

L'ÉTOILE POURPRE

Caithness



Tessambre Tanislava est l'une des plus réputées et des plus talentueuses mercenaires de la Voie Lactée. Un commanditaire mystérieux lui offre une somme astronomique pour qu'elle lui rapporte une arme top secrète. Pour ce faire, elle va devoir s'introduire dans un endroit aussi légendaire que mystérieux, symbole de la toute puissance militaire des humains qui permet de mettre fin à la deuxième guerre stellaire : l'Étoile Pourpre.

VOUS êtes Tessambre Tanislava. Vous avez un mois pour parfaire votre entraînement et entrer dans un des endroits les mieux gardés de la galaxie. Si vous réussissez cet exploit, non seulement vous serez riche, mais vous pourriez bien devenir une légende vivante.

L'Étoile Pourpre

Caïthness

*Va où tu veux,
meurs où tu dois.*

Texte

©2025 Caïthness

Licence Creative Commons (BY NC ND)

Paternité + Pas d'Utilisation Commerciale + Pas de Modifications

Couverture

Jean "Möbius" Giraud

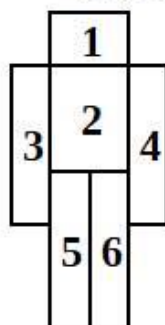
©1999 Les Humanoïdes Associés

Tous droits réservés

L'ÉTOILE POURPRE

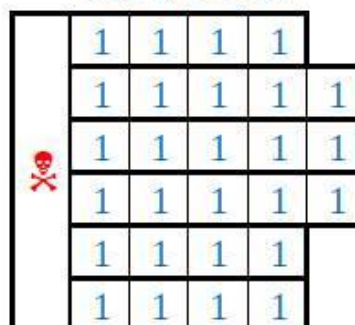
FICHE DE PERSONNAGE

Localisations



- 1 Tête
- 2 Torse
- 3 Bras Gauche
- 4 Bras Droit
- 5 Jambe Gauche
- 6 Jambe Droite

Armure



Systèmes de Défense

Nom	Effet	Qté
Bouclier	Annule les dégâts sur une localisation	2
Défecteur	Dévie les dégâts vers une autre localisation	2

Objet

Nom	Effet	Qté

Codes & Renvois

Section	Valeur à ajouter
[§]	0
{§}	0

FEUILLE DE COMBAT

Combat 1

Bouclier		
Défecteur		

Combat 2

Bouclier		
Défecteur		

Combat 3

Bouclier		
Défecteur		

Combat 4

Bouclier		
Défecteur		

Combat 5

Bouclier		
Défecteur		

Combat 6

Bouclier		
Défecteur		

Combat 7

Bouclier		
Défecteur		

Combat 8

Bouclier		
Défecteur		

Combat 9

Bouclier		
Défecteur		

La Fin des Vacances

Cela fait trois semaines que vous vous languissez sur les plages de cristal de Sirius Secundus, la plus chère des planètes paradis du bras d'Orion. Trois longues semaines d'interminables séances de bronzage et de baignades sous la magnifique géante bleue. En dehors de cette débauche de farniente, votre principale activité s'est limitée à enchaîner les plaisirs de la chair avec vos deux esclaves homo-félidés — loués à un tarif prohibitif, il faut bien l'admettre.

Bercée par les ressacs de l'océan vert, vous vous abandonnez aux caresses doucereuses du pelage angora entre vos cuisses musclées. Votre gémissement indécent accueille la nuit tombante, alors que la brise venant des falaises d'émeraude tente désespérément d'évaporer la sueur qui dégouline littéralement le long de votre peau ébène.

Soudain, un message ultra-prioritaire interrompt votre extase. Le rugissement de frustration que vous émettez dresse les oreilles de vos compagnons. D'un coup de paupières, vous activez l'opacification de vos info-lentilles. L'image d'un altaran tricéphale s'affiche sur vos rétines. Le souvenir de l'odeur corporelle de cette race vous revient immédiatement en tête. Vous vous félicitez d'avoir affaire à lui en distanciel. À part ces considérations exobiologiques originales, il vous est totalement inconnu. Sa voix fluette résonne dans votre oreille interne.

— Miss Tanislaya, je m'appelle Aldereïdh Swenhild d'Aldébaran, collectionneur d'armes... D'armes de destruction massive plus précisément.

Vous vous contentez d'une réponse laconique :

— Enchantée.

— Je souhaite me procurer les schémas du dernier modèle en cours de conception des industries Reklipat. La localisation du centre de recherche m'ayant été confirmée récemment, il ne me reste plus qu'à trouver une personne efficace pour me livrer ce futur bijou de technologie.

Vous ne pipez mot. Après quelques secondes de silence, l'extra-terrestre reprend son monologue.

— Vous serez exposée au niveau de confidentialité maximum de la firme la plus inventive de la galaxie... Et extrêmement dangereuse lorsqu'il s'agit de protéger ses secrets. Par conséquent, la prime se monte à un milliard de Zlykas, payé à la livraison. Un compte spécial sans plafond vous sera alloué pour vos frais avec justificatifs.

Un milliard de Zlykas, c'est un choc ! Votre précédent contrat vous en avait rapporté cent millions pour deux semaines d'espionnage dans une station de recherche expérimentale logée entre deux pulsars ; et voilà qu'on vous propose dix fois cette somme pour un simple vol à l'étalage ! Où est l'arnaque ?

Vous interprétez sa grimace comme une tentative de sourire. Votre silence l'incite à clore son exposé :

— Ah, j'oubliais. Pour ce faire, vous devrez vous introduire dans un lieu mythique sur lequel on dit beaucoup de bêtises, mais qui est bien réel : l'Étoile Pourpre. Cette offre n'est valable que pendant les quinze minutes suivant la fin de ce message. J'attends votre confirmation avec impatience.

Fin de communication.

* * *

L'Étoile Pourpre...

D'après vos souvenirs, il s'agissait d'une station militaire servant à l'entraînement de soldats d'élite lors de la deuxième guerre stellaire contre les Végans. Les troupes génétiquement modifiées avaient plongé au fond des océans de méthane afin de massacrer la caste dirigeante, mettant fin ainsi au conflit. Les rumeurs divergent sur le devenir de cette base après la guerre : destruction par des commandos végans, démantèlement pour coût d'entretien exorbitant, recyclage en camp de la mort pour prisonniers politiques — voire prison haute sécurité pour les criminels les plus dangereux. Et voilà qu'on vous annonce qu'il s'agit en fait d'un centre de recherche et développement appartenant au plus puissant consortium d'armes de la galaxie.

Une incursion dans les sous-réseaux vous confirme l'identité de votre commanditaire et sa collectionnite pour le moins originale. Sérieux et fiable. Sur un coup de tête, vous décidez d'écourter vos vacances et envoyez la confirmation. Cette mission s'annonce infiniment plus périlleuse que lucrative.

Vous vous extirpez avec précaution de vos deux amants ronronnant. L'un d'eux frotte son museau contre votre cuisse. Vous le gratifiez d'une caresse sous le menton tout en contemplant une dernière fois le lever des lunes doubles au-dessus des falaises cristallines.

L'épaisse corne de vos pieds vous protège la poussière de cristal brillante. L'eau tiède et huileuse vous repousse avec force. Vous vous immergez jusqu'à la poitrine en bandant vos muscles, puis basculez en arrière les bras écartés. Votre corps flotte au gré de la houle, tel un radeau à la dérive noirci par le soleil. Le regard perdu dans les constellations australes, vous cherchez vainement cette légendaire Étoile Pourpre.

— Où peux-tu bien te cacher ? murmurez-vous.

Une notification confirme la validation du contrat. Vous recevez aussi une valise virtuelle codée pour y stocker les informations, ainsi qu'un schéma approximatif de l'Étoile Pourpre — pas aussi précis que nécessaire, mais permettant d'élaborer une stratégie d'approche. Vos sens de l'improvisation et de l'adaptation en terrain ennemi seront une fois de plus mis à rude épreuve. Le lieu de rendez-vous pour la livraison se situe sur la dernière planète du système d'Aldébaran. Et enfin, la localisation de votre cible : bien cachée dans un champ d'astéroïdes gravitant autour d'une étoile naine quelconque — répertoriée avec un nom à rallonge comme seuls les astronomes savent le faire depuis la nuit des temps —, perdue à près de mille années-lumière au-dessus de l'équateur galactique.

Le système stellaire habité le plus proche, Deneb, appartient aux Chthoniens ; l'un des peuples les plus vindicatifs de la galaxie. Il vous faudra contourner leur territoire jusqu'à la frontière de la Théocratie Cassiopéenne. Pas de chance pour vous, c'est à l'autre bout du quadrant où vous êtes actuellement. La durée du trajet jusqu'à Cassiopea III prendra un bon mois. De là, votre vaisseau pourra franchir les quinze années-lumière restantes en moins d'une journée.

Tout en rejoignant la plage en quelques brasses, vous réservez une place pour votre vaisseau sur un transporteur de ligne hyper-spatial, traitez toutes les formalités administratives pour un départ en fin d'après-midi. Les pénalités d'annulation et les frais de préparation de votre vaisseau spatial dans un délai aussi court constituent une somme considérable. Une chance que vos frais ne soient ni plafonnés, ni inclus dans votre paiement. Des milliers de Zlykas aldébaris se déversent dans les diverses banques de Sirius. L'esclavagiste vous informe qu'il reprendra ses bêtes en fin de matinée. Vous vous pelotonnez auprès de vos deux partenaires pour une dernière nuit de volupté suivie d'une grasse matinée langoureuse.

Demain, ce sera le grand départ vers cette mystérieuse Étoile Pourpre, et la promesse d'une expédition mémorable avec un pactole conséquent à la clé...

En Route pour Cassiopée

Il faut cinq heures à votre vaisseau spatial pour rejoindre le transporteur hyper-ligne. Malgré un départ annoncé le lendemain, vous décidez après mure réflexion de ne pas y prendre de cabine. Vous consacrerez votre mois de voyage à un entraînement extrême : concentration, réflexes, visée, contre-attaque, résistance à la douleur... Vous ne tolérerez aucune erreur ni négligence, tant envers vous qu'envers votre matériel. Votre simulateur avale sans sourciller des dizaines de programmes de perfectionnement acheté à prix d'or, jusqu'à des logiciels militaires des troupes d'élites Centaurii obtenus grâce au zèle d'un de vos débiteurs dévoués. Les modifications apportées à votre équipement permettront de faire face à des situations extrêmes.

Règles

Pour réussir votre mission, vous aurez besoin de la Fiche de Personnage et de 3 dés à 6 faces (D6).

Armure et Localisation

Votre armure (voir le schéma sur la Feuille de Personnage) se compose de 6 parties principales numérotées de 1 à 6 (tête, torse, 2 bras et 2 jambes). Chacune d'entre elles possède des points d'armure (5 pour le torse et chaque bras, 4 pour la tête et chaque jambe) correspondant aux dégâts pouvant être encaissé.

La case  représente votre corps, elle est commune à toutes les localisations. Lorsque vous recevrez des dégâts, vous devrez cocher une case par dégât sur la localisation indiquée (de droite à gauche). Lorsque toutes les cases d'une localisation seront cochées, la case à cocher suivante sera la case . Si vous la cochez, vous mourrez et votre aventure prendra fin immédiatement.

Systèmes de Défense

Vous possédez deux systèmes de défense qui vous aideront lors des combats. Chaque système possède un maximum de 2 charges de batterie. Utiliser un système diminuera sa charge de 1 point. Lorsqu'un système n'aura plus de charges, vous ne pourrez plus l'utiliser lors du combat en cours.

Les systèmes de défense seront rechargés d'ici le prochain combat. Ils seront de nouveau disponibles pour du combat suivant. Par conséquent, vous ne pourrez pas économiser des charges afin de les cumuler pour un combat ultérieur.

1] Bouclier : annule tous les dégâts reçus sur une seule localisation.

2] Défecteur : dévie tous les dégâts reçus par une seule localisation vers une autre localisation unique de votre choix.

Si vous recevez des dégâts simultanément sur différentes localisations, le système de défense activé ne gèrera qu'une seule de ces localisations. Les autres localisations subiront les dégâts normalement.

Objet

Au cas où vous découvririez un objet lors de votre incursion, notez-le dans cette section, ainsi que son effet.

Codes et Renvois

Vous noterez dans cette table la valeur qui modifiera le numéro de renvoi lors de certains choix. Il y a deux types de numéros : les numéros entre crochets et les numéros entre accolades. Attention, cette codification n'est utilisée que lors des renvois dans le texte en fin de section ; les entêtes de sections ne seront pas affectées par cette typographie. Les valeurs initiales sont de zéro.

Si en fin de section, si vous rencontrez la mention « rendez-vous au **[8]** », vous devrez ajouter la valeur indiquée en face de **[§]**. Si elle est de **0**, vous irez au **8** ($8+0=8$) ; si elle est de **2**, par exemple, vous devrez alors vous rendre au **10** ($8+2=10$). Vous ferez de même pour les sections entre accolades **{§}**.

Les modifications de code sont indiquées au moyen d'opérateurs (ex : retranchez **4** au code **{§}**) ; par conséquent, le code pourra aussi être négatif selon les choix que vous ferez. Exemple : « Allez au **{35}** » avec un code **-4** dans la section **{§}** vous enverra au **31** ($35-4=31$).

Combats

Afin de simuler un combat rapide et mortel au laser, les tirs atteindront toujours leur but. Vous devrez juste gérer l'utilisation de vos systèmes de défense et l'application des dégâts. Le combat scénarisé se déroulera lors de la section en cours jusqu'à la fin de celle-ci. Les actions de combat seront égrenées dans le texte (*entre parenthèses et en italique*). Lorsque vous en rencontrerez une, stoppez votre lecture et résolvez l'action selon les modalités exposées ci-dessous.

Des fiches de combats sont disponibles pour décompter les charges utilisées lors de vos combats (cochez une case par charge utilisée). Par contre, l'état de l'armure étant permanent, vous utiliserez toujours le tableau de la Fiche de Personnage.

Il y a 4 types d'action de combat :

1] les tirs : si la mention est du genre (*essayez un tir*) ou (*essayez n tirs consécutifs*), vous subirez autant d'attaques qu'indiqué. Pour chacune d'entre elles, suivez la procédure suivante :

a) lancez 1D6 : cela indique la partie de votre armure qui sera touchée par le tir (1 dégât, sauf indication particulière).

b) choisissez si vous souhaitez utiliser un système. Si oui, cochez une case de la fiche de combat du système et appliquez le résultat ; sinon, cochez la case de la localisation indiquée par les dés.

c) reprenez au point a) pour chaque tir restant le cas échéant.

2] les salves : si la mention est du genre (*essuyez une salve de n tirs simultanés*) ou (*essuyez X salves de n tirs simultanés*), vous subirez autant de salves qu'indiqué. Une salve correspond à une attaque de plusieurs armes en même temps. Ce sont les attaques les plus dangereuses. Par conséquent, les dégâts s'appliquent simultanément. Pour chaque salve, la procédure est la suivante :

a) lancez nD6 (soit 1D6 par adversaire) : vous connaîtrez ainsi la ou les partie(s) votre armure qui seront touchée(s) par cette salve (1 dégât par tir, sauf indication particulière).

b) choisissez si vous souhaitez utiliser un système. Si oui, cochez une case de la fiche de combat du système et appliquez le résultat ; sinon, cochez les cases des localisations indiquées par les dés.

c) reprenez au point a) pour chaque salve restante le cas échéant.

3] systèmes spéciaux : certains adversaires utiliseront des systèmes spéciaux dont les effets seront indiqués par la mention "Spécial". Suivez juste les indications et appliquez-les.

4] actions particulières : certaines sections comporteront des instructions différentes de celles des règles de base expliquées ci-dessus. Dans ces cas-là, l'action de combat particulière supplantera les règles préétablies. Suivez juste les indications et appliquez-les.

Si vous êtes toujours vivante à la fin de la section, cela marquera la fin du combat. Vos systèmes de défense se rechargeront et seront disponibles pour la prochaine confrontation. Continuez votre aventure selon les modalités indiquées.

Entraînement au Combat

Prenez une fiche de personnage vierge et utilisez pour ce tutoriel la fiche de combat n°10.

Le dernier jour de votre voyage, vous activez l'hologramme de combat afin de tester votre matériel en situation. Dans la salle vide, un homme corpulent apparaît. Il est revêtu d'un treillis militaire et tient un pistolet laser dans sa main. L'affichage de l'environnement d'un stockage quelconque à peine terminé, il vous tire dessus en plongeant derrière une caisse (*essuyez un tir*).

(essuyez un tir) : lancez 1D6 et imaginons que le résultat soit 2. Vous devriez donc prendre un dégât au torse. Comme c'est une localisation avec le plus de points d'armure, vous décidez d'encaisser le coup. Cochez une case sur la localisation 2.

Vous ragez intérieurement de votre inattention tout en plongeant derrière une étagère. Vous senseurs indique le déplacement du soldat. Vous le contournez habilement pour le prendre à revers. Bingo ! Au moment où vous appuyez sur la détente, le corps disparaît. Un leurre ! Vous vous retournez instantanément, mais personne derrière vous. La rafale de tirs vient d'au-dessus de vous (*essuyez 2 tirs consécutifs à la tête*).

(essuyez 2 tirs consécutifs à la tête) : dans ce cas particulier, vous ne lancerez pas de dés, car la localisation est imposée par la situation. Disons que vous décidez d'utiliser votre bouclier pour le premier tir : cochez une case Bouclier dans la fiche de combat n°10. Par conséquent, ce premier tir ne fait pas de dégâts.

Deuxième tir : vous choisissez d'encaisser afin d'économiser vos systèmes de défense, donc cochez une case sur la localisation 1.

D'une roulade, vous vous mettez à couvert. Le choc lourd de ses bottes sur une caisse vous donne une idée de sa position. Vous vous relevez avec vélocité, puis courez avec un tir de barrage. Touché ! Il s'écroule, puis disparaît. Soudain, deux points apparaissent sur vos scanners. Prise en sandwich, vous effectuez un repli stratégique sous la double menace (*essuyez 2 salves de 2 tirs simultanés*).

(essuyez 2 salves de 2 tirs simultanés) : lancez 2D6 pour la première salve. Vous obtenez un double 1. Cela va considérablement affaiblir votre casque. Vous allez donc le préserver et utiliser un Déflecteur. Redirigez les dégâts sur le bras gauche : cochez une case Déflecteur dans la fiche de combat n°10 et cochez 2 cases sur la localisation 3.

Deuxième salve : lancez de nouveau 2D6 pour la seconde salve. Pas de chance, les dés font 3 et 4 (vos bras). C'est votre bras gauche qui est en danger maintenant, donc vous utilisez votre dernier bouclier en espérant que le combat finira bientôt. Cochez une case Bouclier dans la fiche de combat n°10 et une case dans la localisation 4.

Vous éliminez l'un d'entre eux rapidement pendant que le deuxième continue son agression (*essuyez 3 tirs consécutifs*).

(essuyez 3 tirs consécutifs) : le D6 pour le premier tir fait 3. Décidément... Vous n'avez pas de chance. Cochez 1 case dans la localisation 3. Vous relancez le D6 pour le deuxième tir qui fait 1. Serrez les dents et Cochez 1 case dans la localisation 1.

Pour le troisième tir, le dé fait encore 3. Vous utilisez votre dernière charge de déflecteur pour rediriger le dégât sur votre jambe gauche : cochez une case Déflecteur dans la fiche de combat n°10 et une case dans la localisation 5.

Votre riposte est mortelle ! Le dernier agresseur s'écroule, mort. Le décor virtuel s'efface, marquant la fin de l'entraînement. Vous êtes insatisfaite de cet essai. Même si vous avez abattu trois soldats, votre armure est en piteuse état. Sur le terrain, vous n'iriez pas loin. Vous décidez de revoir vos stratégies, modifiez les paramètres de la simulation, et lancez une nouvelle séance d'entraînement.

Fin des règles du jeu. Prenez une nouvelle fiche de personnage vierge et lancez-vous dans l'aventure.

L'Étoile Pourpre

Lorsque vous arrivez à la gare stellaire de Cassiopea IV, vos conditions physiques et psychologiques ont atteint leur optimum. Les ultimes vérifications faites, vous sortez votre vaisseau de la soute du croiseur, puis actionnez le pilote automatique. Vous vous accordez un petit somme pour passer les dernières heures de votre voyage.

Une injection de neurotransmetteurs vous tire de votre sommeil. La carte virtuelle du nuage d'Oort se déploie sur vos info-lentilles, puis zoome sur les coordonnées de votre cible. Vous devinez plus que vous ne voyez l'Étoile Pourpre dans le noir de l'espace : une ombre parmi les ombres qui efface les étoiles de sa forme déchiquetée. Votre vaisseau se dissimule dans la faille profonde d'un astéroïde avec l'orientation idoine. Votre armure équipée, vous vous allongez dans une mono-navette furtive. La voix désincarnée du pilote automatique prend le relais dès le scellage du cockpit :

— Activation du camouflage ! Largage dans 5 secondes... 4... 3... 2... 1...

— Zéro... Largage !

Le réacteur et le champ de confinement anti G s'activent simultanément. Vous ne sentez presque pas les cent gravités qui auraient dû vous transformer en jus de groseilles. Votre navette, effilée comme une aiguille, fuse entre les astéroïdes avec une précision chirurgicale. Le plan de votre commanditaire se calque sur l'image de la station, montrant deux approches possibles : soit par le quai d'approvisionnement, soit par...

Un formidable flash de lumière interrompt votre analyse ! Un astéroïde vient d'être désintégré à environ 50 000 klicks de votre position. De multiples points lumineux s'égayent près de la station. Vous n'en croyez pas vos yeux ! Une flottille de chasseurs jaillit de la station spatiale. Vous étiez censée être invisible à leur détecteur.

— Et merde ! pestez-vous.

Sur la carte virtuelle étalée devant vous, se déroule un balai des plus étrange : deux fuseaux écarlates fondent sur l'Étoile Pourpre. Leur trajectoire ressemble à la vôtre. Les défenseurs, représentés par une myriade de points bleus décrivent des arabesques compliquées et engagent le combat.

Vous supputez que cet Aldereïdh aurait bien pu orchestrer une attaque combinée. Vu qu'il vous a fourni les coordonnées, il lui était très facile d'estimer le moment où vous arriveriez. Si c'est le cas, cet extra-terrestre dispose de ressources égalant celle d'un petit système solaire. Vous admirez sa stratégie : avec plusieurs mercenaires, il augmente ses chances d'obtenir la technologie qu'il convoite.

La bataille fait rage. Votre camouflage vous procure un avantage considérable. Le quai d'approvisionnement, zone la plus éloignée du combat, reste votre meilleure option. L'habileté des autres pilotes force votre respect, même à deux contre une cinquantaine de chasseurs, ils se rapprochent dangereusement de l'ancienne station militaire.

À un bon millier de klicks du quai, vous faites faire demi-tour à votre navette pour ralentir. Les alarmes de proximité commencent à s'affoler. La carte tactique montre que la bataille va couper votre trajectoire. Vous vous préparez à combattre, car votre camouflage ne vous rend pas immatérielle pour autant. Toute collision avec un missile ou tir de laser révélera votre présence.

— Chasseur furtif, aidez-moi, j'ai dix chasseurs aux fesses ! déclare une voix féminine sur votre fréquence de sécurité.

Estomaquée, vous analysez la provenance de l'appel. Effectivement, un des vaisseaux agresseurs va passer devant vous dans vingt secondes avec sa cohorte de missiles et de faisceaux laser ennemi. Cette interpellation confirme que vous n'êtes pas la seule envoyée en mission. Vous réfléchissez aux conséquences à toute vitesse.

Si vous accédez à sa demande, vous révélez votre présence à la flotte ennemie tout en éradiquant une dizaine de vaisseaux d'un coup. Et cette mercenaire vous serait redevable au cas où vous la rencontriez plus tard et sous réserve que vous surviviez toutes les deux à la bataille. D'un autre côté, ne pas réagir vous permettra de continuer votre approche discrète et d'éviter de gaspiller vos munitions, car vous devrez repartir d'ici vivante. Et au cas où cette mercenaire se ferait éliminer, vous auriez une concurrente de moins à la course au milliard de Zlykas.

Plus que dix secondes. Des explosions naissent à quelques clics autour de vous et les tirs lasers se font plus nombreux.

— Hey, vous m'entendez ?

Cinq secondes... Prenez votre décision maintenant : aider la mercenaire au **16** ou garder le silence au **32**.

2

Sa tâche à peine terminée, vous la canardez en pleine tête. Elle accuse le coup, mais arrose la salle d'une onde de brouillage (*Spécial : vos systèmes défensifs seront inutilisables lors de ce combat*) ! Vos info-lentilles affichent un rideau de neige informatique.

— Salope, pestez-vous. Désactivation.

Vous bondissez dans son sillage tout en appliquant un tir de couverture. Elle saute jusqu'au plafond et vous rend la pareille (*essuyez 2 tirs consécutifs*). Vous vous mettez à couvert en plongeant sur le côté. Le tuyau sous lequel vous vous réfugiez, se fait trouser comme une passoire, lâche de grands jets de vapeurs aveuglants. Vous sortez de votre tanière comme un rat, mais elle vous attendait (*essuyez 2 tirs consécutifs*). Cette bougresse est maligne.

Vous contournez la centrale afin de lui couper toute retraite. Bingo ! Votre arme crache une rafale de faisceaux laser au moment où elle tend le bras vers l'interrupteur. Bras sectionné. Elle riposte par réflexe (*essuyez un tir*), mais vous mettez fin au combat en désintégrant sa tête. Le corps s'affale tel un pantin désarticulé crachant des gerbes de sang sur le sol et les murs.

Sans plus attendre, vous courez vers le cadavre et le fouillez. Ses systèmes sont totalement désactivés et ses logiciels formatés. Une protection en cas de mort. Vous n'apprendrez rien sur elle. Son bras ! Il n'était pas relié à elle lors de son décès, réalisez-vous. Vous le ramassez et l'examinez. Par chance, son brouilleur est intact (*notez le Brouilleur dans la case Objet votre Feuille de Personnage. Vous ne pourrez l'utiliser qu'une seule fois lors de votre aventure. Il vous permettra de contrer un système Spécial lors d'un combat ultérieur*). Vous vous empressiez de le récupérer avant de quitter les lieux.

Vous vous enfuyez le long du couloir orienté vers le centre de la station. Deux minutes plus tard, la bombe explose dans un grondement sourd qui secoue la structure. L'éclairage se coupe aussitôt. Vos capteurs prennent le relais, représentant votre environnement en 3D sur vos info-lentilles. Sur les canaux militaires, c'est la panique et de nombreux pelotons sont déployés pour investir la branche dans laquelle vous vous trouvez. Vous devriez déguerpir d'ici avant qu'ils n'arrivent.

Au gré des détours et changement d'étages, vous vous rapprochez de la coque de la station. C'est ce que vous en concluez en découvrant le quai d'évacuation d'urgence de la zone agricole. Sur la radio, de nouvelles escouades de gardes se concentrent sur la zone industrielle située de l'autre côté. Sûrement le troisième pilote, supputez-vous. D'après vos scanners, l'étage inférieur contient une vaste étendue peu cloisonnée. La ferme hydroponique. Un raccourci intéressant, voire une occasion de semer encore plus de chaos. Les plantes, ça brûle bien. Toutefois, vous vous demandez si une capsule d'évacuation ne vous permettrait pas d'arriver plus rapidement aux laboratoires.

Vous avez le choix entre passer par la zone agricole au **45** ou atteindre les laboratoires par l'extérieur au **41**.

3

Vos réacteurs à fusion poussés au maximum transforment le quai en une fournaise incandescente. Les soldats sont vaporisés sur place. Les rambardes et escaliers se déforment comme de la guimauve. Puis dans un silence absolu, la poupe de votre navette s'encastre dans les murs.

Grâce à votre bulle anti-G, vous ne ressentez rien du carnage. Seule une pléiade d'alarmes colorées confirme l'immobilisation de votre navette, ainsi que son impossibilité de voler de nouveau. La simulation 3D calculée par les caméras encore fonctionnelles vous permet d'établir vos prochaines actions. Le cockpit s'éjecte. Vos jambes vous propulsent vers la seule sortie accessible, une porte complètement défoncée. La masse gauchie de battant laisse un passage de forme triangulaire peu engageant. Les gonds fondus ne vous laissent aucune chance d'agrandir cette ouverture de fortune.

Vous vous tortillez avec difficulté. L'absence de gravité dans la zone sinistrée rend vos efforts inconsistants. Vociférations et encouragements jaillissent d'une bouche tordue par la frustration, recouvrant les tintements de votre détecteur de mouvement. Des éclairs jaune vif sur le coin de vos lentilles réussissent néanmoins à attirer votre attention. Trois personnes arrivent.

Vous vous débattiez avec frénésie, prête à laisser vos hanches pour vous extirper de cette souricière telle une abeille se déchirant l'abdomen après avoir utilisé son dard. En pivotant, vous finissez enfin par traverser cette porte récalcitrante. Votre corps libéré dérive vers le plafond en pivotant. C'est un entrepôt. Deux caisses flottent dans votre direction. Vos senseurs et vos lentilles offrent une vision schématique de

l'endroit. Malheureusement, les plans fournis par votre commanditaire ne donnent aucun détail sur l'agencement intérieur. La porte du fond s'ouvre et les soldats se déploient. Que la fête commence !

Vous pirouettez, prenez appui sur le plafond, puis vous propulsez derrière les caisses en mouvement. Deux tirs noircissent l'endroit que vos pieds viennent de quitter. Avec un cri de rage, vous poussez la caisse vers un des tireurs, ce qui vous propulse de nouveau vers le plafond. Malheureusement, le troisième garde vous a en vue (*essuyez un tir*). Vous ripostez avec une précision mortelle. Sa tête se détache de son torse avec une puissante gerbe de sang qui envoie valdinguer son corps vers le plafond.

Le phaser du deuxième soldat vous touche (*essuyez un tir*). Entre-temps, son collègue se dépêtre de la caisse avec une célérité qui en dit long sur son habitude aux combats en apesanteur. Momentanément à découvert (*essuyez une salve de deux tirs simultanés*), vous tirez sur la caisse pour la faire exploser.

Prenant appui sur le plafond, vous foncez comme une balle vers le soldat le plus mal en point, l'arme dirigée vers son cœur. Vous tirez à bout portant en le percutant, profitez de l'énergie cinétique pour faire un tour sur vous-même et envoyer le cadavre vers le dernier combattant. Mais celui-ci se décale en prenant appui sur une étagère. Emportée par la réaction, vous ne pouvez éviter sa riposte (*essuyez deux tirs consécutifs*). Au prix d'efforts considérables, vous réussissez à vous réfugier derrière un container. Concentré sur les indications de vos senseurs, vous exécutez une série de déplacements habiles qui vous amène dans son dos. Votre tir est fatal.

Pas le temps de bâiller aux corneilles, la mobilité, c'est la survie. Avant de sortir de l'entrepôt, vous extirpez le matériel de communication du cadavre, le piratez et quittez l'endroit en écoutant les conversations de la sécurité. Votre arrivée fracassante a mis hors service le système de gravité artificielle de la zone de fret. Vous n'avez pas fini de vous balader en apesanteur, concluez-vous pendant que vos scanners cartographient votre environnement. De nouvelles escouades se dirigent vers vous. Hors de question de les combattre ici. Votre système tactique propose une alternative intéressante : passer par le réseau de distribution. Sans réfléchir plus longtemps, vous vous propulsez dans le passage étroit. Votre vol le long du tapis roulant immobile se déroule sans encombre. Lorsque le tunnel s'incline vers les étages inférieurs, vous ressentez une augmentation rapide de la gravité. Vous finissez la descente en tourneboulant jusqu'à percuter le mur d'une station de distribution, elle aussi à l'arrêt.

Légèrement sonnée, vous vous remettez aussitôt debout, prête à combattre. Mais nul comité d'accueil ici. La sortie se trouve au bout d'un corridor d'un gris terne. Vous vous hâtez le long de celui-ci jusqu'à croiser une échelle menant aux niveaux supérieurs et inférieurs. D'après les indications placardées aux murs, descendre vous mènera à la zone énergétique, et monter permettra d'accéder à la coque supérieure de la station — clairement pas votre destination. Continuer tout droit vous mènera vers la zone administrative, puis le centre de la station, où se trouvent les laboratoires.

Pour l'instant, la bataille continue dehors, mais il ne reste qu'un seul agresseur. Les

messages s'affolent après la découverte des gardes tués dans la zone de fret. D'autres communiqués signalent des intrusions via les écoutes de maintenance de la station. Vous en concluez que vous n'êtes pas la seule à avoir réussi une intrusion des lieux. Le désordre dans les rangs ennemis facilitera votre progression, mais vous ne devez pas vous endormir sur vos lauriers. Être la première à atteindre la pointe centrale où se trouve le centre de recherche devient votre priorité.

Pour le moment, deux stratégies s'offrent à vous : descendre saboter à la centrale au **30** ou explorer la zone administrative en quête d'informations supplémentaires au **6**.

4

Vous entreprenez de détruire le mécanisme d'ouverture de la porte à coup-de-poing. Mais votre alliée bloque votre bras.

— Laisse-moi faire. J'ai de quoi pirater leur sécurité.

Votre méfiance refait surface.

— Comment se fait-il que tu connaisses si bien cet endroit ?

— Mon commanditaire possédait des informations de première main.

Elle tourne la tête vers vous.

— Si j'étais avec eux, tu serais morte depuis longtemps, précise-t-elle avant de retourner à sa tâche.

— Mmmh... grommelez-vous comme assentiment.

Vous restez sur vos gardes, guettant au-dessus et en dessous de vous. Aucun mouvement.

— C'est fait !

Vous faites glisser la porte à deux, puis pénétrez dans un couloir baigné d'une lumière verte. Une nouvelle alarme retentit accompagnée d'une voix mécanique :

— Sécurité compromise. Protocole Hepta déclenché. Tout le personnel doit se rendre au puits d'accès rouge. Exportation immédiate des données.

Vous vous mettez à courir jusqu'aux premières pièces où s'activent des hommes et des femmes en blouse verte. Dès que vous entrez dans la salle, deux d'entre eux vous prennent à partie. Vous vous en débarrassez facilement, mais votre alliée vous alerte sur votre canal sécurisé.

— Derrière !

Vous vous retournez pour découvrir trois drones expérimentaux, des espèces d'araignées volantes recouvertes de fouillis de câbles mal agencés. Très vulnérables au premier abord, ils possèdent un champ de pénétration à laser cohérent renforcé (*Spécial : vos Déflecteurs n'auront aucune utilité contre cette nouvelle technologie*). Ils arrosent la salle copieusement (*essayez 2 tirs consécutifs*). C'est une hécatombe

chez les chercheurs. Les bureaux, hologrammes et autres interfaces de recherche théorique se font pulvériser.

La riposte de votre duo est aussi efficace que mortel. Les trois machines explosent. Vous vous relevez et recherchez un survivant. Les gémissements d'une femme tapie sous un bureau. Votre main la saisit avec force. Au bout de votre bras tendu, la scientifique émet des cris de terreur.

— Tu t'écrases ou tu meurs ! l'invectives-vous.

Elle se calme, difficilement. Son corps tremble.

— Je veux les données du nouvel armement. Donne-les-moi et tu vivras.

— Dans... Dans la pièce au fond... La porte rouge... C'est le serveur.

En guise de remerciements, vous la lancez contre le mur. Le choc lui coupe le souffle, puis elle s'effondre inconsciente sur le cadavre ensanglanté d'un collègue. Votre amie prend les devants. Elle a l'air de beaucoup s'amuser à pirater les systèmes. Vous en concluez que cela doit être un de ses passe-temps favoris. Même si vous avez des compétences en piratage, vous devez avouer que le tir reste votre domaine de prédilection. Une belle équipe complémentaire que voilà.

— À terre !

Votre corps réagit à la seconde. Rien devant vous. Vous vous retournez en position de tir. Deux autres drones vous attaquent (*essuyez un tir*). Vous éliminez le vôtre facilement.

— C'est pas possible de protéger des recherches aussi primordiales avec des chips pareilles, pestez-vous.

L'éclat de rire de votre alliée résonne dans vos oreilles. Son rire aussi vous est familier. La sécurité de la porte rouge contournée, vous investissez la salle du serveur. Un technicien affairé sur un écran sursaute à votre approche.

— Qu'est-ce... Non ! Ne me tuez pas.

Vous lui collez le canon de votre pistolet laser sur le torse.

— Donne-moi les données de la nouvelle arme et tu vivras.

— Je peux pas ! Ils vont me tuer.

— Très bien, choisis ta mort : tout de suite ou plus tard.

Vous appuyez la gâchette tout en enfonçant le canon dans le torse du technicien. Votre amie en rajoute une couche.

— On pourrait se contenter de le tuer et d'utiliser le système avec les données de son cadavre.

Il passe sa main sur son visage. Ses yeux hagards, son air abattu, il finit par craquer.

— Pitié, d'accord !

Après quelques manipulations sous vos yeux attentifs, il éjecte une capsule de

données. Vous la lui arrachez de la main.

— Dernière question : où se trouve le puits d'accès rouge ?

Il vous indique le fond de la pièce d'une main tremblante. Vous le remerciez d'un hochement de tête. Au moment où il souffle de soulagement, le pied de votre amie percute son abdomen. La violence du coup l'envoie contre la paroi. Plié en deux au sol, il gémit de douleur. Vous la regardez d'un air incrédule.

— Simple mesure de sécurité. Il s'en remettra. dit-elle laconique.

Plus loin, vous découvrez une écoutille ouverte. Une échelle s'enfonce dans les profondeurs de la station. Pensée paradoxale, puisque vous savez qu'il n'y a qu'une pointe de métal dans cette direction ; et au-delà, le vide intersidéral. Vous regardez votre alliée. Elle vous invite à descendre la première d'un geste élégant. Descendez au [43].

5

Vous la tenez en joue.

— Peut-être pourrais-je vous aider ? lancez-vous sur onde courte.

Sa réponse passe par votre canal sécurisé, de nouveau.

— Ah ? Vous avez changé d'avis ? Plus facile ici que dans l'espace, hein ?

Cette voix ! C'est la femme qui vous avait demandé de l'aide tout à l'heure. Elle se retourne doucement, les mains en l'air. Vous lâchez un soupir d'agacement.

— Comment pouvez-vous utiliser mon canal sécurisé ?

— Je vous retourne la même question.

Elle baisse les bras.

— Écoutez, nous n'avons aucune raison de nous combattre. Faites votre vie et laissez-moi faire la mienne, d'accord ? À deux, nous pourrions les faire tourner en bourrique. Vous le savez très bien !

Force est d'avouer qu'elle a parfaitement raison. Mais il y a une faille dans son raisonnement.

— D'accord. Mais que ferons-nous si notre objectif final est le même ?

Elle hausse les épaules de dédain :

— On avisera à ce moment-là. À votre place, je déguerpis rapidement.

Son pouce indique le réacteur. Elle se dirige vers une sortie. Vous abaissez votre pistolet, la laissant partir. Vous vous promettez de rester sur vos gardes. Si vous croisez de nouveau sa route, la discussion ne sera peut-être pas aussi amicale.

Ajoutez 3 dans la section [§].

Vous quittez la salle du réacteur en empruntant le couloir orienté vers le centre de la station. Deux minutes plus tard, la bombe explose dans un grondement sourd qui secoue la structure. L'éclairage se coupe aussitôt. Vos capteurs prennent le relais, représentant votre environnement en 3D sur vos info-lentilles. Sur les canaux militaires, c'est la panique et de nombreux pelotons sont déployés pour investir la branche dans laquelle vous vous trouvez. Vous devriez déguerpir d'ici avant que cette armée de soldats n'arrive.

Au gré des détours et changement d'étages, vous vous rapprochez de la coque de la station. C'est ce que vous en concluez en découvrant le quai d'évacuation d'urgence de la zone agricole. Sur la radio, de nouvelles escouades de gardes se concentrent sur la zone industrielle située de l'autre côté. Sûrement votre collègue, pensez-vous tout sourire. D'après vos scanners, l'étage inférieur contient une vaste étendue peu cloisonnée. La ferme hydroponique. Un raccourci intéressant, voire une occasion de semer encore plus de chaos. Les plantes, ça brûle bien. Toutefois, vous vous demandez si utiliser une capsule d'évacuation ne vous permettrait pas d'arriver plus rapidement aux laboratoires. Plus dangereux, mais d'une rapidité redoutable.

Vous avez le choix entre passer par la zone agricole au **45** ou utiliser une capsule d'évacuation pour atteindre la branche inférieure par l'extérieur au **41**.

6

Grâce à la faible pesanteur, vous atteignez rapidement votre destination. Des messages de victoire fusent dans les canaux lorsque le troisième assaillant est abattu. Une partie des pilotes retournent à la base afin de participer à la défense intérieure. L'évacuation du personnel des zones sinistrées occupe une partie des gardes.

Soudain, une forte explosion retentit, coupant l'éclairage et les sécurités électroniques. Vous vous réjouissez de cette aubaine. En plus de vous faciliter le travail, les gardes se dirigeront vers la source de l'explosion, loin de vous. Vos lentilles passent en vision infrarouge, complétée par une surcouche des structures détectables aux rayons X. De multiples alertes rugissent lorsque vous forcez les portes coulissantes. Sans courant, il vous sera difficile de trouver des informations intéressantes. Vous vous mettez en quête du service maintenance, foulant les documents tombés des bureaux à l'abandon. Plus loin, un homme vous hèle.

— Vous pourriez assurer ma protection, je dois rétablir le réseau.

Il fronce soudain les sourcils. Votre armure intégrale ne ressemblant en rien à celle des gardes. Vous pointez votre arme vers lui.

— C'est exactement ce que nous allons faire. Rétablissez le réseau et vous vivrez !

Un effroi total se dessine sur son visage.

— Non pitié...

Vous le poussez du bout de votre arme.

— Aller, un peu de courage et faites votre boulot. Vous tomberez dans les pommes plus tard.

Il vous guide jusqu'à l'étage inférieur. Arrivé devant une armoire, il ouvre les battants grillagés puis sort une unité compacte, la relie à une dérivation, puis l'actionne. Une batterie de secours, pensez-vous. Les néons dispensent à présent une lueur incertaine, mais les ordinateurs restent éteints.

— Ça, c'est l'éclairage, pas le réseau ! déclarez-vous d'une voix ferme.

Le canon de votre pistolet s'enfonce dans l'épaule de l'homme effrayé.

— C'est la pro, procédure. Seule... Seules les unités de l'administrateur général et de la maintenance informatique peu... peuvent utiliser ce réseau de secours. Me tuez pas, geint-il.

— Amenez-moi au plus proche.

Le visage dépité et la tête basse, il s'exécute. Vous remontez à l'endroit où vous l'aviez rencontré puis vous engagez dans un couloir attenant. Au fond de celui-ci, une porte sécurisée par des détecteurs biométriques, évidemment.

— Ouvrez !

— Je ne peux pas. Seul le chef le peut, baragouine-t-il en reculant.

Sans autre forme de procès, vous l'attrapez par les cheveux et claquez son visage contre la caméra oculaire. Léger craquement d'os. Son hurlement recouvre le cliquetis de la serrure électro-magnétique. Le tranchant de votre main s'abat sur sa nuque, mettant fin à ses beuglements. Il s'écroule de tout son long, le visage ensanglanté et déformé par son nez brisé. Il vivra. Vous tenez toujours vos promesses.

— Une cible à l'administration, je répète, une cible à l'administration, annonce la radio.

Repérée. Vous ouvrez le système grâce aux données biométriques du responsable informatique. Le plan de l'Étoile Pourpre devant vos yeux, vous comprenez que le plus difficile sera de passer la sécurité qui protège l'accès à la branche inférieure. En dessous, se trouve la zone militaire ; et plus bas, le fameux centre de recherche avec un quai sécurisé comprenant des capsules de secours. Et enfin, le générateur de gravité artificielle qui occupe le bon quart de la pointe.

Retranchez 10 à la section {§}.

Vous injectez vos données biométriques avec les niveaux d'autorisations élevés du protocole d'évacuation d'urgence, scellez la zone administrative avec votre nouvel identifiant, puis détruisez le capteur de sécurité en quittant la pièce. Lorsque les premiers soldats se heurteront à la sécurité, vous aurez déjà disparu. Après une balade entre les doubles cloisons de la maintenance structurelle, deux puits d'accès s'offrent à vous : la zone industrielle au **[11]** ou les fermes hydroponiques au **45**.

7

Quelque chose au fond de vous souhaite ardemment toutes ces compétences. Le regard ahuri de votre double vous fait réaliser ce qu'il vient de se passer. Votre pistolet dirigé vers elle, votre doigt qui relâche la détente. Un jet de sang gicle de sa carotide pendant que son corps bascule sur le côté.

Un pincement au cœur. Elle était d'agréable compagnie. Mais d'un autre côté, elle sera avec vous. En vous plutôt. Votre carrière va prendre un coup d'accélérateur.

— Miss Tanislava, si vous voulez bien passer dans la salle voisine.

Il indique de son bras la porte devant laquelle la capsule flotte. Vous la franchissez et découvrez des centaines de capsules cryogéniques alignées le long des murs. Toute cette partie de la branche n'est qu'un immense stockage de Tess-Ambre.

Rendez-vous au **48**.

8

Vous la tenez en joue.

— Peut-être pourrais-je vous aider ? lancez-vous sur onde courte.

Sa réponse passe par votre canal sécurisé, de nouveau.

— Tiens, vous ici ?

Cette voix ! C'est la femme que vous avez aidé tout à l'heure. Elle se retourne doucement, les mains en l'air. Vous lâchez un soupir d'agacement.

— Comment pouvez-vous utiliser mon canal sécurisé ?

— Je vous retourne la même question.

Elle baisse les bras.

— Je vous dois une fière chandelle. Vous n'allez pas me tirer dessus maintenant, n'est-ce pas ?

Évidemment. Vous abaissez votre pistolet. Encouragée par votre réaction, elle continue :

— Je suis sûre que nous pourrions faire une bonne équipe, toutes les deux.

Vous commencez à vous demander si elle ne lit pas dans vos pensées. Elle continue :

— Je sais qu'il y a un réseau de postes de garde qui ceinture le centre de cette base. À moins d'avoir piraté leur système de sécurité, il sera difficile de forcer le passage. Mais avec deux professionnelles comme nous, l'affaire est entendue.

Cette posture et ce raisonnement... Auriez-vous déjà rencontré cette personne ?

— Admettons, répondez-vous. Mais peut-être y a-t-il un moyen de contourner ce réseau ?

— Hum... Non. Enfin, si on considère l'intérieur de la station.

Vous comprenez le sens de ses paroles.

— Les navettes d'évacuation ! Les contourner par l'extérieur, oui. Mais il reste les chasseurs et les tourelles. Même si on déclenche une alerte d'évacuation, il est évident qu'elle sera vite annulée et nous serons prises pour cible. Et sans armement !

Elle se rapproche de vous et déclare avec un sourire que vous devinez aisément malgré son casque :

— Je n'ai jamais dit que ce serait facile.

Sa main se lève, la paume dans votre direction.

— Alors frangine ? On se la fait cette incursion ?

Cette familiarité vous trouble. Vous tempérez.

— Quid de notre objectif ? Ou de nos objectifs ?

— Si c'est le même, on partage ; et si c'est différent, on verra !

Elle n'a même pas fini sa phrase que votre paume frappe la sienne.

— Et c'est parti, lance-t-elle victorieuse.

Ajoutez 3 dans la section [§].

Votre alliée pianote sur son bracelet.

— Ça va péter dans 2 minutes. Suis-moi !

Vous lui emboîtez le pas le long des couloirs et échelles de la station. Juste après avoir descendu deux étages, la bombe explose dans un grondement sourd qui secoue la structure. L'éclairage se coupe aussitôt. Vos capteurs prennent le relais, représentant votre environnement en 3D sur vos info-lentilles. Sur les canaux militaires, c'est la panique et de nombreux pelotons sont déployés pour investir la zone du réacteur.

— Faut encore descendre, ordonnez-vous. Un peloton va passer par ici.

— Bien joué le piratage de la radio ! Là-bas, il y a une échelle.

Son doigt indique un renforcement situé à un croisement de couloir. Vous glissez le long des rambardes et enchaînez une nouvelle série de corridors jusqu'à une nouvelle intersection. Après un temps d'arrêt, elle déclare :

— Les quais d'évacuations sont vers la droite. À gauche, il y a un poste de contrôle. On fait quoi, alors ?

Sur quelle stratégie vous accordez-vous ? Forcer le poste de sécurité au **39** ou utiliser des capsules d'évacuation au **12** ?

9

Au détour d'un couloir, vous découvrez enfin l'entrepôt. Deux soldats en sortent avec précipitation et se dirigent dans la direction opposée à la vôtre. Vous accélérez votre démarche pour retenir la porte avant qu'elle ne se ferme. Chance !

La porte coulissante se referme sur vous. À l'intérieur, c'est un étalage d'armes et d'armures en tout genre. C'est l'heure des emplettes, vous félicitez-vous. Soudain, l'éclairage devient rouge et une alarme se déclenche.

— Intrus détecté. Neutralisation initiée.

Vous vous retrouvez instantanément derrière une caisse, prête à tirer sur le premier type qui entrera. Des bruits sourds parviennent de derrière vous. Vous vous replacez pour découvrir la menace : un androïde ! La créature de métal rutilant vous fixe de ses yeux rubis qui vous fusillent, littéralement (*essayez une salve de deux tirs simultanés*).

— C'est quoi ce truc !? maugréez-vous.

Vous vous carapatez au moment où la machine vous déloge de votre cachette. Vos tirs rebondissent sur son champ magnétique. Tout en fuyant vers un amoncellement de caisses, vos yeux parcourent les étagères et inscriptions à la recherche d'une solution (*essayez une salve de deux tirs simultanés*).

Une section des armes lourdes ! Voilà la solution. Vous vous y rendez et cherchez votre bonheur parmi les étalages. La carcasse de métal vous rejoint rapidement, mais vous l'accueillez avec un tir de bazooka. L'explosion vous plaque au mur. Quant au rack, il se tord jusqu'à s'écrouler, vomissant son dangereux contenu sur votre adversaire.

Déchirement métallique. L'androïde a survécu, ce dont vous ne doutiez pas. Vous saisissez un autre bazooka pendant qu'il se dépêtre de l'amoncellement de marchandises. Sa tête reste suffisamment mobile pour vous arroser (*essayez un tir*) avant que votre deuxième roquette ne le percute. Nouvelle déflagration. Vous vous relevez de nouveau, rechargez et vous tenez prête au moindre mouvement. Mais rien ne se passe.

Vous gardez l'arme à portée de main et fouillez dans les cartons. Malheureusement, la majorité du matériel est soit incompatible avec le vôtre, soit de moins bonne facture. Ce qui est paradoxal pour la base ultra-secrète d'un concepteur d'arme de premier rang. Un étrange sentiment vous saisit ; il y a quelque chose qui cloche ici...

Par contre, la section armure est bien achalandée. Vous trouvez des blindages feuilletés compatibles avec votre modèle. Trop heureuse de cette opportunité, vous vous lancez dans des réparations de fortune avec un poste à soudure portable. Alors que vous finissez la quatrième plaquette, une nouvelle alerte se fait entendre :

— Intrus non neutralisé. Nouvelle procédure d'élimination initiée.

— C'est pas vrai, déplorez-vous.

Vous terminez au mieux votre travail (*décochez 4 cases de dégâts sur votre Fiche de Personnage*) et emportez le bazooka. Arrivée à la porte, un nouvel androïde surgit. Vous appuyez sur la détente et plongez au sol. L'onde de choc passe au-dessus de votre tête, protégée par vos bras. Vous vous relevez de plus belle, sautez au-dessus de la machine déformée et détalez à toute vitesse au [23].

— Non !

Votre sœur s'interpose pour vous sauver. Sans aucun remord, vous la serrez contre votre corps tel bouclier de fortune. Vous finissez par abattre la guerrière d'acier en concentrant vos tirs sur sa tête. Le corps sans vie bascule en avant et s'écrase au sol dans un bruit métallique sourd.

Une vive douleur vous submerge quand vous réalisez que vous tenez votre sœur morte dans vos bras. Vous la déposez délicatement au sol, puis pleurez à chaudes larmes.

— Félicitations Miss Tanislava !

Cette voix. Une bouffée de haine remplit votre cœur.

— Vous êtes exceptionnelle. À vous seule, vous avez éliminé ma plus belle création. Et vous n'avez pas hésité à utiliser le cadavre de votre clone pour arriver à vos fins. Extraordinaire.

Vos poings et votre mâchoire se serrent.

— Espèce d'ordure. Tu nous as piégées et manipulées pour ton expérience sordide.

— Ne rejetez pas la faute sur moi. C'est vous qui avez refusé mon offre. Et puis si votre partenaire s'était mise en travers de votre mission, vous l'auriez éliminé sans la moindre vergogne !

— Ça n'a rien à voir, c'était...

Vous vous interrompez. Si vous n'aviez pas vu votre visage sur cet autre corps, auriez-vous... Votre regard se tourne vers les centaines de capsules. Des copies de vous, mais dans tant de variations... Sont-elles aussi impitoyables que celle que vous venez d'abattre ? Ou d'autres posséderaient-elles le même humour que cette sœur qui vous a sauvé la vie ?

— Miss Tanislava. Acceptez de recevoir les âmes de vos clones. Y compris celle de votre compagne si bienveillante. Si son abnégation a une véritable valeur à vos yeux, alors elle continuera de vivre à travers vous. Ne serait-ce pas la meilleure chose à faire en sa mémoire ?

Cet extra-terrestre vicieux tente de vous convaincre par les sentiments. Vous connaît-il si bien ? Il sème le doute en vous. Vous tergiversez entre la vengeance ardente et des retrouvailles post-mortem contre-nature... Tout cela vous dégoûte. Envie de fuir cette station, quitter cette galaxie... Vous regardez le visage ensanglanté de votre sœur, lui fermez les yeux en vous promettant de ne jamais l'oublier. Vous vous relevez, car votre décision est prise : accepter l'offre de l'altaran au **48**, en finir avec lui au **44**, ou fuir cet enfer au **34**.

Contrairement à la zone administrative, le secteur industriel se compose de machines et de robots. L'agencement des chaînes de fabrication occupe les trois dimensions de l'espace avec une optimisation impeccable. Vous évoluez entre les tapis roulants tel un chat, évitant les capteurs des automates de distribution et les nombreux bras articulés.

Une idée vous vient en tête au moment où vous passez devant une station de contrôle. Utilisant votre identifiant prioritaire, vous reprogrammez ce petit monde avec une minuterie d'exécution. Soudain, votre alerte de proximité signale un mouvement suspect. Vous pivotez et tirez une rafale. Une femme en armure intégrale plonge derrière une machine. Une voix, que vous avez déjà entendue, crachote sur votre canal sécurisé :

— Ce n'est pas très gentil, ça. Je vais t'apprendre à ne pas jouer en équipe.

Vous n'avez pas le temps de répondre qu'un brouillage court-circuite vos systèmes (*Spécial : vos systèmes défensifs sont inutilisables lors de ce combat*) ! Vos info-lentilles affichent un rideau de neige informatique.

— Salope, pestez-vous. Désactivation.

Immobile, vous attendez qu'elle se découvre. Hors de question de lui faciliter la tâche. Vos yeux parcourent les accès possibles. Gauche, droite et au-dessus de votre tête. Tout ouïe, vous êtes prête à tirer sur le moindre mouvement. Mais dans cet environnement industriel, c'est peine perdue. Concentre-toi, vous répétez-vous. Le temps s'étend, les secondes deviennent des minutes.

Là, à l'extrême limite de votre champ visuel gauche. Votre bras se tend de lui-même et votre doigt appuie frénétiquement sur la détente. Vos jambes vous propulsent en avant. Mais cela ne suffit pas (*essayez 2 tirs consécutifs*). Vous vous accroupissez, le corps plié en deux. Cachée par un alignement de boîte d'emballage, vous contournez la position de l'autre mercenaire.

Deux boîtes de conserves en attente de remplissage chutent sur votre droite. Votre rafale instantanée décapite un robot expéditeur. Diversion (*essayez un tir*) ! Vous vous plaquez contre un mur. Sans attendre, vous pivotez et arrosez copieusement la zone. Perchée en haut d'une palette, elle vous canarde tout aussi violemment (*essayez 2 tirs consécutifs*).

Vous courez comme une dératée et percutez les cartons. La manœuvre est efficace. L'amoncellement de marchandise s'écroule, entraînant la femme jambes par-dessus tête. La tranche de votre main percute son plexus. Le canon de son arme se tourne vers vous. Vous l'écartez d'une balayette du pied gauche, visez sa tête, tirez à bout portant. Le casque intégral explose, arrosant votre armure et les alentours de morceaux de crâne et de bouillie de cervelle blanchâtre.

Retranchez 3 à la section [§].

L'alarme de maintenance résonne. Les messages signalant votre présence dans

l'usine vont bon train sur les ondes radio.

— Merde, merde, merde, grognez-vous tout en fouillant le cadavre.

Vous tombez sur son brouilleur. Bonne pioche (notez le Brouilleur sur votre Feuille de Personnage. Vous ne pourrez l'utiliser qu'une seule fois lors de votre aventure. Il vous permettra de contrer un système Spécial lors d'un combat ultérieur). Vous déguerpissez sans demander votre reste. Sur vos info-lentilles, des nuées de points se rapprochent de toutes les directions. Vous priez pour que votre programme de piratage les ralentisse suffisamment.

Au gré des détours et changement d'étages, vous vous rapprochez de la coque de la station. C'est ce que vous en concluez en découvrant le quai d'évacuation d'urgence de la zone agricole. D'après vos scanners, l'étage inférieur contient une vaste étendue peu cloisonnée. La ferme hydroponique. Un raccourci intéressant, voire une occasion de semer encore plus de chaos. Les plantes, ça brûle bien. Toutefois, vous vous demandez si utiliser une capsule d'évacuation ne vous permettrait pas d'arriver plus rapidement aux laboratoires. Plus dangereux, mais d'une rapidité redoutable.

Vous avez le choix entre passer par la zone agricole au **45** ou utiliser une capsule d'évacuation pour atteindre le centre de la station par l'extérieur au **28**.

12

Vous parcourez échelles et corridors en évitant les patrouilles avec une facilité déconcertante. Arrivées au quai d'évacuation d'urgence, votre amie se précipite sur les consoles.

— À moi de jouer, déclare-t-elle.

Elle pirate le système en un temps record.

— Je vais déclencher une procédure d'urgence qui va envoyer toutes les capsules en même temps.

Vous acquiescez de la tête. Elle vous indique votre capsule, puis prend place dans la sienne. Deux minutes plus tard, toutes les capsules sont éjectées en même temps. Sur la radio, des échanges confus se déroulent entre le commandement, les chasseurs et la tour de contrôle. Un chasseur effectue plusieurs vols auprès de la nuée de capsules.

— Merde, il utilise des scanners infrarouges, on va se faire canarder. Je t'envoie la destination. On se retrouve là-bas !

Vous recevez la localisation de votre objectif, situé en haut de la branche inférieure de l'Étoile Pourpre. Vous modifiez avec une synchronisation extraordinaire votre trajectoire et votre orientation avant de couper les réacteurs. L'ultimatum du pilote retentit dans la capsule.

— Capsules C-560A et C-561A, identifiez-vous ou je devrai tirer.

Avec votre direction et votre position actuelle, difficile de se méprendre sur vos

intentions.

— Dernier avertissement. Capsules C-560A et C-561A, identifiez-vous ou je vais tirer.

L'avantage des procédures militaires, c'est le timing. Prévisible. Vous enfoncez le bouton d'éjection juste avant que le tir n'explose votre capsule. Projetée par le souffle, dans le sens inverse de celui de la navette, votre vitesse se réduit substantiellement.

— Youhouu !!

Votre alliée s'amuse comme une folle apparemment. À se demander si c'est une professionnelle ou une folle. De votre côté, vous ajustez votre trajectoire du mieux que vous pouvez avec les sustentateurs du siège sur lequel vous êtes vissée. La coque se rapproche de plus en plus. Vous faites exploser la charge de freinage située dans le dos. Nouvelle rotation. Explosion de la deuxième charge située sous le siège.

Soudain, une vision d'effroi : le chasseur se dirige vers vous. La poisse ! Vous activez les sustentateurs pour que votre siège serve de bouclier de fortune. Il arrose copieusement tous les débris dans lesquels vous êtes cachées (*essuyez un tir. Attention, un tir de chasseur fait 2 dégâts*). Le siège explose et vous propulse contre la coque de la station.

Le choc est phénoménal. Votre armure s'incruste dans la paroi métallique, encaisse le choc du mieux qu'elle peut (*cochez un dégât sur toutes les localisations. Vous ne pouvez pas utiliser vos systèmes pour annuler ou modifier ces dégâts*). Le choc vous sonne pour le compte.

Des injections d'adrénaline vous remettent immédiatement sur pied. Des alarmes indiquent au moins trois fuites d'air. Vos minutes sont comptées. Vous vous démenez pour sortir du sarcophage d'acier, sans pousser trop fort afin d'éviter de partir dans l'espace. Vos scanners ne s'activent plus, ils ont sûrement rendu l'âme (*passer à 1 le nombre de charges de votre Bouclier sur votre fiche de personnage. Cette détérioration est définitive. N'oubliez pas ce fâcheux détail lors de vos prochains combats*). Vous longez la coque, priant pour que le pilote vous croit morte.

— La vache ! Si je le retrouve celui-là, je le démembre avant de le buter !

— T'es où ? demandez-vous à bout de souffle. Mes scanners sont morts.

— Les miens tournent à 20 %. Je me suis crashée plus haut. Rejoins-moi vite, il y a une trappe de maintenance pas loin.

Lorsque vous la rejoignez, vous constatez que son armure a souffert autant que la vôtre. Après avoir forcé l'écouille au laser, vous foncez vers le sas en activant l'ouverture d'urgence. Vous aspirez l'air goulûment.

— L'alerte de dépressurisation va ramener du monde, haletez-vous.

Vous foncez à travers les couloirs. Les messages sur la radio se transforment en hurlements de colère. Le colonel excédé menace ses hommes :

— Cette station est une véritable passoire ; c'est intolérable qu'on puisse s'introduire jusqu'aux quartiers militaires qui sont censés être impénétrables. Si vous n'êtes pas

fichus d'arrêter ces intrus, je me ferai un plaisir de vous arracher les tripes !

Vous souriez à sa déconfiture. Votre réputation et vos tarifs feront un bond astronomique si vous réussissez cette mission. Lorsqu'un croisement en T se présente à vous, votre amie vous fait signe de stopper, concentrée sur ses détecteurs.

— Super, on est dans le secteur militaire. Je dois me rendre à l'entrepôt, tu viens ? propose-t-elle le doigt vers la gauche.

Vous voilà fixée sur sa mission.

— Je dois aller aux labos, rétorquez-vous.

— Tu m'aides et je t'aide ; ça marche ?

— Où va ce couloir ? demandez-vous en regardant vers la droite.

— Au vu de mes infos, le Centre Opérationnel. Pourquoi, t'as un rendez-vous avec leur colonel ?

— Non, mais je pourrais obtenir les informations qui me manquent sur la localisation de ma marchandise.

— Je n'ai pas le temps de faire les commissions. Au pire, on se sépare et on se retrouve aux labos ? La sortie est en bas, de toute façon.

— Les navettes d'évacuation ?

— Exact. Alors décide-toi. Moi j'y vais !

Suivez-la vers l'entrepôt au **33** ou allez explorer seule le Centre Opérationnel au **18**.

13

442 femmes à réveiller... Comment allez-vous bien pouvoir faire ? Vous examinez le programme et découvrez une fonction qui vous donne des haut-le-cœur : un conditionnement intégré au psychisme des mercenaires. Une vingtaine d'entre elles présentent un profil d'encadrement alors que les autres ne sont que des exécutantes. Effrayant.

Malgré des recherches approfondies, vous ne comprenez pas comment ce conditionnement est programmé, ni comment le modifier. Vous devrez faire bon an mal an avec cette situation. D'un autre côté, vous êtes elles aussi, vous avez donc les arguments et le raisonnement qui les convaincra. Vous rassemblez votre courage et lancez le réveil des vingt premières Tess-Ambre qui vous aideront dans cette tâche monumentale.

PARANGON

Votre doigt valide le réveil de vos vingt dernières copies. Vous descendez jusqu'à la salle pour leur exposer la situation. C'est la 22ème fois que vous le faites, mais c'est toujours aussi difficile. Leur regard perdu et apeuré de la découverte, puis celui de la haine quand elles comprennent. Et vous au milieu, essayant de les raisonner malgré vos doutes qu'une déraille ou craque. Votre message passe en boucle :

— Revêtez le peignoir au pied de votre capsule et suivez la ligne blanche jusqu'à la pièce suivante. Prenez un verre d'eau et asseyez-vous...

Elles se regardent toujours avec cet air à la fois surpris et un calme empreint d'une normalité qui ne devrait pas être, car vous avez décidé de garder cet aspect du conditionnement pour plus de commodité. Vingt Tess-Ambre en peignoir blanc assises devant vous. Vous montez sur un caisson qui vous sert d'estrade de fortune. Seule votre tenue et vos décisions vous ont amenée ici et vous différencient d'elles. Qui sait si les rôles avaient été inversés à un moment, peut-être seriez-vous l'une d'elles. Mais quelque part, vous êtes aussi l'une d'elles ; et elles aussi sont vous. Encore un vertige. Vous vous reprenez :

— Je m'appelle Tess-Ambre Tanislaya.

Un léger brouhaha d'irritations et de contrariété. Vous levez la main, réclamant le silence.

— Nous nous appelons toutes Tess-Ambre Tanislaya. Nous sommes toutes la même personne. Nous sommes des clones créées...

Cette fois-ci, ce sont des cris de calomnie qui vous interrompent. Pour la 22ème fois, vous hurlez :

— S'il vous plaît, regardez-vous enfin !

Le silence finit par reprendre ses droits. La résignation aussi, puis la raison. Leurs yeux se tournent vers vous. Elles sont maintenant tout ouïe, vous le savez.

— Les industries Reklipat ont engagé un altaran pour créer des soldates génétiquement modifiées avec leur gène télépathe. Mais celui-ci ne fonctionne que dans de très rares cas. Le but du clonage était aussi de pouvoir concentrer dans chacune d'entre nous la somme de nos vécus et expériences, créant ainsi des combattantes sur-expérimentées. Malheureusement pour eux, j'ai déjoué leur plan et tué cet altaran. Cela fait huit mois que je réveille les clones qu'il avait stockés ici. Vous êtes les dernières. Je vous rends votre liberté. Vous pourrez rester ici une semaine pour vous habituer à cette idée et discuter avec les premières que j'ai libéré. Elles vous aideront pour votre réhabilitation. Je sais que c'est difficile d'entendre cela, mais comme je suis vous aussi, je sais que c'est l'approche la plus efficace. Vous avez sous votre siège un paquetage qui vous indiquera vos chambres. Vous pouvez rester dans cette salle pour le moment. Vous êtes libre. Faites comme moi, vivez VOTRE vie, faites VOS choix. Vous ne le devez qu'à vous-même. Bonne chance toutes.

Vous redescendez et sortez pour qu'elles se concentrent sur vos paroles et ne se perdent pas en conjectures et questions inutiles. Qu'elles digèrent déjà leur véritable identité et origine, le reste viendra bien assez tôt. Dans une semaine, lorsqu'elles seront toutes parties, vous en finirez définitivement avec cet endroit de malheur. Après, vous réfléchirez sur ce que vous ferez vraiment de votre vie...

Contrairement à la zone administrative, le secteur industriel se compose de machines et de robots. L'agencement des chaînes de fabrication occupe les trois dimensions de l'espace avec une optimisation impeccable. Vous évoluez entre les tapis roulants tel un chat, évitant les capteurs des automates de distribution et les nombreux bras articulés.

Une idée vous vient en tête au moment où vous passez devant une station de contrôle. Utilisant votre identifiant prioritaire, vous reprogrammez ce petit monde avec une minuterie d'exécution. Soudain, votre alerte de proximité signale un mouvement suspect. Vous pivotez et tirez une rafale. Une femme en armure intégrale plonge derrière une machine. Une voix, que vous avez déjà entendue, crachote sur votre canal sécurisé :

— Ce n'est pas très gentil, ça.

Vous n'avez pas le temps de répondre qu'un brouillage court-circuite vos systèmes (*Spécial : vos systèmes défensifs sont inutilisables lors de ce combat*) ! Vos info-lentilles affichent un rideau de neige informatique.

— Salope, pestez-vous. Désactivation.

Immobile, vous attendez qu'elle se découvre. Hors de question de lui faciliter la tâche. Vos yeux parcourent les accès possibles. Gauche, droite et au-dessus de votre tête. Tout ouïe, vous êtes prête à tirer sur le moindre mouvement. Mais dans cet environnement industriel, c'est peine perdue. Concentre-toi, vous répétez-vous. Le temps s'étend, les secondes deviennent des minutes.

Là, à l'extrême limite de votre champ visuel gauche. Votre bras se tend de lui-même et votre doigt appuie frénétiquement sur la détente. Vos jambes vous propulsent en avant. Mais cela ne suffit pas (*essayez 2 tirs consécutifs*). Vous vous accroupissez, le corps plié en deux. Cachée par un alignement de boîte d'emballage, vous contournez la position de l'autre mercenaire.

— Vous êtes efficace, bravo. Malheureusement, je n'ai pas le temps de m'amuser avec vous. Je vous laisse avec mes petits robots.

Retranchez 3 à la section [§].

Un bras articulé s'agrippe à votre bras alors que la pince d'un autre se dirige vers votre jambe. Vous repoussez ce dernier d'un coup de pied rageur, puis arrachez ses câbles pour l'immobiliser. La machine tire votre bras avec une force incroyable. Votre corps s'envole au-dessus du tapis roulant et percute une palette de marchandises. Ensevelie sous une avalanche de cartons, vous percevez difficilement l'alarme de maintenance. Les messages signalant votre présence dans l'usine vont bon train sur les ondes radio.

— Merde, merde, merde, grognez-vous en extirpant.

Vous déguerpissez sans demander votre reste. Sur vos info-lentilles, des nuées de points se rapprochent de toutes les directions. Vous ne savez pas si votre programme

de piratage sera encore effectif. Au pire, celui de l'autre mercenaire suffira-t-il à retenir vos poursuivants.

Au gré des détours et changement d'étages, vous vous rapprochez de la coque de la station. C'est ce que vous en concluez en découvrant le quai d'évacuation d'urgence de la zone agricole. D'après vos scanners, l'étage inférieur contient une vaste étendue peu cloisonnée. La ferme hydroponique. Un raccourci intéressant, voire une occasion de semer encore plus de chaos. Les plantes, ça brûle bien. Toutefois, vous vous demandez si une capsule d'évacuation ne vous permettrait pas d'arriver plus rapidement aux laboratoires.

Vous avez le choix entre passer par la zone agricole au **45** ou atteindre les laboratoires par l'extérieur au **28**.

15

Vous entreprenez de pirater le système de sécurité, mais celui-ci vous résiste. Détruire le mécanisme d'ouverture de la porte à coup-de-poing reste votre seule alternative. Votre armure accuse le coup, mais avec de gros efforts, vous arrivez à faire glisser la porte, puis pénétrez dans un couloir baigné d'une lumière verte. Une nouvelle alarme retentit accompagnée d'une voix mécanique :

— Sécurité compromise. Protocole Hepta déclenché. Tout le personnel doit se rendre au puits d'accès rouge. Exportation immédiate des données.

Vous galopez jusqu'à l'entrée de la première salle, mais trois drones surgissent du fond du couloir — des espèces d'araignées volantes recouvertes d'un fouillis de câbles mal agencés. D'apparence vulnérable, ils possèdent un champ de pénétration à laser cohérent renforcé (*Spécial : vos Déflecteurs n'auront aucune utilité contre cette nouvelle technologie*). Ils vous prennent pour cible (*essuyez 2 tirs consécutifs*). Vous avez juste le temps d'en détruire un avant de vous mettre à couvert.

Votre intrusion dans le laboratoire effraye le personnel en blouse verte. Deux d'entre eux vous prennent à partie, mais vous vous en débarrassez facilement. Entre-temps, les deux drones restants font irruption dans la salle. Le spectacle est apocalyptique. Leurs rafales de faisceau laser pulvérisent bureaux, hologrammes et autres interfaces de recherche théorique. Les chercheurs se font éliminer sans la moindre pitié. Vous glissez sous les machines et les abattez rapidement.

Vous vous relevez. Les gémissements d'une femme tapie sous un bureau. Votre main la saisit avec force. Au bout de votre bras tendu, la scientifique émet des cris de terreur.

— Tu t'écrases ou tu meurs ! l'invectives-vous.

Elle se calme, difficilement. Son corps tremble.

— Je veux les données du nouvel armement. Donne-les-moi et tu vivras.

— Dans... Dans la pièce au fond... La porte rouge... C'est le serveur.

En guise de remerciements, vous la lancez contre le mur. Le choc lui coupe le souffle,

puis elle s'effondre inconsciente sur le cadavre ensanglanté d'un collègue. Vous retournez dans le couloir, prête à toute éventualité. Personne. Au fond, la porte rouge. Vous courez le corps baissé sous les vitres donnant sur les autres pièces attenantes. Soudain, deux nouveaux drones surgissent d'une ouverture dans le plafond.

Votre corps réagit à la seconde. Couchée au sol en position de tir, vous en abattez un, mais l'autre vous touche (*essuyez un tir*), puis vous éliminez facilement.

— C'est pas possible de protéger des recherches aussi primordiales avec des chips pareilles, marmonnez-vous.

La sécurité de la porte rouge vous résiste. Hors de question d'éclater votre armure encore une fois. Vous grimpez dans la trappe du plafond et vous faufilez au-dessus de la salle du serveur jusqu'à une bouche d'aération. Le déchirement de la grille fait sursauter le technicien penché sur un écran. Vous sautez et vous dirigez vers lui.

— Qu'est-ce... Non ! Ne me tuez pas, gémit-il.

Vous lui collez le canon de votre pistolet laser sur le torse.

— Donne-moi les données de la nouvelle arme et tu vivras.

— Je peux pas ! Ils vont me tuer.

— Très bien, choisis ta mort : tout de suite ou plus tard.

Vous appuyez la gâchette tout en enfonçant le canon dans le torse du technicien. Votre amie en rajoute une couche.

— On pourrait se contenter de le tuer et d'utiliser le système avec les données de son cadavre.

Il passe sa main sur son visage. Ses yeux hagards, son air abattu, il finit par craquer.

— Pitié, d'accord ! souffle-t-il

Après quelques manipulations sous vos yeux attentifs, il éjecte une capsule de données. Vous la lui arrachez de la main.

— Dernière question : où se trouve le puits d'accès rouge ?

Vous appuyez la gâchette tout en enfonçant le canon dans le torse du technicien. Il vous indique le fond de la pièce d'un doigt tremblotant. Vous le remerciez d'un hochement de tête.

Plus loin, une écoutille s'ouvre sur une échelle qui s'enfonce dans les profondeurs de la station. Pensée paradoxale, puisque vous savez qu'il n'y a qu'une pointe de métal dans cette direction ; et au-delà, le vide intersidéral. Descendez au [43].

16

Une demi-seconde après votre décision, les méthodes d'acquisition de votre armement ciblent les dix poursuivants. Les roquettes antimatières fusent. Une minute plus tard, dix sphères de plasma aveuglantes éclairent l'espace, révélant dans le spectre du visible la forme en étoile de la station de recherche. Cependant, vous n'y

voyez aucune nuance de pourpre, à part une furtive lueur cramoisie sûrement due à la dissipation des explosions.

— À charge de revanche !

Ajoutez 3 dans la section [§].

Vous n’entendez même pas ses remerciements. Votre attention se borne à repérer sur la carte tactique combien de trajectoires bleues s’incurvent dans votre direction. Six. Vous larguez une trentaine de leurres, mais un barrage de tir laser éradique la moitié de ceux-ci. En effet, trois chasseurs viennent de surgir de derrière la pointe située au-dessus de vous. Ils vous canardent à bout portant.

— Non ! criez-vous.

La coque accuse le coup malgré vos boucliers. Les impacts modifient votre angle d’arrivée. Vous faites pivoter votre vaisseau et leur rendez la monnaie de leur pièce à coup de phaser militaire. Deux ennemis de moins. Vous déchantez dès qu’un nuage de points bleus émerge de la base. Trois nouvelles flottilles se forment, bien décidées à en finir avec les envahisseurs dont vous faites partie. Vos deux alliés continuent l’assaut avec une efficacité admirable.

Même si les leurres restants font leur office, vous allez rapidement vous retrouver en surnombre. Les filtres infrarouges font apparaître une multitude de points dans la zone d’embarquement. Leur immobilité ne fait aucun doute. Ils sont prêts à la défendre. Votre plan indique aussi des entrées de maintenance sur la coque de la station. L’une d’elles se trouve proche de votre position, mais vous devrez arrimer votre vaisseau et tenter une sortie dans l’espace.

Décidez de la façon dont vous entrerez dans cette fameuse Étoile Pourpre : par le hangar **3** ou par une entrée de maintenance au **38**.

17

— Je refuse de participer à cette mascarade. Je reste qui je suis, déclarez-vous avec aplomb.

— Et bien moi, ça m’intéresse. Plus de compétences et de savoir fera de moi une bien meilleure version de moi-même.

Vous restez abasourdie devant ce revirement :

— Je croyais que tu voulais qu’on soit une famille ?

— Oui, mais plutôt une famille fusionnelle, si tu vois ce que je veux dire.

Vous haussez les épaules :

— Fait bien ce que tu veux, ça m’est égal. Je pars d’ici, j’en ai assez entendu.

— Il est hors de question que je me passe de tes précieuses expériences, rugit-elle dégainant.

Impossible d’esquiver sa première rafale (*essuyez 2 tirs consécutifs*). Vous vous

précipitez vers la capsule avec un tir de couverture, sautez par-dessus, glissez sur le couvercle ovoïde, puis roulez au sol dans la salle voisine alors votre double continue les hostilités (*essayez 2 tirs consécutifs sur vos jambes : si le dé fait de 1 à 3, les dégâts se feront sur votre jambe gauche à la localisation 5 ; sinon, ce sera votre jambe droite à la localisation 6*). Vous vous relevez et poussez la capsule tel un bélier. Malgré ses tirs frénétiques, votre adversaire n'arrive pas à vous atteindre. Vous la percutez avec une violence inouïe. Son corps est éjecté à plus de trois mètres, puis s'écrase au sol dans une position grotesque. Sonnée pour le compte. Vous levez les yeux vers votre soi-disant commanditaire :

— Voilà, c'est fini. Je vous laisse vous amuser avec elle.

La voix d'Aldereïdh retentit :

— Vous ne m'empêcherez pas d'atteindre mon objectif. Vous m'appartenez, que vous le vouliez ou non !

La troisième porte s'ouvre sur une nouvelle copie. Ses deux mains armées et son armure en métal liquide de couleur vif-argent lui donne une image de majesté indestructible.

— C'est elle qui sera ma plus belle création. Et une perfection lorsqu'elle vous aura absorbé.

Elle vous mitraille aussitôt (*essayez 2 tirs consécutifs, doublez le nombre de dégâts pour chaque tir, car ses deux armes viseront la même zone*). Vous vous cachez derrière le cercueil. Vos faisceaux laser sont rapidement absorbés. Mais les petites vaguelettes qui se forment à l'impact vous indiquent qu'un tir concentré pourrait traverser cette technologie. Au pire, un échauffement s'il n'y a pas de système de refroidissement. Donc la tête reste votre meilleure option. Vous réitérez la stratégie du bélier en espérant avoir une bonne fenêtre de tir après l'impact.

Malheureusement, elle dévie la capsule d'un coup de pied violent. Emportée par votre élan, vous pirouettez au sol pendant qu'elle vous canarde (*essayez 2 tirs consécutifs, doublez le nombre de dégâts pour chaque tir, car ses deux armes viseront la même zone*). Vous vous relevez d'un bond, visez la tête, et tirez frénétiquement à bout portant. Un point rouge de métal en fusion se dessine sur son casque. Ses mains se portent à sa tête. Elle avance en vacillant, puis s'écroule d'une masse avec un bruit métallique sourd.

— Félicitations Miss Tanislava ! Vous êtes exceptionnelle. À vous seule, vous avez éliminé ma plus belle création. Et vous n'avez pas hésité à abattre votre clone pour arriver à vos fins. Extraordinaire.

Vos poings et votre mâchoire se serrent.

— Espèce d'ordure. Tu nous as piégées et manipulées pour ton expérience sordide.

— Ne rejetez pas la faute sur moi. C'est vous qui avez refusé mon offre.

— Vous avez retourné le cerveau de cette pauvre fille. Elle n'était pas obligée de me combattre.

— Si vous voulez bien passer dans la salle voisine.

Il indique de son bras l'ouverture où se trouvait la capsule. Vous froncez les sourcils.

— Encore une de vos manigances ? crachez-vous méfiante.

Vous envisagez sérieusement de le tuer avant de partir, histoire qu'il arrête de jouer avec vos vies.

— Nullement, je veux juste que vous preniez votre décision en toute connaissance de cause.

Vous franchissez la porte, prête à tirer. Mais ce que vous découvrez dépasse votre entendement. Des centaines de capsules cryogéniques alignées le long des murs. Toute cette partie de la branche n'est qu'un immense stockage de mercenaires.

— Miss Tanislaya, acceptez de recevoir les âmes de vos clones. Vous serez encore plus forte.

Cet extra-terrestre vicieux tente de vous convaincre par les sentiments. Vous connaît-il si bien ? Il sème le doute en vous. Vous tergiversez entre la vengeance et une augmentation substantielle de vos capacités... Tout cela vous dégoûte. Envie de fuir cette station, quitter cette galaxie... Prenez votre décision : accepter l'offre de l'altaran au **48**, en finir avec lui au **44**, ou fuir cet enfer au **34**.

18

Votre intrusion dans la zone de haut commandement ne manque pas de panache. Vos tirs éliminent les soldats les uns après les autres. Malgré leur entraînement, la présence d'un intrus aussi profondément dans leur base tient surtout du non-sens. Une foule de personnels administratifs en panique totale vous bouscule.

— Ne nous tuez pas, ne nous tuez pas !

Plus loin, vous menacez de mort un garde pour qu'il bloque les accès afin de couvrir vos arrières. Vous le remerciez d'un coup de crosse à la nuque. La voix du colonel retentit dans les couloirs.

— Qui que vous soyez, vous n'irez pas plus loin ! Je vais vous tuer.

Vous évaluez la situation en passant devant la porte du centre de commandement sans vous arrêter : l'officier est debout au milieu de la pièce. Le subtil miroitement de l'air autour de lui confirme la présence d'un champ de force (*Spécial : il vous faudra deux fois plus de temps pour transpercer le bouclier du colonel ; par conséquent, doublez le nombre de tous les tirs indiqués lors de ce combat*). Vous n'avez pas le temps d'élaborer une stratégie qu'il déboule dans le couloir et vous canarde (*essuyez un tir*). Vous plongez en ripostant, vous relevez et tournez au coin du croisement situé juste derrière vous.

Dos au mur, vous constatez avec dépit qu'il n'y a ici qu'un couloir rectiligne garni de portes sécurisées. Aucune couverture possible. Soudain, votre adversaire saisit votre

épaule. Grâce aux servomoteurs intégrés dans son armure, il vous projette contre le mur comme si vous ne pesiez rien. Il ouvre le feu au moment où votre corps heurte violemment la paroi d'acier (*encaissez 2 tirs successifs au torse à la localisation 2*). Vous accusez le coup. Certain de sa victoire, le colonel se jette sur vous. Les yeux injectés de sang, il vous étrangle de toutes ses forces.

Votre réaction immédiate se borne à un ordre mental : injection de C-55K, 100 mg. Le cocktail d'adrénaline, de testostérone et autres molécules de synthèse vous met dans un état second de rage intense. Le rugissement animal émit par votre gorge surprend votre agresseur. Une seconde. Une toute petite seconde lors de laquelle il relâche son effort.

Grâce à vos muscles suralimentés, vos bras écartent l'étreinte d'acier avec une force herculéenne. Son visage incrédule. Votre coup de tête impulsif. Le craquement de son occipital conséquent à l'intrusion de l'os nasal dans son crâne signe son arrêt de mort. Le cadavre massif bascule en arrière d'une seule pièce.

— La prochaine fois, garde ton casque, connard ! le gratifiez-vous, morveuse.

Vous l'enjambez, puis pénétrez dans la salle de commandement. L'accès des systèmes nécessitant des données biométriques, vous devez perdre un peu de temps pour prélever une main et un œil sur le colonel. Vos recherches aboutissent rapidement. Il y a deux monte-charges qui mènent aux laboratoires situés au milieu de la branche inférieure. Encore plus bas, un quai sécurisé avec des capsules de secours et des navettes. Et enfin, le générateur de gravité artificielle qui occupe le bon quart de la pointe.

Malheureusement, la compartimentation des systèmes vous empêche de récupérer les données du projet. Toutefois, vos IAs espions restaurent un journal de mise à jour dans une quarantaine redondante. Vous apprenez que les données sont stockées dans le serveur de service “Recherche et Développement”. Estomaquée, vous découvrez aussi qu'un prototype est en cours d'élaboration dans le service “Ingénierie et Système”. Votre cœur balance entre professionnalisme (les données demandées) et opportunisme (prototype que vous négocierez plus cher).

Avant de partir, vous déclenchez des alertes intrusions dans trois autres branches de l'Étoile Pourpre afin d'occuper les gardes, puis agrémentez le tout de faux messages vocaux du colonel. Maintenant, rejoignez le monte-charge le plus proche au [23].

19

— Je refuse de participer à cette mascarade. Je reste qui je suis, déclarez-vous avec aplomb.

La voix d'Aldereïdh retentit :

— Vous ne m'empêcherez pas d'atteindre mon objectif. Vous m'appartenez, que vous le vouliez ou non !

Vous quittez cet endroit malsain en retournant dans la salle précédente. Face à vous, la troisième porte s'ouvre sur une nouvelle copie. Ses deux mains armées et son armure en métal liquide de couleur vif-argent lui donne une image de majesté indestructible.

— C'est elle qui sera ma plus belle création. Et une perfection lorsqu'elle vous aura absorbé.

Vous retournez vous cacher derrière la capsule en effectuant un tir de barrage (*essuyez 2 tirs consécutifs, doublez le nombre de dégâts pour chaque tir, car ses deux armes viseront la même zone*). Vos faisceaux laser sont rapidement absorbés. Mais les petites vaguelettes qui se forment à l'impact vous indique qu'un tir concentré pourrait traverser cette technologie. Au pire, un échauffement s'il n'y a pas de système de refroidissement. Donc la tête reste votre meilleure option. Vous poussez la capsule tel un bélier. Malgré ses tirs frénétiques, votre adversaire n'arrive pas à vous atteindre.

Alors que vous vous préparez à la percuter, elle dévie la capsule d'un coup de pied violent. Emportée par votre élan, vous pirouettez au sol pendant qu'elle vous canarde (*essuyez 2 tirs consécutifs, doublez le nombre de dégâts pour chaque tir, car ses deux armes viseront la même zone*). Vous vous relevez d'un bond, visez la tête, et tirez frénétiquement à bout portant. Un point rouge de métal en fusion se dessine sur son casque. Ses mains se portent à sa tête. Elle avance en vacillant, puis s'écroule d'une masse avec un bruit métallique sourd.

— Félicitations Miss Tanislava ! Vous êtes exceptionnelle. À vous seule, vous avez éliminé ma plus belle création. Et vous n'avez pas hésité à abattre votre clone pour arriver à vos fins. Extraordinaire.

Vos poings et votre mâchoire se serrent.

— Espèce d'ordure. Tu nous as piégées et manipulées pour ton expérience sordide.

— Ne rejetez pas la faute sur moi. C'est vous qui avez refusé mon offre.

— Vous avez retourné le cerveau de cette pauvre fille. Elle n'était pas obligée de me combattre.

— Miss Tanislava. Acceptez de recevoir les âmes de vos clones. Vous serez encore plus forte.

Cet extra-terrestre vicieux tente de vous convaincre par les sentiments. Vous connaît-il si bien ? Il sème le doute en vous. Vous tergiversez entre la vengeance et une augmentation substantielle de vos capacités... Tout cela vous dégoûte. Envie de fuir cette station, quitter cette galaxie... Prenez votre décision : accepter l'offre de l'autaran au **48**, en finir avec lui au **44**, ou fuir cet enfer au **34**.

20

Au détour d'un énième croisement, vous arrivez à la porte typique d'un monte-charge. Vous abattez votre poing sur le bouton-poussoir, mais rien ne se passe. Soudain, une voix étrange retentit :

— Rendez-vous ! Vous n'irez pas plus loin de toute façon. Le laboratoire vient d'être scellé et les monte-charges bloqués.

À l'intérieur de votre casque, un sourire se dessine.

— Je n'ai que faire de vos mises en garde, répondez-vous. Je suis venue chercher quelque chose et je repartirai avec.

Joignant le geste à la parole, vous arrachez les grilles. La cabine dépecée, vous descendez dans la cage en vous accrochant au grillage.

— Vous ne trouverez que la mort si vous persistez !

— De même pour vous, si vous me barrez la route, rétorquez-vous d'un ton implacable.

Étonnamment, votre progression ne rencontre ni résistance, ni obstacle jusqu'à votre destination. Ce qui vous conforte dans l'idée que le message n'était qu'une bravade stérile. En dessous de vous, la cage continue jusqu'au quai. Mais pour le moment, vous devez vous atteler à ouvrir une des deux portes des laboratoires. Forcez l'entrée du secteur "Recherche et Développement" au **15** ou celle de la section "Ingénierie et Système" au **36**.

21

— On ne peut ni les laisser comme ça, ni les abandonner, je suis sûre qu'il y a un moyen.

Votre sœur vous regarde, les sourcils froncés.

— Tu veux les libérer ?

— Oui, mais pas en une fois. Peut-être par groupe de dix ? proposez-vous.

— On va en avoir pour un bout de temps !

— Non, car les premières nous aiderons après.

— Ahh, ok. Effet boule de neige.

— Ouais, répondez-vous avec fierté. En fait, on va carrément prendre le contrôle de cette base !

Cette fois-ci, votre sœur hausse ses sourcils, étonnée.

— Pardon ? Je ne crois pas que Reklipat va nous laisser nous installer ici tranquillement.

— On improvisera. Pour le moment, le plus urgent est de balancer ce cadavre dans l'espace et de nettoyer cette salle parce que je vais gerber !

Votre sœur pouffe comme une gamine.

— C'est vrai que ça schlingue la mort.

Vous partez toutes les deux dans un fou rire libérateur.

SORORITÉ

La porte de votre chambrée s'ouvre sur votre partenaire :

— Sœur Tess, les cinquante dernières sœurs seront réveillées demain.

Vous vous levez de votre lit.

— Enfin, lâchez-vous soulagée. Au final, ça s'est plutôt bien passé.

— Mouais, le plus dur aura été de leur trouver à chacune un prénom différent.

— C'était quand même mieux que ton idée naze de leur donner un numéro. Tess-Ambre 264, au rapport !

Elle se lance un ricanement forcé, puis marmonne :

— Quelque part, on a réalisé son projet.

— Dans la forme, peut-être, mais pas dans le fond. Ce programme de conditionnement est horrible. Pratique pour donner des compétences, mais cette manipulation de personnalité est immonde au possible. Maintenant, on a une petite compagnie bien entraînée. Les affaires vont reprendre, mais 444 fois plus lucratives.

— Arrête de délirer, on ne pourra pas gérer autant de missions à la fois.

— Sœur Ambre, articulez-vous avec faussement fâchée, vous n'avez aucune ambition.

Sa réaction se limite à un majeur dressé. Une femme toque à la porte restée ouverte. Son prénom est collé sur la poitrine de son treillis. Quand toutes les locataires d'une station ont exactement le même nom et le même physique, il faut contourner le problème d'une façon ou d'une autre. Elle vous gratifie d'un salut rapide. En ce qui la concerne, le tatouage violet qui ceint son œil droit vous permet de l'identifier rapidement. Si elles se mettent toutes à avoir leur propre signe distinctif, cela risque d'embrouiller un peu plus les choses, songez-vous.

— Mes Sœurs !

— Sœur Rebecca, comment avance la réorganisation de la station, demande Ambre.

— Nous sommes dans les temps, ma Sœur. Les appartements du dernier contingent sont fonctionnels. Tous les objectifs de réorganisation de la base sont accomplis. De même que l'organisation des tâches. La machine est huilée, prête à l'emploi.

— Félicitations, déclarez-vous. Après quelques jours de repos, on cherchera des contacts et des contrats.

S. Rebecca affiche un grand sourire de satisfaction et repart. La porte se referme sur elle, vous laissant seule avec votre sœur la plus proche, celle avec qui tout a commencé, celle avec qui vous avez scindé votre prénom pour ne faire qu'une, celle avec laquelle vous avez créé La Sororité, futur plus puissante organisation de mercenaires de la galaxie, localisée sur la mystérieuse, redoutable, introuvable et imprenable Étoile Pourpre...

22

Vous entreprenez de détruire le mécanisme d'ouverture de la porte à coup-de-poing. Mais votre alliée bloque votre bras.

— Laisse-moi faire. J'ai de quoi pirater leur sécurité.

Votre méfiance refait surface.

— Comment se fait-il que tu connaisses si bien cet endroit ?

— Mon commanditaire possédait des informations de première main.

Elle tourne la tête vers vous.

— Si j'étais avec eux, tu serais morte depuis longtemps, précise-t-elle avant de se retourner sur sa tâche.

— Mmmh... grommelez-vous comme assentiment.

Vous restez sur vos gardes, guettant au-dessus et en dessous de vous. Aucun mouvement.

— C'est fait !

Vous faites glisser la porte à deux, puis pénétrez dans un couloir baigné d'une lumière bleue. Une nouvelle alarme retentit accompagnée d'une voix mécanique :

— Sécurité compromise. Protocole Hepta déclenché. Tout le personnel doit se rendre au puits d'accès rouge. Évacuation des prototypes.

Des scientifiques en blouse bleue se précipitent vers le fond de la pièce, abandonnant leur poste de travail. L'un d'entre eux vous aperçoit :

— Des intrus au monte-charge A ! Env...

Un tir laser de votre alliée le réduit au silence. Plus loin, un hurlement de femme terrorisée résonne.

— Magnons-nous, ça va bientôt grouiller de soldats, vous lance-t-elle en se précipitant à travers la pièce.

Vous lui emboîtez le pas en surveillant les alentours. Deux hommes apparaissent couverts de casques étranges qui se liquéfient jusqu'à recouvrir complètement leur corps. Des armures de métal liquide. Vous n'aviez jamais vu une telle technologie.

— Génial ces trucs, j'en prends une dizaine !

Comment fait-elle pour plaisanter dans un moment pareil ? vous demandez-vous sidérée.

Agenouillée en face de vous, elle vous fait signe de la couvrir. Vous acquiescez et tirez une salve vers les deux soldats. Leur réponse ne se fait pas attendre. Leurs mains se transforment en une arme à canons multiples qui crachent aussitôt des rafales de rayons mortels (*essuyez 1 salve de 2 tirs simultanés*). Vous devez vous y mettre à deux pour en mettre un hors d'état de nuire. Quant au deuxième, il continue de vous canarder tout en reculant vers la sortie du fond (*essuyez 2 tirs consécutifs*).

Vous vous séparez pour le prendre en tenaille. Il jette son dévolu sur votre alliée, ce qui vous permet de concentrer votre tir sur sa tête. Si vous n'entamez pas l'armure, il finit par s'écrouler. Mort. La chaleur de vos attaques combinées lui a fait fondre le cerveau. Vous passez au-dessus du cadavre à grandes enjambées. Au fond du couloir dans lequel vous vous ruez, une femme ouvre une porte noire comme la nuit. Vous lui tirez sur les jambes. Elle s'écroule en hurlant de douleur, immobilisée dans l'encadrement de la porte.

Arrivée à son niveau, vous faites signe à votre amie d'entrer. Vous plaquez votre canon sur la tempe de la scientifique :

— Je veux les toutes informations de la nouvelle arme.

— Elles ne sont pas ici, elles sont dans le département “Recherche et Développement”.

Vous enfoncez le canon dans sa chair.

— Je suis sûre qu'il y a un moyen de les récupérer d'ici.

— Il n'a que des casiers vides, remarque votre alliée.

La femme bégaye :

— Tout a déjà été évacué, même le prototype de l'arme. Vous n'aurez rien ! finit-elle la voix rauque et le regard menaçant.

Vous ragez, perdez tout contrôle. La femme meurt, le crâne défoncé par les coups de crosse de votre pistolet. Une main amie vous retient.

— C'est fini. On doit partir.

— Mais... protestez-vous. On doit aller à la section “Recherche et Développement” !

— Tu sais que c'est trop tard. On doit descendre. Avec de la chance, on pourra peut-être les intercepter avant qu'ils évacuent. La sortie de secours est là-bas.

Elle vous tire par la manche. Vous pestez contre vous-même. Comment avez-vous pu vous planter à ce point ? Une écoutille ouverte donne sur une échelle qui s'enfonce dans les profondeurs de la station. Pensée paradoxale, puisque vous savez qu'il n'y a qu'une pointe de métal dans cette direction ; et au-delà, le vide intersidéral. Vous regardez votre alliée. Elle vous invite à descendre la première d'un geste élégant. Descendez au [43].

23

Au détour d'un énième croisement, vous arrivez à la porte typique d'un monte-charge. Dans la cabine, une femme en armure intégrale vous apostrophe :

— Désolée, ce taxi ne prend pas de passagère supplémentaire.

Elle abat son poing sur le bouton-poussoir, mais rien ne se passe. Soudain, une voix étrange retentit :

— Rendez-vous ! Vous n'irez pas plus loin de toute façon. Le laboratoire vient d'être scellé et les monte-charges bloqués.

À l'intérieur de votre casque, un sourire se dessine.

— Alors, votre taxi à des problèmes de démarrage ?

— Très drôle.

Elle se met à dépecer le sol de cabine en arrachant le grillage, s'introduit dans la trouée, puis entreprend de descendre directement par la cage d'ascenseur.

— Vous ne trouverez que la mort si vous persistez !

Sans la moindre formalité, vous suivez la mercenaire dans son escalade. Sa voix retentit dans votre canal privé :

— Ne tente rien contre moi, et je te laisserai tranquille.

Elle n'a pas l'air de vous porter dans son cœur. Vous confirmez votre désintérêt à son égard.

— Je dois me rendre aux laboratoires.

— Parfait. Nos routes se séparent ici alors.

Votre incursion ne rencontre ni résistance, ni obstacle jusqu'à votre destination. Quand vous atteignez votre destination, l'autre mercenaire accélère sa descente jusqu'au quai. Vous espérez qu'elle vous laissera une capsule pour repartir. Mais pour le moment, vous devez vous atteler à ouvrir une des deux portes des laboratoires. Forcez l'entrée du secteur recherche et développement au **15** ou celle de la section ingénierie et système au **36**.

24

Vous ne savez pas si l'autre mercenaire avait déjà prévu son coup, ou bien s'il s'agit de signaux subtils dans votre langage corporel ; toujours est-il qu'au moment où vous alliez formuler votre acceptation, une formidable douleur vous vrille le cerveau. L'image rémanente sur vos rétines représente une femme auréolée d'un flash de lumière intense qui pointe son pistolet laser vers vous.

Votre monde devient alors une éternité de ténèbres avant que votre corps ne percute le sol.

RECYCLAGE

Lorsque vous revenez à vous, la froidure environnante fait frissonner votre corps. De nombreuses injections de produits psychotropes et de fluides nourriciers dissolvent votre léthargie. Vous sortez de la capsule de cryogénisation avec l'esprit clair, prête à en découdre.

— Gaaaarde à vous !

L'injonction est irrésistible. Vous vous retrouvez droite comme un piquet, formant rangée de copies alignées. Une femme à la peau ébène passe devant vous, revêtue d'une armure de métal liquide qui souligne ses formes, à la fois féminines pour le galbe, et masculines pour la musculature. Elle s'arrête devant vous, vous toise. D'une voix froide, elle lance son ordre à la cantonade :

— Vous avez cinq minutes pour vous mettre votre armure et vous présenter au quai d'embarquement. Action !!

Vous faites un quart de tour parfait et avancez en file indienne jusqu'à la porte d'entrée où se trouve le distributeur d'armures. Lorsque le métal liquide épouse votre peau, un sentiment de puissance et de supériorité se réveille en vous. Née pour combattre, vous prouvez votre valeur au combat. Votre vie, c'est la guerre, la mort, et cela vous rend heureuse...

25

Vous arrivez au poste de contrôle avec aplomb, comme si vous étiez chez vous. Les quatre gardes postés devant l'entrée s'échangent un regard discret. Vous enlevez votre casque avec grâce, donnant à vos boucles un peu de volume avec un mouvement de tête élégant. Un sourire aguicheur et une démarche adaptée finissent de les rassurer. Leur langage corporel, les armes tenues avec moins de rigueur, tout indique que cela va bien se passer.

— Agent X-999, des Forces Spéciales. Je dois mettre en œuvre le Protocole... Ah, désolée, je vois que vous n'avez pas les accréditations nécessaires pour cette information, déclarez-vous en regardant votre bracelet d'identification.

Si trois d'entre eux sont à deux doigts de se mettre au garde-à-vous, le quatrième reste de marbre devant votre manège. Sans marquer le moindre arrêt, vous vous dirigez vers le détecteur biométrique, appliquez votre paume sur le détecteur, puis votre œil devant le scan rétinien.

Un frisson de doute vous assaille. Et si... Mais les voyants verts et la voix mécanique confirment la qualité de votre piratage.

— Accès autorisé. Niveau Hepta. Bienvenue Agent-Colonelle.

Les gardes se retrouvent instantanément au garde-à-vous.

— Repos ! Les intrus n'ont pas tous été éliminés. Faites très attention.

— À vos ordres, Colonelle !

Vous franchissez la porte sans un regard vers eux entrez dans la salle suivante. À votre entrée, trois autres gardes se lèvent comme un seul homme et vous saluent.

— Repos !

— Avez-vous besoin d'hommes, Colonelle.

— Nullement, je me rends aux laboratoires. Nous comptons sur votre dévouement pour empêcher la moindre intrusion. Ils sont déterminés et extrêmement dangereux.

— À vos ordres, Colonelle.

Vous les laissez à leurs préparatifs et vous enfoncez dans le secteur militaire de la station. Vous pouvez vous rendre au Centre Opérationnel au **47** ou à l'entrepôt au **9**.

26

Au détour d'un énième croisement, vous arrivez à la porte typique d'un monte-charge. Dans la cabine, une femme en armure intégrale abat son poing sur le bouton-poussoir, mais rien ne se passe. Soudain, une voix étrange retentit :

— Rendez-vous ! Vous n'irez pas plus loin de toute façon. Le laboratoire vient d'être scellé et les monte-charges bloqués.

La mercenaire s'adresse à vous :

— Vous descendez aussi ?

Vous acquiescez de la tête. Son attitude ne semble pas belliqueuse, mais vous restez méfiante. Vous pratiquez une ouverture dans le sol de la cabine en arrachant les grilles. La voix menaçante se fait de nouveau entendre :

— Vous ne trouverez que la mort si vous persistez !

— Cause toujours, marmonnez-vous.

Avant d'entamer votre descente, vous éclairez la situation :

— Vous avez une destination précise ?

— Oui, les capsules de sauvetage. Et vous ?

Vous hésitez un instant. L'agresser ou lui mentir ne mènerait à rien, concluez-vous.

— Je dois récupérer quelque chose dans le labo.

Elle vous répond sur un ton sincèrement enjoué :

— J'ai une idée. Je vous aide, et en échange, on sort de cette base ensemble. Je ne pense pas que sa menace, quelle qu'elle soit, résistera à deux pros comme nous.

— Qu'est-ce que vous y gagnez ?

— Comme je ne sais pas ce qu'il nous prépare plus bas, on a plus de chances de partir d'ici vivantes en équipe, non ? Vu qu'on est visiblement sur la même trajectoire, aucune raison de se tirer dans les pattes, non ?

Histoire de réfléchir à tout ça, vous vous engagez dans la cage du monte-charge en

vous accrochant au grillage. Étonnamment, votre progression ne rencontre ni résistance, ni obstacle. L'autre femme vous suit gentiment jusqu'au moment où vous stoppez à l'étage du laboratoire. C'est le moment de décider de la marche à suivre pour la suite de votre mission.

Si vous acceptez son aide, forcez à deux l'entrée du secteur "Recherche et Développement" au **4** ou celle de la section "Ingénierie et Système" au **22**.

Si vous refusez sa proposition, elle continuera sa descente (*retranchez 3 à la section [§]*). Attelez-vous à forcer seule l'entrée du secteur "Recherche et Développement" au **15** ou celle de la section "Ingénierie et Système" au **36**.

27

Vous êtes dépassée par les événements. Vous n'osez imaginer ce que chacune d'elles ressentira en entendant la vérité. Tant de souffrances. Ce projet horrible doit cesser. Votre main reste un moment sur les commandes du système. À contrecœur, mais certaine de votre décision, vous programmez une injection de cyanure, puis l'exécutez avec un pincement au cœur. Ce sera mieux pour tout le monde.

Sur la cartographie, de plus en plus de capsules prennent une couleur rouge. Vous ne pouvez retenir vos larmes. Génocide. Vous secouez la tête. Un compte à rebours de vingt minutes suffira : coupure du confinement anti-matière du réacteur.

Vous redescendez. Devant vous, les murs de capsule cryogénique dispensent une défunte aura rouge cramoisie. Fermant les yeux, vous courez rejoindre une navette libre. Installée à l'intérieur, vous lancez le protocole d'évacuation. Après la propulsion, vous contactez votre navette pour qu'elle vous récupère. Sur le radar, les chasseurs restants s'éloignent de l'Étoile Pourpre à toute vitesse. Lorsque votre vaisseau arrive, vous alignez les deux trajectoires, puis vous vous éjectez de cockpit à cockpit. Enfin assise sur votre siège, vous mettez votre moteur hyperbolique à fond et disparaissiez de ce système solaire avant qu'il ne s'illumine d'une formidable explosion stellaire.

LÉGENDE

Deux semaines que vous vous reposez dans une station de turbo-ski au sommet du mont Olympe, lorsqu'un message ultra-prioritaire vous parvient :

— Miss Tanislava, je suis Aurelius Venport d'ExoGeni Corporation.

— Enchantée, répondez-vous laconiquement.

— J'aurais besoin d'une championne de l'infiltration pour une mission délicate. Un de nos concurrents a fait une avancée remarquable sur le clonage conditionné et nous souhaiterions retarder substantiellement la mise au point de cette technologie.

Cela vous rappelle quelque chose, un souvenir désagréable au demeurant.

— Intrusion et destruction, donc, concluez-vous.

— Oui. Il s'agit des laboratoires de bio-génétique des industries Reklipat situés en

orbite autour de Capella IX.

— Cela fait une trotte, dites-moi.

— Je comprends, mais pour une mission aussi délicate envers notre plus féroce concurrent, engager la mercenaire qui a vaincu l'Étoile Pourpre nous semble la meilleure option.

— Bien. Ce sera 500 000 Zlykas, dont 150 000 payables immédiatement. Vous devrez m'allouer un compte spécial sans plafond pour mes frais, je vous fournirai les justificatifs.

Le moment de flottement qui suit vos conditions est plutôt une bonne nouvelle. Quand, on refuse vos services, la réponse est immédiate. Vous attendez que votre interlocuteur négocie avec sa hiérarchie, à moins qu'il vous fasse patienter pour la forme.

— Miss Tanislaya, nous acceptons votre tarif.

— Parfait, je pars dans la soirée. Je serais dans le système de Capella dans deux mois.

— Nous sommes impatients d'avoir de vos nouvelles.

La communication à peine coupée, votre compte affiche le virement demandé. Avec cette mission, vous allez joindre le travail et la vengeance : deux mois pour vous préparer et réfléchir à toutes les misères que vous allez faire subir à ce consortium immonde. Au final, la plus belle journée de vos vacances aura été la dernière...

28

Vous vous approchez du panneau de commandes. Vous accédez facilement à la carte des zones d'évacuations de la station. D'où vous êtes, il sera assez simple d'accéder à celle du laboratoire. Vous allez gagner un temps considérable. Grâce à vos privilèges de haut rang, vous programmez une alerte d'évacuation de toutes les plateformes de votre branche et de celles du laboratoire. Ceci fait, vous vous installez dans une capsule.

L'alerte se déclenche et vous êtes expulsée dans l'espace. Sur la radio, des échanges confus se déroulent entre le commandement, les chasseurs et la tour de contrôle. Quelques chercheurs paniqués se ruent vers les capsules et s'enfuient de la base. Quelle chance ! Vous modifiez votre trajectoire afin de rejoindre une place vide. Vous n'aurez même pas à sortir dans l'espace.

Arrivée à mi-chemin, vous faites faire demi-tour à votre capsule afin de ralentir. Mais votre manœuvre attire l'attention d'un chasseur affecté à la surveillance de cette zone.

— Capsule C-560A, identifiez-vous ou je devrai tirer.

Ce n'est pas votre pistolet laser qui viendra à bout d'un chasseur militaire. Vous modifiez de nouveau l'orientation et éteignez les réacteurs. Votre cockpit opposé à la direction de votre destination. Le doigt sur la commande d'éjection, vous attendez...

— Capsule C-560A, identifiez-vous. Dernière sommation !

L'avantage des procédures militaires, c'est le timing. Prévisible. Vous enfoncez le bouton juste avant qu'une rafale n'explose votre capsule. Projetée par le souffle, vous devenez un débris parmi d'autres. Malheureusement, un des tirs vous touche (*essuyez un tir. Attention, un tir de chasseur fait 2 dégâts*).

La vitesse d'éjection ralentit votre vitesse substantiellement. Vous utilisez au mieux les sustentateurs du siège sur lequel vous êtes vissée pour ajuster votre trajectoire. La coque se rapproche de plus en plus. Vous faites exploser la charge de freinage située dans le dos. Nouvelle rotation. Explosion de la deuxième charge située sous le siège.

Pas mal, mais insuffisant pour une réception en douceur. Vos doigts s'enfoncent dans les accoudoirs. Le siège percute le bord d'une ouverture libre, rebondit en tournant sur lui-même, puis vous incruste dans une paroi métallique. Votre armure encaisse le choc du mieux qu'elle peut (*cochez un dégât sur les localisations 1, 2, 4 et 6. Vous ne pouvez pas utiliser vos systèmes pour annuler ou modifier ces dégâts*). Le choc vous sonne pour le compte.

Des injections d'adrénaline vous remettent immédiatement sur pied. Vous poussez de toutes vos forces pour sortir du sarcophage d'acier. Lorsque le siège se décolle du mur, votre corps flotte dans le vide en direction de l'espace.

— Merde !

Vous repérez les lieux, puis vous propulsez vers l'accès le plus proche. Le sas franchi, vous retrouvez un semblant de gravité. Les couloirs d'évacuation, baignés dans une symphonie d'alertes sonores à deux tons et de clignotements orangés, sont totalement vides. Malheureusement, vos senseurs ont rendu l'âme et ne vous seront plus d'aucun secours (*passer à 1 le nombre de charges de votre Déflecteur sur votre fiche de personnage. Cette détérioration est définitive. N'oubliez pas ce fâcheux détail lors de vos prochains combats*). Vous quittez la zone au moyen d'une trappe d'accès aux structures, puis rejoignez un des boyaux principaux. Les messages sur la radio se transforment en hurlements de colère. Le colonel excédé menace ses hommes :

— Cette station est une véritable passoire ; c'est intolérable qu'on puisse s'introduire jusqu'aux quartiers militaires qui sont censés être impénétrables. Si vous n'êtes pas fichus d'arrêter cet intrus, je me ferai un plaisir de vous arracher les tripes !

Vous souriez à sa déconfiture. Votre réputation et vos tarifs feront un bond astronomique si vous réussissez cette mission. Le couloir que vous suivez tombe un croisement en T. D'après les indications sur le mur, vous pouvez vous rendre au Centre Opérationnel au **18** ou à l'entrepôt au **9**.

29

Au détour d'un énième croisement, vous arrivez à la porte typique d'un monte-charge. Votre alliée, qui vous a devancé, abat son poing sur le bouton-poussoir, mais rien ne se passe. Soudain, une voix étrange retentit :

— Rendez-vous ! Vous n'irez pas plus loin de toute façon. Le laboratoire vient d'être

scellé et les monte-charges bloqués.

— Qu'est-ce qu'on fait ? demande votre amie.

— On descend quand même, répondez-vous.

Joignant le geste à la parole, vous arrachez les grilles, aidée immédiatement par votre alliée. Lorsque le trou est assez grand, vous descendez dans la cage en vous accrochant au grillage.

— Vous ne trouverez que la mort si vous persistez !

— Cause toujours, marmonnez-vous.

Vous ne rencontrez ni résistance, ni obstacle jusqu'à votre destination. De chaque côté, les portes des laboratoires sont fermées. Forcez l'entrée du secteur "Recherche et Développement" au **4** ou celle de la section "Ingénierie et Système" au **22**.

30

Vous glissez jusqu'en bas de l'échelle, puis franchissez les portes du secteur énergétique de la station. Tout en analysant les données de ce nouvel environnement grâce à vos scanners, vous repérez les accès.

— Une cible à l'administration, je répète, une cible à l'administration.

Excellent, les forces ennemies se rassemblent aux étages supérieurs. Cela vous donne plus de temps pour peaufiner votre action. Soudain, un écho apparaît dans votre champ de vision. Il y a une personne près du réacteur, mais la signature est très faible. Incroyable. Qui que ce soit, son brouillage doit être aussi performant que le vôtre. Vous contournez le réacteur en vous rapprochant d'une sortie, au cas où les choses tourneraient mal.

Devant vous, une femme revêtue d'une armure intégrale, accroche une boîte à un endroit très précis de l'installation. Du sabotage en bonne et due forme. Il n'y a qu'une seule possibilité, c'est la pilote du chasseur. Ou bien de l'autre chasseur ? Comment savoir ? En tout cas, elle vous rend rudement service.

Vous analysez rapidement vos options : la méthode brutale consisterait à attendre qu'elle finisse son travail et l'éliminer aussitôt. Si vous deviez la combattre plus tard, elle serait sûrement plus coriace que les gardes de cette station.

Ou bien la laissez en vie pour le moment ? Elle ferait une distraction parfaite pour les gardes. Et pendant qu'elle sabote le réacteur, vous pourriez prendre de l'avance.

À moins que... Vous seriez plus forte à deux, non ? Même si vous travaillez principalement en solo, un duo reste envisageable. Au pire, même avec une demi-prime, cette mission resterait une excellente affaire. Mais c'est une double gageure : sera-t-elle aussi disposée de faire équipe de son côté ? Est-elle vraiment là pour la même chose que vous ?

Que décidez-vous ? L'éliminer au **2**, lui fausser compagnie au **45** ou parlementer avec elle au **[05]**.

— Nous resterons unies, déclarez-vous. Nous ne vous appartenons pas !

Vous faites demi-tour, suivie par votre... sœur ? Oui. Vous l'appellerez comme ça, dorénavant. Un dernier doute vous taraude :

— Au fait, comment tu t'appelles ?

Elle vous regarde tout sourire :

— Tess-Ambre, et toi ?

Vous soupirez.

— Pareil.

La porte par laquelle vous êtes entrées se referme avant que vous l'atteigniez. La voix d'Aldereïdh retentit :

— Vous ne m'empêcherez pas d'atteindre mon objectif. Vous m'appartenez, que vous le vouliez ou non !

Vous vous retournez aussitôt. La troisième porte s'ouvre sur une nouvelle copie. Ses deux mains armées et son armure en métal liquide de couleur vif-argent lui donne une image de majesté indestructible.

— C'est elle qui sera ma plus belle création. Et une perfection lorsqu'elle vous aura absorbé.

Elle ouvre le feu (*essuyez 1 tir, doublez le nombre de dégâts car ses deux armes tirent sur la même zone*). Vous vous précipitez toutes les deux vers la capsule, seule couverture dans cette salle totalement vide.

— La porte, indique Tess-Ambre sur votre canal sécurisé.

Comprenant son intention, vous sautez sur la capsule en lévitation pour le pousser vers la porte. Il se coince juste avant que le battant métallique se referme. Derrière vous, la guerrière impitoyable continue son attaque pendant que vous glissez au-dessus du couvercle ovoïde (*essuyez 1 tir sur vos jambes : si le dé fait de 1 à 3, les dégâts se feront sur votre jambe gauche à la localisation 5 ; sinon, ce sera votre jambe droite à la localisation 6*). Vous roulez au sol jusqu'à la salle voisine alors que votre sœur riposte tout en roulant au sol encaissant sous les tirs nourris. D'un coup de pied, elle repousse la capsule. La porte se referme. Dans la pénombre, vous devinez la présence de centaines de capsules qui recouvrent les murs.

— Elles sont toutes là, quelle horreur, murmure Tess-Ambre.

La porte s'ouvre de nouveau. L'ombre de la mercenaire métallique apparaît.

À partir de maintenant, si vous devez cocher la case  suite à un dégât, ne la cochez pas et rendez-vous immédiatement au **10**.

Vous la mitraillez en vous couvrant mutuellement (*essuyez 1 tir*). Son armure résiste étonnamment bien, mais vous apercevez des vaguelettes à l'impact des faisceaux.

— Le genou droit, indiquez-vous à votre sœur.

L'échange continue de plus belle (*essuyez 2 tirs consécutifs*). La concentration de vos tirs fait fondre une partie de l'armure. La guerrière hurle de douleur lorsque sa rotule se désintègre. Elle s'écroule au sol, vaincue.

Rendez-vous au **50**.

32

Vous gardez le silence radio et concentrez votre attention sur vos scanners. Les filtres infrarouges font apparaître une multitude de points dans la zone d'embarquement. Leur immobilité ne fait aucun doute. Ils sont prêts à la défendre. Seule contre eux, vous n'aurez aucune chance. À moins de vous servir de votre vaisseau. Pas la meilleure option, car vous devrez vous procurer un chasseur de la base pour repartir.

D'après le plan, la coque contient aussi quelques accès de maintenance situés à intervalle régulier sous les pointes de la station. Vous pourriez arrimer votre vaisseau et tenter une sortie dans le vide spatial. Aucune signature infrarouge de ce côté-là.

Vous sursautez quand un hurlement sort de votre fréquence protégée. L'un des mercenaires a été abattu. Les défenseurs fondent sur le survivant. Vous ne donnez pas cher de sa peau. Votre vaisseau longe maintenant une des branches, rendant votre détection encore plus difficile pour vos adversaires.

Décidez de la façon dont vous entrerez dans cette fameuse Étoile Pourpre : par le hangar au **3** ou par une entrée de maintenance au **38**.

33

Vous suivez votre alliée à travers les couloirs. Arrivée à la porte de l'entrepôt, elle pirate l'entrée et vous fait signe d'entrer. À l'intérieur, elle sort un petit détecteur, puis s'enfonce entre les racks de caisses.

— Attends-moi, ici.

— Je vais faire des emplettes, répliquez-vous.

Ce rire... Si familier... Vous vous demandez s'il ne s'agirait pas d'une rencontre passagère. Soudain, l'éclairage devient rouge et une alarme se déclenche.

— Intrus détectés. Neutralisation initiée.

Vous vous retrouvez instantanément derrière une caisse, prête à tirer sur le premier type qui entrera. Votre partenaire vous alerte.

— Il y a un androïde de garde. Occupe-le pendant que je récupère mon colis.

— Ben voyons, maugréez-vous.

Vous vous replacez pour découvrir une créature de métal rutilant. Ses yeux rubis vous fusillent, littéralement (*essuyez une salve de deux tirs simultanés*). Vous vous carapatez au moment où la machine vous déloge de votre cachette. Vos tirs

rebondissent sur son champ magnétique. Tout en fuyant vers un amoncellement de caisses, vos yeux parcourent les étagères et inscriptions à la recherche d'une solution (*essuyez une salve de deux tirs simultanés*).

Une section des armes lourdes ! Voilà la solution. Vous vous y rendez et cherchez votre bonheur parmi les étalages. La carcasse de métal vous rejoint rapidement, mais vous l'accueillez avec un tir de bazooka. L'explosion vous plaque au mur. Quant au rack, il se tord jusqu'à s'écrouler, vomissant son dangereux contenu sur votre adversaire.

— Ça y est, je l'ai trouvé ! se félicite votre alliée.

Déchirement métallique. L'androïde a survécu, ce dont vous ne doutiez pas. Vous saisissez un autre bazooka pendant qu'il se dépêtre de l'amoncellement de marchandises. Sa tête reste suffisamment mobile pour vous arroser (*essuyez un tir*) avant que votre deuxième roquette ne le percute. Nouvelle déflagration. Vous vous relevez de nouveau, rechargez et vous tenez prête au moindre mouvement. Mais rien ne se passe. Vous gardez l'arme à portée de main et fouillez dans les cartons. Votre alliée vous appelle.

— Tiens, j'ai trouvé des blindages feuilletés. On va refaire une santé à nos armures.

Vous la rejoignez. Elle vous tend les pièces et un poste de soudure portable.

— Je préférerais de l'armement de pointe ou des systèmes de défense hi-tech, rétorquez-vous tout en soudant les pièces détachées sur votre armure.

— Moi aussi. Mais l'armement stocké ici est dépassé.

— Pour la base ultra-secrète d'un concepteur d'arme de premier rang, ça la fout mal !

— Ouais...

Un étrange sentiment vous saisit ; il y a quelque chose qui cloche ici... Alors que vous attaquez la quatrième plaquette, une nouvelle alerte se fait entendre :

— Intrus non neutralisés. Nouvelle procédure d'élimination initiée.

— C'est pas vrai, déplorez-vous.

— Les affaires reprennent ! Cassons-nous d'ici.

Vous terminez au mieux votre travail (*décochez 4 cases de dégâts sur votre Fiche de Personnage*) et emportez le bazooka.

Arrivées à la porte, un nouvel androïde surgit. Vous appuyez sur la détente et plongez au sol. L'onde de choc passe au-dessus de votre tête, protégée par vos bras. Vous vous relevez de plus belle, sautez au-dessus de la machine déformée et détez à toute vitesse. Votre alliée prend les devants :

— Il y a un monte-charge plus loin. On accédera directement aux laboratoires.

Vous ne savez pas qui est son commanditaire, mais il semble bien mieux informé que le vôtre. Emboîtez-lui le pas au **29**.

Vous faites demi-tour et détalez. Vous tirez sur le verrou de la porte qui donne vers le quai, entamant sérieusement la pile atomique de votre arme. La serrure détruite, vous écarterez la porte sans la moindre considération des menaces d'Aldereïdh.

Vous repérez les navettes restantes et vous installez dans la plus proche. Le protocole d'évacuation étant toujours actif, vous lancez la procédure sans avoir besoin du moindre identifiant. Après la propulsion, vous contactez votre navette en mode furtif pour qu'elle vous récupère.

En attendant, vous manœuvrez autour de l'Étoile Pourpre afin d'éviter de vous faire descendre par les chasseurs ennemis. Les minutes durent des heures, mais votre vaisseau finit par arriver. Les deux trajectoires alignées, vous vous éjectez de cockpit à cockpit. Enfin assise sur votre siège, vous mettez votre moteur hyperbolique à fond et disparaîsez de ce système solaire.

REBELLE

Deux jours que vous vous reposez dans une station de turbo-ski au sommet du mont Olympe, lorsqu'un message vous parvient :

— Rendez-vous sur le toit, maintenant.

Quelqu'un sait que vous êtes là !? Vous passez par votre suite pour récupérer votre arme. Votre armure étant restée dans votre vaisseau en orbite, vous vous contentez d'un bouclier personnel. Équipée, vous montez par les escaliers extérieurs. Une femme vous y attend. Un clone.

— Je suis venue te chercher. Nous avons besoin de toi, tu es la plus forte d'entre nous.

— Hors de quest...

Elle vous tire dessus aussitôt, mais votre bouclier stoppe son tir. Vous répliquez avec célérité, mais elle aussi est protégée. Vous foncez vers elle avec détermination. Elle tente d'esquiver, mais vous écarterez les bras au dernier moment afin de l'agripper. S'en suit un combat au corps-à-corps. Vous exécutez une combinaison de prises qui vous permet de désactiver son bouclier. Trois faisceaux laser lui transpercent l'abdomen. Elle s'écroule, une grimace de douleur sur le visage. Vous empoignez sa chevelure :

— Je ne sais pas ce qui me retient de te tuer. Ou plutôt si. Abandonne ce projet et libère-toi.

Sa réponse est entrecoupée de gémissements :

— Impossible, nous sommes conditionnées. Tu peux me tuer, je sais que je revivrai dans un autre corps.

— Alors bonne résurrection, lui crachez-vous au visage avant de la tuer.

Un nouveau message :

— Miss Tanislava.

Cette voix.

— Je suis au regret de vous annoncer que je viens de mettre un contrat d'un milliard de Zlyka sur votre tête, mais exclusivement vivante. J'ai aussi à ma disposition de nombreuses mercenaires prêtes pour la chasse. Rassurez-vous, plus ce sera tard, plus vous tuerez de chasseurs de primes, mieux ce sera pour mon projet. Je me réjouis de récupérer mon investissement au centuple de la valeur prévue.

Vous hurlez de rage et d'impuissance. Votre vie va devenir une fuite permanente, où le moindre quidam pourrait être une menace. À moins que vous tentiez une nouvelle fois de vous introduire dans cette maudite Étoile Pourpre, et en finir une fois pour toutes avec cet autaran de malheur...

35

Vous vous rapprochez lentement du poste de sécurité. Vos scanners détectent quatre gardes répartis deux par deux de chaque côté de la porte. Vous sautez en avant, faites une roulade et abattez le garde le plus proche. La riposte ne se fait pas attendre (*essuyez une salve de 3 tirs simultanés*). Vous vous relevez aussitôt, foncez sur le deuxième planton en lui tirant dessus. Vous l'empoignez par le col pour vous en servir comme bouclier. Les deux derniers soldats tentent de vous atteindre en mitraillant leur compagnon d'infortune moribond (*essuyez un tir*). Le cadavre finit coupé en deux, aspergeant le sol et votre armure de sang et de viscères. Vous lancez le haut du corps sur l'agresseur le plus proche et tirez sur l'autre.

Dans l'action, vous n'entendez ni vos alertes, ni la porte qui s'ouvre derrière vous. Les trois renforts font feu. Le choc est terrible (*essuyez une salve de 3 tirs simultanés*). La flaque de sang épaisse mêlée d'organes déchiquetés gêne leur progression. Vous plongez sur le côté. Allongée sur le sol, vous envoyez une rafale de tirs serrés. Deux de moins ! Vous évitez difficilement la contre-attaque des deux survivants (*essuyez une salve de 2 tirs simultanés sur votre flanc gauche : si le dé fait de 1 à 3, les dégâts se feront sur votre bras gauche à la localisation 3 ; sinon, ce sera votre jambe gauche à la localisation 5*). Votre riposte sauvage met un terme à l'escarmouche. Tous morts. Une sirène d'alerte retentit. Les messages sur la radio se transforment en hurlements de colère. Le colonel excédé menace ses hommes :

— Cette station est une véritable passoire ; c'est intolérable qu'on puisse s'introduire jusqu'aux quartiers militaires qui sont censés être impénétrables. Si vous n'êtes pas fichus d'arrêter ces intrus, je me ferai un plaisir de vous arracher les tripes !

Déjà fait, répondez-vous en pensée. Vous franchissez la porte de sécurité bloquée par un cadavre, traversez la salle suivante en sautant au-dessus du mobilier renversé, puis vous enfoncez dans le secteur militaire. Les dégâts importants que vous avez subis ont détruit vos scanners. Vous allez devoir avancer à l'aveuglette maintenant. Par chance, le corridor tombe un croisement en T. D'après les indications sur le mur, vous pouvez vous rendre au Centre Opérationnel au **18** ou à l'entrepôt au **9**.

Vous entreprenez de pirater le système de sécurité, mais celui-ci vous résiste. Détruire le mécanisme d'ouverture de la porte à coup-de-poing reste votre seule alternative. Votre armure accuse le coup, mais avec de gros efforts, vous arrivez à faire glisser la porte, puis pénétrez dans une salle baignée d'une lumière bleue. Une nouvelle alarme retentit accompagnée d'une voix mécanique :

— Sécurité compromise. Protocole Hepta déclenché. Tout le personnel doit se rendre au puits d'accès noir. Exfiltration immédiate des prototypes.

Des scientifiques en blouse bleue se précipitent vers le fond de la pièce, abandonnant leur poste de travail. L'un d'entre eux vous aperçoit :

— Une intruse au monte-charge A ! Env...

Vous le réduisez au silence d'un tir laser. Plus loin, un hurlement de femme terrorisée résonne. Au moment où vous traversez la pièce, deux hommes apparaissent couverts de casques étranges qui se liquéfient jusqu'à les recouvrir complètement. Des armures de métal liquide. Vous n'aviez jamais vu une telle technologie. Vous vous plaquez au mur et leur balancez une rafale. Leur réponse ne se fait pas attendre. Leurs mains se transforment en arme à canons multiples qui crachent aussitôt des rafales de rayons mortels (*essuyez 1 salve de 3 tirs simultanés*). Vous devez vous y mettre à deux fois pour en mettre un hors d'état de nuire (*essuyez 2 tirs consécutifs*). Quant au deuxième, il s'enfuit en vous canardant du mieux qu'il peut.

Vous le prenez en chasse et concentrez vos tirs sur sa tête. Si vous n'entamez pas l'armure, il finit cependant par s'écrouler, mort. La chaleur de vos attaques répétées lui a fait fondre le cerveau. Vous passez au-dessus du cadavre à grandes enjambées. Au fond du couloir, une femme ouvre une porte noire comme la nuit. Vous lui tirez sur les jambes. Elle s'écroule en hurlant de douleur, immobilisée dans l'encadrement de la porte.

Arrivée à son niveau, vous l'attrapez par le col et l'entraînez dans la salle. La porte refermée, vous plaquez votre canon sur la tempe de la scientifique :

— Je veux les toutes informations de la nouvelle arme.

— Elle ne sont pas ici, elles sont dans le département "Recherche et Développement".

Vous enfoncez le canon dans sa chair.

— Je suis sûre qu'il y a un moyen de les récupérer d'ici.

La femme bégaye :

— Tout a déjà été évacué, même le prototype de l'arme. Vous n'aurez rien ! finit-elle la voix rauque et le regard menaçant.

Vous ragez, perdez tout contrôle. La femme meurt, le crâne défoncé par les coups de crosse de votre pistolet. Vous hurlez, pestez contre vous-même. Comment avez-vous pu vous planter à ce point ? Hagarde, vous regardez autour de vous. Des dizaines de

casiers vides recouvrent les murs. Sûrement le stockage des prototypes. L'alerte est donnée depuis trop longtemps, aller à l'autre département serait du suicide. Avec de la chance, vous pourrez peut-être le récupérer avant qu'ils évacuent.

Vous vous ressaisissez et cherchez la sortie de secours. Vous découvrez une écoutille donnant sur une échelle qui s'enfonce dans les profondeurs de la station. Pensée paradoxale, puisque vous savez qu'il n'y a qu'une pointe de métal dans cette direction ; et au-delà, le vide intersidéral. Résignée, vous descendez au [43].

37

— Mettons fin à ses horreurs, concluez-vous. On ne peut pas les laisser comme ça. Et elles deviendront dingues quand elles apprendront la vérité. J'ai déjà du mal à intégrer tout ça.

— Mais on s'est bien habituées, nous, rétorque votre sœur.

Vous la regardez d'un air sévère.

— C'est différent. Jusqu'à ce qu'il nous fasse enlever nos casques, je pensais que tu étais une ancienne...

Elle éclate de rire.

— Une ex ? Ça m'a traversé l'esprit aussi, j'avoue.

— Avoir une sœur jumelle, car c'est ce qu'on est quelque part, ça me convient bien. Mais des centaines ? C'est malade !

Elle vous répond d'une grimace.

— Je comprends.

Sa main reste un moment sur les commandes du système.

— Je les euthanasie alors ?

— Ouais, répondez-vous avec un pincement au cœur. Ce sera mieux pour tout le monde.

— Et après ?

— On fait tout péter. Qu'on en finisse avec cet endroit infernal.

Elle acquiesce d'un mouvement de tête. Devant vos yeux, de plus en plus de capsules prennent une couleur rouge. Vous tournez la tête sans pouvoir retenir vos larmes. Génocide.

— J'ai lancé le compte à rebours. Le confinement anti-matière se coupera dans vingt minutes.

— Allons-y, murmurez-vous d'une voix tremblante.

Vous rejoignez les navettes restantes et en prenez une chacune.

— Tu as un vaisseau ? demandez-vous.

— Oui, dans le nuage d'Oort.

Vous souriez d'un air entendu et lancez la procédure du protocole d'évacuation. Après la propulsion, vous contactez votre navette pour qu'elle vous récupère. Sur le radar, les chasseurs restants s'éloignent de l'Étoile Pourpre à toute vitesse. Lorsque votre vaisseau arrive, vous alignez les deux trajectoires, puis vous vous éjectez de cockpit à cockpit. Votre sœur effectue la même manœuvre. Enfin assise sur votre siège, vous mettez votre moteur hyperbolique à fond et disparaissiez de ce système solaire avant qu'il s'illumine d'une formidable explosion stellaire.

JUMELLES

Trois semaines que vous vous languissez sur les plages de cristal de Sirius Secundus avec deux esclaves homo-félidés. Soudain, un message prioritaire vous sort de votre sommeil.

— Mmmhh, oui ?

— Tess ? C'est Morden.

— Qu'est-ce que tu veux ?

— J'ai un client qui cherche de vraies pros pour une petite virée à Capella IX.

— Tu déconnes, c'est de l'autre côté de la galaxie !

— Hey, j'vais pas t'déranger pour des clopinettes ma fille.

— Attends.

Vous passez sur le canal privé.

— Ambre, y'a Morden !

Votre sœur se connecte aussitôt sur le canal prioritaire. Sa voix souligne une forte contrariété.

— Morden, on est en vacances, là !

— Ambre, ça va ma grande ?

— Dis-moi quoi et combien ; et après, j'te dirais, rétorque-t-elle.

— Espionnage des labos de bio-génétique des industries Reklipat pour leur concurrent ExoGeni Corporation. 300 000 Zlykas.

— Génial. Je suis à deux doigts de te la faire à l'œil celle-là, balancez-vous extatique.

— Hey, vas-y mollo sœurette. Je dois refaire ma garde-robe.

Vous éclatez de rire.

— On décolle dans deux jours, Morden.

— Ça marche, les filles. Bonne chasse et n'oubliez pas ma com'.

Vous coupez la communication et vous pelotonnez dans la douce fourrure angora du mâle. Mais difficile de vous rendormir à cause des cris de jouissance de votre sœur un peu plus loin sur la plage...

La bulle anti G s'active et votre navette stoppe net. L'énorme quantité de chaleur dispensée par votre réacteur à fusion attirera forcément l'attention sur vous. Tout en surveillant les chasseurs ennemis, vous activez les propulseurs pour vous rapprocher de la coque de l'Étoile Pourpre.

L'alarme s'active au moment où votre navette se fait attaquer.

— Qu'est-ce que... vociférez-vous.

Des masers à pulsions !

— Mais c'est pas vrai ! hurlez-vous.

Une nouvelle rafale de tirs entame votre bouclier et commence à grignoter la coque. Effarée, vous découvrez le déploiement de tourelle de défense militaire le long des arêtes de la pointe voisine. Nouvelle alarme. Cinq chasseurs ennemis accélèrent dans votre direction. Ça va être votre fête.

Deuxième rafale, plus longue cette fois. Le réacteur à fusion signale une fuite. Votre vaisseau est fichu. Comment avez-vous pu être aussi bête. Laboratoire de recherche ou pas, c'était une ancienne station militaire ; bien sûr qu'ils n'ont pas tout démantelé !

Pour vous tirer de ce guêpier, vous ciblez les tourelles avec vos roquettes à têtes chercheuses. Les propulseurs de votre couchette vous éjectent en même temps que le lancement de votre arsenal. Vous manœuvrez avec difficulté. À peine avez-vous réussi l'exploit de vous mettre à l'abri dans un renforcement, qu'un déluge d'explosions illumine la pointe voisine. Une dizaine de tourelles de défense en moins, vous félicitez-vous. Juste après, le réacteur à fusion de votre navette se transforme en une formidable boule de lumière aveuglante. L'onde de choc désintègre les chasseurs venus en renfort. Heureusement pour vous, votre bouclier absorbe la majorité des radiations mortelles.

Espérant que vos ennemis vous croient morte, vous vous dirigez vers l'écouille la plus proche. De rares prises vous permettent de progresser en flottant le long de la coque. La trappe de visite n'est plus qu'à un mètre de vous lorsque celle-ci s'ouvre brusquement. Le jet d'air expulsé est suivi d'un soldat en armure relié par un câble. Vos réflexes vous impressionnent vous-même : votre faisceau laser sectionne net le câble avant même qu'il ne se tende, si bien que le pauvre homme continue sa trajectoire vers l'espace. Tel un pantin désarticulé, il gesticule afin de stopper l'inexorable. Le deuxième larron ne fait pas long feu, puisque vous l'abattez dès que sa tête passe l'ouverture. Reste à savoir combien il en reste à l'intérieur. Il n'y a qu'une seule façon de le savoir. Vous saisissez le câble coupé, puis tirez de toutes vos forces pour entrer la souricière.

Votre système de visée infrarouge et vos scanners fournissent un schéma rudimentaire de la zone. Avant même que vous preniez appui sur l'échelle pour vous propulser, deux soldats vous mitraillent (*essuyez deux salves de deux tirs simultanés*).

Vous en éliminez un rapidement. De votre main libre, vous saisissez un barreau pour imprimer une rotation à votre corps (*essuyez deux tirs consécutifs*). Poussant avec votre bras, vous le visez avec une précision redoutable : votre tir traverse son crâne en passant par son œil gauche. Deux jets de purée cérébrale giclent par ces nouveaux orifices.

Sans prendre une seconde de répit, vous refermez l'écoutille. Malheureusement, le plan de votre commanditaire ne comportait pas la disposition de l'intérieur des lieux. Vous extirpez le matériel de communication du cadavre, le piratez et quittez l'endroit avant de croiser les renforts. Une nouvelle échelle vous mène plus bas, là où le champ de gravité artificielle devient plus important. Elle finit par traverser un corridor orienté dans le sens de la pointe. D'après les indications placardées aux murs, aller vers le centre de la station vous amènera d'abord vers la zone administrative ; aux étages inférieurs, se trouve la zone énergétique.

Pour l'instant, la bataille continue en dehors de la station, mais il ne reste qu'un seul agresseur. Les messages de déploiement vous donnent une marge de manœuvre considérable. Dans tous les cas, vous devrez continuer de progresser vers la pointe centrale où se trouve le centre de recherche, pas le temps de faire du tourisme.

Deux stratégies s'offrent à vous : saboter la centrale au **30** ou explorer la zone administrative en quête d'informations supplémentaires au **6**.

39

Vous vous rapprochez lentement du poste de garde. Votre alliée communique par signes : quatre gardes répartis deux par deux de chaque côté de la porte. Vous lui répondez sur le même mode : chacun son côté, saut en avant, roulade, tir. Son pouce levé valide la stratégie.

Bondissant de concert, vous abattez un planton chacune. La riposte ne se fait pas attendre (*essuyez un 1 tir*). Vous vous foncez sur votre cible restante en lui tirant dessus. Les quatre gardes sont morts !

— Travail de pro ! lance votre amie.

Soudain, la porte s'ouvre. Trois rafales de faisceaux laser balayent la salle (*essuyez une salve de 2 tirs simultanés*) et vous surprennent. Vous sautez à terre et roulez près du mur. Les renforts se placent stratégiquement dans le cadre de la porte. Un nouvel échange de feux nourris s'engage (*essuyez une salve de 2 tirs simultanés*). Même à deux contre trois, vous avez toutes vos chances d'en finir rapidement.

Telle une tête brûlée, votre alliée saute au centre de la pièce en les arrosant copieusement de tirs laser et d'insultes bien senties. La diversion fonctionne. Vous courez le long du mur jusqu'au cadre de la porte et tirez à bout portant. Deux bras sectionnés et une tête transpercée. Vous reculez aussitôt, mais le soldat le plus en retrait a le temps de vous toucher à la tête (*cochez un dégât sur la localisation 1*).

Pendant que le soldat démembré hurle de douleur et de terreur, votre alliée le finit avec un tir en pleine tête. La voie libre, vous franchissez la porte avant qu'elle se

referme. Devant vous, le dernier garde en pleine fuite. Vous l'abattez froidement dans le dos. Une sirène d'alerte retentit. Les messages sur la radio se transforment en hurlements de colère. Le colonel excédé menace ses hommes :

— Cette station est une véritable passoire ; c'est intolérable qu'on puisse s'introduire jusqu'aux quartiers militaires qui sont censés être impénétrables. Si vous n'êtes pas fichus d'arrêter ces intrus, je me ferai un plaisir de vous arracher les tripes !

Vous traversez la salle de repos des gardes. Sur la table, jeu de cartes et sandwiches gisent dans le contenu des verres renversés ; chaises et tabourets à l'avenant. Vous vous enfoncez dans le secteur militaire jusqu'à un croisement en T. Votre alliée indique la gauche.

— Je dois me rendre à l'entrepôt, tu viens ?

Vous voilà fixée sur sa mission.

— Je dois aller aux labos, rétorquez-vous.

— Tu m'aides et je t'aide ; ça marche ?

— Où va ce couloir ? demandez-vous en regardant vers la droite.

— Au vu de mes infos, le Centre Opérationnel. Pourquoi, t'as un rendez-vous avec leur colonel ?

— Non, mais je pourrais obtenir les informations qui me manquent sur la localisation de ma cargaison.

— Je n'ai pas le temps de faire les commissions. Au pire, on se sépare et on se retrouve aux labos ? La sortie est en bas, de toute façon.

— Les navettes d'évacuation ?

— Exact. Alors décide-toi. Moi, j'y vais !

Suivez-la vers l'entrepôt au **33** ou allez explorer seule le Centre Opérationnel au **18**.

40

Le puits vous conduit sur les quais desservants les navettes. Malheureusement pour vous, l'évacuation est terminée. Presque tous les sas affichent la couleur rouge d'alerte "décompression". La voix qui vous avait menacé dans le monte-charge se fait de nouveau entendre :

— Miss Tanislava. Mes félicitations !

Son accent vous dit quelque chose, mais vous n'arrivez pas à le remettre. Plus loin, une double porte s'ouvre. Prenant ceci comme une invitation, vous avancez prudemment. De légers relents méphitiques vous prennent à la gorge. L'autarant !! Un piège, vous êtes tombée dans un piège. Quelle sottise vous faites !

Une grande salle garnie d'une large vitre en hauteur. À travers celle-ci, votre commanditaire, affublé de ses longues babilles violettes, vous fixe.

— Arriver jusqu'ici après avoir supprimé un mercenaire de talent, vous êtes bien la

plus redoutable.

— D'accord, vous m'avez bien eu. Passons aux choses sérieuses : que me voulez-vous ?

— Si vous voulez bien passer dans la salle voisine.

Il indique de son bras une autre porte coulissante qui s'ouvre. Vous fronchez les sourcils.

— Encore une de vos manigances ? crachez-vous méfiante.

— Nullement, je veux juste que vous preniez votre décision en toute connaissance de cause.

Vous franchissez la porte, prête à tirer. Mais ce que vous découvrez dépasse votre entendement. Des centaines de capsules cryogéniques alignées le long des murs. Près de l'entrée, une capsule flotte. Ce que vous découvrez à travers la vitre vous glace de sang : un cadavre... Ou plus précisément VOTRE cadavre.

— Qu'est-ce que c'est que cette blague ?

— C'est un clone. J'ai conçu des centaines de femmes avec la meilleure génétique possible. Puis je les ai dispersées dans la galaxie, toujours avec une appétence innée pour le combat, l'excellence, le dépassement de soi. Grâce à mes agents, vous avez toutes embrassé la carrière de mercenaire.

Vous êtes atterrée. Vu que vous êtes orpheline et que vos recherches, y compris par généalogie génétique, ont toujours échouées... Ne seriez-vous qu'une simple marionnette ?

— Rassurez-vous. Ce que vous avez vécu et réalisé est bien de votre fait. C'est d'ailleurs cette expérience que je veux récolter à présent.

Vous jetez un regard noir à la créature tricéphale. Une irrésistible envie de le tuer s'empare de vous.

— Je pense que c'est moi qui vais vous récolter, lâchez-vous.

— Voyons, voyons. Vous êtes la toute dernière génération. J'ai collecté au fil des siècles les expériences de vos précédentes versions. Vous-même possédez une partie de ces améliorations. Améliorations que vous avez admirablement perfectionnées.

— Vous devrez me tuer pour ça ! Hors de question de me faire dépouillée de ce que je suis, répliquez-vous en serrant la mâchoire.

— Laissez-moi vous expliquer : je ne veux pas vous changer, juste vous augmenter. Vous garderez votre identité. Vous recevrez l'expérience des autres clones, leurs nombreuses connaissances de batailles, stratégies et missions que vous n'auriez jamais pu vivre en une seule vie.

C'est qu'il vous ferait douter... La vérité sur vos origines est déjà assez déstabilisante. Sa proposition de vous rendre plus efficace trouverait-elle un écho favorable en vous ? À moins que garder votre identité et vos compétences actuelles soit plus important à vos yeux. Acceptez son offre au **48** ou refusez-là au **19**.

Vous vous rapprochez du panneau de commandes. La protection des procédures d'évacuation résiste à vos tentatives de piratage. Tapotant du doigt, vous réfléchissez au meilleur moyen de ne pas vous faire repérer. Lancements simultanés ? Vous farfouillez de nouveau et découvrez une procédure d'urgence facilement exploitable.

Ceci fait, vous vous installez dans une capsule. Deux minutes plus tard, toutes les capsules sont éjectées en même temps. Sur la radio, des échanges confus se déroulent entre le commandement, les chasseurs et la tour de contrôle. Un chasseur effectue plusieurs vols auprès de la nuée de capsules. Vous craignez qu'il utilise un scanner infrarouge. Perdue pour perdue, vous redirigez votre capsule vers la branche inférieure. La réaction ne se fait pas attendre :

— Capsule C-560A, identifiez-vous ou je devrai tirer.

Ce n'est pas votre pistolet laser qui viendra à bout d'un chasseur militaire. Vous modifiez de nouveau l'orientation et éteignez les réacteurs. Votre cockpit opposé à la direction de votre destination. Le doigt sur la commande d'éjection, vous attendez...

— Capsule C-560A, identifiez-vous. Dernière sommation !

L'avantage des procédures militaires, c'est le timing. Prévisible. Vous enfoncez le bouton juste avant que le tir n'explose votre capsule. Projetée par le souffle, vous devenez un débris parmi d'autres.

La vitesse d'éjection ralentit votre vitesse substantiellement. Vous utilisez au mieux les sustentateurs du siège sur lequel vous êtes vissée pour ajuster votre trajectoire. La coque se rapproche de plus en plus. Vous faites exploser la charge de freinage située dans le dos. Nouvelle rotation. Explosion de la deuxième charge située sous le siège.

Soudain, une vision d'effroi : le chasseur se dirige vers vous. La poisse ! Vous activez les sustentateurs pour que votre siège serve de bouclier de fortune (*essuyez une salve de deux tirs simultanés. Attention, les tirs du chasseur font 2 dégâts chacun*). Le siège explose et vous propulse contre la coque de la station.

Le choc est phénoménal. Votre armure s'incruste dans la paroi métallique, encaisse le choc du mieux qu'elle peut (*cochez un dégât sur toutes les localisations. Vous ne pouvez pas utiliser vos systèmes pour annuler ou modifier ces dégâts*). Le choc vous sonne pour le compte.

Des injections d'adrénaline vous remettent immédiatement sur pied. Des alarmes indiquent au moins trois fuites d'air. Vos minutes sont comptées. Vous vous démenez pour sortir du sarcophage d'acier, sans pousser trop fort afin d'éviter de partir dans l'espace. Vos scanners ne s'activent plus, ils ont sûrement rendu l'âme (*passer à 1 le nombre de charges de votre Bouclier sur votre fiche de personnage. Cette détérioration est définitive. N'oubliez pas ce fâcheux détail lors de vos prochains combats*). Vous longez la coque, priant pour que le pilote vous croit morte.

Vous errez une dizaine de minutes avant de tomber sur un bunker de maintenance. Vous forcez l'écouille au laser. L'alerte de dépressurisation va ramener du monde.

Vous foncez vers le sas en activant l'ouverture d'urgence. Haletante et un peu fébrile, vous aspirez l'air goulûment. Vous vous reprenez et foncez à travers les couloirs. Les messages sur la radio se transforment en hurlements de colère. Le colonel excédé menace ses hommes :

— Cette station est une véritable passoire ; c'est intolérable qu'on puisse s'introduire jusqu'aux quartiers militaires qui sont censés être impénétrables. Si vous n'êtes pas fichus d'arrêter cet intrus, je me ferai un plaisir de vous arracher les tripes !

Vous souriez à sa déconfiture. Votre réputation et vos tarifs feront un bond astronomique si vous réussissez cette mission. Au détour d'un croisement en T, vous tombez sur une sentinelle. L'homme se tient coi, comme s'il voyait un fantôme. Vous lui sautez dessus sans autre cérémonie, l'immobilisez avec votre canon collé sur la tempe.

— Les labos, c'est où ?

— En dessous, balbutie-t-il.

Vous le cognez et lui lancez un regard meurtrier.

— Par où ?

— Tapez pas. Le monte-charge est plus bas, mais le colonel l'a bloqué.

— Il est où ce colonel ?

— Centre Opérationnel. Par là.

Son doigt indique la droite du croisement. Vous regardez à gauche.

— Et par là ? Y'a quoi ?

— L'entrepôt.

Votre crosse l'assomme pour le compte. Décidez de la prochaine destination : l'entrepôt au **9** ou le centre opérationnel au **18**.

42

Vous emboîtez le pas, priant de ne pas faire une erreur mortelle. Derrière vous, vos clones commencent à s'éveiller, mais aucune n'est encore sortie. Vous montez à toute vitesse jusqu'à la porte qui s'ouvre automatiquement. Votre sœur tire aussitôt sur Aldereïdh.

Dans le local, l'odeur est insoutenable. Vous bondissez à l'intérieur, empoignez la tête poisseuse de l'altaran et plaquez un de ses yeux contre le scanner biométrique, puis sa main sur le détecteur palmaire. Le système confirme l'accès prioritaire. Votre sœur s'empare de l'écran tactile et tapote frénétiquement.

— C'est bon, j'ai annulé leur réveil.

Soulagée, vous jetez un œil à l'écran.

— C'est donc ça, le projet Hepta. Hein ? 497 clones ! vous écriez-vous.

Vous êtes abasourdis par cette révélation. Avec vous trois, la totalité des clones a été rassemblée.

— Incroyable, certaines sont en stase depuis près d'un siècle.

Pointant votre doigt sur les capsules de couleur rouge, vous déclarez :

— Et d'autres sont malheureusement décédées.

— Ouais, mais regarde ça : leurs profils psychiques ont été encodés dans la mémoire de l'ordinateur quantique.

Vous attirez son attention sur un mot dans le coin de l'écran avec votre index.

— Projet Proto ? C'est quoi ça ?

Votre sœur accède au dossier :

— Ça regroupe les profils les plus agressifs... Il a été activé récemment.

— Ce ne serait pas celle qui nous a agressées tout à l'heure ?

— Ouais, ça ferait sens. Hum... Oh, le salaud : commande de super soldates pour la Théocratie Cassiopéenne. Livraison de 400 unités prévue fin de ce mois.

— Il nous embobinait depuis le début.

Vous donnez de violents coups de pied dans le cadavre.

— Ça sert à rien ! vous réprimande votre sœur.

— Si, ça me détend.

— Bon, on fait quoi ? On a 442 clones viables avec le même prénom et des personnalités légèrement différentes.

— Et sûrement traumatisées, remarquez-vous.

Une profonde tristesse vous submerge. Quelle horreur.

Qu'allez-vous décider ? Si tout cela vous dégoûte au point de tout détruire, allez au **37** ; si vous donnez une nouvelle chance aux clones encore viables, allez au **21**.

43

Le puits vous conduit sur les quais desservants les navettes. Malheureusement pour vous, l'évacuation est terminée. Presque tous les sas affichent la couleur rouge d'alerte "décompression". La voix qui vous avait menacé dans le monte-charge se fait de nouveau entendre :

— Miss Tanislava, vous êtes en retard !

Son accent vous dit quelque chose, mais vous n'arrivez pas à le remettre. Plus loin, une double porte s'ouvre. Prenant ceci comme une invitation, vous avancez prudemment. De légers relents méphitiques vous prennent à la gorge. L'altaran !! Un piège, vous êtes tombée dans un piège. Quelle sotte vous faites !

Une grande salle garnie d'une large vitre en hauteur. À travers celle-ci, votre commanditaire, affublé de ses longues babilles violettes, vous fixe. La mercenaire que vous aviez rencontrée précédemment se tient debout, face à vous. Vous comprenez sa remarque :

— Je ne savais pas qu'il s'agissait d'une course. Cette clause n'était pas mentionnée dans notre contrat, précisez-vous dans un ton professionnel.

Sa réponse vous surprend :

— Je crois que vous devriez retirer vos casques. Ne craignez rien. Et vous serez plus à l'aise pour discuter.

Après avoir marqué un instant, vous vous exécutez. La surprise est totale. Quant au visage de l'autre mercenaire, c'est celui que vous voyez tous les matins lors de votre séance de maquillage. Ses yeux ronds vous dévisagent :

— Alors celle-là !

— Considérez-moi comme votre père... Ou plus précisément votre créateur.

— N'importe quoi ! répliquez-vous.

— Vous êtes une expérience. Et en voici la preuve.

Une autre porte coulissante s'ouvre sur un cercueil flottant.

— Je vous saurais gré de jeter un œil sur la troisième mercenaire engagée pour cette mission.

Fronçant les sourcils, vous approchez de la capsule ovoïde. À travers la vitre se trouve un cadavre... Avec la même tête que vous deux.

— Qu'est-ce que c'est que cette blague ? fulminez-vous.

— C'est un clone. J'ai conçu des centaines de femmes avec la meilleure génétique possible. Puis je les ai dispersées dans la galaxie, toujours avec une appétence innée pour le combat, l'excellence, le dépassement de soi. Grâce à mes agents, vous avez toutes embrassé la carrière de mercenaire.

Vous êtes atterrée. Ne seriez-vous qu'une simple marionnette ?

— Rassurez-vous. Ce que vous avez vécu et réalisé est bien de votre fait. C'est d'ailleurs cette expérience que je veux récolter à présent.

Vous jetez un regard noir à la créature tricéphale. Une irrésistible envie de le tuer s'empare de vous.

— Je pense que c'est moi qui vais vous récolter, lâchez-vous.

— Voyons, voyons. Vous êtes la toute dernière génération. J'ai collecté au fil des siècles les expériences de vos précédentes versions. Vous-même possédez une partie de ces améliorations. Améliorations que vous avez admirablement perfectionnées. Preuve de votre individualité programmée, vous ne vous êtes même pas alliées.

Vous ne décolérez pas :

— Vous devrez me tuer pour ça ! Hors de question que je me fasse dépouiller de ce que je suis.

— Vous êtes bien loin de la réalité : vous recevrez toutes les mémoires et expériences des autres clones. Cela affectera surtout vos connaissances et de nombreux souvenirs de batailles, stratégies, mission que vous n'auriez jamais pu vivre en une seule vie. Laissez-moi vous améliorer, vous garderez votre identité. Mais cette offre n'est valable que pour une seule d'entre vous.

Intéressant, peut-être ces connaissances auraient-elles pu vous éviter de tomber dans ce piège.

— Ne l'écoute pas, il essaye de nous monter une contre l'autre, tente votre autre vous-même.

— Bien joli tout ça, mais même à deux, on s'est fait avoir comme des bleues, répliquez-vous en serrant la mâchoire.

— Ne te laisse pas bercer d'illusion de grandeur. T'es orpheline, hein ? Pourquoi ne pas devenir une famille.

— Nous ne sommes pas sœurs, précisez-vous. Juste des versions différentes de nous-mêmes, de simples photocopies.

Votre double vous toise avec une moue qui en dit long sur son désaccord. En tout cas, votre avenir est entre vos mains comme il ne l'a jamais été, et il se joue maintenant : refusez l'offre au **17** ou tuez votre double afin de devenir l'ultime mercenaire au **24**.

44

Ses relances vous agacent au plus haut point. Il est temps d'en finir avec cette expérience. En promenant votre regard rapidement, vous découvrez une échelle. Vous montez à toute vitesse jusqu'à la porte qui s'ouvre automatiquement. Dans le local, l'odeur est insoutenable. Vous plaquez une main contre votre bouche et votre nez, tandis que de l'autre, vous le visez de votre pistolet.

— Non, vous n'allez...

Sa phrase s'arrête au moment où votre faisceau laser traverse son crâne en passant entre ses trois yeux. D'un bond, vous empoignez sa tête avant que son corps ne touche de sol, plaquez un de ses yeux contre le scanner biométrique, puis sa main sur le détecteur palmaire. Le système confirme l'accès prioritaire.

Vous êtes abasourdie par ce que vous découvrez du projet Hepta : 497 clones ! Avec vous trois, la totalité des clones ont été rassemblées. Certaines sont en stase depuis près d'un siècle, d'autres sont malheureusement décédées, comme l'indique la couleur rouge sur le plan des capsules cryogéniques. Par contre, leurs profils psychiques ont été encodés dans la mémoire de l'ordinateur quantique.

Un projet nommé Proto, regroupant les profils les plus agressifs, a été activé récemment. Cela correspond sûrement au clone que vous venez de combattre. Vous découvrez l'horrible vérité dans ses messages protégés : une commande de super

soldates pour la Théocratie Cassiopéenne. Il vous embobinait depuis le début. Vous vous défoulez sur le cadavre en lui donnant de violents coups de pied.

Qu'allez-vous faire ? Si tout cela vous dégoûte au point de tout détruire, allez au **27** ; si vous estimez donner une nouvelle chance aux clones encore viables, allez au **13**.

45

Le tube de verre dans lequel vous descendez vous offre une vue incroyable. Le plafond lumineux éclaire des centaines de serres. D'innombrables drones collecteurs bourdonnent auprès des plantes en fleurs. Bien plus loin, vous devinez des vergers. Arrivée en bas, vous longez le mur vers le centre de la station.

La disposition des lieux ne se prête pas à un sabotage de grande envergure comme vous l'envisagiez. Un incendie ne se propagera pas facilement, à moins de trouver un moyen de détruire les parois de verre. Vous abandonnez l'idée et vous contentez de traverser l'immense espace tout en écoutant les conversations militaires. Les gardes ont sécurisé la zone industrielle. Ils se déploient à présent dans différentes directions, y compris la vôtre. À l'extérieur de la base, un chasseur reçoit l'ordre de prendre en chasse une capsule d'évacuation suspecte. Après trois demandes d'identification restée sans réponse, il la détruit sans sommation. Un des deux autres pilotes ?

La carte s'affiche en transparence sur vos info-lentilles. Vous naviguez dans une multitude de points bleutés représentant les inoffensifs drones maraîchers qui vrombissent au-dessus de votre tête. La couleur de trois d'entre eux passe au rouge. Menace ! Vous vous mettez à courir comme une dératée, car les champs de légumes n'offrent aucune couverture. L'analyse des données est sans appel : signature militaire. Vous allez passer un sale quart d'heure.

Vos senseurs vous guident vers la sortie la plus proche. Votre cœur bat la chamade, mais vous tenez bon. Les drones fondent sur vous et tirent sans sommation (*essuyez une salve de trois tirs simultanés*). Vous faites une pirouette au sol pour en éliminer un, vous relevez dans la foulée, faites des zigzags en espérant tromper leur système de visée. On se rassure comme on peut, n'est-ce pas ? Saut de côté et roulade, tir précis. Un de moins (*essuyez une salve de deux tirs simultanés*). De nouveaux points changent de couleur.

La porte, enfin ! Vous bondissez en avant (*essuyez un tir*). Votre épaule s'écrase contre la porte coulissante qui met une éternité à s'ouvrir. Allongée, vous roulez et tirez dans une position improbable. Le drone, touché sur un aileron, part en vrille. La porte ouverte, vous la franchissez et appuyez frénétiquement sur la fermeture d'urgence. Les tirs des drones venus en renforts noircissent la porte sans la traverser.

Haletant à grande goulée, vous vous relevez, les jambes tremblantes et douloureuses. Sur la radio, les trois escouades de gardes assignées à la ferme vous motivent encore plus à déguerpir d'ici. Vous vous enfoncez au plus profond de la station, prenant couloirs et échelles, évitant au mieux les patrouilles. Vous reprenez votre souffle pendant une dizaine de minutes dans un local quelconque, loin des battues.

L'examen de vos scanners et de la carte confirme votre position : deux étages plus bas se trouvent un des postes de sécurité. La forte concentration de soldats dans les alentours vous incite à partir de l'autre côté de la branche. Il y aura moins de gardes en renfort là-bas si vous vous dépêchez. Dans cette optique, vous partez en petites foulées jusqu'au {35}.

46

Le puits vous conduit sur les quais desservants les navettes. Malheureusement pour vous, l'évacuation est terminée. Presque tous les sas affichent la couleur rouge d'alerte "décompression". La voix qui vous avait menacé dans le monte-charge se fait de nouveau entendre :

— Quelle belle équipe vous formez !

Son accent vous dit quelque chose, mais vous n'arrivez pas à le remettre. Plus loin, une double porte s'ouvre. Prenant ceci comme une invitation, votre amie avance en position de tir. Vous lui emboîtez le pas, couvrant le flanc et l'arrière. De légers relents méphitiques vous prennent à la gorge.

— Pouah, ça pue l'altaran ici, se plaint-elle.

— Merde, c'est un piège ! jurez-vous.

— Quoi ? C'est un altaran qui t'a refilé cette mission ?

Votre bouche fait une grimace.

— Ouais.

— Qu'est-ce que c'est que ce délire ?

Adossées de chaque côté de l'entrée, vous découvrez une grande salle garnie d'une large vitre en hauteur. À travers celle-ci, votre commanditaire, affublé de ses longues babilles violettes, vous fixe.

— Je dois vous avouer ma surprise. Vous n'étiez pas censées faire équipe.

Vous entrez dans la pièce aux murs d'acier nus. Seules deux autres portes, fermées, permettent de sortir. Vous vous placez naturellement afin de les avoir en visu permanent. Votre accompagnatrice le remet à sa place :

— Vous y êtes pour quelque chose, mon vieux. Si vous ne nous aviez pas menacé tout à l'heure, on n'aurait peut-être pas fait équipe.

Vous levez le pouce pour indiquer votre approbation.

— Je crois que vous devriez retirer vos casques. Ne craignez rien. Et vous serez plus à l'aise pour discuter.

Après avoir marqué un instant, vous vous exécutez. La surprise est totale. Le visage de l'autre mercenaire, c'est celui que vous voyez tous les matins lors de votre séance de maquillage. Ses yeux ronds vous dévisagent :

— Alors celle-là !

— Considérez-moi comme votre père... Ou plus précisément votre créateur.

— N'importe quoi ! répliquez-vous.

— Vous êtes une expérience. Et en voici la preuve.

Sa main se tend vers une porte qui s'ouvre sur un cercueil flottant.

— Je vous saurais gré de jeter un œil sur la troisième mercenaire engagée pour cette mission.

Fronçant les sourcils, vous approchez de la capsule ovoïde. À travers la vitre se trouve un cadavre... Avec la même tête que vous deux.

— Qu'est-ce que c'est que cette blague ? fulminez-vous.

— Comme chacune d'autre vous, un simple clone. J'ai conçu des centaines de femmes avec la meilleure génétique possible. Puis je les ai dispersées dans la galaxie, toujours avec cette même appétence innée pour le combat, l'excellence, le dépassement de soi. Grâce à mes agents, vous avez toutes embrassé la carrière de mercenaire.

Vous êtes atterrées. Ne seriez-vous que de simples marionnettes ?

— Rassurez-vous. Ce que vous avez vécu et réalisé est bien de votre fait. C'est d'ailleurs cette expérience que je veux récolter à présent.

Vous jetez un regard noir à la créature tricéphale. Une irrésistible envie de le tuer s'empare de vous.

— Je pense que c'est moi qui vais vous récolter, lâchez-vous.

— Voyons, voyons. Vous êtes de la toute dernière génération. J'ai collecté au fil des siècles les expériences de vos précédentes versions. Vous-même possédez en vous une partie de ces améliorations, que vous avez admirablement perfectionnées. À part ce léger défaut dans votre comportement ayant mené cette collaboration contre-nature.

— Vous devrez nous tuer pour ça ! Hors de question qu'on se fasse dépouiller de ce que nous sommes, répliquez-vous en serrant la mâchoire.

— Vous êtes bien loin de la réalité : vous recevrez toutes les mémoires et expériences des autres clones. Cela affectera surtout vos connaissances et de nombreux souvenirs de batailles, stratégies, mission que vous n'auriez jamais pu vivre en une seule vie. Laissez-moi vous améliorer, vous garderez votre identité. Mais cette offre n'est valable que pour une seule d'entre vous.

Intéressant, peut-être ces connaissances auraient-elles pu vous éviter de tomber dans ce piège.

— Ne l'écoute pas, il essaye de nous monter une contre l'autre, tente votre autre vous-même. Je suis sûre qu'on vaut mieux à deux maintenant, qu'un amoncellement de souvenirs déterrés du passé.

— Bien joli tout ça, mais on s'est quand même fait avoir comme des bleues,

lâchez-vous pensive.

— Ne te laisse pas bercer d'illusion de grandeur. Comme moi, tu dois être orpheline n'est-ce pas ? Pourquoi ne pas devenir une famille.

— Nous ne sommes pas sœurs, précisez-vous.

— Peut-être plus que tu ne le penses, réplique-t-elle.

Quelque part au fond de vous-même, vous sentez qu'elle n'a pas complètement tort. Votre avenir est entre vos mains comme il ne l'a jamais été, et il se joue maintenant : rebellez-vous au **31** ou tuez votre double afin de devenir l'ultime mercenaire au **24**.

47

Le casque toujours négligemment coincé sous votre bras, vous vous dirigez vers le centre de commandement, dispensant quelques saluts militaires aux gardes interloqués par votre tenue non réglementaire. Mais puisque vous marchez décontractée parmi eux et à visage découvert, ils ne vous importunent pas. À l'intérieur du centre opérationnel, cinq personnels administratifs coordonnent les recherches devant leurs écrans.

— Qui êtes-vous ? déclare une voix tonnante.

Vous effectuez un quart de tour impeccable et saluez l'officier.

— Agent X-999 des Forces Spéciales, mon colonel. Je dois mettre en œuvre le Protocole Hepta suite aux intrusions multiples.

Il affiche une moue désapprobatrice à votre rencontre.

— Personne n'a encore franchi le poste de sécurité à ce que je sache. Pourquoi le Consortium ferait ça ?

Vous haussez les épaules dédain.

— Vous le savez comme moi, les ordres sont les ordres.

Vous vous dirigez vers le panel principal. À peine votre paume a-t-elle été scannée que l'alarme retentit !

— Salope !

Grâce à vos réflexes, vous touchez son armure deux fois au niveau du cœur avant qu'un chatoiement furtif le recouvre. Un champ de force ! (*Spécial : il vous faudra deux fois plus de temps pour transpercer le bouclier du colonel ; par conséquent, doublez le nombre de tous les tirs indiqués lors de ce combat*). Vous bondissez derrière la console. Les opérateurs s'enfuient en criant :

— Ne nous tuez pas, ne nous tuez pas !

Vous profitez de la cohue pour contourner la console et attaquer le colonel sur son flanc droit. Sans même vous regarder, son bras se tend dans votre direction et riposte (*essuyez un tir*). Vous lui envoyez une chaise, puis une deuxième. Il les dévie avec

efficacité. Mais votre but est atteint, son torse est de nouveau dans votre ligne de mire. Campée sur vos genoux, vous envoyez une série de faisceaux laser à l'emplacement de son cœur. Même s'il se défend honorablement (*essuyez deux tirs successifs*), son organe vital finit vaporisé par la chaleur accumulée. Le corps massif chancelle avant de basculer en avant et s'écraser au sol.

L'accès des systèmes nécessitant des données biométriques, vous devez perdre un peu de temps pour prélever une main et un œil sur le colonel. Vos recherches aboutissent rapidement. Il y a deux monte-charges qui mènent aux laboratoires situés au milieu de la branche inférieure. De chaque côté, se trouve deux secteurs différents : un département recherche et développement indiqué en vert, et en face, une section ingénierie et systèmes indiqué en bleu.

Dans les dossiers de recherche classés secret défense, se cache l'information que vous cherchez. Malheureusement, la compartimentation des systèmes vous empêche de récupérer les données du projet. Toutefois, vos IAs espions restaurent un journal de mise à jour dans une quarantaine redondante. Vous apprenez que les données sont stockées dans le serveur de service "Recherche et Développement". Estomaquée, vous découvrez aussi qu'un prototype est en cours d'élaboration dans le service "Ingénierie et Système". Votre cœur balance entre professionnalisme (les données demandées) et opportunisme (prototype que vous négocierez plus cher).

Avant de partir, vous déclenchez des alertes intrusions dans d'autres branches de l'Étoile Pourpre afin d'occuper les gardes, puis agrémentez le tout de faux messages vocaux du colonel. Maintenant, rejoignez le monte-charge le plus proche au [23].

48

Une capsule de cryogénisation s'ouvre avec son sifflement caractéristique. Elle est vide.

— Miss Tanislava, quand vous vous réveillerez, vous serez un être parfait.

Vous vous déshabillez complètement, puis vous allongez. Le couvercle transparent scellé, la brume bleutée du gaz cryogénique vous enveloppe. Sa composante soporifique fait son œuvre et vous envoie dans un sommeil sans rêves.

ÉVOLUTION

Lorsque vous revenez à vous, la froidure environnante fait frissonner votre corps. De nombreuses injections de produits psychotropes et de fluides nourriciers dissolvent votre léthargie. Vous sortez de la capsule de cryogénisation avec l'esprit clair, prête à en découdre.

Aldereïdh se tient devant vous. Il émane de lui une sorte de fierté. Petit à petit, vos sens recouvrent leurs fonctions. Vous grimacez à ses effluves méphitiques.

— Comment allez-vous ?

— Très bien. Mais je ne sens pas de changements particuliers.

— C'est normal, l'implantation se fait aux niveaux inconscient, subconscient et endocrinien. D'autres ont aussi été intégrées dans vos systèmes nerveux et sympathiques. Veuillez me suivre.

Vous le suivez à une distance supportable pour votre odorat. Tout autour de vous, les autres clones dorment.

— Qu'allez-vous faire d'elles, maintenant ?

— Elles seront activées la semaine prochaine.

Vous marquez un arrêt.

— Pardon ?

L'altaran s'explique :

— Vous êtes la version complète et ultime. Leur chef. Elles ne possèdent que les expériences et connaissances nécessaires à leur mission : obéir à vos ordres.

— Ce n'est pas ce qui était convenu, répliquez-vous.

Une légère douleur vous traverse le crâne.

— Ce qui était convenu, c'était votre amélioration. L'utilisation de vos talents n'était pas dans l'accord. Vous m'appartenez.

Une fulgurante migraine vous met à genoux, littéralement.

— Voilà. J'ai moi-même pris mes dispositions pour m'assurer de votre obéissance.

Rien que l'idée de le frapper vous cause d'affreuses douleurs. Vos nerfs sont totalement paralysés. Une véritable torture.

— Bien. Je vais vous donner votre équipement. Une armure polymorphique de dernier cri qui sera votre seconde peau. Ensuite, nous passerons à une vérification de vos compétences.

Force est de constater que vos réflexes, réflexions stratégiques et décisions tactiques ont atteint un niveau que vous jugeriez impossible si on vous les avait décrites. Votre entraînement sert surtout à habituer votre conscience à accepter les informations qui lui viennent ex nihilo ; combinaisons de souvenirs et d'expériences de centaines d'autres Tess-Ambre. Extrêmement déroutant. Le dernier jour, Aldereïdh vous amène dans la salle des capsules cryogéniques.

— Le réveil de votre compagnie est programmé. 400 femmes sous votre commandement. Nous allons commencer par vos vingt lieutenantes. Les 380 soldates du rang seront réveillées la semaine prochaine.

Dans la salle, les femmes sortent de leur capsule avec vivacité. Étonnamment, elles ne semblent pas affectées ou distraites par leur ressemblance parfaite. Même vous êtes finalement familière avec cette vision. D'un regard en coin vers Aldereïdh, vous vous demandez jusqu'à quel point il a changé votre psychisme. Cette simple suspicion commence à vous faire mal la tête. Vous essayez de refouler cette pensée et gonflez vos poumons en prenant soin d'inspirer par la bouche.

— Gaaaarde à vous !

En une seule seconde, deux rangées de dix femmes raides comme des piquets et totalement immobiles se forment. Vous avancez lentement, en les dévisageant, regardant leur corps à la fois féminin pour le galbe et masculin pour la musculature. Vous vous arrêtez devant une d'elles, la toisez, puis vous adressez à toutes d'une voix martiale.

— Vous avez cinq minutes pour vous mettre votre armure et vous présenter au quai d'embarquement. Action !!

Elles exécutent un quart de tour parfait et avancent en file indienne jusqu'à la porte d'entrée où se trouve le distributeur d'armures. Vous voilà donc lieutenant d'une compagnie de mercenaires que l'on va livrer comme une vulgaire arme à la Théocratie Cassiopéenne. Finis l'insouciant vie de mercenaire indépendante qui vous allait si bien. Vous avez voulu plus de pouvoirs, de compétences. Et bien vous avez été exhaussée, mais à la tête d'une petite armée qui ne vous appartient pas. Vous aussi d'ailleurs, vous ne vous appartenez même plus...

49

Le puits vous conduit sur les quais desservants les navettes. Malheureusement pour vous, l'évacuation est terminée. Presque tous les sas affichent la couleur rouge d'alerte "décompression". La voix qui vous avait menacé dans le monte-charge se fait de nouveau entendre :

— Quelle belle équipe vous formez !

Son accent vous dit quelque chose, mais vous n'arrivez pas à le remettre. Plus loin, une double porte s'ouvre. Prenant ceci comme une invitation, votre alliée avance en position de tir. Vous lui emboîtez le pas, couvrant le flanc et l'arrière. De légers relents méphitiques vous prennent à la gorge.

— Pouah, ça pue l'altaran ici, se plaint-elle.

— Merde, c'est un piège ! jurez-vous.

— Quoi ? Ne me dis pas que...

Vous finissez sa phrase.

— ...c'est un altaran qui m'a refilé cette mission ? Et ben, si !

— On passe vraiment pour des connes...

Adossées de chaque côté de l'entrée, vous découvrez une grande salle garnie d'une large vitre en hauteur. À travers celle-ci, votre commanditaire, affublé de ses longues babilles violettes, vous fixe.

— Je dois vous avouer ma surprise. Vous n'étiez pas censées faire équipe.

— Qu'est-ce qu'il raconte ? marmonnez-vous.

Vous entrez dans la pièce aux murs d'acier nus. Seules deux autres portes, fermées, permettent de sortir. Vous vous placez naturellement afin de les avoir en visu permanent.

— Pourquoi envoyer trois mercenaires, alors ? Si vous voulez qu'on s'entre-tue, faite un contrat plus explicite !

Vous levez le pouce pour indiquer votre approbation.

— Je crois que vous devriez retirer vos casques. Ne craignez rien. Et vous serez plus à l'aise pour discuter.

Après avoir marqué un instant, vous vous exécutez. La surprise est totale. Vous comprenez soudain d'où venait ce sentiment de familiarité qui vous taraude depuis votre rencontre, car le visage de votre alliée, c'est celui que vous voyez tous les matins lors de votre séance de maquillage. Par contre, son humour est bien plus développé que le vôtre :

— Cool, j'ai une sœur jumelle !

Son grand sourire respire la sincérité et une joie immense. Ce sentiment reste plus en sourdine chez vous. Vous supposez qu'elle aussi doit être orpheline, peut-être a-t-elle aussi fait des recherches sur ses origines ; des recherches qui ont échoué.

— Pas tout à fait, ma chère. Sachez que je suis votre père... Ou plus précisément votre créateur.

— N'importe quoi ! crachez-vous.

— Vous êtes une expérience. Et en voici la preuve.

Sa main se tend vers une porte qui s'ouvre sur un cercueil flottant.

— Je vous saurais gré de jeter un œil sur la troisième mercenaire engagée pour cette mission.

Fronçant les sourcils, vous approchez de la capsule ovoïde. À travers la vitre se trouve un cadavre... Avec la même tête que vous deux.

— Qu'est-ce que c'est que cette blague ? fulminez-vous.

— Comme chacune d'autre vous, un simple clone. J'ai conçu des centaines de femmes avec la meilleure génétique possible. Puis je les ai dispersées dans la galaxie, toujours avec cette même appétence innée pour le combat, l'excellence, le dépassement de soi. Grâce à mes agents, vous avez toutes embrassé la carrière de mercenaire.

Vous êtes atterrées. Ne seriez-vous que de simples marionnettes ?

— Rassurez-vous. Ce que vous avez vécu et réalisé est bien de votre fait. C'est d'ailleurs cette expérience que je veux récolter à présent.

Vous jetez un regard noir à la créature tricéphale. Une irrésistible envie de le tuer s'empare de vous.

— Je pense que c'est moi qui vais vous récolter, lâchez-vous.

— Voyons, voyons. Vous êtes de la toute dernière génération. J'ai collecté au fil des siècles les expériences de vos précédentes versions. Vous-même possédez en vous une partie de ces améliorations, que vous avez admirablement perfectionnées. Mais je me demande s'il n'y a pas une faille dans mon travail. Votre individualité programmée aurait dû éviter une coopération.

— Oh, le pauvre trésor, on lui a cassé son jouet.

De votre côté, vous ne trouvez pas cela aussi drôle. Votre rancœur reprend le dessus :

— Vous devrez nous tuer pour ça ! Hors de question qu'on se fasse dépouiller de ce que nous sommes.

— Vous êtes bien loin de la réalité : vous recevrez toutes les mémoires et expériences des autres clones. Cela affectera surtout vos connaissances et de nombreux souvenirs de batailles, stratégies, mission que vous n'auriez jamais pu vivre en une seule vie. Laissez-moi vous améliorer, vous garderez votre identité. Mais cette offre n'est valable que pour une seule d'entre vous.

Intéressant, peut-être ces connaissances auraient-elles pu vous éviter de tomber dans ce piège.

— T'as rien compris, fanfaronne votre alliée, c'est une force considérable d'être deux fois la même personne. Ce genre d'atout ne s'additionne pas, il se multiplie et bien au-delà du bénéfice supposé de ces carcasses du passé que vous avez empilé je ne sais où ! Notre choix est déjà fait. Nous resterons ensemble ; vous n'aurez aucune d'entre nous !

Elle finit sa diatribe avec un majeur... majestueux. Une petite voix résonne dans votre tête : bien joli tout ça, mais même à deux, on s'est fait avoir comme des bleues. Quelle sera votre réaction ? Abondez dans le sens de votre alliée au **31** ou trahissez-la afin de devenir l'ultime mercenaire au **7**.

50

Votre sœur accourt et lui retire son casque.

— Regarde-moi, nous sommes la même personne ! lui crie-t-elle en tenant sa tête à deux mains.

Les yeux de la femme immobilisée dégagent une haine et une rage incroyable.

— Je vais vous buter toute les deux, et je serais enfin complète !

Elle se débat avec une vigueur incroyable. Vous manquez de lâcher prise deux fois. La pauvre fille, hurlant d'impuissance et de haine, pleurant de douleur à cause de sa jambe amputée. Finalement, votre sœur l'assomme d'un coup de crosse. Des hauts-parleurs sort la voix de l'altaran :

— Je vois que vous avez de la ressource. Des sujets de premier choix. Je vais vous envoyer quelques autres amies afin de régler cette histoire au plus vite.

Derrière vous, des dizaines de capsules libèrent leur gaz réfrigérant. Vous n'aurez pas le temps de toutes les arrêter.

— Les commandes ne sont pas ici, je ne peux pas pirater le processus, souffle votre sœur.

— C'est foutu alors, vous résignez-vous. Partons d'ici ! Au moins, nous serons vivantes.

— Attends, la cabine où se trouve l'autar, les commandes y sont sûrement.

Vous gardez un œil inquiet sur les capsules libérant leur gaz cryogénique.

— Et un autre garde du corps en sus ? Si ça prend trop de temps, on se fera tuer.

Elle promène son regard aux alentours et désigne une échelle du doigt :

— Là-bas, il y a un accès. C'est notre seule chance !

Elle se relève et accourt à toute vitesse.

— T'es folle, criez-vous.

La situation est tendue. Vous n'avez plus le temps de tergiverser. Abandonnez-la et fuyez seule au **34** ou suivez-la au **42**.

L'Étoile Pourpre

Mini-Yaz 2025

Tess-Ambre Tanislaya est l'une des plus réputées et des plus talentueuses mercenaires de la Voie Lactée. Un commanditaire mystérieux lui offre une somme astronomique pour qu'elle lui rapporte une arme top secrète. Pour ce faire, elle va devoir s'introduire dans un endroit aussi légendaire que mystérieux, symbole de la toute puissance militaire des humains qui mit fin à la deuxième guerre stellaire : l'Étoile Pourpre.

VOUS êtes Tess-Ambre Tanislaya. Vous avez un mois pour parfaire votre entraînement et entrer dans un des endroits les mieux gardés de la galaxie. Si vous réussissez cet exploit, non seulement vous serez riche, mais vous pourriez bien devenir une légende vivante.

Trois dés à six faces et la Feuille de Personnage incluse dans cette aventure suffiront pour vous faire vivre cette aventure. Vous seule déciderez de la route à suivre et des risques à courir pour réussir votre mission. Alors bonne chance !
