votre pupitre de commandement affichent des

données normales. Vous vous êtes toujours demandés à quoi ils pouvaient bien servir, puisque l'ordinateur principal contrôle et gère absolument tout.

L'écran circulaire s'allume, et vous donne une vision panoramique. on y voit la terre, qui occupe une grosse partie de l'écran, avec la lune juste derrière, au second plan.

L'image tourne lentement sur elle-même.

- Ordinateur principal ! Stabilisation de la rotation ! Procédure de retournement du vaisseau, et calcul de la trajectoire pour une satellisation en orbite de la planète Neptune, avec éloignement maximal des corps célestes sur la route ! Vitesse maximale !

- Bien reçu, Capitaine, vous répond la voix métallique d'un ton neutre.

Vous ressentez les petites secousses dûs aux accélérateurs de particules latéraux, alors que le vaisseau change d'angle et de position. L'image de l'écran se change en une immensité sombre, parsemée d'étoiles.

«calcul de la trajectoire effectué, avec intégration des courbures gravitationnelles.

Positionnement de l'appareil idéal. Allumage des propulseurs principaux.»

Après avoir ressenti une faible poussée vers le haut, l'image de la Terre s'éloigne rapidement sur l'écran panoramique, qui devient de plus en plus petite, puis finit par disparaître. La pièce s'assombrit.

Vous êtes enfin en route vers votre destination, à une vitesse de plusieurs centaines de kilomètres par seconde. Cette vitesse augmentera progressivement jusqu'à approximativement 1000 kilomètres seconde.

Vous vous détendez alors un peu, et sentez votre équipage qui en fait de même.

La chemin vers Neptune va prendre à peu près 38 jours, un peu moins de 920 heures selon l'ordinateur principal.

Vous comptez bien mettre à profit ce laps de temps pour discuter et mieux connaître votre équipage !

Un mois, cela peut paraître long. Vous avez déjà effectué de longs voyages ou il ne s'est strictement rien passé.

Il va falloir s'occuper... Heureusement que toutes sortes de jeux sont chargés en mémoire de l'ordinateur principal.

Rendez vous au 93.

L'air ambiant devient de plus en plus clair, jusqu'à devenir blanc et lumineux.

Lorsque vous ouvrez les yeux, vous constatez que le vaisseau est arrivé en orbite autour d'une grande planète, complètement noire.

En regardant l'écran principal circulaire, qui vous donne une vue panoramique, vous ne constatez la présence d'aucune étoile proche. Il semblerait que ce soit là une planète errante, isolée et se baladant toute seule dans l'univers.

- Ordinateur principal ! Rapport complet !

- Pas d'étoile. Planète inconnue. Pas de satellite naturel. Orbite géostationnaire stable. Repérage par parallaxe : Échec. Repérage distant : Échec. Lancement de procédure de repérage par ondes gravitationnelles.

Hein ? Il semblerait que vous ne soyez même plus dans la galaxie ! Où diable est donc le vaisseau ? Entre deux galaxies ? Entre deux amas ? En tous cas, vous vous êtes déplacé si loin de tout que l'ordinateur principal, malgré ses systèmes de détection et sa base de données si énorme, ne sache pas lui-même où vous êtes.

Vous êtes réellement perdus dans l'univers. Devant ses pensées, vous êtes pris d'un vertige.

L'équipage, le mécano, le médecin, l'informaticien et le tireurs en restent bouche bée.

Seule, devant vos yeux, trône cette grosse planète, si sombre et ténébreuse qu'elle se détache à peine du vide du cosmos.

- Ordinateur ! Analyse de cette planète !

- Planète tellurique d'un diamètre approximatif de 457000 kilomètres. Pas d'atmosphère. Aucun relief. Pas d'activité volcanique détectée. Aucune traces d'impact de météore. Pas de traces d'organismes vivants. Gravité 0.8g.

Mmmh... La surface de cette planète est lisse comme une boule de pétanque vénusienne. Comme le fait qu'elle n'ait pas d'atmosphère malgré sa gravité...

C'est vraiment bizarre.

- Source de champ magnétique important et d'émission d'ondes radio, alpha, bêta et gamma détectée.

Vous ordonnez alors un zoom sur cette source d'ondes radios, et une image apparaît alors sur l'écran principal.

- Qu'est ce que c'est que ça ? dit alors l'informaticien.

En effet, un objet étrange est apparu. Bien que vous ne pouvez le voir que par le dessus, on dirait une immense tortue, faite d'un métal noir et brillant. Elle semble avancer, pas à pas, en déplaçant d'énormes pattes l'une après l'autre.

- C'est un robot ! dit le mécano. Un gigantesque robot !

Vous constatez, sur vos instruments, qu'il a entièrement raison, ce robot est vraiment énorme ! De la taille d'une mégapole, et même plus !

Craignant qu'il ne vous détecte, vous surveillez ses mouvements, mais il semble qu'il n'en soit rien. Il continue d'avancer en ligne droite, à la même vitesse, implacablement.

Le médecin s'exclame :

- C'est à cause de cette chose qu'il n'y a pas de reliefs ! Elle a tout aplati tout sur son passage ! Elle a aplani toute la surface de cette planète, petit à petit, juste en se déplaçant !

- Par le Prince de la Terre... Depuis combien de temps est-elle là ? répond le tireur.

L'informaticien réfléchit un peu, et déclare :

- Sûrement depuis des milliers d'années... Qui a donc fabriqué cette chose ? Quelle est sa source d'énergie ?

Ce sont des très bonnes questions. En zoomant, vous espérez repérer quelque détail qui vous aiderait à identifier cette chose.

Au départ, vous ne trouvez rien, mais en inspectant la tête de cette tortue mécanique, qui semble aussi ronde et lisse que cette planète, dépourvue de systèmes apparents, vous découvrez un symbole étrange, une roue parcourue de petites spirales.

Vous décidez de prendre un enregistrement de ces images.

Si vous avez visité une grotte sacrée, allez au 78.

Sinon, allez au 60.

78

Vous n'avez aucun doute à ce sujet :

Ces symboles sont étrangement apparentés à ceux découverts sur le socle de la statue, dans la grotte sacrée de ces êtres à tête de poulpe. C'est une machine Dow ! Mais de nombreuses questions subsistent : Pourquoi est-elle ici ? Dans quel but a-t-elle été fabriquée ?

Il vous faut en savoir plus.

Vous chargez votre informaticien, assisté de l'ordinateur, de décoder ces symboles, d'essayer d'en trouver le sens. Il se met au travail, mais il vous explique que mis à part le fait que ces symboles s'apparentent bien entre eux, il ne trouve pour l'instant pas plus d'éléments.

Allez au 60.

Les membres de l'équipage et vous-même marchez tous, d'une même allure, vers la double porte donnant directement sur le site de départ du Powered Voyager. Tout le monde est équipé de pied en cap, avec casque, bracelets-communiquateurs et canons à ondes, tous habillés de la même combinaison environnementale bleue réglementaire.

Seul votre insigne de Capitaine, une grosse étoile sur la poitrine, vous différencie des autres, et aussi le fait que vous marchez un mètre devant eux.

La lourde double porte s'ouvre lorsque vous passez devant le scanner, et vous voyez, dominant les autres bâtiments de sa taille imposante, majestueux, le Powered Voyager, la passerelle posée sur le sol et le sas ouvert.

Chacun connaît sa place, et tout le monde rejoint la salle des commandes. Chacun s'assoit sur son siège respectif et installe les harnais de sécurité.

L'ambiance est fébrile, presque solennelle, et durant les longues minutes qui passent en attendant l'autorisation de décollage, personne ne se risque à faire le moindre commentaire. Tous savent le caractère spécial et important de la mission. De plus, vous vous rendez compte que vous ne connaissez pas vraiment les caractères respectifs des membres de votre équipage. Nul, parmi les gros bonnets de cette armée spatiale, ne vous a fait parvenir d'informations sur leurs passifs et leurs états de service. Vous mettez cela sur le compte du secret-défense, et tout ce beau monde ne se nommera qu'au moyen de sa fonction... Cela donnera une ambiance un peu étrange à la vie en commun lors du voyage, mais c'est une mission spéciale, après tout. Il est vrai que la culture du secret domine chez les forces spéciales spatiales Terriennes. Le colonel Isham lui-même ne vous a donné que très peu d'informations. De sa voix robotique, mélange de grave et d'aigus, l'ordinateur principal vous indique que la zone de recherche de la balise de détresse du professeur Zlapotek vient d'être chargée en mémoire, rompant le silence. Un cadre apparaît sur l'écran principal circulaire au centre de la pièce... C'est assez proche de Neptune, sans doute sur un astéroïde en orbite irrégulière, ou en orbite.

Un son strident retentit : l'autorisation de décollage vient d'être donnée.

Rendez-vous au 76.

80

Les autres vous regardent dépités, et font grise mine.

Félicitation ! Vous venez d'acquérir le titre de *champion de ParkerPoker du Powered-Voyager*.

Vous pouvez augmenter votre richesse personnelle de 600 crédits.

Notez bien ces deux éléments sur votre feuille d'aventure, et rendez-vous au 8 !

81

Vous hurlez d'une voix forte :

- Tireur ! Lancement d'un missile à antimatière sur cet appareil. Feu !

Un missile est immédiatement éjecté d'un tube, à l'avant du vaisseau. Vous suivez la longue traînée bleue, en progression très rapide, vers le cigare géant.

Mais comme il est relativement loin, il l'a détecté, et entame une manœuvre d'évitement, en tournant sur lui-même tout en progressant verticalement. Vous constatez qu'il est rudement maniable, pour un appareil de cette taille.

Tout dépend à présent de la capacité du tireur à le faire détoner au bon moment, de façon à ce que l'immense appareil se trouve dans le rayon d'action de la charge d'antimatière.

Testez cette capacité du tireur, qui est seulement de 7, au vu de la vitesse de la cible.

S'il réussit, allez au 113.

S'il échoue, allez au 109.

82

Vous ordonnez à l'ordinateur principal de commencer une procédure d'atterrissage.

Après avoir effectué les manoeuvres adéquates, le vaisseau se retourne, et module la puissance des accélérateurs pour atterrir en douceur.

Au bout de quelques instants, c'est chose faite. Tout danger immédiat semblant être écarté, vous avez choisi d'atterrir à une centaine de mètres du bâtiment.

Vous ne pouvez vous empêcher d'être un peu inquiet. Ceux qui ont construit cette machine vont-ils s'apercevoir de sa disparition ? Vont-ils débarquer ici pour voir ce qui s'est passé ?

Quoiqu'il en soit, vous n'allez pas repartir maintenant. L'occasion est trop belle de

découvrir ce que renferme ce bâtiment, seul et isolé, sans doute le seul intact sur toute la surface de cette immense planète noire comme la nuit.

Vous décidez de laisser ici le tireur, pour garder le vaisseau et vous prévenir de tout mouvement suspect.

De toute façon, il pourra voir ce qui se passe grâce aux caméras intégrées de vos casques.

Choisissez quels sont les membres de l'équipage qui descendront avec vous, ajustez vos casques sur vos combinaisons environnementales. Souvenez-vous que vous disposez de 24 heures d'autonomie en air respirable.

Une fois prêts vous vous dirigez vers le sas et faites descendre la passerelle. Activez la dépressurisation du sas, et une fois la porte ouverte vous faites quelques pas à l'extérieur.

La nuit ici est encore plus sombre que dans l'espace, vous décidez donc de laisser allumer les projecteurs sur les pieds du train d'atterrissage du vaisseau, et de les braquer sur le bâtiment, histoire de faciliter votre arrivée et le retour dans cette nuit sans fin.

Ce que vous contemplez dans la lumière blanchâtre vous donne froid dans le dos. Le bâtiment est fait du même matériau que le sol de cette planète, une roche noire et lisse.

C'est un cube parfait de cinquante mètres de côté, avec une très large ouverture sur une des façades.

Vos compagnons et vous-même, arrivés devant l'immense ouverture carrée, n'êtes vraiment pas rassurés.

En tant que Capitaine, vous décidez courageusement d'entrer le premier.

Vous allumez tous vos lampes de vos bracelets-communicateurs, et d'un pas hésitant vous penetrez à l'intérieur du bâtiment.

Rendez-vous au 51.

83

- Tireur ! Calcul de la trajectoire d'un missile à antimatière, à faire détoner près de la surface, en mode bombardement orbital ! Cible : entre la citadelle et le champ de bataille !

Un large sourire illumine sa face. Il a compris... Quant au médecin et à l'informaticien, ils ont l'air dégoûtés. Leurs mines déconfités trahissent leur pensées. Le mécano, quant à lui, se retourne sur son siège, ne voulant pas voir ça. De toute façon, ils ne peuvent que se taire... D'une part, vous êtes leur Capitaine, et d'autre part, l'ordre de mission du colonel Isham stipulait bien de mettre hors d'état de nuire tous les opposants éventuellement rencontrés !

Ils savent qu'à leur retour, s'ils disent quoi que ce soit, vous les ferez accuser de complicité ou de sympathie avec la résistance... Ou si ce n'est pas vous, ce sera le tireur.

Et pour ce genre de crime, il n'y a qu'une sentence possible : la mort.

- Missile, prêt !

- Alors, feu !

Et l'espace se fend en deux, coupé par la traînée bleue du missile. Lorsqu'il s'enfonce dans l'atmosphère, il s'entoure d'un halo blanc et lumineux. Puis c'est l'explosion.

Une énorme sphère de feu d'enfer rouge, jaune et blanche vient d'apparaître à la surface, crevant le ciel de la planète comme un monstrueux soleil.

Lorsqu'il réduit de volume, la surface verte s'emplit de traînées noires et rouges.

Ce sont de gigantesques feux concentriques qui apparaissent ça et là. Un zoom vous fait contempler l'étendue des dégâts. Tout est dévasté sur des centaines de kilomètres. Pendant des mois, des perturbations atmosphériques vont ravager la planète, sa température va brusquement s'abaisser.

On peut dire que sur ce coup là, vous avez été un parfait salopard. Vous avez au moins tué la moitié des habitants de cette planète sur le long terme, et des centaines de milliers immédiatement, y compris Frédic. Mais lui n' a pas dit beaucoup souffrir, la forteresse ayant été soufflée par une vague de feu comme un château de cartes.

Pour cet acte barbare, cette trahison doublée d'une tuerie de masse, vous avez bien mérité le titre de *chacal galactique*.

Mais après tout, ces créatures étaient des hérétiques, des mécréants. Ils préféraient prier d'obscurs Dieux mythiques, sans existence ; Alors que les hommes prient un Dieu qui existe vraiment, et qui peut vraiment agir pour eux dans le réel, le Prince de la Terre !

Quant à Frédic, ce traître s'est carrément pris pour le chef d'un monde ! Ce n'était qu'un usurpateur. Vous avez fait ce qui était juste.

Vous hésitez à ordonner au mécano d'aller rentrer les nouvelles coordonnées obtenues dans la machine du professeur Zlapotek. Il n' a vraiment pas l'air dans son assiette. Le médecin et l'informaticien ont l'air bien secoués, eux aussi.

De plus, vous préferer laisser le tireur à son poste, de façon à ce qu'il soit prêt à votre arrivée. Une embuscade, des Dows ou des résistants, n'est pas à exclure.

Tant il est vrai que l'on n'est jamais servi que par soi-même, vous décidez d'aller rentrer les nouvelles coordonnées vous-même.

Vous entrez dans la soute, là où est amarrée la machine, vous saisissez le petit boîtier de commande et saisissez les chiffres sur son clavier numérique. Puis vous appuyez sur le bouton rouge.

Rendez-vous au 120.

84

En approchant de cette colonne, vous réalisez la grandeur de cet édifice. Cette colonne à elle seule fait plusieurs mètres de diamètre, au moins 40 mètre de haut, et elle est taillée tout d'un bloc, dans la même matière que le reste, dans ce matériau dur, froid et noir.

En approchant, vous apercevez, gravés dessus par des moyens que vous avez peine à imaginer, une grande fresque circulaire. Mais ce ne sont pas des symboles incompréhensible, juste des dessins.

Et ils font froid dans le dos. On y distingue nettement une tortue, avec un tourbillon horizontal devant le gueule, et un autre derrière elle. Plus inquiétant, de nombreux humanoïdes ressemblant fortement à des humains, finement réalisés, gisent autour d'elles, allongés ou couchés dans des postures tordues, la bouche ouverte. devant la tortue, on distingue des bâtiments, tous de la même forme cubique, avec des lacs et des rivières, et derrière elle, on a représenté une ligne plate, et plus rien, plus aucun détail.

D'un seul coup, vous comprenez la signification de cette fresque. Ce robot géant était une arme, une arme redoutable, dont les habitants de ce monde n'ont pas réussi à se débarrasser. Les tourbillons figurent sûrement le fait que ce robot a petit à petit absorbé et fait disparaître l'atmosphère de cette planète, complètement, et ce faisant y a provoqué l'extinction de toutes formes de vie. Sans atmosphère en effet l'eau a complètement disparu, et ce monde a été transformé en désert inhabitable. Voilà ce qui expliquerait pourquoi cette planète est complètement stérile, sans atmosphère malgré sa gravité.

C'est un génocide ! Pire, un planeticide ! Les créatures qui ont fait cela sont décidément sans aucune morale, ni éthique, ni pitié !

Mais quelles étaient au juste leurs motivations ?

Sur ces réflexions, vous pouvez examiner l'autre colonne au 97, ou aller voir de plus près le renforcement du mur du fond au 35.

85

Cet homme ne vous a pas tout dit. Vous êtes persuadé qu'il vous cache quelque chose, mais pour l'instant, vous ne devinez pas quoi.

Pour parler au mécano, rendez-vous au 6.

Pour parler au médecin, rendez-vous au 89.

Pour parler à l'informaticien, allez au 22.

Si vous en avez assez de faire la causette, ou si vous avez parlé à tout le monde, rendez-vous au 62.

86

En pleine bataille, en plein cœur de l'action, votre communicateur s'allume, et vous entendez la voix du mécano :

- Ça y est ! C'est branché ! Il y a un cadran, avec un clavier, et un bouton rouge ! Qu'est ce que je mets comme chiffres ?

Vous sortez d'une main, promptement, le bout de papier trouvé sur le fauteuil et l'étalez devant vous, tout en pilotant de l'autre main pour esquiver les tirs.

Figurent sur le papier :

6.14.17.2.3.3

10.15.15.37.

6.6.6.97

Vous lui lisez les chiffres, pendant que vous subissez l'attaque des soucoupes. Le tireur résiste comme il le peut, et il en détruit quelques unes.

- Ça y est. C'est noté... J'appuie sur le bouton rouge...

Qu'avez-vous choisi de lui lire ?

La première ligne ? Allez au 47.

La seconde ligne ? Allez au 77.

La troisième ligne ? Allez au 115.

Une précision très importante sur ces fameuses coordonnées : Le total des chiffres donne le numéro du paragraphe où se rendre. Vous commencez à comprendre quel est l'objectif de votre aventure : retrouver, par un moyen ou un autre, les coordonnées de la Terre, sinon d'un endroit dans le système solaire, afin de revenir chez vous... Victorieux, avec la stupéfiante machine du professeur Zlapotek.

87

-Ah d'accord ! répond-il. Ainsi l'armée a envoyé un vaisseau spatial dernier cri, pour récupérer la machine, et l'utiliser directement ? Avec aucun scientifique digne de ce nom à bord ! Et sans connaître les coordonnées spatiales du retour vers la Terre ? Vous me prenez vraiment pour un Titan-mutant !

(les titans-mutants sont des êtres humains retardés mentalement, créés accidentellement lors d'un accident radiologiques sur une base de Titan. C'est un terme très péjoratif).

- Je veux savoir la vérité, ou je donne l'ordre de faire sauter votre vaisseau, et de vous tuer ! Ah bien sûr, vous aurez le temps de me tuer moi, mais pourrez-vous tuer tous mes amis

qui peuplent cette planète par millions, et qui me prennent pour leur Dieu ?

Si vous vous rétractez, et décidez d'avouer la vérité, excusez-vous platement et allez au 45.

Si vous persistez dans votre mensonge, bien que stupide, allez au 19.

88

Vous vous réveillez au bout de quelques heures, un peu engourdi.

Vous vous extirpez de votre couchette, vous étirez un peu et vous vous rhabillez.

Vous rejoignez l'équipage dans la salle des commandes.

Ils sont tous, présents, sanglés sur leurs sièges, tous orientés vers l'écran circulaire central.

Vous constatez qu'ils jouent ensemble au Parkerpoker.

La partie semble serrée, et finalement le médecin perd le premier.

L'informaticien, après une mise hasardeuse, perd ensuite..

L'écran holographique de votre pupitre affiche toujours la noirceur du vide de l'espace. Un coup d'œil sur votre pupitre vous informe que tout se déroule bien. Aucun dysfonctionnement.

- Par la galaxie ! T'as vraiment de la chance !

- La chance n'y est pour rien...

L'informaticien vient de perdre la partie. Dégoûté, il sort de la pièce en planant, un air de dépit sur son visage...

Le mécano vous interpelle alors :

- Une petite partie, Capitaine ? Ou vous avez peur de perdre ? J'ai battu tout le monde, sauf vous...

On en refait une tous ensemble ?

Mmmhh... Une partie de ParkerPoker passerait le temps, après tout. Vous y jouiez souvent, avant d'intégrer les forces spéciales spatiales Terriennes.

Pour savoir en quoi consiste ce jeu, allez au 23.

Pour jouer avec votre équipage, rendez-vous au 26.

Le médecin est resté près du plancher, en essayant de se tenir debout près de son fauteuil. Vous donnez une légère impulsion avec vos pieds, et vous planez en douceur jusqu'à lui. Arrivé sur place, vous opérez une légère rotation du corps, et vous vous retrouvez face à lui, près de son visage. Ses yeux dégagent une sérénité et une intelligence vive, accentué par son front dégarni et sa petite barbichette.

- Salutations, mon Capitaine.

Mon Capitaine... Jamais on ne vous avait appelé de cette manière. Cela sonne ancien, c'est au temps jadis que l'on parlait ainsi. Malgré cela, pour une raison indéterminée, cela vous rend fier.

- Salutations, répondez-vous. Dites-moi, quels sont vos états de service ?

- Hé bien... Après mes études de médecine, je me suis spécialisé en psychologie spatiale... J'ai participé à divers missions pour le compte du ministère mondial de la régulation démographique, dans le cadre d'une vaste étude comportementale... Ah... J'ai aussi travaillé pour l'institut Coshida, sur les premières expériences génétiques sur l'homme, visant à améliorer son ADN, avant que cela ne soit définitivement interdit par le gouvernement mondial. Les résultats ne furent de toutes façon pas brillants... C'est mon expérience de la tératologie, l'étude des monstres, qui a attiré l'attention de l'armée sur moi. Ils m'ont recruté. Je pense qu'ils espéraient trouver, un jour ou l'autre, des formes de vie ailleurs dans l'univers...

Bien que pacifiste et non-violent, j'ai accepté, car ils m'ont formé pendant deux années à l'exobiologie et à la planetologie... Ce genre d'études coûte habituellement assez cher. Par la suite, ils m'ont envoyé sur Mars, étudier des fossiles de bactéries. Je n'en voyais pas l'intérêt, car d'autres sont passés dessus bien avant moi, et tout avait été dit, ou presque.

- Ah... Euh... Bon... Et cette mission dans les forces spéciales ?

- A vrai dire, j'ignore pourquoi je suis là, je ne peux qu'émettre des hypothèses. Ma puce a été mise à jour un matin, et j'ai eu la surprise de constater que je faisais désormais partie des forces spéciales spatiales. J'ai reçu un ordre de départ aussitôt après. J'étais en Zéland. j'ai pris une navette, et j'étais à Ottawaland une heure après.

Je sais à peine me servir du canon à ondes... Mais refuser un ordre de l'armée, c'est comme faire griller sa puce, non ? Ça peut vous valoir de sacrés ennuis... Enfin. Je suis là, et j'assumerai la mission jusqu'au bout.

- En effet. J'aimerais que vous me fassiez part de vos spéculations au sujet de cette mission.

- Je ne sais pas trop... Il est possible que ce fou de Zlapotek soit allé loin, très loin, même... Si sa machine fonctionne vraiment. Peut-être a-t-il rencontré des formes de vie, où bien repéré une planète viable, dont il a dû enregistré les coordonnées spatiales, et les caractéristiques. Peut-être a-t-il ramené des organismes vivants... et l'armée veut être la première à mettre la main dessus. Si c'est le cas, je serai le premier à les étudier. Cela me vaudra une belle renommée...

Alors qu'il parle, son regard devient lointain. Vous décidez de le laisser à ses rêves de gloire.

Pour parler au mécano, rendez-vous au 6.

Pour parler au tireur, rendez-vous au 68.

Pour parler à l'informaticien, allez au 22.

Si vous en avez assez de faire la causette, ou si vous avez parlé à tout le monde, rendez-vous au 62.

90

D'un mouvement brusque vous posez la main sur le boîtier de votre ceinturon, et vous déclenchez le tir.

A cette distance, et vu l'envergure de cette chose, elle s'est pris la quasi-totalité du flash meurtrier.

Vous vous attendez à ce qu'elle tombe, raide-morte, mais cela ne lui a fait aucun effet !

Au contraire, elle ouvre la bouche, qui s'emplit d'une lueur rouge, comme si l'intérieur de son corps était incandescent.

Et vous entendez une voix grave, profonde et gutturale, comme sortie d'un gouffre sans fond :

- Pauvre mortel ! Tes pitoyables armes ne peuvent rien contre moi ! Mais je te laisse la vie sauve, si l'on conclut un marché ! Un pacte, entre toi et moi !

Tremblant comme une feuille, vous n'avez même plus la force mentale pour répondre.

- Abandonne ton faux Dieu, et prosterne-toi devant moi ! Immédiatement !

Vous pouvez toujours vous suicider, en allant au 13,

Vous pouvez lui obéir, et vous prosterner devant cette créature, en allant au 29,

Vous pouvez simplement refuser, en faisant preuve d'un incroyable courage, en allant au 67.

91

Vous faites un léger saut, qui vous permet de mettre vos pied sur le mur derrière vous, et vous détendez brusquement les jambes. Vous arrivez sur les deux hommes à toute vitesse, en vous protégeant la tête de vos bras replié, et vous les percutez violemment en plein milieu . Les deux hommes se séparent, en virevoltant dans la cabine suite à la violence du choc.

Le mécano percute un pupitre carré avec son dos, et crie de douleur. Il perd 4 points de SANTE.

Le tireur, de son côté, vole à l'autre bout de la pièce, et atterrit sur ses pieds, près d'un angle du plafond, en suffocant et en toussant. Il a perdu 3 points de SANTE.

Quant à vous, vous réintégrez votre place initiale, assez fier de votre réaction.

Vous décidez d'élever la voix.

- Votre comportement, à tous les deux, n'est pas digne de la force spatiale ! C'est inadmissible ! Au prochain débordement, je vous mets aux arrêts ! Je vous enferme dans votre cabine ! Et je ferai un rapport salé, c'est moi qui vous le dit ! Vous savez ce que ça signifie ? Qu'au retour sur Terre, vous serez jugés !

Tous deux baissent le regard, honteux. Ils bredouillent des excuses à demie-voix. Bien sûr qu'ils savent ce que cela signifie. Les tribunaux militaires spatiaux ne plaisantent pas, surtout pas dans le contexte d'une mission spéciale... Ils les feront décapiter à coup sûr.

Du coup, ils sont calmés, et partent dans leurs quartier.

Content d'avoir rétabli la situation, vous vous rendez au 100.

92

Vous prévenez votre interlocuteur que vous acceptez sa proposition, en rajoutant de bien se tenir éloigné du vaisseau lorsque celui-ci va se poser.

Vous coupez la communication, et ordonnez à l'ordinateur de lancer la procédure d'atterrissage, en affinant les coordonnées afin d'arriver au beau milieu de la grande cour de la forteresse.

Au bout de quelques minutes, vous atterrissez.

L'équipage et vous-même ne se sentent plus de joie, cet homme va-t-il répondre à vos questions ? Va-t-il vous aider à retrouver le chemin de la terre ?

La passerelle baissée, après les analyses biologiques et atmosphériques de

l'ordinateur principal vous indiquant que tout est OK et qu'il n'y a aucun danger, vous décidez de tous descendre, en combinaison environnementale, mais sans casque.

Une fois la procédure d'ionisation de la coque arrêtée, le tireur, le mécano, le médecin, l'informaticien et vous-même empruntez tous la passerelle. Tous êtes fébriles. Des effluves et des senteurs étonnantes vous parviennent.

Une fois sur la terre ferme, vous regardez l'énorme place où vous avez atterri, entourée de murs haut et épais de pierres taillées. Une grande porte à double battants s'ouvre, et vous apercevez l'homme que vous avez vu précédemment sur votre écran. Il affiche un grand sourire, manifestement content de vous voir.

Il est escorté de deux créatures reptiliennes, plus petites que lui, affublées de robes bariolées et de lourds pendentifs qui pendent à de courtes chaînes.

- Bonjour, mes amis ! Soyez les bienvenus ! Quelle joie de vous rencontrer ! J'ai bien cru que je ne reverrai plus jamais d'autres humains de ma vie !

Il vous serre tous la main un par un, jette un coup d'œil sur votre impressionnant vaisseau, et vous fait signe de vous suivre.

Tout en vous menant dans un long couloir de pierres carrées garni de torches murales, il vous parle d'une façon enjouée :

- Nous allons boire et manger pour fêter ça !

Vous pénétrez tous dans une vaste pièce, au milieu de laquelle trône une grande table de bois carrée.

Dessus sont disposées quantités de plats, d'assiettes emplies de fruits, de légumes aux couleurs éclatantes, que vous ne reconnaissez pas, des outres, de la viande séchée.

Il vous fait signe de vous asseoir, s'assied lui-même en bout de table, puis tape dans ses mains.

Aussitôt, une petite créature reptilienne arrive en ondulant sur le sol, portant un plateau avec des gobelets, et vous sers tour à tour une étrange boisson sirupeuse de couleur rouge.

A peine vous remettez-vous de votre surprise, que l'homme lève son verre, et trinque avec vous tous en souriant et en riant, ses gestes sont brusques, et il éclabousse un peu partout, mélangeant les contenus des gobelets de bois.

Au moins cela vous garantit contre l'empoisonnement, pensez-vous avec raison.

Après avoir bu une longue gorgée, l'homme prend la parole, d'une voix forte :

- Ahhhh... J'imagine que vous avez des milliers de questions à me poser ! Sachez que j'en ai tout autant !

Je vais commencer par vous raconter mon histoire.

Je m'appelle Frédic. Il n'y a pas si longtemps, j'étais encore sur la terre... J'étais l'assistant de Zlapotek.

A ces mots, vous ressentez un immense espoir ! Cet homme va pouvoir vous aider ! il connaît la machine infernale dans la soute du vaisseau !

- Nous allons commencer une expérience... Une expérience utilisant une machine spéciale, permettant de traverser les univers, pour se déplacer à la vitesse de l'éclair ! Même instantanément, partout, sur la terre, dans l'espace...

Nous avons commencé par mettre un chien dans la machine, et nous l'avions équipée d'un dispositif qui devait la remettre en fonction automatiquement, à retardement...

Ce matin là, je me suis levé, mais je n'étais pas moi... Comme si mon corps était contrôlé par quelqu'un d'autre... Imaginez donc l'effet que ça fait, quelle peur j'ai ressentie...

Je me suis vu, comme dans un rêve, arriver au labo, sortir de ma poche un pistolet que j'avais volé chez ma grand-mère... Vous savez, un de ces lanceurs à plasma comme en voit dans les vieux holofilms...

J'ai braqué tout le monde, j'ai viré le chien, et je me suis installé, seul... J'ai commencé à rentrer des chiffres que je ne connaissais pas, que je n'avais jamais vu... J'ai déclenché la machine, et je me suis retrouvé ici, dans une plaine, assis dans cette espèce de cage...

J'avais que mes fringues, un pistolet, et mon bracelet-communicateur...

Je vous raconte pas la frayeur... Je pense que je me suis évanoui. Lorsque je me suis réveillé, j'étais entouré par une bande de reptiles, à demi-humanoïde. Ils se sont approchés, menaçant, avec des épées et des haches... Alors là je peux vous dire que je me suis pissé dessus...

Complètement paniqué, j'ai sorti mon flingue, et j'en ai descendu quelques-uns.

Puis j'ai à nouveau perdu connaissance.

Lorsque je me suis réveillé, j'étais dans un grand sarcophage de bois, porté par ces créatures... Ils m'ont amené ici, dans cette citadelle.

Ils m'ont donné un lit, de la bouffe...

Il ponctue chaque phrase d'une longue gorgée.

Lorsque vous y goûtez, vous constatez que le goût en est très agréable, mais que c'est plutôt corsé.

Ils me traitent comme un roi ! C'est bien simple, j'ai strictement tout ce que je demande !

Je suis revenu voir la machine, mais c'est terminé... Plus de jus... Je pense que le générateur que nous avons utilisé pour ce prototype n'était pas de première jeunesse, il a grillé...

C'est la faute de ce con de Zlapotek ! Toujours à vouloir tout grappiller, par ci par là... A prendre du matériel de récupération, que des trucs déglingués, usés jusqu'à la moelle...

Bref... Quand j'ai réalisé qu'elle était inutilisable, je l'ai foutue dans une des caves du château...

Au départ, j'ai bien essayé de bricoler un truc, pour réparer le générateur, pour repartir...

Puis j'ai réfléchi. Comment j'allais pouvoir lui balancer 3.5 GigaWatts de puissance ? En construisant une machine à vapeur ?

De plus, la mémoire de la bécane est effacée. Qu'est ce que j'allais mettre comme chiffres ? J'en avais pas ! Mais je me souvenais de l'emplacement d'une vieille base , au confin du système solaire... Alors j'ai commencé à recalculer ses coordonnées.

Puis j'ai commencé à étudier ces bestioles. Leurs mode de vie, leurs habitudes, tout ça... Peut-être qu'avec du temps, je parviendrai à communiquer avec eux, peut-être même à leur faire faire des trucs utiles pour réparer cette satanée machine... J'ai donc, petit à petit, commencé à communiquer avec elles, à les comprendre... Ils me traitaient toujours comme leur roi. Ils pensent que je suis l'envoyé d'un de leurs Dieux, un fils du soleil ou un héros divin ou quelque chose comme ça.

Je leur ai appris à extraire et à travailler du métal, principalement du fer, puisqu'il semble n'avoir que ça dans les sous-sols de cette planète, toujours dans le but de leur faire faire une immense machine à vapeur, un générateur magnétique ou quelque chose de ce genre... Mais c'était peine perdue. Ils sont trop stupides. Et pourtant, en quelques semaines, ils ont appris à se fabriquer de armes, des épées, des boucliers, des casques et des armures... Et au lieu de fabriquer des trucs utiles, ils se foutent sur la gueule... Ils se battent sans cesse, pour leurs Dieux à la con... Demain, je vous montrerai, je vous expliquerai tout ca plus en détail...

Cela explique donc la fameuse scène que vous avez vue tout à l'heure.

- Allez, dites moi tout, vous autres ! Qu'est ce que vous foutez là ? Ce bouffon de Zlapotek a réussi son coup ? Sa machine marche bien, pas vrai ? Et maintenant, toute la flotte en est équipée, c'est ça ?

Je vais pas tarder à voir débarquer une colonie d'humains, qui vont venir foutre le bordel, c'est ça ?

Ce serait vraiment con, parce que j'ai plus du tout envie de rentrer, moi ! Je suis trop bien ici ! L'égal d'un Dieu...

Sur ce, il se met à manger, salement et goulûment, croquant à pleine dents des fruits verts dont le jus dégouline sur lui, les lançant derrière lui, arrachant des morceaux de viandes avec les dents.

De votre côté, vous commencez à ressentir les effets de cet alcool étrange. Votre hôte en a sûrement l'habitude, mais pas vous. De même, vos hommes semblent un peu hagards, les yeux embués.

Vous commencez à raconter, dans les grandes lignes, votre aventure, sans trop vous appesantir sur les détails.

- hé bé, répond-il. Je suis bien content. J'ai cru que vous étiez un corps expéditionnaire, l'avant-garde d'une colonie ou un truc comme ça... J'ai pas HIPS ! envie qu'une bande de

Cortès vient mettre cette petite planète à feu et à sang, pour des ressources ou une religion débile...

A ces mots, brusquement, le tireur se lève en aboyant ! Lui aussi est ivre, il bave en hurlant.

- Comment pouvez-vous parler comme ça ! Le prince de la Terre ! Le seul Dieu des hommes ! Vous l'avez...HIPS ! ... usurpé ! Vous avez pris sa place sur cette planète ! Hérétique !

L'informaticien et le médecin en restent cois. Le mécano, quant à lui, est déjà complètement saoul, penchant dangereusement la tête vers son assiette.

Frédic répond :

- Fermes ta gueule petit con... Ou je te donne à bouffer à mes potes...

Oh la la... Le ton monte, la situation vous échappe complètement.

Pour preuve, lorsque vous jetez un coup d'œil sur votre droite, vous constatez avec effroi que les deux créatures reptiliennes sont tout proches du médecin et de l'informaticien, et ils tiennent de longues dagues fines, pointées sur leurs gorges. Vous ne les avez même pas vues bouger !

- Elles sont rapides, pas vrai ? déclare Frédéric.

Il faut à tout prix vous sortir de là.

Faites un test de capacité de 8. Il représente votre aptitude à exercer votre autorité sur le tireur, et à calmer le jeu.

La difficulté est que vous êtes ivre, et lui aussi.

Si vous réussissez, allez au 27.

Si vous échouez, allez au 12.

93

Un à un, vous regardez les membres de votre équipage. Vous commencez à vous désangler, et tout le monde fait de même.

Les hommes et vous même s'élèvent doucement, s'étirent et prennent de profondes inspirations.

Flottant nonchalamment au dessus d'un pupitre, vous agrippez un petit barreau au plafond, et vous vous recroquevillez le dos contre le mur, histoire de rester digne. Les autres en font tout autant, dans une espèce de danse silencieuse et desordonnée.

Histoire de détendre l'ambiance et de rompre le silence, vous lancez un vigoureux cri :

- Gloire au Maître du monde !

Mais vous n'obtenez pas l'effet escompté : tout le monde se marre, sourit et ricane

en vous regardant !

Et pour cause : le cri que vous avez lancé d'une voix forte s'est transformé en couinement aigrelet. On aurait dit le grincement d'une porte rouillée !

Quelque chose cloche avec l'atmosphère modifiée. Les sons ne sont pas ce qu'ils devraient être. Pfff... Ca commence bien !

- Ordinateur principal ! Vérification de la composition de l'air ! Ajustement plus précis de la teneur en hélium !

Vous avez dit cela en essayant de sourire, afin de masquer votre gêne.

- Bien reçu Capitaine ! répond l'ordinateur. Mais lui a gardé sa voix robotique habituelle.

On perçoit un vague bruissement de la soufflerie, et au bout de quelques instants, vous faites un autre test, histoire de vous redonner un peu de prestance.

- Équipage ! Gloire au Maître du monde !

Cette fois-ci, votre voix est normale. L'équipage vous répond à tour de rôle : «Gloire au gouvernement mondial et au Prince de la Terre !»

Les choses se sont arrangées, il n'empêche que vous vous êtes quelque peu ridiculisé.

Vous demanderez au spécialiste informatique de régler la précision de l'ordinateur principal. Il semble manquer de rigueur, et vous lui en voulez un peu.

Au bout de quelques secondes, vous vous adressez à l'équipage.

- Désolé pour cette première approche...

Vous faites votre petit discours, bien que vous n'ayez rien préparé. Après vous être présenté, vous soulignez l'importance de la mission. L'équipage vous écoute, où semble vous écouter, d'une oreille attentive. Lorsque vous avez terminé, vous décidez de vous adresser à chacun d'entre eux, à tour de rôle. Peut-être découvrirez-vous des éléments nouveaux sur cette mission ? La façon dont ils ont été recrutés, par exemple, leurs histoires personnelles respectives, et pourquoi, d'après eux, y aurait-il besoin de leurs compétences si particulières.

Pour parler au mécano, rendez-vous au 6.

Pour parler au médecin, rendez-vous au 89.

Pour parler au tireur, rendez-vous au 68.

Pour parler à l'informaticien, allez au 22.

94

- Moi venu ciel ! déclarez-vous, avec l'espoir d'impressionner cette créature.

Vos paroles sont aussitôt traduites, et votre communicateur grésille avec un cri modulé et étrange.

- Toi et toi, esprits ! Toi main-qui-parle ! Nous avoir Dieu ! Être dans grotte sacrée !

Voilà une information qui peut être intéressante.

- Où grotte sacrée ? Où !

- Grotte sacrée être rochers boules !

Il reprend son hurlement :

- Moi chef ! Toi venu ciel ! Toi esprit ! Repartir !

Vous insistez :

- Moi venir loin ! Toi avoir déjà vu un comme moi ? Avant ?

Votre visière est translucide, et il doit voir votre visage, avec ses énormes yeux jaunes sans pupilles !

- Non ! Partir ! Moi garder village !

Il s'énerve, et commence à taper sur le sol avec la poutre qu'il tient à bout de bras.

Vous comprenez qu'il n'y a plus rien à en tirer.

Vous pouvez décider de partir, vers un autre lieu (auquel cas vous pouvez aller vers les marais, au 39, vers la forêt, au 31, vers les rochers pour trouver cette fameuse grotte sacrée où se trouverait un Dieu, au 64 ou retourner au vaisseau si vous avez tout visité au 32).

Mais vous pouvez décider de balancer une décharge de votre canon à onde, à cette face de pieuvre, pour lui apprendre à se calmer, en allant au 5.

95

Vous avancez prudemment, pas à pas, et arrivez dans une petite salle. Au milieu trône une petite statue noire, du même matériau que les murs de l'édifice.

Elle représente un être, aux membres frêles avec une grosse tête ronde. Le visage est lisse, sans nez, ni bouche, ni oreilles, et de grands yeux globuleux emplissent le moitié de sa tête.

Serait-ce la représentation d'un Dow ?

Sur le socle de la statue, figure un dessin, une espèce de roue entourée de multiples spirales.

Vous décidez de prendre des photographie à l'aide de votre bracelet

communicateur.

Puis n'ayant plus rien à faire ici, vous décidez de ressortir.

Vous pouvez à présent explorer la salle d'en face, si vous ne l'avez pas fait, en vous rendant au 7, revenir au précédent embranchement au 108, ou carrément remonter l'escalier pour revenir à la grande salle en surface, en allant au 51.

96

Vous descendez dans la partie inférieure de l'appareil. C'est une grande pièce circulaire en forme de demi-sphère, au centre de laquelle trône le pupitre de l'ordinateur de propulseur spatial. Au fond de ce large trou de faible profondeur, vous apercevez le haut de larges tubes : Ce sont les accélérateurs de particules. Il y en a 24 en tout, et chacun de ces tubes est capable de cracher des particules de silicate traité à une vitesse de 1405 kilomètres par seconde, grâce à un ingénieux système de compression et d'accélération magnétique. Avec un large sourire, vous calculez intérieurement que cet engin est l'un des plus rapide jamais conçu par l'homme !

Ce sont ces tubes, quoique moins puissants, que vous avez aperçus en entrant tout à l'heure. Ils tapissent à intervalles réguliers toute la coque du Powered Voyager, et lui permettent d'effectuer toute sorte de manoeuvres spatiales. Il peut donc accélérer, freiner, opérer des poussées latérales dans toutes les directions. Quelques uns sont même disposés horizontalement à l'équateur du vaisseau, pour contrôler sa propre rotation sur lui-même. Quelle fantastique machine ! Il se trouve même ici un module de traitement de la silice, qui la transforme en particules de silicate exploitable, reliée directement aux différents accélérateurs par un astucieux réseau artériel sous vide situé sous la coque, dans une des multiples couches qui la composent.

On vous a confié un redoutable vaisseau spatial, de par sa vitesse et sa mobilité, pour une simple mission de sauvetage, certes classée secret défense ? Ce scientifique et sa machine doivent vraiment être d'une importance primordiale.

Vous en êtes d'autant plus fier et enclin à mener à bien cette mission, pour la gloire de l'humanité et de son Maître !

A présent, retournez au 74.

97

En approchant de cette colonne, vous réalisez la grandeur de cet édifice. Cette colonne à elle seule fait plusieurs mètres de diamètre, au moins 40 mètres de haut, et elle est taillée tout d'un bloc, dans la même matière que le reste, dans ce matériau dur, froid et noir.

En approchant, vous apercevez, gravés dessus par des moyens que vous avez peine à imaginer, une grande fresque circulaire. Mais ce ne sont pas des symboles incompréhensible, juste des dessins.

Ceux-là sont assez simples et explicites. on y voit une étoile, avec des cercles, sans doute un système solaire. Au beau milieu on a gravé une flèche, avec une sphère noire, et autour d'elles les lignes concentriques, qui représentent les orbites des planètes, sont allongées, comme déformées.

Est-ce que c'est la représentation d'un ancien accident cosmique, celui qui a fait de cette planète un grand corps froid errant tout seul dans l'immensité de l'espace ?

Malheureusement, il n' a pas d'indice permettant une éventuelle datation.

C'est alors qu'en examinant la petite sphère noire dessinée, vous y apercevez un détail plutôt troublant :

Une petite tortue est gravée au beau milieu. Vous comprenez alors que tout était prémédité, calculé, sans doute depuis des temps immémoriaux.

Si c'était juste pour détruire une civilisation, la plonger dans les ténèbres en éjectant la planète de son orbite était amplement suffisant. Pourquoi donc tout aplatir à sa surface, dans un processus qui dure sans doute depuis des centaines, des milliers d'années ?

Sur ces réflexions, vous pouvez examiner l'autre colonne au 84, ou aller voir de plus près le renforcement du mur du fond au 35.

98

Vous faites quelque pas dans la salle, en vous approchant de la boule de métal enchâssée dans le mur.

Soudain, vous percevez une légère vibration provenant du sol.

Testez vos réflexes. Faites un test de capacité d'une difficulté de 9.

Si vous réussissez, rendez-vous au 63.

En cas d'échec, allez au 110.

Vous mettez en marche la machine du professeur, toujours fixée dans le sas du vaisseau. Où donc ses coordonnées nouvelles vont donc vous mener ?

Comme d'habitude, tout s'enveloppe d'une intense lueur blanche, et tout s'arrête. Vous revenez dans la salle des commandes, en constatant que vous êtes en état d'apesanteur.

Vous vous sanglez à votre siège, et observez ce qui vient d'apparaître sur l'écran central : une petite planète verte.

Vous interrogez l'ordinateur sur la situation.

- « Étoile non-répertoriée. Système inconnu. Planète inconnue. Orbite géo stationnaire stable. Repérage par parallaxe : Échec. Repérage distant : calcul OK. Bras du cygne de la galaxie de la Voix Lactée. Distance approximative : 37000 Années-lumière du soleil. »

Bon, vous commencez à avoir l'habitude d'être complètement perdu au fin fond de la galaxie, sans aucun repère. Même le médecin, si froussard, semble blasé.

Cette petite planète est relativement belle, ressemblant à une petite émeraude ronde.

- Ordinateur ! Analyse de la planète !

- Astre froid de type tellurique. Atmosphère respirable. Gravité 0.9g.

Nombreuses formes de vie développées détectées.

Vous demandez immédiatement un zoom sur ces formes de vie, à un endroit qui semble dépourvu de couverture nuageuse.

Ce que vous voyez sur votre écran vous sidère. Tout l'équipage regarde l'écran, stupéfait.

En effet, au milieu d'un décor vallonné, avec de ci de là quelques petits arbres et de hautes herbes, un groupe de créature se déplace. Se déplace ? Rampe serait plus juste.

Leur corps est serpentiforme, avec des couleurs et de larges écailles, ils n'ont pas de jambes, ils rampent sur leur queue. En revanche, ils ont deux bras, courts et musclés, ils se tiennent droit, comme s'ils étaient debout. Leur face est celle d'un gros reptile, au museau allongé et aux petits yeux, avec une gueule pleine de dents.

Le médecin est complètement abasourdi. Ahuri, il commence à parler tout bas :

- Par le Prince de la Terre... c'est inouï...

Le tireur semble ahuri aussi, mais bouche bée, il ne pipe mot.

Vous zoomez encore pour avoir plus de détails, et ce que vous découvrez est encore plus étonnant. Ces créatures ont le corps en fait couvert de plaques métalliques,

assemblées et maintenues par des lanières. Ils tiennent des armes blanches dans leurs main (leur pattes ?). Certaines ont des épées, d'autres des haches, des boucliers, des casques.

Le groupe que vous observez fond alors subitement sur un autre groupe qui passait par là, et un combat acharné fait rage. Comme enragées, les créatures se frappent entre elles, se taillent et se mutilent. Le combat cesse lorsque l'un des deux groupes gît, les individus au sols blessés, découpé en morceaux. Il y en a même un qui se promène au milieu du charnier et qui achève les blessés qui remuaient encore, avec une longue lance.

C'est une communication de l'ordinateur principal qui vous sort de votre hébétude.
- Signal radio détecté.

Le signal radio est émis à partir d'une grande construction en pierre, flanquée de murs et de tours, semblable à un château-fort, situé sur une vaste chaîne de montagne à l'est.

Après analyse, l'ordinateur principal vous demande si vous souhaitez accepter une communication entrante.

Une fois remis de votre stupeur, vous pouvez :

Accepter cette communication en vous rendant au 30,

Ou partir d'ici, en rentrant d'autres coordonnées dans la machine du professeur :

6.14.17.2.3.3 ? Allez au 47.

10.15.15.37. ? Allez au 77.

6.6.6.97 ? Allez au 115.

100

Et le temps passe, lentement. De journées, en journées, de cycles en cycles.

Les blessés, vous y compris si c'est le cas, sont passés à l'infirmerie se faire rafistoler.

Remettez les totaux de points de SANTE à leurs maximums.

Plus rien ne vient troubler la monotonie du voyage, de repos en repos, de Parkerpoker en ParkerPoker. L'équipage s'entend bien, aucun nouveau conflit n'apparaissant en son sein.

Le tireur s'isole des autres, n'échangeant que peu de paroles, il passe ses heures en priant dans sa cabine. Entre les autres, s'échangent souvent des débats, des discussions sur des sujets aussi variés que la génétique, les avancées de la science, les nouvelles règles du jeu de ParkerPoker, mais les paroles restent courtoises, et peu animées.

Aux alentours du 20ème jour, subitement, une alarme se déclenche pendant 5 secondes, et vous entendez la voix robotique de l'ordinateur principal dans tout le vaisseau dire :

- Astéroïde détecté sur la trajectoire du vaisseau. Distance 93600 kilomètres, vitesse 65

kilomètres seconde. Impact probable dans 117 secondes.

Vous rejoignez rapidement votre siège de commandement, tout en hurlant dans votre communicateur :

- Équipage ! Tous à vos postes !

Tout le monde s'installe et se sangle à son siège, le plus rapidement possible.

Vous consultez vos instruments. L'astéroïde, de forme irrégulière, n'est pas bien grand, à peine une vingtaine de mètres de longueur. Il semble composé de roches, et est constellé de petits cratères.

Il a été détecté relativement tôt, ce qui vous laisse quelques instants pour réfléchir.

Même si cet astéroïde frôle le vaisseau, il est peut-être partiellement métallique, et dispose peut être d'un champ magnétique ou gravitationnel important, susceptible de perturber le comportement du vaisseau.

Si vous le laissez s'approcher, l'ordinateur mettra en œuvre le laser dès qu'il sera à sa portée. Mais l'objet est trop gros, et ne sera pas détruit intégralement. Pire, il pourrait se fragmenter. Le vaisseau serait alors menacé par une grêle de rocs et de cailloux, et le laser à impulsion, aussi rapide qu'il est, pourrait en laisser passer quelques uns. A la vitesse où vous évoluez, même l'impact avec un objet gros comme une bille pourrait réduire le vaisseau en miettes.

Vous avez deux solutions : Soit modifier la vitesse et la trajectoire du vaisseau, soit lancer un missile à antimatière et le faire détoner à proximité de l'astéroïde pour le détruire. Mais vous hésitez à utiliser la force de frappe d'un missile. Vous n'êtes pas en situation de combat, et de surcroît assez proche des couloirs spatiaux utilisés par la flotte.

- Impact probable dans 50 secondes.

Le tireur, à son poste, vous informe à son tour :

- Missile paré !

Vous n'avez plus le temps de réfléchir. Il faut vite prendre une décision.

Si vous tirez un missile, allez au 61.

Si vous faites faire une manœuvre d'évitement au vaisseau, allez au 11.

Les quartiers de l'équipage se trouvent non loin des postes de pilotages. Il s'agit d'une dizaine de petites pièces plus hautes que larges et peu profondes. Les couchettes sont directement posées sur les murs, et garnies de bandes velcro autocollantes.

Heureusement, on vous a bien entraînés à dormir en apesanteur, à l'école militaire spatiale. Sur le côté de celles ci se placent de petits boîtiers rigides garnies de pochettes colorées que vous reconnaissez immédiatement : lorsque vous dormirez, elles vous feront automatiquement les injections nécessaires à la survie dans l'espace, un petit cocktail pharmacologique qui permettra à vos muscles ne pas trop fondre, votre cœur de ne pas trop rapetisser et à vos os de ne pas devenir mous à cause de l'apesanteur. Plus un petit complément chimique pour faire passer tout ça sans trop souffrir, physiquement et mentalement. Presque vingt ans de guerre spatiale, même si c'était il y a une centaine d'années, ont fait progresser la médecine... De l'autre côté, il y un distributeur de lingettes pour la toilette, un petit miroir collé au mur avec un rasoir laser intégré, et plus bas, presque au raz du sol, un entonnoir en matière caoutchouteuse souple. Ici, les urines et matières fécales sont traitées et recyclées, transformées en eau et en engrais pour l'unité de production d'algues, comme sur tous les appareils destinés aux longs voyages dans l'espace.

Vous remarquez, en face des couchettes, à 30 centimètres exactement, de larges et profonds tiroirs divisés en compartiments, où les membres de votre équipage et vous-même pourront ranger leurs effets personnels et leurs matériels respectifs. Ce confort spartiate et fonctionnel vous sied très bien, après tout, il s'agit d'une mission spéciale, pas d'une croisière de vacances sur Mars. Votre équipage s'y fera lui aussi... Du moins vous l'espérez.

Retournez au 74.

102

L'unité médicale est composée d'un simple lit à sangles, d'une armoire contenant des instruments médicaux, produits et médicaments, et quelques appareils de contrôle des fonctions biologiques.

Vous distinguez même ce qui vous semble être une petite unité de clonage d'organes humains.

On y insère quelques cellules, et en quelques heures il recrée l'organe complet.

Il n'y a plus qu'à s'allonger sur la table d'opération, pour y subir l'intervention chirurgicale adéquate.

Cette table est surmontée par un robot chirurgical, avec de multiples pinces, scalpels laser et autres outils.

Il n'y a pas grand chose à voir ici. Vous espérez juste que le médecin qui vous a été affilié pour cette mission n'est pas trop mauvais, et saura se débrouiller avec tout ceci.

Sachez que lorsque quelqu'un sera blessé, vous-même ou un membre de l'équipage, vous pourrez l'emmener se faire soigner ici, le médecin, équipé des ces appareils, fera de son mieux.

Retournez au 74 pour faire un nouveau choix.

103

Le second fichier est un film holographique. On y voit les anneaux de Neptune en arrière-plan, avec au milieu une tête revêtue d'une cagoule blanche et de grosses lunettes de verre. Une petite antenne sort de l'endroit où devrait se trouver sa bouche. L'image est fixe.

Se fait entendre le crépitement, caractéristique d'une communication radio.

«... Professeur Zlapotek... (inaudible)...

Pas passé comme prévu... (inaudible) »

Puis on ne perçoit plus qu'un chuintement.

Vous ordonnez à l'informaticien de décrypter le message radio, d'éliminer les interférences pour le rendre compréhensible.

Il s'exécute, et au bout de quelques heures, il vous indique qu'il a réussi.

Vous refaites alors lire le fichier par l'ordinateur principal.

«Ici le professeur Zlapotek.

Le voyage ne s'est pas passé comme prévu. Je suis en orbite autour d'une grande planète bleue. Au vu de sa tâche noire, je dirais que c'est Neptune, alors que je devrais être dans

mon labo.

Je n'ai qu'une autonomie en air très limitée, je sais donc que c'est terminé pour moi. Je vais mourir d'asphyxie dans le vide de l'espace.

Pour commencer, lorsque la machine s'est dématérialisée, je me suis retrouvé dans une lumière étrange, blanche et orange. Et elle est d'abord réapparue ici. La machine a englobé tout ce qu'il y avait dans un rayon de trois mètres autour d'elle...

Je n'avais pas prévu cela. Il semble qu'elle ait besoin de moins d'énergie, ou que j'ai fait une petite erreur dans mes calculs...

Et il y avait mon assistant le plus fidèle, ce cher Victor, qui s'est retrouvé dans le vide spatial. Je m'en veux, je me sens coupable de l'avoir, en quelque sorte, tué...

Mais enfin, l'expérience a réussi, la machine fonctionne !

J'ai alors reprogrammé la machine pour aller rejoindre une base de résistants, sur un planétoïde situé très loin de tout, aux limites du système solaire. Il n'est pas répertorié sur les cartes et son existence n'est connue que de rares initiés. C'était en fait ma destination initiale, que j'avais cachée à tout le monde.

Ces hommes sont les descendants de ceux qui se sont échappés lors de la grande révolution, et qui ont établi une base souterraine. Sachez juste qu'elle est loin, très loin de la terre.

La machine s'est rematérialisée, à l'endroit prévu, dans la base secrète.

Leur surprise a été de taille ! Tout d'abord morts de peur, ils voulaient me tuer, j'ai dû tout leur expliquer. Je leur ai donné des nouvelles de la terre, j'ai répondu à toutes leurs questions, qui étaient sans fin.

Ensuite, ils m'ont raconté quelque chose d'incroyable, qu'encore aujourd'hui je douterai si je ne l'avais pas vu moi-même... Ils sont observés et étudiés de loin par d'étranges appareils... Des engins en forme de soucoupes, qui les survolent sans cesse. Ils ne répondent à aucun message, et ne ressemblent en rien aux vaisseaux spatiaux Terriens...

Ces appareils ne semblent même pas avoir de système de propulsion apparent, la technologie qu'ils utilisent est inconnue.

Au début, ils ont fait décoller un petit appareil, un des rares qu'ils possédaient, pour s'approcher, pour découvrir quelque chose. Il n'est jamais revenu.

Les soucoupes sont pilotées par des extra-terrestres que les résistants appellent les Dows. Ils disent qu'ils pilotent et font voler leurs vaisseaux à l'aide de la pensée, qu'ils peuvent contrôler et tuer des gens à distance, grâce à un pouvoir télépathique qu'ils ne comprennent pas... Ils sont cruels, manipulateurs et très dangereux...

Ces gens vivent isolés, dans une terreur permanente, en manquant de tout. Si rien n'est fait, ils vont mourir à petit feu...

J'ai donc décidé de repartir sur la terre, de révéler l'existence incroyable d'une intelligence

extra-terrestre hostile et de cette base.

Un scientifique tel que moi, connu et respecté, serait forcément écouté. J'inventerai une histoire pour ne pas révéler l'existence de cette base secrète de rebelles.

J'ai reprogrammé la machine, après avoir enregistré les coordonnées spatiales de la terre, de mon laboratoire précisément... Puis, pendant une seconde, j'ai eu une vision fugace : j'ai vu un visage, un visage repoussant, sans nez, sans bouche, rond et gris, avec de grands yeux noirs en amande...

Lorsque je me suis réveillé, j'étais revenu en orbite autour de Neptune, avec autour de moi les débris du labo, le corps de ce pauvre Victor flottant à côté de moi, exactement d'où j'étais reparti la seconde fois !

Hélas, le câble était arraché, et le générateur électrique de la machine était manquant. Je ne repartirai plus jamais...

De plus, toutes les coordonnées spatiales enregistrées dans l'ordinateur de la machine ont été effacées...

Pour une raison inconnue, ces Dows ne voulaient pas que je revienne sur Terre vivant. Leur comportement est absurde, en effet pourquoi n'avoir tout simplement détruit la machine ?

Pourquoi m'avoir gardé en vie ? Pour que je meure étouffé ?

Revenant sur ma décision de garder le secret, sachant que tout est terminé pour moi, j'ai décidé de raconter et d'enregistrer cette histoire...

J'ai allumé la balise de détresse, heureusement autonome, pour être retrouvé un jour, et pour que l'humanité, connaisse cette histoire, l'existence de ces créatures et de cette base secrète.

Le gouvernement mondial viendra peut-être en aide aux résistants, pour se faire pardonner d'avoir massacré leurs ancêtres...

Je vois que ma jauge d'air comprimée est presque à 0.

J'ai déjà du mal à respirer...

Adieu.»

Rendez-vous au 14.

104

Vous examinez la situation. Explorer, prélever des échantillons pour analyse, c'est bien. Mais est-ce cela qui vous aidera à retrouver la Terre ?

Si quelqu'un connaissait l'existence de cette planète et a griffonné ses coordonnées sur une feuille de papier, ces extraterrestres à tête de poulpe savent-ils quelque chose ?

Peut-être ont-ils un chef, avec qui on pourrait discuter ?

Discuter... Comment établir la communication, et parvenir à se faire comprendre d'eux ? Si tant est qu'il ne soient pas trop effrayés, et ne tentent pas de vous tuer sur-le-champ, où s'enfuient en courant ?

C'est l'informaticien qui vous aide à trouver la solution :

- Capitaine ! Activez l'amplificateur sonore et braquez-le sur le village, et tentons de capter une conversation ! Ils doivent bien parler, non ? Assisté de l'ordinateur central, peut-être arriverai-je à analyser quelques phonèmes, et établir un protocole de communication ? Ce sera rudimentaire, mais avec de la chance...

- Bonne idée ! lui répondez-vous. Vous ordonnez à l'ordinateur central d'allumer le dispositif. Vous le braquez sur une hutte, celle où est rentrée l'indigène de tout-à-l'heure, et entendez immédiatement une suite de sons, mélange de cris gutturaux et de claquements.

L'informaticien se met immédiatement au travail, il configure son interface, et se met au travail.

Aidé de la formidable puissance de calcul de l'ordinateur principal du vaisseau, et de sa mémoire de titane qui connaît toutes les langues humaines, au bout de quelques instants il trouve quelques similitudes...

- On dirait du Swali... Avec du chinois... Du mandarin exactement... Mais je ne comprends pas leurs cris, ni leur ponctuation... Quant à la structure grammaticale, elle est complètement hermétique...

Au bout d'une heure, Il vous avertit :

- Ça y est, j'ai pu décrypter quelques mots...

- Très bien, informaticien ! Bien joué ! Voilà ce qu'on va faire : Vous restez ici, continuer votre travail, et vous restez en permanence en communication radio avec moi ! Vous me traduisez ce que vous pourrez, et vous traduisez aussi ce que je vais dire ! De cette façon, je pourrai me faire comprendre quand je rencontrerai une de ces créatures.

- Bien reçu Capitaine ! Mais n'employez de termes compliqués, ou je ne pourrai pas les traduire ! Je dois vous avertir aussi qu'il y a un risque pour que ce ne soit pas du tout ça... On est quand même très loin de la terre !

Le médecin veut absolument venir avec vous. L'occasion pour lui est trop belle, et il commence à remplir une petite mallette avec des éprouvettes et des appareils d'analyse. Vous décidez de laisser le tireur à son poste, il vous préviendra s'il détecte quelque chose de louche, et pourra défendre le vaisseau.

Le médecin vous avertit qu'il va rester aux alentours, pour effectuer des prélèvements.

Comme vous n'avez aucune envie d'explorer seul une planète inconnue, vous décidez d'emmener le mécano avec vous, même si il est encore moins rassuré que vous.

Vous revêtez votre casque, mais laissez fermée la visière, car même si l'air est respirable, il peut contenir des micro-organismes pathogènes pour l'homme... Vous utiliserez le filtre à air du casque.

Vous pénétrez dans le sas, accompagné du médecin et du mécano si vous avez choisi qu'il vous suive, faites descendre la passerelle, et ouvrez le sas.

Vous faites quelques pas, et marchez sur l'herbe. La molle consistance du sol et la gravité font que votre démarche est mal assurée.

Vous vous éloignez du vaisseau de quelques pas. La lumière, jaunâtre, donne au lieu une ambiance bizarre.

Vers quelle direction voulez-vous aller ?

Le nord, vers le marais ? Allez au 39.

L'ouest, vers les rochers ? Allez au 70.

L'est, vers la forêt ? Allez au 31.

Le sud, vers le village ? Allez au 48.

105

Vous faites un léger saut, qui vous permet de mettre vos pieds sur le mur derrière vous, et vous détendez brusquement les jambes. Vous arrivez sur les deux hommes à toute vitesse, en vous protégeant la tête de vos bras repliés, mais ils ont bougé d'un mètre au même moment. Vous avez mal calculé votre coup, et vous percutez le mur de plein fouet.

Vous perdez 4 points de SANTE.

A moitié étourdi, vous vous retournez, et constatez que les deux hommes, conscient de ce que vous avez fait et de ce qui vous est arrivé, ce sont lâchés mutuellement.

Vous les invectivez, furieux :

- Votre comportement, à tous les deux, n'est pas digne de la force spatiale ! C'est inadmissible !

Au prochain débordement, je vous mets aux arrêts ! Je vous enferme dans votre cabine ! Et je ferai un rapport salé, c'est moi qui vous le dit ! Vous savez ce que ça signifie ? Qu'au retour sur Terre, vous serez jugés !

Tous deux baissent le regard, honteux. Ils bredouillent des excuses à demie-voix. Bien sûr qu'ils savent ce que cela signifie. Les tribunaux militaires spatiaux ne plaisantent pas, surtout pas dans le contexte d'une mission spéciale... Ils les feront décapiter à coup sûr.

Du coup, ils sont calmés, et partent dans leurs quartiers.

Content d'avoir rétabli la situation, vous vous rendez au 100.

106

Au bout de quelques heures d'attente, vous arrivez à proximité de l'immense planète. Elle est énorme, majestueuse, son disque d'un bleu turquoise irréel emplît progressivement l'écran central. Ses anneaux, aux couleurs magnifiques, se détachent sur son ciel opaque strié de lignes noires.

Le signal se fait plus clair, et l'ordinateur principal est à même de préciser sa position. La balise, et selon toute vraisemblance la machine, est en orbite circulaire assez large autour de Neptune.

Sa trajectoire circulaire est stable, et c'est un véritable miracle qu'elle ne soit pas fait envoyer promener dans le vide par effet de fronde, ou qu'elle n'ait pas plongé dans les couches de la géante gazeuse en s'enflammant.

Vous êtes bientôt arrivé sur l'objectif, et vous décidez de placer le vaisseau en orbite circulaire, en calant l'appareil sur la même trajectoire du petit objet ; ainsi vous pourrez l'intercepter plus facilement.

L'équipage et vous-même êtes fébriles, la suite va déterminer le fin de votre mission.

Au bout de quelques minutes, qui vous paraissent des heures, enfin vous apercevez un petit objet, ou plutôt plusieurs, et décidez de zoomer dessus.

Ce qui apparaît sur l'écran de contrôle est plutôt inhabituel, et l'équipage et vous-même, interloqués, tous regardez l'étrange assemblage.

Il y a tout d'abord une espèce de cage, faite d'un mélange hétéroclite de grillage, de tubes de différents métaux et couleurs, à laquelle sont rattachés quelques câbles, flottant autour d'elle, qui s'agitent lentement, désordonnés.

A l'intérieur de la cage est assis un homme, en combinaison blanche, épaisse, qui semble venir tout droits des films anciens sur l'exploration spatiale. La silhouette est immobile, installée sur un large fauteuil.

Autour de la cage, accompagnant celle-ci dans le vide, flottent des éléments disparates, on voit des câbles, des fils, des petites cuves et des bouts de tuyaux... Ainsi qu'un cadavre, environné de petites sphères rouges, jaunes et vertes qui font comme des perles. Du sang et des liquides organiques.

C'est un autre homme, mais lui n'avait pas de combinaison. Il portait un pantalon de tissu, et une blouse blanche. Son visage et ses mains sont déformés, gonflés comme ceux d'un noyé et aussi blancs que sa blouse. Son dos est blanc et luisant, comme congelé.

Ses yeux ont disparus, éclatés, ne laissant que des traces blanches en forme

d'étoiles autour de ses orbites noires... autre détail horrible et immonde, de sa bouche grande ouverte lui sort un morceau d'intestin, qui lui fait comme une boucle rouge et violacée.

Vous examinez la scène, et êtes presque pris d'un malaise, d'un violent vertige. La présence d'un cadavre flottant dans le vide, aux alentours de cet amas de bric et de broc, sans combinaison, a quelque chose de choquant, voire d'indécent.

Seul le médecin, sans doute habitué à contempler ce genre de choses affreuses, reste stoïque.

Vous êtes à ce moment pris d'une violente nausée, jeune et peu habitué que vous êtes à la vue d'une telle boucherie.

Testez votre capacité à ne pas vomir, qui est de 9.

Si vous réussissez, allez au 58.

Si vous échouez, allez au 69.

107

Vous faites quelques pas dans la salle, en vous approchant de la boule de métal enchâssée dans le mur.

Soudain, vous percevez une légère vibration provenant du sol.

Testez vos réflexes. Faites un test de capacité d'une difficulté de 9.

Si vous réussissez, rendez-vous au 63.

En cas d'échec, allez au 110.

108

Le tunnel, à cet endroit, se divise en 3 voies.

Dans de telles conditions et dans un environnement aussi inconnu, et qui que vous ayez choisi pour vous accompagner, vous vous refusez formellement à séparer votre groupe, si groupe il y a.

Vous pouvez prendre le couloir de gauche, en allant au 28, prendre le couloir de droite, en allant au 40, ou continuer tout droit en allant au 2.

Vous pouvez également revenir sur vos pas en retournant au 35.

109

Vous suivez la trajectoire du missile grâce au radar de bord, et en gros plan sur votre écran, vous voyez l'image de l'objet, qui virevolte à grande vitesse dans le vide.

Malheureusement le missile explose prématurément.

L'immense boule de feu qui est créée alors rase le cylindre, qui s'en sort de peu, toujours en virevoltant.

Damnation !

En surveillant votre radar et le gros plan de l'objet inconnu, vous vous apercevez d'un phénomène inattendu :

Plusieurs objets, plus petits, sortent de l'avant du cigare géant.

Votre observation visuelle est confirmée par l'ordinateur principal.

Ces objets, en formes de soucoupes d'à peu près dix mètres de diamètre, sont au nombre de sept. Ils se mettent rapidement en formation triangulaire, et foncent sur le Powered Voyager à toute vitesse !

Ils sont d'ailleurs beaucoup plus rapides, et ne tarderont pas à être sur vous. La fuite, pour l'instant est impossible.

Vous passez immédiatement en pilotage manuel, et demandez au tireur de les cibler en priorité.

C'est alors qu'un rayon de couleur rouge, tiré par une des soucoupes, arrive sur le Powered Voyager !

Heureusement que vous avez des réflexes acérés, et que vous vous attendiez plus ou moins à cela !

Testez votre capacité à esquiver le tir en pilotage manuel, qui est ici de 11.

Si vous réussissez, allez au 50.

Si vous échouez, allez au 18.

110

Le sol s'ouvre soudainement sous vos pieds ! Vous n'avez pas eu le temps de réagir, et faites une chute de quelques mètres dans une fosse noire.

Vous ressentez une terrible douleur, avant de réaliser ce qui vous arrive.

Malheureusement pour vous, le fond de cette fosse est garni de haut pieux acérés, faits du même mineral que tout le reste.

Empalé, vous entendez les râles d'agonie de vos compagnons dans votre radio, victimes du même sort funeste que vous, avant de sombrer dans la mort.

Votre aventure est terminée.

111

Vous déclinez son invitation. Il en a l'air très peiné, car il vient de se faire découvrir, qui plus est par l'armée de la fédération Terrienne !

Peut-être n'est-il pas tout à fait clair, et a des choses à cacher ?

Peut-être fait-il partie du réseau de la résistance ?

Vous pouvez encore changer d'avis, en acceptant finalement d'atterrir, après mûres réflexions, en vous rendant au 92,

Si vous refusez, rentrez de nouvelles coordonnées dans la machine et rendez-vous au paragraphe correspondant.

6.14.17.2.3.3 ? Allez au 47.

10.15.15.37. ? Allez au 77.

6.6.6.97 ? Allez au 115.

112

Vous décidez de rester encore quelques heures, de prendre une petite collation et de vous reposer un peu, avant de repartir.

Frédic vous a transféré des nouvelles coordonnées.

De plus, une petite cérémonie est donnée en l'honneur de votre départ. Des créatures reptiliennes forment une haie autour de votre petit groupe. Elles sont vêtues de toges rouge, jaunes, oranges, avec de lourds pendentifs de métal, elles tiennent des encensoirs qui dégagent une fumée jaune et odorante. L'air est empli de senteurs bigarrées, fortes et suaves.

Vous n'en jurerez pas, mais il vous semble que Frédéric a les larmes aux yeux...

Cet homme, bien qu'hérétique, est bon ! Il vous a accordé une confiance presque aveugle, et vous a fourni le moyen de retourner sur Terre, ou dans sa banlieue proche. Vous allez pouvoir rentrer, votre mission accomplie !

Tout votre équipage semble heureux, et lui serre chaleureusement la main, même le tireur, pour qui Frédéric n'est pourtant qu'un parjure, un traître.

Vous lui dites bien qu'une fois la passerelle refermée, lui et ses 'amis' devront s'éloigner et se mettre rapidement à l'abri, s'ils ne veulent pas finir grillés par le plasma qui entourera la coque.

Sur ce, tout l'équipage pénètre dans le vaisseau, et rejoint son poste.

Vous interpellez l'ordinateur principal :

- Lancement de la procédure de décollage !

Comme à son habitude, l'ordinateur énumère toutes les étapes de déclenchement

des divers dispositifs.

L'écran central circulaire s'éteint, n'affichant plus que les données des divers instruments, et le vaisseau s'élève.

Après quelques minutes, les dispositifs de croisière atmosphériques s'arrêtent, l'écran se rallume, révélant la splendeur de cette petite planète verte. Ça y est, vous êtes en orbite !

Rendez-vous au 49.

113

Vous suivez la trajectoire du missile grâce au radar de bord, et en gros plan sur votre écran, vous voyez l'image de l'objet, qui virevolte à grande vitesse dans le vide. Un rayon rouge sort de l'avant du gigantesque vaisseau ennemi et touche le missile, qui explose prématurément.

L'immense boule de feu qui est créée alors rase le cylindre, qui s'en sort de peu, toujours en virevoltant.

Damnation ! Cet adversaire est plus coriace que vous ne le pensiez !

Vu la portée et la précision de son tir, il est illusoire de penser à vous rapprocher assez de lui pour utiliser le laser à impulsion. Il vous descendra bien avant.

Alors que vous en étiez à ces réflexions, en surveillant votre radar et le gros plan de l'objet inconnu, vous vous apercevez d'un phénomène inattendu :

Plusieurs objets, plus petits, sortent de l'avant du cigare géant.

Votre observation visuelle est confirmée par l'ordinateur principal.

Ces objets, en formes de soucoupes d'à peu près dix mètres de diamètre, sont au nombre de sept. Ils se mettent rapidement en formation triangulaire, et foncent sur le Powered Voyager à toute vitesse !

Ils sont d'ailleurs beaucoup plus rapides, et ne tarderont pas à être sur vous. La fuite, pour l'instant, est impossible.

Vous passez immédiatement en pilotage manuel, et demandez au tireur de les cibler en priorité.

C'est alors qu'un rayon de couleur rouge, tiré par une des soucoupes, arrive sur le Powered Voyager !

Heureusement que vous avez des réflexes acérés, et que vous vous attendiez plus ou moins à cela !

Testez votre capacité à esquiver le tir en pilotage manuel, qui est ici de 11.

Si vous réussissez, allez au 50.

Si vous échouez, allez au 18.

114

Suite à ce petit incident, tout le monde se détend, et reprend ses activités. Les heures et les jours passent, et plus rien ne vient rompre la monotonie du voyage. De temps à autres, l'ordinateur principal déclenche le laser à impulsion automatiquement, pour détruire quelques astéroïdes et autres corps célestes trop petits pour être détectés avant, et dont la trajectoire pourrait les amener trop près du vaisseau. De même, il intercepte parfois quelques communications lointaines, quelques signaux provenant de bases, de mines, de cargos spatiaux, qui se sont perdus dans l'immensité du vide et des ténèbres.

Un beau jour, il intercepte un signal différent, étrange. Bien que toujours émis par ondes gravitationnelles, il n'est pas construit selon les protocoles de la fédération spatiale Terrienne.

Vous le faites immédiatement analyser par l'informaticien, assisté de l'ordinateur principal.

Pas la peine d'effectuer de test de capacité sur ce coup-là, il a tout son temps, et trouve rapidement la solution.

Pour lui, il n'ya aucun doute, Il s'agit bien d'un signal émanant d'une balise de détresse, bricolée à la main, certes, mais d'une balise de détresse.

D'ailleurs, un petit disque bleu sur lequel vous zoomer vous confirme ces informations : il s'agit bien de Neptune.

Vous arrivez à destination !
Rendez-vous au 106.

115

Une lueur blanchâtre envahit progressivement le vaisseau, devient de plus en plus lumineuse, jusqu'à vous éblouir violemment.

Elle s'arrête subitement. Vous réouvrez vos yeux éblouis, pour constater que quelque chose cloche.

Il y a quelque chose qui ne s'est pas bien passé.

L'habituelle lumière bleue et légère qui baigne le poste de commandement s'est changé en la lueur rouge, plus violente et agressive, du signal d'alarme. Sauf que le bruit du signal ne retentit pas.

Vous constatez que vous êtes toujours en apesanteur, mais tous les systèmes se sont éteints. Tous les instruments, les écrans, les pupitres, l'ordinateur principal lui-même, tout est noir et silencieux.

De plus, vous réalisez subitement que l'air est chargé d'une innommable puanteur, une odeur acre, forte que vous n'aviez jamais sentie auparavant...

Vous tentez de rallumer les instruments et l'ordinateur principal, sans succès. Même votre bracelet-communicateur ne fonctionne plus.

Vous commencez vraiment à paniquer.

Vous vous tournez vers les postes de votre équipage, et là, c'est une horreur, une frayeur sans nom qui vous submerge.

Là où vous aviez des hommes sanglés à leurs sièges, devant leurs pupitres respectifs, il n'y a plus que des cadavres, en voie de décomposition très avancée. Ce sont des squelettes où seuls subsistent de ci de là quelques lambeaux de chair pourrie. Voilà donc d'où provenait cette odeur !

La bouche bée, grande ouverte, choqué et tremblant, vous tentez de réfléchir... Aurai-ils vieillis d'un coup, et subi des effets relativistes ? Mais alors pourquoi pas vous ?

Êtes-vous mort, bloqué dans un de ces enfers comme dans de très anciennes légendes ?

La panique s'empare de vous. Vous vous désanglez, flottant dans les gaz putrides, manquant de vomir à chaque inspiration. Vous regardez dans le couloir principal, et apercevez une lueur mouvante provenant du sas, dont la porte est ouverte. Des flammes ?

A ce stade, si vous décidez de vous suicider, ce qui peut se comprendre, allez au 13.

Si vous décidez d'aller voir ce qui se passe dans le sas en flottant, allez au 33.

116

Quels chiffres allez-vous rentrer dans son interface ?

10.15.15.36.2 ? Allez au 77.

6.6.6.97 ? Allez au 115.

Peut-être avez-vous assez d'éléments pour tenter d'autres coordonnées, qui ne figuraient pas sur le bout de papier ? Dans ce cas, suivez la méthode habituelle, additionnez les chiffres en votre possession, et rendez-vous au paragraphe correspondant.

Si vous tombez sur un paragraphe qui vous semble incohérent et ne cadre pas avec la suite de l'aventure, c'est que vous vous êtes trompé, dans ce cas, la machine ne fonctionnera tout simplement pas, et vous reviendrez ici.

117

L'astéroïde s'est rapproché dangereusement du vaisseau. Vous commencez à sentir sa gravité, qui vous tire vers l'avant.

Le laser à impulsion se déclenche, touche l'astéroïde, mais ne fait rien d'autre que de dessiner une grande trainée noire sur un tiers de sa surface.

Le bout de l'astéroïde percute violemment le nez du vaisseau et le pulvérise. Tout ce qui trouve à l'intérieur du vaisseau est aspiré violemment par le vide cosmique. Vous vous retrouvez dans les ténèbres, sans casque sur votre combinaison environnementale pour vous protéger. Tandis que votre sang se met à bouillir, vous voyez le reste du vaisseau se briser en divers morceaux. Rapidement, vos yeux éclatent, votre peau se met à geler. Votre douleur est intense, mais brève : vous perdez connaissance. Votre aventure est terminée.

118

Vous rejoignez votre cabine en vous agrippant aux barreaux du couloir latéral. La porte se ferme, et vous vous déshabillez. Vous laissez vos sous-vêtements et votre combinaison flotter en boule dans la cabine. Après une rapide toilette, vous vous glissez dans le sac vertical, et vous vous sanglez.

Vous fermez les yeux et pensez à cette mission. Pour l'instant, tout se passe très bien. Les membres de l'équipage ont l'air tous assez compétents. Pour l'instant ils s'entendent plutôt bien.

Éreinté, vous ne tardez pas à vous endormir profondément, d'un sommeil sans rêves... Pour preuve, vous ne ressentez même pas la petite piqûre du module pharmacologique. Bon repos, et faites de beaux rêves...

Lorsque vous vous réveillerez, vous irez au 88.

119

- Tireur ! Calcul de la trajectoire d'un missile à déclencher en orbite basse, au dessus de la citadelle ! Et attention à ce que le vaisseau soit suffisamment éloigné !

Le tireur semble courroucé, mais s'exécute. A votre avis, il aurait bien aimé trahir Frédéric... Mais pour l'instant, il est bien obligé d'obéir à vos ordres. De toute façon, vous ne vous faites pas d'illusions, une fois sur la Terre, il racontera tout ce qu'il sait, et les chercheurs du gouvernement mondial ne mettront pas longtemps à retrouver cette petite planète verte. Bah ! Vous n'irez sûrement pas vous mettre en travers de leur chemin. Après tout, si vous avez sympathisé avec un opposant, c'est que vous y étiez obligé, non ?

Car sans cela, vous n'auriez sans doute jamais pu rentrer sur Terre, avec la machine du professeur !

De plus, vous leur ramenez la position exacte de la plus ancienne base rebelle ! Le fief historique des terroristes ! Nul ne pourra vous taxer de trahison.

- Missile, prêt !

- Alors, feu !

Et la traînée bleue apparaît, coupant l'espace en deux, sa trajectoire incurvée suivant quelques secondes la courbure de la planète.

Puis c'est l'explosion, énorme boule de feu d'enfer jaune, blanche et rouge, aveuglante, plus claire et plus lumineuse que le soleil lui-même.

Elle disparaît progressivement en s'effilochant, formant une chevelure rouge, qui s'étire comme des anneaux autour de la planète, et se fond dans le vide.

Vous avez respecté votre part du marché. Bravo !

L'explosion atomique a brouillé les communications radios, aussi vous n'attendez pas un éventuel message de votre «nouvel ami».

Vous ordonnez au mécano, qui vous regardait d'une façon gênante, de rentrer les nouvelles coordonnées obtenues dans la machine, puis de l'actionner.
Rendez-vous au 120.

120

Il y a tout d'abord une grande lueur blanche, comme à l'accoutumé, et tout redevient subitement normal.

On peut dire que vous commencez à vous habituer à ce mode de transport, vous ne ressentez même plus la moindre nausée. Quelle fantastique machine, tout de même...

Un coup d'œil sur l'écran central et sur les instruments de bords vous indique que vous êtes à présent dans l'espace profond, en orbite autour d'un planetoïde, une petite astre froide de forme ronde. Un astéroïde, constellé de petits cratères. Sur la droite, les instruments gravitationnels détectent deux autres objets, en orbite autour d'une petite planète rouge.

Au loin, vous distinguez une étoile plus brillante que les autres. Serait-ce le soleil ?

- Ordinateur principal ! Position !

Et vous sentez dans l'ambiance comme une attente, tout l'équipage est aux aguets, attendant la réponse de l'ordinateur.

- « Position : en orbite autour du satellite nature de pluton Nix. Système solaire. Distance : 36.54 Unité astronomiques de la terre. »

Nix ? Mais alors les deux autres satellites doivent être Charon, et Hydra.
Vous êtes revenus dans le système solaire ! En poussant les accélérateurs à fond, vous ne devriez plus être qu'à une centaine de jours de la Terre !

En aucun cas vous ne rallumeriez la machine du professeur Zlapotek, pour encore vous retrouver perdus et isolés à l'autre bout de la galaxie !

- Nombreux signaux radios d'ondes différentes détectées. Cryptage complexe.

Source : surface de Nix.

Vous réfléchissez. C'est le médecin qui vous dit alors:

- Nous n'avons pas de base ici, ni de mine, ni d'usine de transformation ou quoi que ce soit. Cela doit être la base secrète souterraine des résistants !

Toujours en orbite basse autour de Nix, après quelques révolutions, vous constatez que vous avez beau scruter toute la surface, qui est pourtant assez petite, il n'y a aucune trace de construction ni d'engins.

De plus, si loin d'une étoile, la température de ce sol doit être proche du zéro absolu, comment font-ils pour survivre ici ? Il n'y a aucune trace d'activité volcanique, et encore moins de géothermie. Pas d'atmosphère non plus, pas d'effets de marées...

- Ordinateur ! Détection de formes de vie en sous-sol !

- « Analyse : OK. Pas de forme de vies détectées. »

Bon bon bon... Les résistants sont morts ? Déjà ?

Peut-être pensiez-vous leur venir en aide avant, ou bien les détruire vous-même ?

De toute façon, vous transmettez la position de la base aux autorités, ils viendront sûrement explorer eux-mêmes et faire les investigations qu'ils jugeront utiles.

L'informaticien prend la parole :

- Nous devrions analyser les messages radios ! Mais le décryptage me prendra des heures !

Mais vous ne désirez pas rester dans le coin. La dernière fois, vous avez été agressé par un gigantesque appareil inconnu, crachant des hordes d'appareils hostiles, plus rapide que le dernier cri des vaisseaux de guerre de la fédération spatiale Terrienne, et cela vous a valu d'errer dans la galaxie dans la crainte de ne plus revoir la terre.

Vous avez des enregistrements de choses étranges que vous avez vues, des symboles d'une espèce intelligente inconnue, et supérieure technologiquement à l'homme.

Vous avez conservé, au fond de votre poche, le petit papier griffonné de chiffres, vous avez aussi conservé en mémoire les coordonnées spatiales.

Vous décidez donc de demander à l'ordinateur d'enregistrer au plus vite le maximum de message radios, et de mettre le cap la Terre, à vitesse de croisière maximum.

Vous demandez au mécano de débrancher la machine du générateur, de façon à

garder le maximum de vitesse disponible.

Il s'exécute de bonne grâce, et rapidement, le Powered Voyager file à toute vitesse vers la Terre, à plusieurs milliers de kilomètres par seconde...

Tout l'équipage en profite pour se reposer, réfléchir sur tout cela et sur ce qu'il s'est passé...

Au bout de quelques jours, l'informaticien parvient à décoder un message radio sonore :

- « Ici base alpha... Nous sommes les descendants des opposants au régime du gouvernement mondial... Les soucoupes ennemies se posent... Nous connaissons bien le sort qui nous est réservé... Ils vont séparer nos esprits de nos corps... Nos corps vont mourir, mais ils vont conserver nos esprits dans des petites boîtes... Pour nous torturer psychologiquement, dans des ténèbres infinies, privés de nos sens pour l'éternité... Ils nous l'ont dit en rêve, pour mieux nous faire peur, nous faire sombrer dans l'effroi. Certains pensent que c'est pour mieux connaître les humains, pour attaquer la terre... Où par simple cruauté... D'autres disent que de toutes façons, ils sont déjà sur Terre, cachés dans des petites bases sous-marines depuis des centaines d'années... Peut-être ont-ils même passés des accords secrets avec le maître du monde... Nous avons des nouvelles de la Terre, transmises par d'autres résistants... Les autorités sont restées sourdes à nos appels de détresse...

Tous nos appareils ont été détruits, nos systèmes de défense aussi. Leurs soucoupes peuvent désormais se poser. Aujourd'hui, l'une d'elle l'a fait, et j'ai vu deux de mes amis tomber comme ça, devant moi, dans le couloir, raides morts. Les survivants, aujourd'hui, ont décidé de couper les systèmes d'alimentation de la base. Plutôt mourir gelés que de finir comme ça... On a juste laissé un petit générateur sur un vieux système de communication, qui balance en boucle ce message...

Je me demande bien pourquoi, au juste... prévenir la Terre ?

On a vécu comme des rats, dans la peur et la panique, dans le froid et la famine, depuis que nous sommes nés. Nous allons tous mourir sans même savoir pourquoi. Ou peut-être est-ce pour la Terre, que nous n'avons jamais vue, pour les autres hommes, qui ne nous ont jamais aidés... »

Fin de l'enregistrement radio.

L'équipage et vous même, sanglés au fond de vos sièges dans la salle des commandes, vous regardez, un drôle de lueur dans les yeux, mélange de tristesse et de frayeur.

L'informaticien refuse d'analyser les autres messages radios, décidant de remettre ce travail à plus tard, ou de l'abandonner aux autorités. Vous pourriez l'y forcer, mais vous n'en faites rien.

A partir de cet instant, vous dormez très peu au cours de votre voyage, surveillant sans cesse vos instruments pour voir si un gros appareil en forme de cigare n'est pas tapi dans l'ombre du vide cosmique, Vous attendant pour vous détruire, ou pire encore...

L'équipage n'a même plus le cœur à jouer, ou à plaisanter.

Aussi, Vous ressentez un immense soulagement lorsque vous détectez, un peu au delà de l'orbite de Neptune, là où tout a vraiment commencé, une petite flotte de chasseurs rapides spatiaux de la fédération Terrienne.

Vous vous identifiez rapidement, et ils se proposent de vous accompagner, tout d'abord sur la base militaire de Io, où là vous pourrez prendre un peu de repos, faire réviser votre vaisseau, remettre la machine et toutes vos informations au colonel Isham, qui se trouverait déjà sur place.

Malgré toutes ces péripéties, votre mission est un succès, et vous ne doutez pas que vous récolterez les honneurs qui vous ont dûs, peut-être même recevoir les félicitations du ministre mondial de l'espace lui-même pour avoir ramené la machine et ses secrets, plus d'autres informations, ce qui serait pur pour vous un immense bonheur...

Ainsi s'achève le 1er épisode intitulé 'Le fléau du cosmos' de la saga 'Les templiers du vide'.