

LE CHALLENGE DES ÉTOILES

Un folio cadet dont **VOUS** êtes le héros



Ignition

D'après les personnages et l'univers de Christopher Black



IGNITION

Nous sommes en 2525.

Les grandes communautés stellaires, autrefois alliées ou neutres, ne parviennent plus à coexister, ni même à se tolérer. Les grands traités d'alliance n'ont plus la moindre valeur. Le droit censé régir et pacifier l'organisation interspatiale, n'est plus qu'une vaste supercherie dont les ploutocrates-dirigeants ricanent ouvertement.

Cyber-espionnage généralisé, embargos, guerres officielles ou via des actions clandestines, pullulent désormais dans chaque secteur du cosmos.

Vous êtes officier au sein de l'Agence fédérale des aigles de l'espace, une élite chargée de constituer la première ligne de défense de la démocratie dans cet univers désormais au bord de l'implosion.

Pour le citoyen lambda, cette agence n'est qu'une légende urbaine, une création toute droite sortie d'un vieux blog complotiste. Pour les initiés, elle constitue la pointe de diamant capable de mettre un terme définitif à la menace terroriste ainsi qu'à la prolifération des armes menaçant la paix dans le monde.

Vous avez survécu à des affrontements face à des corsaires intersidéraux, déjoué une révolte androïde, mis fin à une épidémie de folie collective. Vous avez également réussi à neutraliser plusieurs opérations d'infiltration interplanétaire. Votre réputation n'est plus à faire.

À vos côtés se tient votre fidèle 2-TOR, votre androïde tactique de soutien : modèle « Task/Operational Robot-Two ». Son efficacité ainsi que son niveau de connaissances dépassent de plusieurs ordres de grandeur ceux de n'importe quel humain, mais ce n'est pas ce qui le rend indispensable.



Sa structure orange en titane striée de micro-cicatrices, porte les traces discrètes de chacune de vos équipées.

2-TOR ne parle jamais inutilement.

La puissance de son cerveau artificiel détecte chaque menace. Sa voix synthétique, calme, dénuée d'émotion sauf éventuellement devant vos maladresses, intervient uniquement lorsque la situation l'exige, souvent une fraction de seconde avant que le danger ne devienne perceptible pour vous.

Conçu pour maximiser vos chances de succès, il anticipe, il calcule, il suggère. Parfois, il a pu lui arriver de prendre part à l'action pour sauver votre vie.

Officiellement, il n'est qu'une machine.

Officieusement, il y a bien longtemps que vous avez cessé de le considérer comme tel. Il a accompagné vos premières missions. Vous étiez alors bien jeune. Il est le seul à avoir encaissé autant de coups que vous.

Si aucun humain ne s'est jamais montré digne de votre confiance très longtemps, lui, l'a été en permanence.

Feuille d'aventure

Une feuille d'aventure est fournie afin de pouvoir répertorier l'ensemble des paramètres de cette mission, prendre des notes, et si besoin rappeler le dernier paragraphe atteint si vous souhaitez interrompre la mission afin de pouvoir la reprendre à un moment ultérieur.

Armement

Avant de débiter votre nouvelle mission, il vous faut d'abord sélectionner l'arme avec laquelle vous allez effectuer cette mission.

Les arsenaux occultes de l'Agence débordent de prototypes et d'équipements trop dévastateurs pour être exposés aux yeux des non-initiés.

C'est pourquoi trois armes d'exception sont disponibles. Chacune possède ses forces et faiblesses. Elles sont décrites ci-après.

Lorsque vous aurez fait votre choix, notez-le sur votre feuille d'aventure.

1°) « REAPERS » :

Les Reapers ne sont pas une arme que l'on tient en main.

Il s'agit de deux canons plasma-phase montés sur des bras articulés, repliés derrière vos omoplates et enchâssés dans une coque profilée fixée à même l'armure.

En veille, vos armes donnent l'image d'ailes repliées dans votre dos. En réalité, elles suivent votre état d'alerte.

À chaque pulsation de vos tempes, des marqueurs se déclenchent. Trois points rouges apparaissent dans votre champ de vision et dessinent un triangle vers votre cible.

Quand l'alignement est fixé, les Reapers se déploient dans un mouvement sec au-dessus de vos clavicules, se posent de chaque côté de votre tête, puis tirent vers leur objectif.

Deux décharges de plasma - jamais parfaitement synchrones - lacèrent l'espace dans un crissement aigu, laissant derrière elles une traînée d'air brûlé.

Mais utiliser les Reapers exige du sang-froid. Le verrouillage nécessite un temps de concentration.

Dans la fumée, le bruit, la confusion du corps à corps, les marqueurs peuvent hésiter, ou être victimes du détournement de votre attention.

Or, une fois l'alignement déterminé, il n'est plus possible de douter.



2°) « Vulcan Sleeve Thermo-Projector », appelé plus communément « HELLFIRE » :

Hellfire est un canon incendiaire monté sur l'avant-bras, conçu pour le combat rapproché.

Son fabricant, Raythéon Dynamics, est une multinationale spécialisée dans l'extraction minière en milieux extrêmes.

Le Vulcan Sleeve n'est pas né comme une arme, mais d'abord comme un outil industriel utilisé pour découper, raffiner, ou débusquer des gisements dans des environnements exceptionnellement hostiles. Quand les conflits pour les ressources stratégiques ont commencé, la conversion en arme s'est faite presque naturellement.

Son injecteur oxydatif double flux projette un gel phosphorique sur-concentré qui s'enflamme à la sortie du canon, se transformant soit en napalm adhésif qui dévore tout ce qu'il touche, soit en salves de boules de feu successives, selon la pression exercée sur la détente.

Compact et efflanqué, le canon accueille votre avant-bras : vous l'enfilez comme une manche, avant de l'utiliser comme une véritable prolongation de votre membre. Quand vous n'employez pas l'arme, elle se replie et se fixe, aimantée, dans votre dos.

Le guerrier qui en est équipé peut ainsi conserver une pleine mobilité tout en disposant d'une puissance thermique comparable à celle d'un lance-flammes de haute intensité.

Les réserves de fluide phosphorique sont situées dans un équipement discret que vous portez tel un sac à dos. L'impact chimique de ce type d'inflammation permet de dissoudre tout tissu organique.

Cependant, cette arme, la favorite de la majorité des agents, présente une faiblesse majeure : sa précision reste limitée à 5 mètres, au-delà elle devient médiocre.



3°) Le canon d'assaut « ARMAGEDDON » :

Conçu par Lockheed Martin, le plus ancien fabricant d'armes de la fédération, l'Armageddon incarne la supériorité technologique et militaire des aigles de l'espace.

Long comme un torse humain, lisse, parfaitement équilibré, son châssis en tungstène impressionne autant vos ennemis qu'il peut les anéantir.

La poignée à signature ne répond qu'à vous. Magnétique, la crosse se fixe instinctivement contre votre épaule.

Le niveau de concentration de l'arme se règle à votre voix ou à celle de 2-TOR. Le canon se met à vibrer. Une roquette thermobarique quitte alors le tube, aspirant l'air.

L'oxygène, source d'énergie de votre arme, est aspiré par celle-ci. Plus il y a d'oxygène autour de vous, et plus les impacts secondaires seront puissants.

L'Armageddon ne nécessite aucune munition, elle se recharge automatiquement, et dispose d'une puissance de pénétration supérieure à toutes les autres armes du marché. Les ingénieurs l'ayant conçu garantissent son efficacité face à n'importe quelle catégorie d'adversaire.

Cependant cette puissance ne rend pas son utilisateur invincible.

La pression de l'air utilisé par l'arme se répercute dans vos tympans.

Un tir concentré face à un adversaire unique peu mobile peut vous garantir la victoire. En revanche, un tir mal préparé face à plusieurs adversaires peut se transformer en une condamnation.



Points de vie

Le nombre de points de vie avec lequel vous débutez l'aventure est de : 60.

Il s'agit du nombre maximal. Vous devrez suivre le compte précis de son évolution.

Si ce nombre tombe à 0 ou moins, le jeu s'arrête : vous venez de mourir.

PALANTIR - IX

2-TOR vous accompagne depuis si longtemps, sa présence vous semble désormais parfaitement naturelle. Vous n'auriez jamais pu réussir la moindre de vos aventures sans lui.

Comme la plupart des androïdes tactiques de sa génération, l'architecture de son intelligence artificielle est optimisée pour surpasser celle de l'humain dans toutes les matières critiques telles que l'analyse multimodale, la simulation de combats, la prise de décision en environnement hostile ou encore le piratage de systèmes informatiques.

Ce niveau d'intelligence artificielle hors du commun, même comparé aux autres androïdes de sa catégorie, fait de 2-TOR un modèle exceptionnel.

Son cœur de calcul est estimé à plus de 1,6 zettaflops, disposant d'une interconnectivité de plusieurs centaines de terabits par seconde. En outre, ce cœur est désormais couplé à un noyau tactique expérimental issu des laboratoires fédéraux et dénommé : **PALANTIR-IX**.

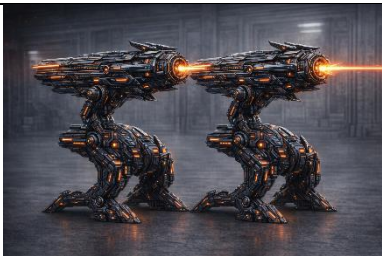
Les spécifications exactes de ce noyau restent classifiées, verrouillées derrière un niveau d'habilitation excédant le vôtre.

Les seules informations disponibles à votre niveau sont qu'il s'agit, ou s'agirait, d'une intelligence artificielle consciente de niveau : ANI.

Notez ce niveau ANI sur votre feuille d'aventure. Peut-être évoluera-t-il au cours de votre mission.



FEUILLE D'AVENTURE

Nom de l'officier :	
Points de vie :	 / 60
Arme choisie :	
☐	REAPER 
☐	HELLFIRE 
☐	ARMAGEDDON 
PALANTIR - IX :	
Dernier paragraphe atteint :	
Observation(s) eventuelle(s) :	

PREAMBULE

Votre supérieur, le commandant Polaris, vous avait convoqué hier dans son somptueux bureau panoramique de la base spatiale Nebula.

- *Ah, vous voilà. Vous savez que vous avez mérité un peu de répit. J'ai décidé de vous accorder un peu de repos, cette fois il s'agit d'une mission de transport, très facile.*

- *Un transport ? Quel intérêt stratégique ? Avez-vous demandé, sceptique.*

- *Aucun. Un simple transport tout ce qu'il y a de plus banal. Vous allez emmener et garder bien à l'abri un nouveau modèle de navette d'apparat. Aucune menace, aucun risque, pas de danger. Il s'agit de réussir à vanter ce nouveau bijou tout juste sorti des usines au prochain salon industriel. Par contre, vous partez demain, dès que l'ensemble des planètes se trouvera dans le bon alignement.*

- *Dès demain ? Alors que la base piétine à réussir le siège d'une citadelle ennemie depuis trente-six cycles, protestez-vous interloqué.*

- *Oui, oui oui, enfin ... comment dire ... les bruits de couloirs exagèrent toujours tout. Ne vous tracassez pas. Regardez autour de vous. Les autres agents sont déjà prêts à vous remplacer. Ils se débrouilleront durant votre congé. Il n'y a aucun problème. Reposez-vous. Revenez-nous en pleine forme.*

[...]

Le lendemain, vous êtes réveillé par le minuteur de votre caisson hyperbare. Vous émergez lentement en détachant votre masque à oxygène.

La tablette numérique de votre caisson lance votre musique de réveil favorite. Une fois debout, elle projette devant vos yeux un tableau en trois dimensions présentant l'intégralité de vos données médicales.

Vous fermez encore les yeux devant cette accumulation de données ponctués toutes les vingt secondes de publicité, jusqu'à ce que votre montre connectée se mette à sonner.

- 2-TOR, déjà debout, demandez-vous avec le sourire ?

- Chef, votre question est aussi singulière qu'elle est hors de propos. Un robot ne dort pas.

- Je sais, mais j'aime toujours te taquiner. Un jour, peut-être, j'arriverai à te faire rire.

- Information assimilée. Vos données médicales viennent d'être mises à disposition sur le cloud. Je les visualise actuellement : pression artérielle, stress post-traumatique, flore intestinale, verticalité squelettique. Elles indiquent que vous êtes encore affecté d'un taux de stigmates externes et de lésions internes supérieur à la norme autorisée. Suivi d'une séance de vérité intérieure obligatoire.

Vous soupirez longuement.

- ... Très bien... info assimilée ... aussi... De toute manière, si je refusais, la porte de ma cellule ne s'ouvrirait pas, exact ?

- Absolument Chef, je ne peux pas intervenir pour intégrer une exception au protocole de la multinationale PFYZER.

- Allons-y, soupirez-vous à nouveau.

- Cinq sur cinq Je termine la vérification de la navette transporteuse. Tout doit être vérifié à deux reprises pour que personne ne soit sujet à un aléa perturbateur de notre coefficient de réussite, lequel est amené à être lui-même sujet à différents paramètres calorifiques...

Vous coupez le son de votre montre. Il est encore trop tôt pour retenir les trop longues tirades de 2-TOR. Vous glissez l'anneau « Forever Young » à votre annulaire.

Vous vous allongez sur la table prévue à cet effet dans le coin de votre unité de logement. Aussitôt, votre anneau connecté vibre puis commande une demi-douzaine de bras articulés, émergeant du dessous de la table. Les extrémités de ces bras commencent par vous piquer la colonne vertébrale, puis se transforment en mains chaudes vous massant chaque partie du corps.

Vingt minutes plus tard, vous êtes assis, finissant de vous réveiller, une petite soucoupe porteuse sans pilote vous transporte jusqu'à la porte 3 de l'aile ouest, où vous attend votre robot.

Vous avez été surpris de ne croiser aucun être humain. La base tout entière n'a quand même pas été elle aussi mise au repos ?

Une fois arrivé sur le pont, prêt à embarquer, 2-TOR pianote sur sa tablette portable.

Il multiplie les « pouces baissés » contre une nouvelle série de clips mis au point par les « digital creators » à la dernière mode. Il s'occupe sur le net depuis quelques temps visiblement, pourtant vous n'êtes pas en retard.

Même les androïdes ne supportent plus d'attendre

Et maintenant tournez la page, puis rendez-vous au paragraphe 1.





Une heure plus tard, vous filez dans l'espace à la vitesse de la lumière.

Quelque chose a changé.

Depuis qu'il a téléchargé les paramètres de la mission, votre compagnon cybernétique se comporte de manière discrète, très discrète. D'ordinaire, il met à jour devant vous le journal de bord, ou vous propose une alternative au premier choix fixé par Polaris, mais cette fois : rien, une obéissance froide, presque machinale.

- Chef, annonce-t-il de sa voix métallique, les relevés indiquent une agitation inhabituelle dans les soutes. Probabilité d'anomalie : 17,9%. Je suppose que ce n'est rien d'important, prudence recommandée néanmoins.

Ses capteurs optiques clignotent d'une lueur pourpre.

Vous ne lui avez jamais vu cet état d'alerte.

Il est vrai que ce calme plat vous met mal à l'aise également. Depuis vingt-cinq ans vous multipliez les missions de choc, celles que tous les ambitieux préfèrent déléguer. Prendre du recul devrait vous faire du bien, votre supérieur hiérarchique vous en a donné instruction. Pourtant, vous n'y parvenez pas.

Tant d'opérations ont terminé en fiasco à cause d'instructions aberrantes. Le sourire du commandant Polaris vous revient soudainement en mémoire.

« En ce moment, stations de travail, nœuds de traitement quantiques, robots opérationnels, tous sont en mise à jour. Repos général.

Mais pour vous : ce sera encore meilleur, repos avec un bon repas. Tenez, je vous accorde d'utiliser ma salle à manger personnelle. Vous l'avez bien mérité après dix missions d'élite... L'adrénaline ne doit jamais devenir une constante. Suivez mon conseil et vous monterez en grade. Cette petite mission sera une sinécure. »

Une sinécure...

Ce mot résonne étrangement maintenant.

Quelques heures viennent de s'écouler depuis votre départ. Vous profitez de votre congé en vous étendant dans le fauteuil confortable du poste de pilotage. Le Goliath, cet appareil de plusieurs tonnes file sereinement dans l'espace. L'intelligence artificielle du vaisseau rend tout équipage humain superflu.

Cet isolement vous donne peu à peu le sentiment d'être livré à vous-même.

- Chef, lance 2-TOR ! Formation d'éléments inconnus.

La voix de 2-TOR suffit à effacer votre état d'âme.

- Planète Ramanaya. La concentration de météorites autour d'elle dépasse largement la moyenne enregistrée d'ordinaire par Nebula.

Face à vous, une gigantesque planète gazeuse apparaît. Par sa taille elle dépasse très largement toutes les autres de ce système.

Des éclairs bleutés lacèrent l'espace lorsque vous pénétrez dans son orbite. Le vaisseau est soudainement attiré vers elle, obliquant d'un côté. Les instruments vacillent. Les couches gazeuses situées dans l'atmosphère semblent elles-aussi réagir par une coloration plus sombre à l'approche de votre vaisseau.

Vous vous redressez dans le siège de pilotage, déclenchant les quatre ceintures de sécurité fixant votre poitrine. Vos mains sont crispées sur les accoudoirs. 2-TOR flotte à côté de vous, immobile, ses optiques pourpres braquées sur l'écran principal.

- Chef, j'ai détecté une mise à jour du protocole de mission il y a exactement 1 minute et 17 secondes. Contenu du signal : CTS crypté. Vos accréditations ne permettent pas sa lecture.

Vous tournez la tête vers lui.

- Crypté ? Par qui ?

Un frisson glacé vous parcourt l'échine malgré la tiédeur de l'air conditionné. Vous ouvrez la bouche pour exiger une recherche quand le vaisseau tout entier est secoué par un choc violent.

Les alarmes hurlent. Des étincelles jaillissent de chacun des appareils électroniques. La pression et la température augmentent. Vous vous accrochez fermement au siège, tandis que 2-TOR pivote sur lui-même. Il scanne un par un chaque écran interne.

- Intrus signalés chef. Quatre-vingt-dix-sept signatures humanoïdes dans les soutes C et D. Ils portent des combinaisons orange... Origine inconnue, usage de matériel de guerre relevé, niveau de danger en hausse constante.

- Que... ? Comment ont-ils pu monter à bord ... des armes ?

- Interrogation problématique. Les registres de sécurité n'ont rien enregistré. Les écoutilles inférieures ne mentionnent rien d'autre que la présence de l'appareil transporté. Probabilité de sabotage interne : 94,8 %.

2-TOR marque une pause imperceptible, comme s'il hésitait pour la première fois de sa carrière. Ses optiques virent au violet profond.

- Chef, je détecte également un signal faible émis vers l'infrastructure de serveur. Je... ne parviens pas à le bloquer.

Le vaisseau vibre de plus belle. Les lumières passent au rouge d'urgence. Le pilotage automatique ainsi que les réacteurs se coupent totalement.

Les ceintures de sécurité se détachent du siège sans que vous ne sachiez pourquoi. Vous êtes projeté violemment contre la console. Des gerbes d'étincelles jaillissent partout autour de vous. Une odeur âcre de métal brûlé envahit la cabine.

Un bip strident se met à remplacer l'alarme « classique » avant de vous lacérer les tympans lui aussi.

Vous vous redressez.

L'écran principal crépète. Un message que vous ne connaissez que trop bien clignote.

« ERREUR SYSTÈME – INTEGRITE COMPROMISE »

Les réacteurs tentent de se remettre en marche. Ils paraissent souffrir à chaque tentative. Leur vrombissement se répercute en émettant une secousse aigüe qui se fait entendre jusqu'à votre poste.

Le vaisseau se met alors à tourner en vrille, sans qu'aucune commande n'ait bougé.

En l'espace de deux secondes vous vous retrouvez projeté au plafond, puis contre les parois, avant de retourner au sol.

- Bon sang ! 2-TOR ! Qu'est-ce qui se passe ?

Votre robot qui avait été bringuebalé lui-aussi se replace en gravitation au centre du poste de commande grâce à sa plate-forme. Vous réussissez à observer l'écran circulaire de sa poitrine. Il analyse plus d'une vingtaine de flux de données. Un symbole phi apparaît.

- Architecture de navigation endommagée. Attaque initiale provenant de la poupe inférieure.

- Pourquoi tu ne l'as pas repéré av...

Votre question reste en suspens. Vous êtes contraint de vous cramponner à une des enceintes de la cabine pour ne plus être balloté.

Le vaisseau cesse peu à peu de tourner tel une toupie.

Une explosion secoue alors cette fois le vaisseau. La résonance qu'elle dégage vous est connue. L'une des caméras extérieures vous en explique la raison : un des réacteurs droits est en flammes. Les écrans situés sur les consoles latérales du poste de pilotage vous alertent également : des points brillants apparaissent à plusieurs endroits de l'appareil, d'autres foyers d'incendie semblent sur le point d'éclater.

Sur l'intégralité des écrans, des images des caméras intérieures entourées d'encadrement rouge pointent la cause de ce sinistre : des criminels en combinaison orange.

Ce sont bien des détenus fédéraux.

Tous déjà condamnés ou en passe de l'être, pour crimes majeurs. Ils sont armés avec du gros calibre. Ils détruisent des portions du vaisseau en se battant avec ses défenses automatiques. Vous en restez sidéré. En agissant de la sorte, ils peuvent détruire le vaisseau et tous vous tuer.

- Chef, trois d'entre eux courent vers nous.

Vous serrez les dents devant l'image. Vous les reconnaissez immédiatement : des rebuts de l'humanité, condamnés à plusieurs peines de prison à vie.

Leur meneur, Ape-Face, vous fait bouillir le sang. Ce psychopathe est reconnaissable au premier instant : torse nu avec son surnom tatoué en majuscules gothiques noires sur ses pectoraux ainsi que le long de ses bras. Vous l'aviez personnellement arrêté lors du siège de l'astéroïde Ridley-7.

Vous serrez les dents.

- Prépare-toi. Lui ! Lui, ce sera un compte personnel que je vais régler.

- Décision enregistrée chef.

Le sol vibre encore sous vos pieds. Les crissements métalliques du vaisseau donne le sentiment qu'il gémit comme une bête blessée.

Vous activez votre arme.

- 2-TOR, derrière moi. Reste connecté au cœur du vaisseau, remet en fonction cette boîte de conserve ou nous serons tous morts en moins d'une heure.

- C'est fait : le processeur central a été piraté. J'ai rerouté le programme anti-incendie.

La porte du centre de commande s'ouvre lentement dans un grincement de fer rouillé.

L'escalier menant au couloir inférieur est plongé dans une lumière rouge intermittente. Vous le descendez quatre à quatre.

Une fois sur le pont inférieur, vous y constatez de la fumée, des étincelles, une voix de synthèse carillonne « attention danger ».

Vous détectez alors un bruit de pas. Il est rapide. Il est très proche.

Une silhouette surgit au détour du couloir. C'est bien lui. Quant aux deux autres, ils ne valent pas mieux :

- LockVoid le roi du sabotage de systèmes de navigation de vaisseaux,
- et BulletX l'Hacker qui infiltre et fait chanter des victimes par la diffusion de vidéos fabriquées les mettant en scène dans des situations « sexuelles ».

Ces « champions » du web devraient déjà être en train de casser des cailloux dans un bain putride pour le restant de leurs jours. Mais tous ont fait appel de leur condamnation.

- Amène-toi, beugle Ape-Face !
- Cette fois, je ne vais pas te passer les menottes, lui répondez-vous froidement.

Quelle arme avez-vous choisi ?

- le lance-flamme Hellfire, alors dans ce cas [rendez-vous au 12](#) ;
- les Reapers, [rendez-vous au 18](#) ;
- le fusil Armageddon, [rendez-vous au 44](#).

2

Vos rayons Reapers s'activent.

Dans les volutes de chaleur émanant du sol de ce désert mortel, les points rouges s'alignent lentement sur trois cibles.

Vous forcez sur vos tempes. Les deux canons plasma au-dessus de vos épaules tirent et font mouche sans difficulté. Deux tombent immédiatement ; le troisième plonge derrière une caisse et riposte.

L'un de ses tirs vous frappe de biais, vous entaillant le flanc.

Vous perdez 3 points de vie.

Malheureusement, cette courte escarmouche attire les vautours. Très vite, cette troupe d'ennemis se met en position. Ils sont tous très bien armés, et ils savent comment tuer.

2-TOR lui scanne l'horizon : une station minière intersidérale a été bâtie à plusieurs kilomètres.

- Probabilité de réussir à atteindre cette infrastructure : inférieure à 10%. La surface d'Achéron n'offre aucune condition de survie.

De sa main droite, 2-TOR vous désigne une entrée triangulaire dans un énorme quartier de roche noircie.

- Chef, la voie souterraine est possible.
- Pourquoi ne pas lutter contre ces criminels ? Ils sont aussi désavantagés que moi. Quand je les aurai dispersés, tu pourras examiner les décombres pour trouver un véhicule et ainsi accéder à cette station au loin.

Votre robot observe l'ouverture, indiscutablement d'origine humanoïde.

- La puissance des rayons ultraviolets sur votre armure n'est pas une donnée susceptible d'être calculée. Il me serait nécessaire de pouvoir scanner l'ensemble des débris du crash de la navette...

- Silence !

2-TOR vous fixe, l'index levé. Il comprend que cette chaleur vous met les nerfs à fleur de peau.

Dans un environnement où cette chaleur extrême trouble toute vision, sans protection aérienne et face à un nombre croissant d'ennemis, ce serait de la folie. Pour tout arranger, vous reconnaissez Snowfall, le trafiquant de drogues. Il s'impose déjà comme leur commandant.

Encore un dont vous savez trop bien ce dont il serait capable s'il vous capturait.

En rage, vous devez vous réfugier dans cette ouverture : [rendez-vous au 40](#).

3

Vous reculez en tirant à l'aveugle.

- 2-TOR ! Arrête ! Trouve-lui une faiblesse. Maintenant !

Votre robot, déjà éloigné, s'immobilise une fraction de seconde. Ses capteurs auditifs se détachent légèrement de son crâne et pivotent dans votre direction, tandis que le Centurion approche. Durant quelques secondes, ce dernier semble tourner sa tête vers 2-TOR. Mais devant le mutisme de votre robot, le Centurion vous scanne à nouveau.

Son dard monstrueux monte en température. Sa partie inférieure totalement incandescente émet des volutes de flammes, le rayon qu'elle émet vire au blanc. À cet instant, le Centurion frappe le sol devant vous, à la manière d'un titan qui vous expédierait une gifle.

L'explosion thermique est d'une violence telle que vous êtes projeté brutalement en l'air. Le souffle vous retourne plusieurs fois. Propulsé jambes par-dessus tête, vous percutez une arête rocheuse avant de retomber lourdement sur le ventre, le visage écrasé contre le sol.

Vous avez senti plusieurs de vos côtes craquer. Un goût de fer pénètre dans votre bouche. Vous crachez du sang avant de parvenir à vous relever.

Vous perdez 10 points de vie.

2-TOR se tourne lentement vers le Centurion.

Le Centurion n'avance plus. Il se retourne vers votre robot.

Ses capteurs rouges pulsent en cadence avec les optiques de 2-TOR.

Un silence de tombe s'abat. Même ces machines semblent retenir leur souffle.

- Chef..., prononce finalement 2-TOR...

Même éloigné, même sérieusement blessé, vous parvenez à l'entendre encore.

- ...Votre sacrifice est désormais nécessaire. Je ne peux plus vous assister. Le souvenir de chacune de vos actions restera dans ma mémoire.

2-TOR incline la tête vers vous avant de se retourner et termine de se diriger vers la console centrale de la fonderie. Le Centurion recommence à avancer, son arme infernale pointée vers la voute. Cette fois, elle se met à dégager des flammes autour de sa pointe.

Il n'y a plus aucun doute : 2-TOR vient de vous condamner.

[Rendez-vous au 16.](#)

4

- Pas la peine de moisir ici, lancez-vous. Tentons notre chance dans l'espace.

2-TOR semble acquiescer.

- Chef, le système d'autodestruction est lié à une capsule de sauvegarde contenant une intelligence artificielle avancée. Cette IA, autrefois conçue pour protéger le vaisseau, a été corrompue par les criminels. Elle cherche à vous pousser à la faute, à établir que tous les troubles, que toutes les erreurs vous sont imputables.

Perplexe, vous ne savez que répondre.

- Fonçons, finissez-vous par annoncer.

Vous courez vers le corridor situé en dessous du poste de pilotage du Goliath, vous foncez à travers le vaisseau sans voir ni entendre quiconque.

Puis vous vous arrêtez net. Il y a quelques minutes, ce corridor semblait grand ouvert, en ligne droite. Voilà maintenant qu'une paroi se dresse devant vous, vous orientant vers un escalier donnant sur un niveau inférieur.

Vous hésitez. Vous posez la main sur la paroi quand elle disparaît.

- Un hologramme, Chef ! Les détenus ont réussi à introduire une fonction pirate holographique.

Vous n'avez pas le temps de répondre. Vous apercevez deux grenades neuro-soniques rouler dans votre direction. Vous avez juste le temps de plonger dans l'édicule.

Une seconde d'hésitation aurait pu être fatale. Heureusement, l'onde de ces grenades ne vous touche pas.

2-TOR, qui vous a suivi de très près, vous rassure :

- Ces ondes désynchronisent temporairement les aptitudes sensorielles : son, vue, intraception...

Une autre voix vient l'interrompre.

- Si ça convient à monsieur de s'enfuir, alors tout le monde est content.

Blackbasta !

Sa voix est reconnaissable immédiatement. La violence de ses meurtres en a fait une référence du darknet. Vous préparez votre arme. Sa voix émane du niveau supérieur, dans votre dos.

Vous reculez lentement en vous éloignant de l'escalier, attendant d'apercevoir sa silhouette émerger.

Un câble vous enserre la gorge. Une main droite pointe vers votre visage l'extrémité d'un câble arraché, probablement le même que celui qui vous lacère le cou. Des crépitements électriques en jaillissent et se rapprochent de votre casque.

Vous avez juste le temps de saisir d'une main le câble, et de l'autre le poignet qui le tient. Dans votre dos, vous reconnaissez le profil de Blackbasta.

Que décidez-vous ?

- tenter de vous dégager en utilisant une des techniques de combat rapproché que vous avez maîtrisées au cours de vos différentes missions d'élite : [rendez-vous au 49](#).

- appeler à l'aider immédiatement 2-TOR pour qu'il trouve un moyen de neutraliser votre agresseur, même au risque de vous toucher : [rendez-vous au 10](#).

5

Vous suivez 2-TOR. Guidé par les ondes émises par la centrale minière, il vous conduit à travers un dédale toujours plus complexe de tunnels, parfois extrêmement esquivés.

Peu à peu, la chaleur remonte en intensité. Vous avez de plus en plus le sentiment d'être piégé à l'intérieur d'un sauna.

Le conduit se rétrécit, l'ouverture donne l'impression de s'être partiellement effondrée. Vous vous retrouvez contraint de vous déplacer de nouveau à quatre pattes. À nouveau, des vapeurs toxiques vous donnent le tournis. Vous baissez la tête en direction du sol.

- Chef, ce n'est pas le moment, vous arrête 2-TOR en vous giflant sans ménagement.

Vous levez la tête en le fixant dans ses optiques, en souriant.

- Je te soupçonne d'y prendre du plaisir.

- Humour privé. Réaction illogique face à une menace mortelle.

- Ok, ok, dis-moi tout.

2-TOR s'avance avant de léviter dans le vide.

Vous vous avancez légèrement, lorsque vous réalisez que le sol a bel et bien disparu. Cette voie donne sur une très grande caverne, mais dont le sol se trouve plusieurs mètres en dessous de vous.

En face, à plus d'une vingtaine de mètres, une fissure assez large pour vous se présente.

- Non, pas celle-là chef. Mes détecteurs de mouvement ont repéré une activité croissante au cœur de la roche. Des nékronidès sont en mouvement. Ils sont rapides, et vont l'être encore davantage en ressentant l'odeur du sang humain.

- Ok, l'heure du dîner a sonné.

- Cinq mètres plus bas, toute roche a été dissoute. Un forage inconsidéré a libéré une nappe géothermique. L'eau est chauffée à plus de 70 degrés Celsius et est hautement chargée de substances acides, analyse 2-TOR.

- Voilà ce qui me donne des vertiges...

Vous constatez effectivement une sorte de mini-lac plusieurs mètres en dessous de l'ouverture d'où vous tendez la tête.

2-TOR vous montre une ouverture plus loin sur votre gauche.

Vous distinguez cette autre issue.

- Cette voie est celle d'où émane le moins de mouvements saccadés. Regardez au-dessus de vous. Un humain a conçu un système d'accrochage afin de joindre ces deux positions.

- Heu... Si tu fais de l'humour, il est aussi mauvais que le mien.

La voûte de cette caverne n'est qu'à un mètre cinquante de hauteur. En vous hissant depuis votre position, vous parvenez à la sonder. 2-TOR a vu juste. Des sortes d'encoches courbes semblent avoir été « grattées » entre votre point de départ et l'ouverture opposée, là où votre compagnon veut vous voir poursuivre votre gentille sinécure. Elles permettent d'y introduire les mains et de s'y suspendre. Une main après l'autre, vous pourriez, en théorie, réussir cette grimpe.

Un cri, humain apparemment, retentit derrière vous.

- Chef, il vous faut réussir. Je ne peux pas vous porter.

Vous vous pendez à ces repères de fortune en maugréant. Les jambes suspendues dans le vide, un mouvement à la fois, une main accrochée à une première encoche, avec l'autre vous attrapez l'encoche suivante, vous parvenez à progresser vers l'accès désigné par 2-TOR.

Le stress, ainsi que la chaleur, provoquent la plus intense sudation que vous ayez jamais ressentie.

2-TOR reste en suspension à vos côtés, vous indiquant si la main que vous avancez vers le prochain repère est au bon endroit. Il ne s'arrête pas de parler pour vous indiquer où et comment placer votre prochain mouvement pour rester en parfait équilibre... Son aide se met à vous énerver très rapidement.

Vous n'êtes plus qu'à deux mètres de votre objectif. 2-TOR entre dans ce nouveau petit tunnel dont la roche est rougie par la fournaise. Vous le voyez se stopper net. Un nékronidès vient de pointer son museau face à lui. La gueule grande ouverte, la bave aux lèvres, il hoche la tête dans votre direction.

Un bruit vous met en alerte derrière vous. Quelque chose vient de tomber dans la nappe d'eau mortelle.

Vous tournez péniblement la tête. Un, puis deux nékronidès, plus grands encore que le premier dont vous avez fait la connaissance, vous observent. Ces créatures se déplaçant par la voute, vous paraissent terriblement musclées, une longue série d'arêtes dorsales brillantes dans la chaleur protège leur dos. Leur langue frétille dans votre direction.

Impossible d'engager le combat dans cette position. Il faut dégager la route devant vous.

➤ Si vous avez choisi comme armement les Reapers, vous pouvez utiliser vos deux mains pour passer à l'attaque ;

➤ Si vous avez choisi le Hellfire, vous disposez encore d'une main pour tirer sur la créature qui obstrue le passage face à 2-TOR, en gardant l'autre pour rester suspendu.

Dans ces deux cas, [rendez-vous au 20](#).

➤ Si vous êtes équipé de l'Armageddon, impossible d'ouvrir le feu : il vous faut vos deux mains.

Vos doigts glissent sous l'effet de la sueur.

Le poids de l'Armageddon vous arrache brutalement du plafond. Dans un cri, vous chutez vers la nappe fumante...

[Rendez-vous au 31.](#)



6

Vous continuez de courir — ou de progresser accroupi, voire à quatre pattes — au sein de ces tunnels, quand enfin vous finissez par émerger dans une vaste caverne. Par chance, aucun nékronidès ne vous suit plus.

Ce lieu est grand, doté d'un air ambiant respirable. La chaleur est désormais supportable ; cette sorte d'oppression qui vous brûlait la gorge a enfin disparu. Vous avancez dans la pénombre. Le sol est presque plat, stabilisé. Ce lieu a été aménagé. En avançant, vous constatez que des engins de chantier, et surtout de forage minier, y sont stationnés de chaque côté.

- L'entrepôt du complexe minier. Nous sommes arrivés. La structure que nous avons vue en surface se situe au-dessus de nous, annonce 2-TOR.

- Enfin... soufflez-vous.

- Chef, venez. Venez par là.

Vous continuez d'avancer au milieu de gigantesques camions-bennes, avant de réaliser que vous marchez sur une petite plate-forme synthétique. Vous finissez par distinguer, face à vous, un spacieux couloir rocheux menant à ce qui ressemble de loin à une installation de raffinage. À votre gauche, à l'intérieur d'une espèce de cage, se trouve un ordinateur : il fonctionne encore, à en croire la lumière de veille. À votre droite, des engins sont stationnés, mais 2-TOR vous montre ce qui doit être une unité de production de nourriture.

- Présence de vivres et de boissons. Ces éléments vont vous remettre d'aplomb chef.

Que décidez-vous :

- Suivre le conseil de 2-TOR et aller profiter de cette nourriture laissée par les mineurs, [rendez-vous au 21](#) ;

- Examiner l'ordinateur de l'entrepôt, [rendez-vous au 45](#) ;

- Ou ne pas perdre de temps et traverser cet endroit pour vous rendre au plus vite vers la sortie en face de de vous, dans ce cas [rendez-vous au 37](#).

7

Vous vous précipitez vers la brèche en lâchant la paroi.

Le vide aspire tout. Chaque seconde compte. Vous glissez en un instant au fond du couloir. Au moment où vous vous agrippez, vous constatez qu'un panneau à votre gauche s'est automatiquement ouvert. De la taille d'une porte-fenêtre, il a déclenché l'aspiration vers l'espace.

Éberlué, vous ne distinguez plus Ape-Face. Il a réussi, lui aussi, à atterrir de ce côté. Il vous agrippe puis vous martèle de plusieurs coups de poing, d'abord dans le dos, puis à l'estomac quand il vous retourne vers lui.

Vous perdez 3 points de vie.

Vous le stoppez en lui logeant un premier coup de tête en plein milieu du visage, puis un second. Le choc lui fait lâcher prise. Sa trogne n'est plus qu'une grimace sanglante.

Vous lui assénez un coup à la gorge. Il vous agrippe et vous précipite tous les deux vers l'ouverture. Vous êtes projeté vers cette bouche béante, les jambes flottant à nouveau dans le vide.

Vous parvenez de justesse à bloquer vos jambes dans l'encadrement, vous évitant d'être expédié dans ce mini-corridor donnant directement sur l'espace. Ape-Face, qui a failli être aspiré, vous agrippe un avant-bras, puis le second. Son faciès est autant déformé par la haine que par ses blessures. Il tente de vous tirer violemment vers lui.

- Je t'emmène avec moi ! lance-t-il.

Vous serrez les dents, tous les deux, pour tenir votre position. Il veut à tout prix vous entraîner dans le vide. L'écrouille de sécurité se déclenche : un lourd volet en fonte se met à tomber pour obstruer cette entaille du vaisseau. Vous lui répondez, ravi :

- Regarde bien !

La lame finale du volet s'abaisse implacablement sur ses bras que vous maintenez de toutes vos forces par les poignets. Elle les lui tranche dans un craquement sec qui vous procure un immense plaisir.

Vous l'entendez hurler tandis qu'il est expédié dans le vide sidéral. À terre, vous vous relevez en lâchant les deux moignons ensanglantés à vos pieds.

Une voix de synthèse résonne alors :

« DANGER. Phase 1. Tout le personnel est invité à descendre sans panique. Autodestruction enclenchée. »

Vous rejoignez 2-TOR. Il vous fait signe de descendre par une trappe qu'il vient d'ouvrir derrière vous, avant de se plaquer au sol. Vous l'imites toujours dans ce type de situation.

Une rafale émanant d'une arme à feu vient de vous rater. BulletX est toujours présent, en embuscade prêt à vous tirer courageusement dans le dos, toujours dans le dos.

- Chef, BulletX est un criminel majeur. Il est déterminé à vous tuer.

Plaqué derrière ce qui reste de la paroi, il recharge son arme avant de vous insulter copieusement vous et votre androïde. Il jure que vous n'aurez jamais assez de courage pour l'affronter d'homme à homme. Il dégaine un second pistolet mitrailleur de derrière sa ceinture.

Qu'allez-vous décider :

- Allez-vous vous enfuir immédiatement, [rendez-vous au 27](#) ?

- Préférez-vous éliminer d'abord ce poltron de BulletX pour chercher une sortie alternative, [rendez-vous au 38](#) ?

8

Vous dégainez l'Armageddon. Vous l'armez et le pointez en l'air. La chaleur infernale ne vous atteint plus ; la rage la remplace. L'image de cette machine d'extermination vous revient en mémoire.

Ce mécha représente le dernier modèle d'arme de combat terrestre de vos ennemis. Beaucoup d'agents que vous estimiez ont été tués face à cette nouvelle génération d'unités militaires.

- Puissance maximale, tonnez-vous !

Les chenilles du Centurion stoppent. Il se carapace derrière son bouclier, ce dernier soigneusement plaqué devant lui. Vous tirez.

La roquette thermobarique explose dans un tonnerre apocalyptique. Le souffle vous projette en arrière. Le bouclier du géant tient, mais l'onde de choc désaxe une chenille et projette des débris incandescents dans toute la caverne.

Votre arme revient à son niveau de puissance minimale. Vous crachez un juron : un voyant indique une surchauffe. Il va falloir attendre avant que sa puissance ne revienne à son niveau maximal.

Le colosse hésite, vous scanne à nouveau, puis charge. Cette fois, il fonce plus rapidement tout en activant son chalumeau.

- 2-TOR ! Pirate ce tas de ferraille !

Mais votre robot s'éloigne, ses optiques pulsant d'une lumière inconnue, comme s'il ne vous avait pas entendu.

Le Centurion lui l'ignore totalement. Il vous scanne, ralentissant son allure. En l'examinant soigneusement à votre tour, vous pensez à différentes attaques.

Vous pouvez :

- Ouvrir le feu, mais en direction de la seule partie de son exosquelette non protégée : les câbles d'alimentation visibles sur le flanc exposé : [rendez-vous au 19](#),
- Tenter d'attirer le Centurion vers l'endroit de la caverne où des roches tombent du plafond — c'est le type de choc auquel il n'est peut-être pas préparé : [rendez-vous au 48](#),
- Ordonner à 2-TOR de revenir et d'analyser une faiblesse chez le Centurion pendant que vous gagneriez du temps en évitant le combat : dans ce cas [rendez-vous au 3](#).

9

Vous vous baissez pour attraper votre robot, du moins ce qui en reste. Ne disposant plus que d'un seul bras entier, son visage sérieusement craquelé, il vous inspire du chagrin.

Vous commencez à marcher aussi vite que vos dernières forces vous le permettent, quand les optiques de 2-TOR se mettent à clignoter de manière croissante, en rouge. Une petite voix de synthèse émane de son cerveau électronique.

« Reroute enclenchée - Energie de secours. »

En fixant de près ses optiques cybernétiques, vous parvenez à distinguer une image en train d'apparaître :



Ses optiques se colorent totalement en continu. Son bras valide se remet à fonctionner. Sa main survivante s'ouvre à nouveau. Sa tête se redresse et se penche vers vous. Dans vos bras tel un gros bébé, il articule lentement.

- Non. Fuite interdite chef. Processus interrompu.

2-TOR lève fébrilement son bras valide et bloque instantanément par wifi l'accès à la capsule de téléportation. Deux entraves se déploient autour de l'engin, empêchant d'y pénétrer.

- Arrête ! Lui hurlez-vous.

Derrière vous le Centurion ne rencontre aucune difficulté à exterminer les hurluberlus ayant tenté de l'affronter. Il se retourne vers vous, vous scannant une nouvelle fois.

Vous reculez manquant de trébucher sous l'effet du poids de 2-TOR. A ce moment, son bras s'abaisse. Les deux entraves autour de la capsule retournent dans leur verrou.

De ses dernières réserves, il s'adresse à vous.

- Il faut achever le transfert du prométhium : priorité numéro un. Toutes autres priorités éliminées.

Vous en restez bouchée bée.

Le Centurion revient vous. Il ne va tarder à vous rattraper.

Votre décision est une question de seconde :

Allez-vous :

- lâcher 2-TOR, où son onde de connexion n'est plus captée afin de quitter cette planète en vous précipitant vers la capsule de téléportation, dans ce cas [rendez-vous au 24](#),

- Céder à son chantage, vous sacrifier en le remplaçant devant le cerveau principal de l'autre côté du poste de contrôle, [rendez-vous au 39](#).

- 2-TOR, maintenant ! Neutralise-la !

- Solution en cours d'exécution.

Sa voix est éloignée. La poigne avec laquelle elle tente de vous étrangler limite légèrement sa tentative de vous électrocuter le visage.

De biais, vous distinguez les lèvres botoxées de sa bouche grande ouverte. Elle serre les dents, respirant bruyamment. Elle tient à vous regarder souffrir. La torture précédant le meurtre continue d'être son plaisir.

Quelque chose tombe derrière vous.

- Condamnée 8427, énonce 2-TOR d'un ton serein. Grenade sonique à impact programmé.

Blackbasta lâche prise dans un cri étranglé. Elle injurie 2-TOR, qui lui a volé l'une de ses armes.

Vous plongez vers l'avant aussi loin que possible. L'impact est heureusement plus limité que la première fois. Votre agresseuse et vous-même vous retrouvez effondrés au sol.

Une odeur de chair brûlée remplit l'air.

Vous perdez 4 points de vie.

- Cible partiellement neutralisée, annonce 2-TOR, resté suffisamment à distance. Fonctions motrices altérées à 47%.

Vous tentez de vous relever, tremblant. Vos membres répondent mal.

- T'avais rien d'autre en magasin ? parvenez-vous à bredouiller.

- Hostile neutralisé chef. Encore en train de bouger, mais de façon non pertinente.

Blackbasta bouge encore, lentement.

Cette meurtrière a la peau dure : le nombre d'homicides qu'elle a pu commettre n'a pas encore pu être fixé exactement.

Ventre plat, formes parfaites, peau impeccablement lisse, Blackbasta dispose d'un physique d'Aphrodite, ou de poupée gonflable cela dépend des goûts, mais qui assurément a dû lui coûter une fortune en chirurgie. Cependant, derrière ce corps qui a fait perdre la vie à de nombreux hommes, se dissimule une assassine exceptionnellement violente.

Elle tourne la tête vers vous, un sourire brisé aux lèvres.

- Mauvaise... idée...

Le compte à rebours de l'autodestruction se fait de nouveau entendre.

« Danger ! 01:48. »

Chaque seconde devient critique.

Qu'allez-vous faire :

- Tenter d'achever Blackbasta pour en finir au plus vite, [rendez-vous au 25](#).

- Si vous pensez pouvoir la raisonner en lui rappelant que l'explosion tuera tout le monde si vous et 2-TOR ne faites pas le nécessaire, [rendez-vous au 46](#).



Vous choisissez la massive.

Vous visez le cœur de la menace : l'abdomen enflé et cloqué qui tangué derrière les colonnes. La créature boiteuse approche, lente mais inévitable. À chaque pas, sa masse fait vibrer les vestiges situés sur son chemin. Des poussières de roche pourpre tombent des voûtes vous donnant l'impression d'une neige sale s'infiltrant partout.

- Puissance maximale !

L'Armageddon gronde. La roquette fuse, laissant derrière elle un sillage circulaire d'énergie. Elle percute l'abdomen rouge et noir en plein centre.

Votre tir explose au contact de sa cible. Mais avec stupeur vous constatez que votre roquette se fragmente au moment de l'impact sur les portions minéralisées de cette créature. Seule une grande partie pénètre l'arrière-train. Trois petites fractions du tir éclatent, avant de partir se loger à plusieurs endroits de la salle.

Heureusement l'Armageddon a quand même joué son rôle. Une bonne partie de l'arrière du monstre se disloque en une pluie de fragments, tranchants comme du verre. Un mélange de fluides visqueux, noirs, rouges et pourpres, se répand par gros dépôt sur le sol.

La bête hurle. Un son grave, vibratoire, qui vous traverse les os. Sa moitié arrière ressemble à un cratère calciné ; pourtant, elle refuse de s'effondrer. Elle se traîne encore de quelques pas, ses pattes avant labourant la pierre, laissant derrière elle une traînée immonde.

Les autres fragments de la déflagration ont explosé déstabilisant le temple.

Des blocs se détachent du plafond. Des plaques de roche se fendent, des statues rongées par cette sorte de mэрule basculent. L'autel lui-même se fissure. Une onde de choc vous frappe, vous poussant à genoux.

C'est à ce moment que la sœur de votre ennemie intervient.

Cette sorte de veuve noire aux pattes aiguilles a profité du chaos. Elle n'est plus sur la voûte. Elle est au sol, à portée de vos jambes, presque invisible sur le tapis de toiles et de débris. Vous sentez soudain une douleur fulgurante au niveau du mollet.

Une patte aiguë a transpercé un joint de l'armure de votre jambe gauche.

Vous hurlez. Une chaleur acide remonte le long de votre nerf comme un éclair.

Vous perdez 7 points de vie.

Vous baissez les yeux. La plus petite araignée est face à vous, cramponnée à votre jambe, son corps frémissant d'excitation. Ses mandibules se referment sur l'articulation de votre botte, cherchant le moindre interstice. Sa chitine luit, constellée de gouttes de venin laiteux.

Vous tentez de lever l'Armageddon, mais l'angle est mauvais : un coup mal placé, et c'est votre propre jambe qui explose avec elle.

Derrière vous, la grosse araignée gémit, bavant, son thorax se frottant contre la pierre. Mais son agonie ne vous sert à rien si la petite vous coupe les tendons.

Vos options se réduisent. Une tête d'aigle couronnée, couverte elle aussi de cette abdominale substance parasite, vient heureusement rouler dans votre direction. Votre tueuse l'a ressentie. Elle se recule repliant ses très longues pattes autour d'elle.

La tête finit sa descente devant vous. Vous vous appuyez sur votre genou pour réussir à vous relever. Vous grimacez. Une fois debout, vous pointez de nouveau votre arme, mais elle a bougé. Paniqué, vous regardez autour de vous, tournez votre tête encore et encore, dans tous les sens.

Vous entendez des mouvements. Vous distinguez bien les ombres de ses longues pattes s'agiter autour de vous.

Sans réfléchir, vous vous engagez dans un étroit passage dissimulé derrière l'autel.

L'air y est rapidement plus chaud, plus sec aussi.

Derrière vous, ces abominations ne vous poursuivent pas, apparemment.

Vous continuez à avancer jusqu'à découvrir une galerie entièrement recouverte de cocons blanchâtres suspendus aux murs.

Certains remuent faiblement.

Au fond du couloir, une faible lumière bleue clignote à intervalles réguliers.

Vous vous approchez et découvrez avec stupeur un module de survie colonial encore alimenté.

Et juste à côté, un mouvement ... 2-TOR vous salue de la main.

[Rendez-vous au 26.](#)

12

Le Vulcan Sleeve se déclenche sous la tension de votre bras, dans un claquement sec.

Ape-Face grimace. Ses acolytes s'écartent aussitôt en appui, se plaquant contre les parois du couloir.

- Allez ! Viens ! Qu'est-ce que tu fous p'tit soldat ? crache Ape-Face.

Il poursuit, déversant un flot d'injures, ignorant le feu qui pourrait signer son arrêt de mort.

Ils ne sont plus qu'à quelques mètres. Ils sont trop près pour hésiter. Ils sont trop près pour faire preuve de retenue.

Vous actionnez le Hellfire. Votre arme rugit pour votre plus grand plaisir.

Une longue traînée de boules de feu émerge de votre bras. Chacune d'elles grossit avant d'exploser après plusieurs mètres, dans un claquement qui pourrait faire croire à des bombes.

Le couloir s'embrase immédiatement. La chaleur vous contraint à baisser le regard. Le souffle brûlant fait se recroqueviller les deux cancrelats restés en retrait.

Ape-Face, lui, éclate d'un rire dément. Il a pu esquiver en plongeant sur le côté avec une agilité surprenante pour sa carrure. Derrière lui, LockVoid disparaît dans une alcôve technique tandis que BulletX hurle en se couvrant le visage.

Les flammes lèchent les parois, puis font éclater des conduits déjà fragilisés.

Une alarme secondaire retentit.

« Danger ! Embrasement du pont inférieur. »

Le sol vibre plus fort encore.

- Mauvaise idée chef, alerte 2-TOR derrière vous. Le vaisseau se consume aussi rapidement qu'une feuille de papier.

Ape-Face réapparaît à travers les flammes. Sa chair calcinée déforme une partie de ses tatouages. Avec ses yeux de bête enragée, il vous lance :

- Tu balances ta sauce trop tôt ! Minable !

Il vous saute alors à la gorge en vous invectivant copieusement.

Que décidez-vous :

- Si vous voulez tenter de le repousser avec une nouvelle décharge de feu, [rendez-vous au 23](#).

- Si vous décidez de couper le feu pour éviter une catastrophe et luttez autrement, [rendez-vous au 36](#).

13

Vous pliez votre bras droit pour y enfoncer votre poing dans Hellfire. L'arme s'active ; vous pointez le canon vers le ciel.

Au moment où l'un de ces trois présumés innocents s'avance vers vous, une mitrailleuse dans chaque main, vous ramenez le canon sur lui. Les boules de feu phosphoriques glissent vers ce chérubin avec une vitesse surprenante. L'atmosphère calcinée d'Achéron semble amplifier la portée ainsi que la vitesse de votre arme.

Le premier est carbonisé sans avoir le temps de tirer. Le second tente de s'enfuir. Vous ouvrez le feu sous forme d'éclairs. Lorsque Là encore, les éclairs enflammés fusent vers l'ennemi en à peine deux secondes.

2-TOR scanne l'horizon : une station minière intersidérale a été bâtie à plusieurs kilomètres :



Au moment d'être frappé, il est instantanément et totalement carbonisé. Il tombe à genoux, hurlant. Ses bras et sa tête fondent, puis commencent à tomber en lambeaux, et ce, en quelques instants.

- Whouhaou ! Vous exclamez-vous.

- Analyse du flux phosphorique combiné à une exposition surpuissante aux rayons gamma. Mise à jour de la puissance du Vulcan Sleeve Thermo-projector, scanne 2-TOR.

Le dernier court se coucher pour ne pas subir le même destin. Il se dissimule derrière un débris de l'appareil, gémissant à la rescousse. Vous réagissez en entendant le nom : Snowfall.

Une silhouette, dans les décombres du Goliath, surgit. Il lance l'ordre d'ouvrir le feu. Une rafale vous érafle au bas de la jambe, sans que vous ayez le temps de voir d'où provient le tir.

Vous perdez 2 points de vie.

À l'abri, 2-TOR scanne alors l'horizon

- Station minière intersidérale bâtie à plusieurs kilomètres. Probabilité de réussir à atteindre cette infrastructure : inférieure à 10%. La surface d'Achéron n'offre aucune condition de survie.

De sa main droite, 2-TOR vous désigne une entrée triangulaire dans la roche noire.

- Chef, cette voie souterraine elle est utilisable.

- Pourquoi ne pas lutter contre ces criminels ? J'ai l'arme l'idéale pour les éliminer tous. Une fois débarrassés d'eux, tu pourras examiner les décombres pour trouver un véhicule et nous emmener vers cette station.

Votre robot observe l'ouverture, indiscutablement d'origine humanoïde.

- La puissance des rayons ultraviolets sur votre armure n'est pas une donnée susceptible d'être calculée. Il me serait nécessaire de pouvoir scanner l'ensemble des débris du crash de la navette...

- Silence !

2-TOR vous fixe, l'index levé. Il comprend que cette chaleur vous met les nerfs à vif.

Vous serrez les dents. Mais 2-TOR a raison. Ils sont plusieurs dizaines. Il n'y a ni effet de surprise, ni possibilité de se camoufler. Enfin, vous apercevez à plusieurs dizaines de mètres le plus dangereux trafiquant de drogues qui ait pu être capturé : Snowfall. Il pointe vers vous le canon d'un désintégrateur.

2-TOR a raison. Même avec un lance-flammes surpuissant la victoire est impossible.

Vous devez vous réfugier dans cette ouverture : [rendez-vous 40](#).

14

Vous déclenchez votre visée. Les trois points rouges dansent sur la jointure du bras du monstre, mais les interférences thermiques font buguer le verrouillage. Le triangle de visée est incapable de se former. Vous êtes contraint de forcer le tir.

Les Reapers crachent leur plasma surchauffé. Pour être sûr de doper vos chances, vous répétez les tirs une seconde, puis une troisième fois. Le Centurion braque vers vous son bouclier dans un claquement métallique. Vos projectiles ricochent comme des étincelles sur une enclume.

Il avance : vingt mètres, puis quinze.

Vous n'avez pas le temps d'esquiver. Le rayon incandescent frôle votre épaule.

La douleur est fulgurante. Le canon de l'un de vos Reapers ainsi que cette partie de votre bio-armure fondent partiellement. Votre chair elle-aussi donne le sentiment de trembler puis de bouillir à proximité d'une telle température. Vous hurlez en reculant sur votre épaule.

Vous perdez 7 points de vie.

2-TOR s'éloigne déjà sur le côté, la lumière de ses optiques clignotant d'une nouvelle lueur étrange. Le Centurion l'ignore complètement, comme s'il reconnaissait l'un des siens.

Paniqué, vous scrutez rapidement chaque partie de cet ennemi. En bougeant sur le côté, plusieurs idées vous viennent en tête.

Vous pouvez :

- Ouvrir le feu avec le Reaper restant, mais en direction de la seule partie de son exosquelette non protégée : les câbles d'alimentation visibles sur le flanc exposé : [rendez-vous au 19](#),
- Tenter d'attirer le Centurion vers l'endroit de la caverne où des roches tombent du plafond — c'est le type de choc auquel il n'est peut-être pas préparé : [rendez-vous au 48](#),
- Ordonner à 2-TOR de revenir et d'analyser une faiblesse chez le Centurion pendant que vous gagneriez du temps en évitant le combat : dans ce cas [rendez-vous au 3](#).

15

L'aspiration au fond du couloir monte en intensité.

Vous flottez en l'air, aspiré de plus en plus fortement vers l'arrière, les jambes dans le vide.

2-TOR, peu à peu, se rapproche de l'escalier donnant accès au poste de commande. Même lui semble peiner. Il parvient à se poser avant d'enclencher les chenilles situées sous sa plate-forme. Ainsi, il parvient à avancer. Vous tentez de vous rapprocher de lui, mais rien à faire : la traction est bien trop forte. Impossible de suivre votre robot dans de telles conditions. Au contraire, vous glissez vers l'arrière.

Un tuyau arraché se cogne aux parois du couloir sous l'effet de la dépressurisation. L'objet file droit vers vous. Impossible, encore une fois, de faire quoi que ce soit. Vous tentez de vous accroquer, mais c'est inutile.

Le choc est violent. Vous êtes blessé à la clavicule et à la tête avant d'être expédié dans ce passage.

Vous perdez 6 points de vie.

Projeté dans le vide au milieu du couloir, vous rebondissez contre le fond de la paroi à moitié détruite. A ce moment, vous parvenez à vous agripper.

Plusieurs tiges de métal sortent des murs en raison de cette aspiration vers l'espace. Leurs embouts sont pointés dans votre direction. Vous tentez de vous stabiliser quand des bras vous agrippent sous les aisselles.

- Fais pas ton timide ! Je vais te raser de près ! Clame Ape-Face ravi.

La force de sa main derrière votre nuque presse peu à peu votre visage vers l'une des pointes d'acier. Vous tentez de vous dégager, mais, à moitié couché, en lévitation, votre œil droit n'est bientôt plus qu'à quelques centimètres de la pointe.

Il ne va pas gagner. Vous vous le jurez intérieurement.

L'aspiration vers l'espace a pu être stoppée. Vous retombez lourdement au sol.

La chute lui fait desserrer sa prise. Vous l'agrippez en vous relevant. Vous le retournez grâce à une prise de krav-maga, présentant ainsi sa gorge à ce pieu improvisé.

Vous appuyez votre prise avec un plaisir sans mélange.

Une sorte de gargouillis émerge de sa bouche, qui se remplit de sang. Vous le jetez sans ménagement à terre. Sa carotide transpercée libère une importante quantité de sang sur votre poitrine. Trébuchant, Ape-Face tente de se relever, une main sur son cou, mais cette blessure mortelle continue de le vider de son sang. Il s'affaisse sur le côté, une main tendue vers vous. Vous le fixez dans les yeux à l'instant où il agonise, avant de cracher par terre.

Une voix de synthèse résonne alors :

« DANGER. Phase 1. Tout le personnel est invité à descendre sans panique. Autodestruction enclenchée. »

Vous revenez vers l'escalier principal. 2-TOR est sauf. Il vole vers vous.

- Chef, l'urgence va aller en s'accroissant.

Derrière vous, des coups de feu éclatent. Vous vous plaquez derrière une paroi. BulletX repointe le bout de son nez. Il contemple le cadavre et la mare de sang de son complice.

- Je vais te faire la peau ! T'entends ! Je vais te faire la peau !

Il tire quelques rafales avec son pistolet-mitrailleur en continuant de jurer qu'il va vous tuer dans d'atroces souffrances. Il en dégaine un second en contestant votre virilité ainsi que votre courage de l'affronter.

2-TOR vient d'ouvrir une trappe derrière vous. Il vous fait signe apparemment de fuir.

Qu'allez-vous décider :

- Allez-vous vous enfuir immédiatement, [rendez-vous au 27](#) ?

- Préférez-vous éliminer une bonne fois pour toute BulletX et chercher une sortie alternative, [rendez-vous au 38](#) ?

Pendant que vous luttez pour votre vie, 2-TOR atteint la console principale. Il se connecte instantanément. Ses doigts métalliques pianotent à une vitesse prodigieuse sur le clavier. Un bourdonnement grave monte des entrailles de la fonderie.

À l'arrière de cette dernière, une imposante fusée, très large, émerge de ce labyrinthe de tuyaux.

Elle évoque davantage une grosse ogive montée sur un triple réacteur qu'une fusée classique. Ces étages, grand ouverts, sont quasiment tous remplis de prométhium. Des chariots automatiques se mettent à remplir les quelques étages laissés vides. Au-dessus d'elle, des trappes cachées s'ouvrent pour lui donner accès à la surface.

2-TOR déclenche alors une action de piratage. L'écran géant de contrôle des installations qui affichait l'image de cette fusée se met à clignoter. Apparaît alors l'aigle, symbole de la Fédération. 2-TOR engage un protocole de changement de destination. Une barre de chargement de son programme s'affiche, et commence à se remplir.

Au moment de l'enclenchement de ce piratage, le Centurion s'immobilise alors brusquement. Il ne vous achève pas, alors qu'il n'est plus qu'à une dizaine de mètres. Son arme est prête à vous porter un coup mortel, vous ressentez son incandescence depuis votre position.

Au contraire, son torse pivote vers 2-TOR. Ses chenilles reculent vers lui, émettant à nouveau son étrange bourdonnement artificiel.

2-TOR reste concentré sur son écran. L'armure de la poitrine du Centurion s'ouvre alors en deux pans par le sternum. Une pointe de trident en émerge, elle s'abaisse à l'horizontale en direction de 2-TOR.

Le trident, relié au Centurion par un mince câble, fuse comme un éclair. Il transperce le dos de 2-TOR avec une précision chirurgicale. Votre robot titube. Vous apercevez que cette triple lame ressort par sa poitrine dans une gerbe d'étincelles bleues.

- 2-TOR ! lancez-vous pour tenter quelque chose.

Sa tablette de lévitation tombe brutalement sur le sol. Via son câble, le Centurion déclenche une décharge électrique surpuissante. Le corps de votre compagnon convulse violemment, ses optiques s'éteignent comme des étoiles mourantes.

Un claquement retentit. Le trident réintègre le propulseur de son maître, catapultant avec lui la carcasse de 2-TOR qui s'écrase lourdement au sol dans un fracas de métal torturé, à quelques mètres de vous.

Unité antigravité arrachée, torse éventré, visage fissuré figé dans une expression presque humaine : votre robot est véritablement en morceaux.

Vous restez pétrifié.

Le Centurion a replié les plaques de son abdomen. La partie supérieure de son corps se retourne dans votre direction.

C'est alors que des cris rauques résonnent. Des prisonniers armés, visages ensanglantés, en nage et certains torsos nus, surgissent du tunnel derrière vous. Ils ouvrent le feu sans sommation. Les balles ricochent sur le blindage du géant.

Le sol tremble violemment. De nouvelles roches s'effondrent du plafond, certaines s'écrasant tout près du Centurion qui, pour la première fois, semble saturé par cette triple menace : vous, les forçats, et la montagne elle-même qui pourrait l'ensevelir. Un tir le touche au visage, déclenchant son réflexe d'attaque. Il se dirige vers eux en les scannant tous.

C'est maintenant ou jamais.

Que décidez-vous ?

Vous pouvez décider de profiter de l'arrivée des détenus face au Centurion pour vous précipiter vers la capsule de téléportation et mettre enfin un terme à ce cauchemar, dans ce cas [rendez-vous au 24](#).

Vous pouvez saisir le corps brisé de 2-TOR et prendre le risque de courir vers le module de téléportation avec ce poids dans vos bras, [rendez-vous au 9](#).

Enfin, si vous possédez l'Armageddon et souhaitez-vous en servir, vous pouvez tenter une ultime charge contre le Centurion étant donné que cette fois il vous tourne le dos. Vous pourriez avoir l'unique opportunité de le détruire ; dans ce cas [rendez-vous au 22](#).





Vous continuez de suivre 2-TOR.

- Les ondes électromagnétiques de la centrale minière vont crescendo. Le parcours se dessine désormais clairement.

- Enfin ! Montre-moi que je compte pour toi.

Vous parvenez à un curieux embranchement. En forme de croix, des poutrelles, des éléments de chantier soutiennent chaque voie d'accès : cette fois, tout indique que des humains ont construit quelque chose de très élaboré à cet endroit.

Quelque chose brille, immobile au milieu de ce croisement.

- Nécronidès détecté, alerte 2-TOR.

Vous fronchez les sourcils. Ce n'est pas un combattant, ni un mâle affamé. Vous distinguez une masse de chair blanchâtre, un plus petit modèle de lézard, aux yeux bien plus gros.

Des filaments translucides le relie au plafond et disparaissent dans des fissures de la roche.

- Chef... nœud sensoriel détecté, murmure 2-TOR. Sous-catégorie de l'espèce nécronidès, ces plus petits spécimens sont dénommés « émissaires sensoriels ». Ils sont chargés de partir en éclaireurs à la recherche de nouvelles sources de substantification pour la colonie.

Une pulsation muette traverse votre crâne. Votre vision se brouille un instant, remplacée par des flashes, non, des souvenirs, qui ne sont pas les vôtres : des humains nus creusent au plus profond de cette planète. Des enfants, jeunes, très jeunes, travaillent avec eux. Quelqu'un les filme. Des corps reptiliens compressés jaillissent depuis les profondeurs.

- Recommandation : ne pas rester à portée de ce champ. Votre cortex n'est pas conçu pour ce type de flux, interrompt votre androïde.

Vous êtes à terre, à même la roche. Vous levez la tête un court instant pour apercevoir plus d'une dizaine de petites têtes de lézards dépasser du plafond.

Vous souhaiteriez effectivement pouvoir vous relever ; malheureusement, les hallucinations ne s'arrêtent pas. Vous avez l'impression de ne plus être seulement dans une caverne surchauffée, mais également au cœur d'une ruche. Des bourdonnements ne cessent de vous vriller les tympans.

Heureusement pour vous, tout se termine soudainement. Une gigantesque explosion se fait entendre en surface.

2-TOR vous aide à vous relever, alors que la caverne se met à trembler, et ce de plus en plus fortement.

- L'explosion du générateur d'Hyperanium du Goliath. Elle risque de faire s'effondrer tous les tunnels insuffisamment épais.

Cette maudite poussière commence en effet à se répandre un peu partout depuis la voute. À votre gauche, deux poutrelles se brisent d'un seul coup, faisant s'effondrer des quartiers de roche sur cette partie. Vous avez juste le temps de vous relever et, toujours soutenu par 2-TOR, vous avancez péniblement vers une nouvelle fissure grossièrement forée. Les petits modèles de reptiles ont apparemment détalé sans laisser la moindre trace.

- Vite, le signal est émis par cette voie chef.

Vous reprenez petit à petit votre souffle ainsi que votre vue. Après une bonne minute, vous courez à nouveau.

A chaque fois que vous secouez la tête, vous avez encore le sentiment d'être étourdi, mais heureusement la sensation est mineure. Vous levez les yeux vers 2-TOR qui vient de s'arrêter.

- Deux choix s'offrent à nous, le...

- Tu as décidé de me maudire avec tes doublons ? 2-TOR, je t'ai déjà dit que je n'aimais pas tes chiffres.

- Je crains qu'ils ne vous aiment pas non plus, Chef.

- Mes scanners détectent que, face à nous, la voie est longiligne. Elle ne permet aucune surprise aux nékronidès. Vous pourrez les repérer s'ils surgissent par derrière. Néanmoins, c'est la voie la plus longue. Le signal de la station est très faible.

- L'entaille à votre droite, un peu plus loin, descend rapidement dans le sol. Elle est exceptionnellement accidentée. L'explosion du Goliath a peut-être encore davantage aggravé cette issue. Les nékronidès auront de nombreuses possibilités de vous rattraper. Enfin, je détecte aussi l'écoulement d'une eau géothermique.

- C'est tout ? Tu as de gros progrès à faire côté motivation, ajoutez-vous, encore essoufflé.

- Je sais. Le signal émis, en revanche, est capté très distinctement de ce côté.

Si vous souhaitez emprunter la longue ligne droite menant aux installations : [rendez-vous au 33](#).

Si vous prenez le risque d'affronter les nékronidès dans l'espoir de vous frayer ensuite un chemin plus sûr vers l'issue menant à la fonderie souterraine : [rendez-vous au 43](#).

18

Vous activez les Reapers dans la seconde qui suit.

Dans un cliquetis sec, les canons plasma se déploient au-dessus de vos épaules au moment même où le triangle rouge de votre visée verrouille celui qui a manqué plusieurs fois de vous assassiner, après avoir ôté la vie de Bérénice, alors qu'il savait que vous teniez à elle comme à la prune de vos yeux.

Ape-Face fait mine de vous adresser un baiser.

- Ah... là, on va s'amuser, lance-t-il.

Il se rue sur vous alors que vous ouvrez le feu : une entaille lumineuse traverse son torse, arrachant un grognement de rage. Derrière lui, LockVoid pianote frénétiquement sur un module mural : les lumières vacillent, puis s'éteignent totalement.

Vous vous retrouvez dans l'obscurité.

Seule la visée laser de vos Reapers éclaire désormais la scène.

- Mauvais choix..., murmure une petite voix.

Il s'agit de BulletX. Vous reconnaissez le son du chargement d'une arme à feu.

Votre interface clignote. Quelqu'un tente d'infiltrer votre système de visée.

Vous êtes face à au moins deux menaces, probablement trois. Vous n'avez qu'une seule seconde pour agir.

- Si vous voulez vous concentrer sur Ape-Face d'abord, [rendez-vous au 30](#).

- Si vous voulez tenter de neutraliser BulletX avant que lui et le dernier sbire ne prennent part au combat, [rendez-vous au 41](#).



19

Vous glissez derrière une conduite éventrée tandis que le Centurion laboure le sol de son chalumeau. Il l'agite dans votre direction. Le plancher rocheux fond comme de la cire. Une vague de chaleur vous frappe au visage. Une épaisse sudation s'écoule sur vos yeux.

- Là..., murmurez-vous.

Sur son flanc gauche, le faisceau de câbles épais pulse sous des plaques arrachées par des combats précédents. Des arcs bleus y circulent dégageant de minces éclairs. Vous bloquez votre respiration, ajustez votre arme. Au moment où il lève son arme, vous plongez dans le sens opposé et tirez.

Les impacts frappent juste. Son bouclier était resté tendu en face de lui, vous avez été trop rapide.

Votre tir pénètre son flanc. Une explosion d'étincelles illumine cette partie de la caverne.

Le Centurion pousse un hurlement mécanique atroce. Des câbles électriques pendent, dégageant des éclairs bien plus épais. Son châssis entier est secoué de spasmes. Sa chenille droite se bloque une demi-seconde avant de repartir dans un grincement furieux.

Malheureusement il a subi trop peu de dégâts, beaucoup trop peu. Son abdomen n'est que superficiellement entamé.

Vous crachez un juron. Vous tournez la tête brièvement. 2-TOR poursuit son chemin en direction de l'ordinateur central commandant cette usine minière.

Le géant pivote alors dans votre direction.

Son bras-chalumeau se déploie. Il est aussi volumineux qu'un rayon solaire concentré.



Vous plongez derrière une colonne de roche au moment où le rayon la traverse de part en part. La structure se déchire aussi aisément qu'une feuille de papier. La voûte tout entière vibre au-dessus de vous. Des blocs énormes se décrochent dans un fracas assourdissant.

La poussière de prométhium s'insinue partout.

Un premier, puis un deuxième bloc de roche se détachent des murs au-dessus de vous. Vous parvenez à vous écarter de leur chute in extremis à chaque fois, jusqu'à ce qu'une douleur atroce vous coupe le souffle : un éclat de roche chauffé à blanc vient de vous frapper en plein flanc, traversant une plaque latérale de votre armure. La brûlure vous déchire la hanche.

Paralysé un instant par la douleur, vous ne pouvez pas empêcher un dernier morceau de cette satanée caverne de s'abattre sur vous. Le bloc percute votre tête de plein fouet : votre casque, ou ce qu'il en restait, éclate littéralement, se désintégrant en fragments de métal et de verre renforcé qui ricochent sur le sol.

Malheureusement, en plus d'avoir brisé votre casque, ce choc vous sonne. Une partie du liseré intérieur du casque s'enfonce dans votre arcade et votre tempe. À peine le dernier morceau de visière a-t-il touché le sol que vous portez les mains à votre crâne. Du sang s'écoule le long de votre joue et sur votre oreille.

Les poussières de Prométhium en suspension se collent quasi instantanément à la plaie, formant une croûte rougeâtre qui se met à vous brûler comme si on y avait versé de l'acide.

Vous perdez en tout 8 points de vie.

La douleur se calme un peu. À travers ce brouillard incandescent, vous apercevez le Centurion avancer encore, plus lentement... et surtout, toujours aussi robuste.

[Rendez-vous au 16.](#)

20

Votre arme va montrer de quoi elle est capable face à cet adversaire aussi hostile qu'inconnu.

En ligne droite, juste devant vous, sans possibilité d'esquive, le tir est aisé. 2-TOR s'écarte juste à temps contre la paroi.

Le crâne du nékronidès qui, déjà, se précipitait vers vous éclate dans une gerbe de sang noirâtre et visqueux qui tapisse la paroi. Sans attendre, vous terminez votre varappe dans un sursaut d'adrénaline.

À peine avez-vous pu basculer sur le rebord de l'excavation que 2-TOR, affolé, tend sa main tremblante vers l'arrière.

Vous pivotez sur vous-même et tirez de nouveau.

Un second de ces lézards à la mâchoire béante et aux crocs opales s'apprêtait à vous arracher la gorge. A si courte distance, votre tir frappe son palais avant de pénétrer sa gorge dans un claquement sourd. Son corps se tord avant que les pattes de l'un de ses côtés ne lâchent la prise de la voute. Il chute dans les eaux acides du dogger.

Le hurlement suraigu qu'il pousse en bouillant vous arrache un frisson... mais de plaisir, cette fois.

Vous soupirez de soulagement en levant les yeux vers cette longue voûte rocheuse que vous avez traversée à mains nues, avant de grimacer. Vous distinguez leurs silhouettes.

Leur nombre est désormais d'une bonne dizaine. Ils sont restés immobiles en voyant leur congénère abattu, mais leur agressivité reprend très vite le dessus.

Certains repartent vers vous, leurs griffes raclant la pierre dans un crissement sec. D'autres silhouettes vous observent, tapies devant les cavités qu'elles creusent elles-mêmes avec précision visiblement. On dirait que cette roche dont les radiations vous affaiblissent si facilement, ne leur oppose par contre aucune résistance.

- Dépêchons-nous, souffle 2-TOR. Le cri de celui que vous avez abattu va attirer ses congénères. Ils pourraient délaissier les détenus pour vous.

Vous reculez sans quitter les parois des yeux. Vous calculez chaque mouvement, vous contrôlez chacune de vos respirations, prêt à poursuivre cette boucherie. Vous avez bien compris que ces choses ne craignent ni la douleur ni la mort. Heureusement, aucun affamé ne pointe le bout de son nez.

- Maintenant retournez-vous. Vous irez plus vite, annonce 2-TOR.

Vous obtempérez, mais toujours sur vos gardes.

Le tunnel se resserre, jonché de lambeaux de peaux tannées, de cuir déchiré... ou peut-être autre chose.

Vous ne pouvez pas vous empêcher de vous interroger. S'agit-il de quelque chose d'organique, ou de quelque chose que vous n'auriez encore jamais vu ?

- Les nékronidès évoluent en fonction de la température ou de leurs réserves de nourriture, Chef, explique 2-TOR d'une voix plus basse.

Vous souriez : une fois de plus il a lu dans vos pensées. En examinant vos attitudes, il a deviné les questions que vous vous posiez. Vous jetez un regard nerveux par-dessus votre épaule. 2-TOR continue.

- Une colonie obéit à une hiérarchie féroce. Certains spécimens de membres catalogués comme « ouvriers-soldats » développent une forme d'intelligence, de stratégie.

Un long silence s'installe.

- À moins... qu'ils ne fuient quelque chose de pire, conclut-il.

Le tunnel semble se refermer légèrement autour de vous.

Vous continuez d'avancer à tâtons, lorsque 2-TOR vous fait signe, poing levé, de ne plus bouger.

Un nékronidès de près de deux mètres de long, doté d'une très longue queue annelée, se tient plus loin devant vous. Vous vous approchez aussi silencieusement que possible. Le nékronidès donne l'impression d'être particulièrement musclé, davantage encore que ses prédécesseurs.

Son espèce de cuir... des fragments de son épiderme couvrant les extrémités de ses membres semblent presque décollées. Vous réalisez sur quoi vous avez marché : il mue. Les restes de cuir étaient son ancienne peau.

Mais vous oubliez immédiatement ce détail en découvrant qu'il dévore : l'un de ses congénères.

Il lève son long museau dans votre direction, des sortes de bajoues se soulèvent de son cou, avant qu'il ne replonge sa tête dans ce qui reste du cadavre.

- Espèce : mâle copulateur nécrophage. Cependant cette créature a une caractéristique supplémentaire : il est en outre cannibale. Comportement encore jamais observé par aucun herpétologue intersidéral, analyse 2-TOR en penchant sa tête vers le reptile. Progrès de notre analyse bio-organique substantiel.

Vous vous retenez d'administrer une gifle à ce bavard. La bête cesse son repas. Soit elle vous a entendus, soit elle a ressenti un mouvement. Elle s'avance, hagarde, guidée par les vibrations de votre souffle.

2-TOR bloque son ventilateur et s'immobilise.

La bête se redresse, grogne, agite sa langue dans votre direction.

Mais au moment où deux de ses pattes commencent à se lever pour avancer, elle s'arrête.

Son corps se fige brutalement.

Ses sortes de bajoues se gonflent, frénétiques, avant de se rétracter. Le reproducteur recule d'un mètre.

Il hésite, visiblement gêné d'abandonner son déjeuner. Il dodeline en scrutant dans votre recoin.

Qu'allez-vous décider :

- déclencher votre arme et ouvrir le feu immédiatement, [rendez-vous au 35](#) ;
- ou attendre de voir sa réaction avant d'engager le combat, [rendez-vous au 42](#).



21

Il s'agit bien d'une unité de substantification. Les éléments à ingurgiter n'ont pas dû y être génétiquement modifiés. Vous soupirez. Tant pis il vous faudra fournir un effort. 2-TOR dévisse sa main gauche ; un poinçon en sort. Il l'introduit dans un trou spécialement conçu à cet effet sous la poignée de contrôle, activant son code de sécurité. L'unité centrale ouvre automatiquement son panneau.

Vous restez sans voix.

- Il est plein... finissez-vous par articuler. Les ouvriers de la mine ont abandonné toute la nourriture, depuis peu. Très peu de temps. Elle... elle est encore parfaitement consommable.

- Chef, le stress, la pression ou la peur conduisent à des réactions humaines dépourvues de logique. Profitez-en, mais sans y consacrer trop de temps. Les mineurs ont percé de très nombreuses galeries sans cohérence. Les prédateurs nékronidès repèrent à longue, très longue, distance tout ce qui est susceptible d'apaiser leur métabolisme invariablement affamé.

Vous souriez en baissant la tête.

- Tu fais des progrès côté motivation.

Vous buvez une bouteille entière d'un liquide énergétique, puis avalez une ration d'une journée en l'espace de quelques minutes.

Ce repas pris sur le pouce vous soulage et vous détend autant qu'il vous rassasie.

Vous récupérez 7 points de vie.

[Rendez-vous maintenant au 37.](#)

22

La mort de 2-TOR vous a affecté. Vous êtes frappé par la peine en voyant ce qui reste de lui. Le Centurion a frappé là où il pouvait vous faire le plus mal.

Vous arrachez l'Armageddon de votre dos dans un rugissement de haine. Le Centurion vous tourne encore le dos, occupé à faucher les détenus de sa lame plasmatique. C'est votre seule chance de le faire payer.

Vous courez droit sur lui.

- Pour 2-TOR !

Les prisonniers hurlent eux aussi en vous voyant charger. Certains se jettent à couvert. D'autres continuent de faire feu comme des possédés. Vous verrouillez la cible à moins de dix mètres, la puissance est à nouveau à son comble.

- Puissance de feu maximale !!!

Seulement vous êtes très près, beaucoup trop près.

Le Centurion a déjà pivoté à l'instant où vous aviez commandé la puissance de votre canon d'assaut. Il l'a anticipé.

Vous pressez la détente et l'Armageddon éructe sa roquette thermobarique dans un éclair aveuglant.

En l'espace d'une seule seconde, le bras-bouclier se plaque vers vous. Le Titan s'est en plus avancé vers vous, mais son exosquelette se recouvre immédiatement d'une sorte d'aura électrique.

À si courte distance, l'impact de la roquette sur son bouclier, renforcé par cette foudre énergétique, engendre une explosion qui vous frappe tous les deux de plein fouet.

Vous êtes soufflé à travers la fonderie comme une toute petite poupée disloquée. Votre armure bipe des signaux critiques. Des fragments de débris ainsi qu'une poutrelle métallique, vous percute en s'effondrant lourdement du plafond. Vous vous retrouvez à moitié écrasé sous cette pression dans une pluie d'étincelles.

Vous perdez 20 points de vie.

Votre vision se brouille. Du sang coule dans vos yeux, même de vos oreilles. Impossible de respirer correctement.

Mais le pire n'est pas là.

À travers les flammes, vous voyez le Centurion se redresser lentement. Des pans entiers de son armure sont carbonisés ou défoncés. Une déchirure, en forme d'arc de cercle calciné, a remplacé son bras droit.

Même la partie droite de son visage semble avoir été cautérisée, des flammèches crépitent sur plusieurs de ses circuits mis à nus.

Pourtant il avance encore.

Les détenus survivants après avoir été au comble de leur peur se reprennent. Ils tirent à nouveau sur votre ennemi tandis que la caverne entière commence à vibrer. Ils s'imaginent pouvoir l'achever...

Une alarme assourdissante retentit dans toute la fonderie :

« CONTAMINATION DU PROMÉTHIUM »

Vous comprenez enfin.

Pour vous il n'y a plus de doute. Vous ne pouvez pas l'emporter. Sa puissance ne peut être surpassée par vous.

À demi conscient, votre corps brisé, vous n'avez plus qu'une seule option : atteindre la capsule de téléportation.

[Rendez-vous au 24.](#)

23

Même blessé, cet animal a depuis longtemps perdu toute conscience humaine. À genoux, votre main libre attrape l'un de ses poignets. Vous arrivez à faire craquer au moins l'un de ses os. Avec son autre main, il vous lâche et tente de faire de même avec la main déclenchant votre arme. Vous tentez ainsi de vous dégager tout en vous relevant.

Il bave sous l'effort pour maintenir sa prise. Avec sa crinière de cheveux aussi sale que sa barbe, cette bouille de mandrill vous dégoûte à tel point qu'elle décuple votre envie de lui régler son compte.

Il commence à reculer. De votre bras droit, vous commencez à pointer votre Hellfire dans sa direction.

La mèche de phosphore apparaît au bout du canon, prête à pulser. Ape-Face redresse la tête, sourit malgré les brûlures.

- C'est moi qui vais te carboniser !

D'un coup de genou, vous le repoussez et ouvrez le feu. Il se retourne au même instant.

Le dos totalement calciné, il s'éloigne, gémissant, cherchant un moyen d'éteindre le brasier qui le dévore.

BulletX s'est calmé. Il pointe une arme dans votre direction de sa main droite, un pistolet-mitrailleur. Sa main gauche, elle, est plaquée sur son visage partiellement carbonisé. Pourtant il réussit à le découvrir, pour attraper un autre pistolet-mitrailleur, laissé à terre.

- J'veis te tuer ! T'entends ! C'est moi qui te...

Une nouvelle sirène retentit, l'empêchant de finir sa phrase. Une voix de synthèse résonne :

« DANGER. Phase 1. Tout le personnel est invité à descendre sans panique. Autodestruction enclenchée. »

Celui qui vous promettait la mort a l'air ahuri. Il cherche derrière lui du renfort, mais ne voit plus personne. Ape-Face a disparu, il a réussi à s'enfuir par derrière, mais impossible de distinguer par quelle issue.

2-TOR vous fait signe de descendre par une trappe qu'il vient d'ouvrir juste derrière lui.

- Allez-vous vous enfuir immédiatement, [rendez-vous au 27](#) ?

- Préférez-vous prendre des risques et éliminer BulletX pour rechercher ensuite où est parti Ape-Face, [rendez-vous au 38](#) ?

Vous manquez de trébucher, réalisant que votre combinaison en lambeaux.

Sous la poussière rouge, la réserve d'énergie de cette capsule de téléportation brille encore. La promesse de votre survie est tenue.

Vous vous arrêtez, haletant. L'air suffocant vibre au rythme du complexe. Plus loin, les chenilles du CENTURION raclent le sol. Cette montagne de destruction élimine en quelques instants ceux qui s'imaginaient pouvoir le vaincre.

Il est déjà prêt à achever son carnage.

Un pas, puis un autre, chaque mouvement déclenche une décharge électrique dans votre colonne vertébrale.

La terre se remet à trembler, et ce de manière plus violente encore. Vous manquez de tomber la tête la première contre la cabine à cause de la panique. Il est en train de se rapprocher à pleine vitesse.

- Code 3 ! Alerte rouge ! Hurlez-vous en plaquant le dos de votre main droite ainsi que votre rétine gauche face au scanner de cet engin.

Le sas s'ouvre au bout de quelques secondes qui vous semblent interminables. Un bruit de chenilles crisse à vos oreilles. Vous vous engouffrez à l'intérieur de l'engin. La porte vitrée du module se referme sur votre visage ruisselant de sueur et de poussières alors que le Centurion pointe son rayon mortel dans votre direction. Il est à moins d'une dizaine de mètres de vous. Sa visée rouge est braquée vers vos yeux.

- Téléportation : active, entendez-vous faiblement.

Un faisceau turquoise vous enveloppe en ondulant, vous dématérialisant en une masse de pixels.

Quand vous rouvrez les yeux, vous prenez conscience que vous êtes plongé à l'intérieur du caisson de revitalisation de Nébula. Le liquide régénératif commence à produire ses effets.

Des silhouettes en combinaison passent vous examiner, muettes, plus occupées à sonder les capteurs collés à votre corps, qu'à s'assurer que vous êtes encore entier.

L'appareil relié à votre bouche et à votre nez par un long tuyau vous permet de respirer, mais surtout il vous permet de respirer à nouveau normalement.

Derrière la vitre, vous constatez également que le commandant Polaris vous observe, stoïque. Il lève la main, lentement, en signe de salut. Une bonne série de hauts gradés derrière lui, fixe l'horizon silencieux pendant que votre commandant leur prononce un petit discours.

Vous êtes vivant. Vous avez survécu à ce qui, sur le papier, n'était qu'un simple petit transport. La réalité n'a pourtant rien eu à voir.

Quelques heures plus tard, à nouveau sur pieds, vous vous arrêtez en salle de pause. Vous ne voyez aucun commentaire concernant votre mission dans les écrans qui défilent.

Les informations officielles répètent machinalement un communiqué officiel succinct du Commandant Polaris.

Mais aucun pseudo-spécialiste de l'actualité ne fait la moindre allusion aux centaines de tonnes de prométhium enfermées sous la croûte d'Achéron, encore moins du nombre de morts dans le crash du Goliath. Rien, si ce n'est ce communiqué d'une ligne mentionnant votre accident.

Cette production occulte de prométhium, elle, reste donc là-bas, soigneusement dissimulée sous des roches toxiques, soigneusement protégée par une colonie d'abominations achromiques, et donc, parfaitement à l'abri des regards.

A en juger par le silence de la base ainsi que par la médaille de l'étoile d'argent que le commandement vous fait parvenir quelques minutes plus tard, c'est exactement ce que la Fédération attendait de vous.

Vous avez réussi une véritable mission suicide que personne n'aurait jamais acceptée officiellement.

MISSION ACCOMPLIE

[Rendez-vous maintenant au calcul de votre scores pour déterminer votre niveau de réussite.](#)



- Tu veux tenter ta chance. Allez ! Masse-moi le dos, roucoule-t-elle, visiblement ravie.

Vous allez débarrasser la Fédération de cette horreur. Vous vous avancez, prêt à en découdre.

Elle est plus rapide que vous ne l'aviez anticipé. Elle se baisse, roule sur le côté, sa main accroche un nouveau câble pendu au plafond. D'un geste sec, elle l'arrache et le plaque contre la paroi. Une gerbe d'étincelles en jaillit. L'éclairage n'est plus que par intermittence.

- 2-TOR, verrouille-le !

- Gravité artificielle instable à 63%, signale-t-il.

Blackbasta profite de la pénombre. Elle se jette alors sur vous en vous frappant à la base du crâne avec son coude. Des points noirs envahissent votre vision. Vous reculez de deux pas, vacillant.

- 2-TOR ! F-53 ! Criez-vous.

- Autorisation implicite de force létale confirmée, Chef.

Le robot s'est positionné derrière elle. Son torse tourne sur sa plate-forme montrant son dos. Deux minuscules volets s'ouvrent. Des micro-drones sphériques, pas plus gros que des balles de golf, se déploient en bruissement sec.

Blackbasta se fige une demi-seconde en les voyant flotter autour d'elle.

- Qu'est-ce que vous avez encore inventé ?

- Charge antipersonnel à champ dirigé, répond calmement 2-TOR.

Vous ne lui laissez pas le temps de comprendre. Vous vous redressez, l'épaulant violemment. Vous la projetez en plein dans le nuage de sphères.

- 2-TOR !

- Détonation.

Les drones explosent en silence. Ce n'est pas un souffle, mais une onde de choc compacte, concentrée vers son corps. Son épiderme vient d'être bombardé. Sa combinaison se colle d'abord totalement à sa peau, puis se déchire sous la pression invisible. Les implants sous-cutanés éclatent un à un, projetant de minuscules éclats métalliques et sanguinolents contre les parois.

Blackbasta hurle. Ses genoux cèdent immédiatement. Elle tente de ramper, mais ses muscles se contractent tous à la fois, comme si son propre système nerveux la torturait de l'intérieur.

Vous avancez, lentement. Elle parvient à lever la tête. Une moitié de son visage est intacte, presque belle ; l'autre est zébrée de veines sombres, ses yeux injectés de sang.

- Tu... crois... que ça... suffira...? crache-t-elle.

Du sang coule de sa bouche et de son nez. Vous vous penchez vers elle, votre arme pointée sur son visage.

- Oui, lui répondez-vous.

- Hostile définitivement neutralisée, confirme 2-TOR.

- On bouge, dites-vous.

Vous quittez cette partie du vaisseau. La voix d'alerte du vaisseau se fait à nouveau entendre.

« DANGER ! 30 secondes avant explosion. »

Paniqué, vous vous remettez à courir. 2-TOR vous suit toujours de près.

La lourde porte donnant accès à la soute où se trouve l'appareil que vous étiez censé transporter ne s'ouvre pas.

De plus en plus paniqué, vous cognez sur l'interrupteur de cette maudite porte, mais rien. Plus rien ne se déclenche.

Un message sonore se fait de nouveau entendre :

« ALERTE CODE D – USAGE D'ARME NON AUTORISÉ PAR UN OFFICIER FÉDÉRAL. »

Vous ne comprenez plus rien.

- Mais qu'est-ce que ça veut dire...

« CODE D – ATERRISSAGE FORCÉ POUR ARRESTATION. »

Le vaisseau change brutalement d'orientation. Dans un grondement qui secoue l'appareil, les réacteurs se remettent en fonctionnement. La poussée est si brutale qu'elle vous projette en arrière.

- Chef..., murmure 2-TOR... je crois que vous n'étiez pas censé ouvrir le feu près du poste de commandement.

- Le compte à rebours a été effacé. Quelqu'un, ou quelque chose, a réussi à prendre le contrôle total de l'appareil. Par ici.

2-TOR se connecte à distance à une salle de repos située sur l'un des côtés de ce maudit engin. Lui parvient à en ouvrir la porte sans difficulté.

Vous y entrez et vous y barricadez.

[Rendez-vous au 34.](#)

26

- Te revoilà, vieux frère !

Vous le serrez dans vos bras.

- Merci, Chef, répond-il, le visage affichant presque un grand sourire.

Vous constatez que votre robot a subi un certain nombre de griffures à la poitrine ainsi qu'une au visage.

- L'absence de sang, mais aussi de chairs, les a rapidement décidées à aller chercher dans d'autres galeries leur ration de protéines.

Vous souriez.

2-TOR vous conduit aussitôt hors de cette partie de la planète.

Ses scanners l'amènent à choisir en quelques secondes le bon cheminement, alors que vous n'y voyez parfois presque rien.

Vous montez encore et encore dans différents passages pierreux. Une grande côte finit par apparaître, donnant accès à un plafond de caverne totalement éventré. Vous en commencez l'ascension quand des vibrations importantes se font sentir. Elles sont de plus en plus fortes, à tel point qu'elles vous font retomber au bas de la pente.

- Vite, le signal est émis par cette voie. Chef, remontez plus vite !

Le faible éclairage ainsi que la chaleur mettent vos sens à rude épreuve. Votre ouïe, heureusement, est encore à l'affût. Des bruissements de cailloux balayés par des claquements de queues vous parviennent. Ils sont là. C'est certain. Et ils ne vont pas abandonner leur gibier.

Nerveux, vous émergez de la pente très rapidement.

2-TOR suit vos mouvements. Il a même l'air de vous chronométrer.

Essoufflé, il vous prend par la main pour vous indiquer la sortie. Le sol continue de vibrer, mais plus faiblement. Vous parvenez à une immense caverne, apparemment aménagée. Des blocs de prométhium aussi élevés qu'une habitation de deux étages semblent avoir été taillés, ou préparés. La caverne donne l'image d'une carrière de l'ancien temps.

- Nous sommes presque arrivés à la fin de ces cavernes chef.

Vous montez quatre à quatre des marches grossièrement taillées.

- Presque ? Tu as dit « presque » ?

- Oui. Mes capteurs ne détectent aucune issue sauf... Correction : une issue, mais statistiquement mortelle.

À peine a-t-il énoncé cette phrase que vous découvrez deux nouvelles ouvertures dans la roche.

- Chef, votre rythme cardiaque dépasse les seuils recommandés. Respirez, puis choisissez. Mes scanners détectent que, face à nous, la voie est longiligne. Elle ne permet aucune surprise aux nékronidès. Vous pourrez les repérer s'ils surgissent par derrière. Néanmoins, c'est la voie la plus longue. Le signal de la station y est très faible.

Vous reprenez enfin votre souffle.

- Une sorte de grosse fissure, à votre droite un peu plus loin, descend rapidement dans le sol. Elle est exceptionnellement accidentée. L'importante secousse que vous avez ressentie en a probablement encore davantage aggravé l'état. Les nékronidès auront de nombreuses possibilités de vous rattraper. Enfin, je détecte l'écoulement d'une eau géothermique.

- Bon sang, tu veux vraiment me tuer ?

- Non chef.

- Je plaisantais.

- Je sais. Le signal émis, en revanche, est capté très distinctement de ce côté-là.

Si vous souhaitez emprunter la longue ligne droite menant aux installations : [rendez-vous au 33](#).

Si vous prenez le risque d'affronter des nékronidès dans l'espoir de vous frayer ensuite un chemin plus sûr vers l'issue menant à la fonderie souterraine : [rendez-vous au 43](#).

- Vite, Chef ! Quelqu'un a ouvert le feu à proximité du générateur d'Hyperanium, ce qui coupe le système de refroidissement des réacteurs. Une alerte est programmée automatiquement dans ce cas. La trappe va se refermer.

Pendant que vous empruntez les barreaux de descente, le vaisseau bascule brutalement une fois encore sur le côté, entraînant votre chute. Vous tombez sur ce pauvre 2-TOR alors que la trappe se referme au-dessus de vous.

Une fois redressé, 2-TOR, resté sur le flanc, vous alerte à nouveau :

- Chef, les verrous de sécurité sont forcés. Les cellules des soutes A et E sont toutes ouvertes. Le plus important trafiquant de drogue de la Fédération, Snowfall, tire au jugé avec un véritable désintégrateur. Les tourelles automatiques encore en fonction ne peuvent plus les arrêter. Si vous restez ici, l'autodestruction mettra un terme à notre mission.

- Eux avec ? Mais... tout ça n'a aucun sens !

- Ils ne cherchent pas à se suicider, analyse 2-TOR. Les caméras extérieures me transmettent une nouvelle alerte : un vaisseau inconnu naviguerait en parallèle. Modèle de navette indéterminé. Des ondes alpha sont bombardées en direction du Goliath. Cette force de pénétration est capable de couper tout système électrique.

Un autre choc secoue la structure avant de la faire basculer d'un côté.

- Réacteur secondaire instable, Chef.

Vous jetez un coup d'œil rapide au cheminement s'affichant sur l'écran LED circulaire fixé sur la poitrine de 2-TOR.

- Il ne vous reste plus que deux options, Chef.

Toujours deux options..., maugréz-vous intérieurement.

Vous pouvez :

- battre en retraite vers la proue pour utiliser la navette d'apparat transportée, et ainsi fuir ce traquenard avant que le Goliath n'explose : [rendez-vous au 4](#) ;

- ou « sécuriser » un passage par la force vers la salle des machines, au cœur du vaisseau, pour stabiliser les réacteurs et empêcher cette explosion : dans ce cas [rendez-vous au 32](#).

Vous pivotez de profil et pointez votre Hellfire. Le Centurion anticipe au même instant votre attaque. Son torse pivote de profil, se plaçant en perpendiculaire de ses chenilles avec une précision parfaite.

Vous ouvrez le feu. Les boules de phosphore incandescent collent à son bouclier avant d'éclater. Le géant avance d'un côté, puis recule de l'autre, le bouclier toujours tendu vers vous. Aucune explosion phosphorique ne parvient à faire trembler ce rempart.

Vous changez de type de tir. Vous vous rapprochez, réussissant à toucher ses flancs. Un câble coaxial grille dans une gerbe d'étincelles, générant presque une déchirure cybernétique.

Mais le Centurion riposte au même instant : le rayon de son chalumeau monte vers le plafond, libérant une puissance titanesque. Vous tournez autour de lui en courant, l'arrosant sans relâche.

Puis votre réservoir cliquette... Vide.

Vous hurlez un juron.

Vous devez enclencher un changement de cartouche phosphorique, mais ce tank surblindé frappe précisément à ce moment-là. Vous plongez. Sa pointe de titan chauffée à blanc tranche l'air. Elle vous manque de peu, mais la chaleur dégagée est telle que le simple fait de vous avoir frôlé fait fondre une partie de votre casque. Le métal brûlant se soude à votre peau, mordant votre crâne et une partie de votre visage.

Une longue ligne de sang chaud coule au-dessus de votre œil droit jusqu'à votre lèvre.

Vous perdez 5 points de vie.

2-TOR vous tourne le dos, ses optiques clignotant. Le Centurion l'ignore. Il lui tourne également le dos, comme s'il ne décelait aucun danger.

Cette montagne mécanique vous scanne à nouveau lorsque vous rechargez l'alimentation du Hellfire. Il n'attaque pas. Son intelligence artificielle a l'air d'attendre la deuxième reprise.

Plusieurs idées vous viennent à l'esprit. Vous pouvez :

- Ouvrir le feu, mais en direction de la seule partie de son exosquelette non protégée : les câbles d'alimentation visibles sur le flanc exposé : [rendez-vous au 19](#),
- Tenter d'attirer le Centurion vers l'endroit de la caverne où des roches tombent du plafond — c'est le type de choc auquel il n'est peut-être pas préparé : [rendez-vous au 48](#),
- Ordonner à 2-TOR de revenir et d'analyser une faiblesse chez le Centurion pendant que vous gagneriez du temps en évitant le combat : dans ce cas [rendez-vous au 3](#).

Vous déployez le canon Armageddon. La chaleur répercutée sur votre arme vous brûle les gants.

- Puissance moyenne, lancez-vous à votre arme.

La roquette thermobarique jaillit automatiquement avec un sifflement qui vous arrache presque un sourire. Ils ont passé leur existence à agresser ou menacer tout le monde dans une impunité quasi systématique, sans jamais en éprouver le moindre remords. Étrange qu'ils finissent leurs jours dans ce désert de pierres.

Une explosion d'énergie pulvérise les décombres de l'appareil où vos trois proies s'étaient concentrées.

Lorsque le nuage de poussière se dissipe, le terrain s'est transformé en cratère incandescent.

- Chef ! Structure géologique altérée ! Il faut évacuer !

- De quoi est-ce que tu parles, enfin ?

Une vibration au sol se fait sentir, puis elle s'intensifie. Ce sol calciné ouvre une faille juste devant vous. Votre arme produit un impact similaire à un mini-séisme. L'une de vos jambes s'enfonce soudainement dans cette écorce volcanique.

- Ici ! Regroupez-vous ici !

Cette voix... Elle vous rappelle quelque chose, ou quelqu'un. Vous scrutez ce qui reste du Goliath. Vous constatez que les détenus sont des dizaines. Certains arment leur artillerie lourde répandue autour d'eux, d'autres chargent leurs armes. Mais aucun n'a l'air surpris.

Vous vous préparez à dégager votre jambe quand la roche commence à se craqueler un peu partout comme un lac de glace en train de fondre. Vous soulevez votre jambe, mais aussitôt, les deux se retrouvent avalées. Vous êtes englouti jusqu'aux aisselles.

- Les pierres rouges ! Chef ! Servez-vous des pierres rouges !

Des sortes de galets teintés de rouge sang se sont détachés de la roche noire volcanique qui vous avale. Vous les attrapez et vous en servez comme de courts pieux pour vous extirper de là.

Lorsque vous parvenez à émerger de ce sol, des cris puis des insultes fusent depuis les débris.

2-TOR examine vos jambes, manifestement inquiet.

Vous faites un premier pas avant de porter la main à vos cuisses. Vous tombez brutalement.

Plus loin, des groupes se forment. Vous les entendez s'esclaffer. Vous entendez ensuite qu'ils n'auront même pas besoin de vous tuer, d'après eux vous seriez déjà condamné. Comment peuvent-ils être aussi confiants au milieu d'un tel chaos ?

Vous vous redressez, grimaçant.

- L'énergie incandescente dégagée par ces roches non répertoriées a un impact direct sur vos cellules, analyse 2-TOR en scannant vos membres.



Effectivement, vous retombez à genoux avant de vous assoir. Vous sentez les veines de vos jambes vous démanger terriblement.

Vous perdez 4 points de vie.

De sa main droite, 2-TOR vous désigne une entrée triangulaire dans la roche noire.

- Chef, une station minière intersidérale est localisée à plusieurs kilomètres. Probabilité de réussir à atteindre cette infrastructure par la surface : inférieure à 10%. La surface d'Achéron n'offre aucune condition de survie. Mais par la voie souterraine, l'évacuation est possible.

Vous réussissez à vous relever tant bien que mal.

Votre robot observe l'ouverture, indiscutablement d'origine humanoïde.

- Probabilité de succès inconnue. Aucune donnée n'est disponible, ajoute 2-TOR.

Les détenus commencent à s'organiser. Ils forment plusieurs groupes, tous dotés d'armes de gros calibre. Le trafiquant de drogues Snowfall est en train de prendre la tête. Il vous désigne de son arme. Il dispose d'une arme moderne : un désintégrateur. Avec une telle puissance de feu, il peut vous faire disparaître d'un seul coup. Même avec cette chaleur qui rend toute vision trouble, vous le distinguez.

Il n'y a pas le choix, vous devez vous replier dans cette crevasse pour échapper à la chaleur et aux tirs : [rendez-vous au 40](#).

30

Le vacarme du vaisseau endommagé, l'infériorité numérique et l'obscurité, vous désavantagent. Ces scélérats ont bien choisi leur terrain.

Mais la manière de faire de ce fauve ne vous trompe pas. Vous savez qu'il monte directement l'attaque. Vous arrivez à le repérer.

Le premier de vos Reapers ouvre le feu vers lui.

Au moment où le second va décocher son trait, une rafale est tirée dans votre direction. Vous ne pouvez pas l'esquiver à temps et du coup il est impossible d'ajuster votre second tir. Il a réussi à entamer votre bio-armure à la base du poumon droit.

Heureusement ce type d'armes à feu utilisé dans les guérillas urbaines du 21^{ème} siècle a désormais un impact limité sur votre protection moderne. Néanmoins, deux impacts vous ont touché.

Vous perdez 4 points de vie.

Ape-Face en profite pour se jeter sur vous. Une prise de votre sport de combat favori vous permet de le saisir par le bras. Vous l'expédiez dans les airs avec autant de hargne que vous pouvez en dégager. Vous avez rêvé de pouvoir vous expliquer avec ce détritus depuis si longtemps. Sa tête file en direction d'une petite case de verre renfermant un extincteur, que 2-TOR vous pointe de ses yeux éclairants.

La tête de votre ennemi s'écrase dans une rainure de verre brisé. Il hurle aussitôt. Un de ses yeux au moins, peut-être même les deux, dégouline de sang.

La lumière revient. Vous vous retournez et ouvrez le feu cette fois vers LockVoid. C'est lui qui avait pu couper ce maudit courant. Vous et vos Reapers l'atteignez facilement à cette distance. L'un de vos tirs lui arrache une main. Criant, les larmes aux yeux face à son avant-bras sectionné, il déguerpit sans demander son reste.

Vous vous retournez. Ape-Face a disparu. Des marques de sang indiquent qu'il a pu s'enfuir derrière l'escalier du pont supérieur.

- Mon petit Bullet, lancez-vous tout en lui tournant le dos. A genoux, mains sur la nuque, dans la seconde, si tu tiens à la vie.

- Viens me chercher, crache-t-il, blotti dans un coin. Viens ! J'ai deux potes qui veulent t'embrasser !

Il sort bien en évidence le pistolet-mitrailleur qu'il tient dans chaque main.

Une voix de synthèse résonne.

« DANGER. Phase 1. Tout le personnel est invité à descendre sans panique. Autodestruction enclenchée. »

Privé de ses complices, il semble pétrifié par la peur. Pour ce lâche, ce ne sera pas la première fois de sa carrière criminelle.

2-TOR vous signale la présence d'une trappe qu'il vient d'ouvrir derrière vous.

- Allez-vous vous enfuir immédiatement par cet accès, [rendez-vous au 27](#).

- Préférez-vous prendre éliminer d'abord BulletX pour découvrir où est parti se cacher Ape-Face car visiblement il existe une sortie alternative, dans ce cas [rendez-vous au 38](#).

31

Pendant une fraction de seconde, vous restez suspendu dans le vide, puis le plafond vous abandonne. La chute ne dure qu'un instant.

Au lieu de heurter une profonde nappe bouillonnante, votre corps traverse une mince croûte blanchâtre qui cède dans un craquement humide.

Vous disparaissiez sous la vapeur. Mais là où vous êtes, il n'y a qu'une quarantaine de centimètres de profondeur.

L'eau ébouillante vous grille les mollets ainsi que le coude sur lequel vous êtes tombé.

Vous perdez 4 points de vie.

Votre bio-armure, une fois encore, vous sauve la vie. Heureusement, 2-TOR s'est trompé : à cet endroit en tout cas, l'eau n'y est « que » brûlante, pas corrosive.

Les vapeurs perturbent apparemment les capteurs biologiques des nékronidès. Aucun de ceux qui vous observent depuis la voute, ne tente une chute pour vous rejoindre.

Vous distinguez des restes humains fusionnés dans la roche, face à vous.

C'est un signe. Votre seule chance est là. Vous donnez un violent coup d'épaule. Vous passez à travers une membrane rocheuse fragile avant de tomber dans une poche cachée.

Vous pliez les genoux et placez votre tête dans vos bras.

Vous roulez comme une pierre pendant près de trente secondes avant de chuter dans un curieux liquide pourpre. Vous vous relevez, gluant, collant, et sans 2-TOR.

Autour de vous, l'air ne vous donne plus de malaise. Vous avancez au sein de cette pénombre teintée de pourpre. Vos pieds collent à ce sol étrange.

Vous devez soulever vos pieds et jambes pour réussir à avancer, comme si vous étiez plongé dans une boue épaisse.

Après quelques mètres vous vous appuyez contre une colonne, une colonne de pierre extrêmement esquinée, elle aussi dévorée par cette substance pourpre. Une espèce de champignon parasite semble dévorer toute matière à ce niveau de profondeur.

Vous continuez d'avancer.

Vous marchez non plus sur une matière liquide, mais désormais sur des sortes de grosses alvéoles boursoufflées. Le sol tout entier en est couvert. Certaines sont mêmes incrustées dans les parois.

Des sortes de toiles d'araignée saturent l'immense voûte de la salle où vous avez été précipité. Elles suintent. Elles dégagent une odeur épouvantable.

Vous enfoncez vos bottes dans une de ces protubérances répugnantes, avant d'appeler sur votre montre :

- 2-TOR, est-ce que tu me reçois ? 2-TOR, réponds !

Rien à faire. Pas l'embryon d'une transmission.

Les alvéoles se mettent à briller de l'intérieur. Elles illuminent d'une couleur pourpre elles-aussi, cette étrange pièce qui semble mener à de grandes marches. Vous restez ébahi. Ce niveau inférieur est totalement envahi par les parasites de toute forme, mais vous reconnaissez cette architecture : il s'agit de l'autel d'un temple antique.

La statue d'un dieu humanoïde à tête d'aigle se tient au sommet, tout au fond de ce vestige.

Cette représentation, vous la reconnaissez, même si elle a été très esquinée par le temps ainsi que par cette sorte de moiteur qui contamine ce niveau de la planète. Celle-ci est très certainement aussi à l'origine de cette invasion microbienne.

Vous commencez à tourner autour de la statue pour l'examiner, quand vous réalisez que vous n'avancez plus. Vous êtes retenu dans le dos.

Vous dégainez l'Armageddon. Vous armez votre canon.

- Charge minimale !

Vous pouffez de votre coup de frayeur en découvrant ce qui vous a retenu : de la toile d'araignée.

Mais votre soulagement ne dure qu'une seule seconde. Dans votre main, vous constatez que cette toile ... est fraîche.

Vous pointez votre arme vers les plus grosses concentrations de cette matière pestilentielle.

Une épais bras de toile se met à bouger. Peu à peu vous apercevez des formes glisser sur ces énormes monceaux de firmaments.

Vous tournez la tête. Une seconde masse se trémousse à l'autre bout du temple, entre deux colonnes. Elle remue lentement. Elle vous fixe par quatre luminions : deux gros au-dessus de deux petits, lesquels surmontent quatre mandibules.

La première, une silhouette rabougrie est à peine plus grosse que 2-TOR, mais elle est perchée sur des pattes interminables, fines comme des aiguilles, chaque articulation terminée en pointe. À chaque mouvement, ses extrémités raclent la pierre en produisant un crissement aigu qui vous met les nerfs en alerte.

L'autre avance par à-coups, plus lourde, presque bancale. Son abdomen rouge et noir, enflé et démesurément plus gros que sa partie antérieure, est parcouru de veines pourpres. Même dans cette pénombre, vous distinguez que cette partie de son corps est, par endroit, minéralisée par le prométhium, comme si la créature avait assimilé cette matière dans ses tissus. Chacune de ses pattes épaisses, poilues, est recouverte de cette mērūle qui ronge déjà l'autel et les colonnes.

Les deux créatures se séparent.

La plus petite file vers la gauche, épousant la voûte à une vitesse dérangeante, ses pattes aiguilles plantées dans la pierre comme des scalpels. La plus massive contourne les colonnes par la droite, chaque pas faisant vibrer ce qui reste de cet ancien édifice. Elles vous encadrent. Elles se rapprochent en arc de cercle.

La sueur se remet à couler intensément dans votre dos malgré la fraîcheur relative de ce niveau. Vos doigts se crispent sur l'Armageddon.

- La seule forme de vie, tu disais... Si je te retrouve, je te colle un plumeau dans la bouche, grommelez-vous à l'adresse de 2-TOR.

Ces deux créatures arachnéennes aux mandibules grandes ouvertes ne prêtent aucune attention à votre arme, elles ont bien l'air décidées à vous dévorer.

Malheureusement, vous ne pouvez pas les affronter toutes les deux en même temps. Il faut choisir.

Si vous ouvrez le feu d'abord sur la petite araignée aux pattes aiguilles, rapide et nerveuse, [rendez-vous au 50](#).

Si vous décidez de viser en premier la grosse araignée à l'abdomen corrompu par le prométhium [rendez-vous au 11](#).

Vous préparez votre arme en fixant la partie centrale de la navette.

- Pas question de laisser ces racailles nous anéantir, ragez-vous. On y va.

Lorsque vous prononcez ces paroles, 2-TOR vous analyse plus qu'il ne vous suit, vous semble-t-il.

Vous courez tout droit quand une cloison vous force à obliquer à droite, puis une seconde à nouveau à droite. Vous ne vous rappelez pas un tel « dédale » lorsque vous aviez appareillé, et surtout, plus aucun bruit ni trace de combats.

Vous vous apprêtez à interroger 2-TOR quand une voix vous coupe :

- Je savais que tu te dirigeras par ici !

Un bruit d'objet roulant au sol vous met en alerte, sans que vous ne voyiez rien.

- Esquive latérale Chef !

Obéissant à 2-TOR, vous avez juste le temps de plonger, la tête enfoncée dans vos bras, quand une explosion vous soulève et vous projette contre une paroi latérale que vous n'aviez pas remarquée.

Vous perdez 5 points de vie.

Vous vous relevez péniblement, groggy.

Vous ne reconnaissez plus l'endroit où vous êtes. Vous vous trouvez dans la soute inférieure du Goliath. Pourtant autour de vous, tout se trouble, soudainement.

2-TOR encaisse le choc lui aussi.

Vous titubez. Vous ressentez une présence dans votre dos.

Vous vous retournez, mais seuls des amas de couleurs brouillées apparaissent dans vos yeux, avant de se recroqueviller ou de se gonfler par à-coup.

Une voix grave et haineuse murmure :

- Alors comme ça, on veut faire sauter le joujou, satan ex machina ? Essaie plutôt de rester à ta place.

Blackbasta ! Sa voix est reconnaissable immédiatement. Vous savez mieux que quiconque à quel point ses pulsions sont effroyables.

Paniqué, vous vous retournez dans tous les sens. Vous n'arrivez même plus à distinguer 2-TOR.

Vous entendez Blackbasta ricaner. Peu à peu, la vision revient à la normale. Vous soupirez de soulagement.

Mais un câble basse tension vous enserre aussitôt la gorge.

Une main droite pointe l'extrémité d'un câble arraché droit vers votre visage, des crépitements électriques en émanent.



Vous avez juste le temps de saisir le câble d'une main et son poignet de l'autre.

Que décidez-vous ?

Vous tentez de vous dégager en utilisant une technique de combat rapproché apprise lors de vos missions d'élite : [rendez-vous au 49](#).

Vous ordonnez immédiatement à 2-TOR de trouver un moyen de neutraliser votre agresseur, même au risque de vous toucher : [rendez-vous au 10](#).

33

- En avant, décidez-vous.

Vous courez. Vous courez aussi vite que ces exhalaisons minérales ainsi que cette chaleur accablante vous le permettent.

2-TOR vous observe en lévitant à vos côtés.

Vous pensez ne jamais voir la fin de ce couloir saturé de cette maudite poussière rouge qui paraît s'épaissir à chacun de vos pas.

Vous tournez la tête de temps à autre. Heureusement, aucun reptile de l'enfer ne pointe le bout de ses crocs. La fin de cette course apparaît enfin.

- Non ! ... Non !

Vous êtes choqué.

2-TOR lui-même avance ses bras pour s'assurer qu'il ne s'agit pas d'un hologramme.

L'issue est obturée. Une sorte de mur, grossièrement érigé, en bloque l'accès.

- Chef, il faut ouvrir le feu. C'est notre seule chance. Revenir sur nos pas est exclu. Ici, ce sont des blocs de prométhium qui ont été empilés. Leur fissuration a une probabilité de...

2-TOR est interrompu dans son calcul. Un engin vient de s'activer derrière vous. Il émerge d'un petit renforcement qui avait commencé à être foré, à l'intérieur de ce tunnel. Vous n'aviez pas eu le temps d'y prêter attention. Ce creux dissimulait un engin de forage très similaire au premier que vous aviez vu au départ.

Ses phares de plusieurs milliers de lumens se déclenchent, vous aveuglant totalement. Il s'avance vers vous en trombe. Deux énormes forets, aussi larges que vous et longs de deux mètres, tournent à pleine vitesse. Sur les côtés, des engrenages protègent ses flancs.

- Hey ! Mon petit soldat ! Tu m'as fait attendre !

Celui qui vient de parler s'esclaffe bruyamment dans sa cabine de pilotage. Vous reconnaissez sa voix : Snowfall, le trafiquant de drogue !

- Je vais t'embrocher, ensuite je pourrai enfin me barrer d'ici !

Il recommence à éclater de rire en vous insultant. Ce scélérat jure de vous écraser contre le mur, puis de vous déchiqueter en plusieurs morceaux.

Vous vous placez entre les deux grosses vrilles hérissées de pointes de l'engin. Il percute brutalement le mur derrière vous. Même de profil, les secousses ainsi que la pression ne vous permettent pas d'éviter les pics de titane. Le choc vous arrache des morceaux d'armure et de chair.

Vous perdez 4 points de vie.

2-TOR, qui était resté derrière vous, réussit à se placer au-dessus de vous. Vous le tenez au-dessus de votre tête au moment où vous vous retrouvez coincés tous deux contre les blocs de roche.

- Pirate son engin, 2-TOR !

- Négatif, Chef.

Votre robot tend sa tête et ses bras vers l'avant.

Les vrilles commencent à briser les blocs de prométhium derrière vous. Encore quelques secondes et il va vous écraser contre ces blocs s'il ne vous lamine pas.

Heureusement, vous comprenez la manigance de votre allié. Il a réussi à émettre un ou plusieurs infrasons attirant les nékronidès. Vous en distinguez deux, puis soudain quatre, à se précipiter depuis les parois vers la cabine de forage, située tout à l'arrière.

- Snowfall ! criez-vous.

- Quoi ? Tu veux me supplier mon p'tit chéri ?

Il recommence à rigoler avant de se mettre à hurler.

Les vrilles s'arrêtent. L'engin pivote par l'arrière, puis recule en trombe. Les hurlements cessent un instant, puis reprennent plus intensément avant de disparaître. L'arrière du véhicule percute la paroi dans un vacarme de ferraille brisée.

- Vite chef !

Une ouverture s'est formée grâce au forage de Snowfall. Vous vous y glissez avant que votre sauveur cybernétique ne vous suive.

- Juste à temps.

En effet, des blocs empilés en hauteur s'effondrent lourdement sur la discrète porte de sortie que vous venez d'utiliser. De nouvelles fissures apparaissent dégageant de nouvelles nuées de poussière.

- La centrale de traitement minier est juste devant nous chef. Nous y sommes presque.

[Rendez-vous au 6.](#)

Le Goliath repart en vrille.

Ses propulseurs poussent la vitesse à son maximum. Vous recommencez à être bringuebalé contre chaque paroi, jusqu'au moment où vous parvenez à vous agripper à une sorte d'armoire.

- 2-TOR ! Analyse toutes les solutions possibles !

- Analyse impossible à effectuer chef ! La trajectoire suivie indique que, dans quelques minutes, nous allons heurter de plein fouet la planète Achéron.

La rotation de l'appareil finit peu à peu par s'arrêter. Mais par malchance, cette « centrifugeuse » prend fin au moment où vous vous retrouvez au plafond.

Vous pestez une interminable bordée de jurons. Une fois calmé, 2-TOR vous indique l'emplacement d'une caisse de matériel fixée à proximité. Elle est vide. Même par l'envers, vous parvenez à vous y introduire tant bien que mal avant de la refermer.

- Cramponnez-vous chef ! Nos chances de survie sont...

- Je n'aime pas tes chiffres ! le coupez-vous.

Un choc violent secoue l'appareil et vous fait rebondir.

Le vaisseau a repris sa vitesse maximale, vous le ressentez. Avec un réacteur en flamme, cette maudite navette va exploser en vol... Heureusement non, vous êtes seulement secoué, et ce, de plus en plus rapidement. Après deux ou trois minutes, la chaleur croissante à l'intérieur vous indique que vous venez de pénétrer une atmosphère.

Le choc vous martyrise les tympans.

Le Goliath heurte la surface de la planète avant de terminer en un nombre indéterminable de tonnes.

Le malheureux 2-TOR apparaît tout aussi dépité de se retrouver coincé dans cette espèce de gigantesque tambour spatial.

La vitesse à laquelle vous tournez ralentit peu à peu, jusqu'à ce que l'appareil se disloque.

Le vaisseau se brise en plusieurs morceaux. Celui où vous étiez enfermé finit enfin sa course en glissant dans un épais nuage de poussière rouge.

Après un silence apaisant enfin votre ouïe, une lumière rouge filtre à travers les fissures de l'épave. L'air est brûlant, mais également saturé de poussière. Vous achevez de briser, d'un coup de poing, ce qui a bien failli vous servir de sarcophage. Un peu de sang s'écoule de votre nez.

Vous perdez 2 points de vie.

Les yeux de 2-TOR clignotent. De sa voix hachée, il vous confirme que vous êtes encore en vie :

- Contact établi... planète Achéron rejointe. Chef : alerte, les conditions sont extrêmes.

Cet air brûlant vous soulève presque lorsque vous émergez de ce cercueil spatial.

- Tu parles d'un atterrissage..., marmonnez-vous, sonné.

Vous posez vos pieds sur des roches en éprouvant quelque difficulté à rester stable. Mais cette sensation s'estompe très vite. La gravité est relativement similaire à celle des autres planètes. Dehors, Achéron s'étend à perte de vue : une vision trouble, tout en cratères et monticules rougeoyants. L'éclat de trois soleils ardents se reflète sur un horizon roussi.

Mais par-dessus tout : la chaleur... Cet air chaud donne l'impression de vous soulever. Cette chaleur est telle qu'elle finit par vous faire trébucher vers l'arrière.

Vous vous mettez presque aussitôt à transpirer, et abondamment.

Votre bio-armure vous protège de quasiment toutes les agressions, mais elle ne peut pas accomplir de miracles : face à vous deux soleils rouges vous aveuglent. Derrière vous, un troisième soleil, aussi gros qu'une planète, dégage des flammes noires sur toute sa circonférence...

- Cette planète est constamment écrasée par des rayons gamma de très haute intensité, analyse 2-TOR. Aucune nuit ne vient jamais abaisser sa température externe. Le thermomètre ne descend jamais en dessous de 47 degrés Celsius.



Vous respirez difficilement.

Le vaisseau, brisé, éventré, s'est éparpillé en deux morceaux « principaux » sur une bonne centaine de mètres. À proximité de la seconde partie, celle du corps de l'appareil, des silhouettes titubent en s'extirpant de la carcasse fumante : les prisonniers ont survécu.

Leurs cris montent avec la même intensité que cette pression caniculaire.

Vous reprenez peu à peu votre respiration. Vous distinguez un homme obèse brandissant une arme automatique. Deux autres émergent, également armés. Vous finissez par en comprendre la raison.

Deux longs compartiments en forme de tube, situés chacun à proximité des ailes de l'astronef, s'ouvrent. Ils sont entièrement remplis de prisonniers, tous en combinaison orange. Un conteneur, plus petit, fixé sous le ventre de la navette, se détache de l'épave dans un fracas de métal brisé. Des armes à munitions de gros calibre, par dizaines, se répandent sur le sol.

- 2-TOR ! Comment est-ce... tonnez-vous. Conserver de tels arsenaux est passible de travaux forcés à perpétuité. Depuis la cinquième guerre mondiale ils sont interdits !

Malheureusement, vous n'avez pas le temps de tergiverser. Des dizaines d'hommes se massent maintenant à l'extérieur, cherchant un moyen de survivre.

2-TOR réajuste certaines de ses articulations. Il examine rapidement un débris, puis se place derrière vous sans émettre le moindre son. Les détenus vous ont repérés.

- Si vous êtes armé des Reapers, ripostez en verrouillant les cibles : [rendez-vous au 2](#).

- Si vous avez choisi le lance-flammes Hellfire, vous activez votre arme : [rendez-vous au 13](#).

- Si vous portez l'Armageddon, vous tenez votre position et préparez le tir : [rendez-vous au 29](#).

35

La forme du crâne de ce monstre évoque celle d'un démon. De la bave se met à dégouliner de ses crocs.

Que peut-il bien « penser », si tant est qu'il en soit capable ?

Il a repéré quelque chose c'est certain. Malgré cette alerte, il baisse la tête pour saisir et mastiquer ce qui semble être le cœur de l'autre lézard. Ce mets semble être d'une grande saveur pour lui. Car il lève sa truffe pour en avaler chaque bouchée très lentement.

C'est le moment !

Avec l'écho, la détonation est semblable à un éclair. Votre arme frappe ce cannibale en pleine gorge, lui arrachant la moitié du cou dans un jet de chairs noirâtres. La créature bascule en arrière dans un hoquet gargouillant. Elle soulève péniblement la tête ; vous avez l'impression qu'elle appelle à la rescousse alors que son sang se répand largement. Ses griffes labourent la roche, ses pattes réduisent même en poussière des roches rouges pourtant particulièrement dures. Il vous fixe avant de s'effondrer sur le cadavre de son congénère.

Un silence inquiétant retombe, aussitôt troué par le clapotis lent de fluides se répandant sur le sol. Une odeur d'œufs pourris vous prend à la gorge. Derrière vous, 2-TOR se remet son ventilateur en action.

- Cible neutralisée chef... Mais son cri a porté loin dans le réseau de galeries, commente-t-il d'un ton qu'il tente de rendre neutre. Tous les autres spécimens vont converger vers nous. Probabilité de contact rapproché : extrêmement élevée.

Vous essayez mécaniquement la poussière collée sur votre casque et enjambez les deux carcasses emmêlées. Sous votre botte, quelque chose craque, une cage thoracique, peut-être. Vous n'avez pas le temps de vérifier.

- Repli stratégique, ordonnez-vous. Tout de suite !

Sans plus un regard pour le mâle foudroyé, vous vous enfoncez dans le tunnel, accélérant le pas. Vous reconnaissez un nombre croissant de crissements de griffes sur la pierre.

[Rendez-vous au 17.](#)

36

Vous coupez immédiatement le flux du Hellfire et tentez une prise de krav-maga.

L'intensité des flammes cesse. Seules les alarmes hurlent encore.

Ape-Face esquisse un sourire lent en maintenant ses poignes autour de votre cou. Il est trop fort. Aucun coup de pied dans ses articulations, ni même dans ses parties intimes, ne parvient à le déséquilibrer. Vous entendez plusieurs de vos os craquer à mesure qu'il vous écrase en vous soulevant.

Vous perdez 5 points de vie.

- Quand j'en aurai fini avec toi, tes potes crèveront de trouille à l'idée de venir me serrer !

Il n'a plus seulement l'air fou à lier. La couleur autour de ses yeux indique qu'il est drogué au dernier degré.

Heureusement, quelqu'un vaporise un jet halogéné sur son bras droit. Ce spray se répand sur son visage.

- 2-TOR !

Il a réussi à s'emparer d'un extincteur. Il en vaporise le contenu sur ce primate qui se met à hurler quand cette mousse halogénée anti-incendie se met à le glacer. Ce produit commence à attaquer rapidement les tissus de sa barbe ainsi que son faciès.

Il vous lâche. La moitié droite de son corps tremble. Elle n'a plus l'air de lui obéir. Il se met à baver, puis à trembler. Vous lui décochez un coude de coude à l'estomac l'expédiant au tapis.

Il roule à terre et s'enfuit, claudiquant de ce côté droit.

BulletX essaie de s'approcher de lui, vainement. Il se fait rabrouer par un jet d'insultes. Cet autre criminel est armé. Sa posture vous donne une impression bizarre. Il porte un pistolet-mitrailleur, mais il en porte un second semble dissimulé derrière sa ceinture. Il le dégaine lentement. Il s' imagine probablement que vous n'allez pas le remarquer.

Une voix de synthèse résonne :

« DANGER. Phase 1. Tout le personnel est invité à descendre sans panique. Autodestruction enclenchée. »

- Hey ! Toi ! Reste-là ! vous lance ce terroriste informatique.

Mais c'est à peine s'il vous fixe des yeux. Il a l'air perdu sans ses complices.

2-TOR vous alerte : il veut descendre par une trappe qu'il vient d'ouvrir derrière vous.

- Allez-vous vous enfuir immédiatement, [rendez-vous au 27](#) ?

- Préférez-vous prendre des risques et tenter d'éliminer BulletX pour rechercher ensuite où est parti Ape-Face et l'achever, [rendez-vous au 38](#) ?

37

La roche recouvrant cette belle « entrée-sortie » évoque un ancien crêpi. La poussière de prométhium semble attirée par elle tel un aimant. L'air de ce fait semble plus « doux » à respirer.

À peine émergé, la chaleur vous frappe encore une fois comme un coup de masse. Seulement, cette fois, vous ressentez également que l'air vibre, à nouveau saturé de particules empoisonnées.

Plus loin, devant vous, s'étend une véritable cathédrale industrielle qui vous laisse sans voix.

Une fonderie titanesque a été érigée. Le prométhium raffiné s'écoule en fusion dans des rigoles incandescentes, avant d'être stocké sous forme de petits blocs millésimés. Certaines cuves semblent continuer de fonctionner. Pourtant, il n'y a plus personne pour exploiter ce gisement.

La poussière de ce métal stratégique continue de tout recouvrir, même en ce lieu, fine et collante, flottant avant de se coller subitement à quelque chose ou quelqu'un, donnant une nouvelle fois ce sentiment qu'elle serait vivante.

- Chef..., grésille 2-TOR. Les concentrations locales saturent mes capteurs. Mes modules quantiques... ils enregistrent des interférences bêta anormales. PALANTIR-IX altéré à 19,4%. Plus je reste près de ces surconcentrations minérales, plus je deviens... approximatif.

Sa voix synthétique vacille, presque humaine dans son hésitation.

Vous toussiez violemment. Vos poumons paraissent vous brûler la poitrine, malgré votre armure pourtant de première catégorie.

- La capsule de téléportation chef. Elle est là, sur la droite.

Vous la distinguez nettement. Le logo de téléportation est clair. Vous avancez dans l'immense caverne. Quelques cailloux chutent du plafond fissuré ici aussi. Il vous donne l'impression d'être une énorme main desséchée. Une large rampe centrale, creusée à même la roche, monte vers les installations.

À l'instant où votre botte en franchit la dernière marche, des spots d'urgence claquent tels des coups de fusil. Une lumière blanche inonde la salle.

Un grondement sourd se réveille.

Du fond de la fonderie, une silhouette colossale émerge soudain lentement, comme si la structure elle-même accouchait d'un monstre. Le sol tremble. De nouvelles roches s'abattent.



2-TOR se place devant vous, mais ses optiques clignotent cette fois d'une couleur bleu pâle.

Une machine s'avance, mais pas n'importe laquelle. Elle mesure au moins trois mètres de hauteur, sa partie inférieure est constituée d'un châssis chenillé large comme un char, c'est elle qui génère ces tremblements. La partie supérieure de ce robot militaire a une apparence humanoïde. Son bras droit est pourvu d'un bouclier massif gravé d'anciens marquages militaires.

Son bras gauche est un chalumeau à énergie plasma surdimensionné qui rougit, puis blanchit, déformant l'air à son contact. Une odeur d'ozone et de métal brûlé vous parvient alors qu'il est encore assez éloigné.

2-TOR vous délivre immédiatement son verdict :

- Unité de guerre, dernier modèle de production des usines Berreta Mk.III, référencée sous le nom de code : Centurion. Bouclier en alliage de molybdène et de trinitite de diamants. Probabilité de perforation...

Il marque une pause, comme si les mots lui coûtaient.

- Avec l'Armageddon : 75% - avec les autres armes à votre disposition : vos chances de succès sont inférieures à 12%.

Le géant s'immobilise. Sa visière rouge vous scanne de la tête au pied, puis glisse vers 2-TOR. Un échange sous forme d'un bourdonnement semble se produire entre les deux machines.

Vous retenez votre souffle. Vous hésitez à interrompre 2-TOR. Alors un déclic se produit dans la visière optique du centurion. Il semble mettre en activation son arme ainsi que son bouclier. Il se tourne vers vous, avant de s'avancer lentement.

Ses chenilles métalliques vrombissent sur les pierres qu'il écrase. Son chalumeau, visiblement sa seule arme, semble prêt à fendre l'air.

Quelle est votre arme ?

- Si vous portez l'Armageddon, [rendez-vous au 8](#) ;

- Si vous avez choisi les Reapers, [rendez-vous au 14](#) ;

- Si vous avez choisi le lance-flammes Hellfire, [rendez-vous au 28](#).

38

BulletX est lâche, mais bien armé. Un pistolet mitrailleur dans chaque main, il tire autant de cartouches qu'il le peut.

Vous effectuez une roulade de l'autre côté du couloir. Il continue de tirer. Vous vous préparez à riposter.

- T'es fini ! Tu gagneras pas, se met-il à meugler nerveusement ! T'es manipulé !

Vous pensez à une provocation, une de plus. Mais ces cris ne vous sont pas destinés. Il jacasse pour appeler du renfort.

- Attention, Chef, alerte 2-TOR.

Vous avez juste le temps de vous coucher. Deux autres détenus viennent de le rejoindre et ouvrent le feu, eux aussi. L'un d'eux ne vous est pas inconnu. Il a un fusil à pompe de très gros calibre entre les mains. Il tire dans votre direction. Vous n'avez pas le temps de revenir à votre position initiale qu'une décharge électrique vous frappe dans le dos. Elle vous fait souffrir, elle vous paralyse en même temps. Un de leurs comparses a réussi à passer par derrière, il vous a tiré à bout portant.

Les trois autres se groupent et ouvrent le feu vers vous.

Même si votre bio-armure empêche ces armes antiques de vous transpercer, plusieurs impacts infligent malgré tout des dommages.

Vous perdez en tout 4 points de vie.

Ils se rapprochent. Vous êtes encerclé dans ce si petit espace. Heureusement, 2-TOR vous sauve la vie : il a réussi à commander un petit véhicule porteur de charges depuis derrière l'escalier principal. Il le fait se précipiter face à vos principaux agresseurs.

Sans réfléchir, ils tirent sur ce subterfuge. Le dernier s'est carapaté, vous laissant le temps de vous dégager.

Vous revenez vers la trappe et vous vous y précipitez.

[Rendez-vous au 27.](#)

39

Vous crachez un juron. Votre bras vous brûle, pourtant vous vous retournez, trempé de sueur.

- Adieu ! Tempêtez-vous, furieux.

Vous pressez 2-TOR contre vous. Ses réserves d'énergie déclenchent encore quelques décharges dans sa carcasse laminée. Votre bras gauche vous fait souffrir, mais vous parvenez à le plaquer contre votre poitrine.

- Je te revendrai en enfer !

Vous vous retournez brusquement. Le Centurion a bien massacré en quelques secondes tous les comiques qui avaient ouvert le feu sur lui. Personne ne le ralentit plus. Son armement déjà pointé vers vous, ses chenilles s'activent dans votre direction.

Vous vous ruez vers le poste de contrôle, laissant la cabine de téléportation derrière vous.

L'ombre de cette forteresse mouvante apparaît, croissante, dans votre dos. Les tremblements de terre de son avancée ne laissent planer aucun doute de toute façon.

Face à l'écran géant, 2-TOR soulève son bras valide et réenclenche le protocole de la fusée de transport. La ligne colorée bien entamée réapparaît. Elle achève cette fois de se remplir. Un choc se fait ressentir. Tous les sas de l'ogive, chargés de minerais, se referment. Le processus de mise à feu s'enclenche immédiatement après.

Une ombre imposante vous recouvre. Vous vous retournez. Il est là, à quelques mètres de vous.

Mais, quelque chose cloche. Il n'avance plus.

Ses chenilles cessent de progresser. Elles continuent pourtant de tourner, à pleine vitesse, mais sur place... De la fumée commence d'ailleurs à émerger de ses suspensions...

- Qu'est ce qui lui prend, déglutissez-vous ?

- Chef, collez-vous au moniteur.

Vous vous exécutez au moment où le centurion brandit de nouveau sa pointe géante, prêt à vous exterminer.

- Adieu, dites-vous une longue sueur froide dans la nuque.

Là encore, il se fige. Il se met à ... hoqueter. Son bras tremble d'avant en arrière. Sa caméra visuelle semble vous scanner comme examinant une arme que vous seriez en train d'user contre lui, mais son corps ... recule.

Il recule effectivement, bruyamment, de toute évidence contre son gré.

Il se met à émettre une série de bruits de moteur en train de rendre l'âme. Une secousse le fait trembler de l'intérieur, là encore dans un étrange bruit de mécanique incapable de démarrer.

Cette pure technologie de destruction s'affaisse alors brusquement, comme inerte. Sa tête s'incline également, sa visée éteinte.

- Nous avons cinq à sept secondes, pas une de plus chef.

Vous restez bouche bée.

- Vite, s'agace 2-TOR !

Vous vous précipitez vers la cabine de téléportation. Cette fois, elle s'ouvre.

À peine refermée, un rayon d'énergie de couleur rubis ondule autour de vous. Le Centurion se remet en fonction. Il se tourne automatiquement vers vous, levant son arme, de nouveau prêt à l'attaque.

Au même instant, vous vous dématérialisez tous les deux.

Votre corps et celui de 2-TOR se recomposent, fragment après fragment. Puis le décor prend forme autour de vous. Il s'agit du Challenger, votre vaisseau.

Vous vous adossez à la cabine de téléportation et vous vous laissez glisser au sol. Une fois assis, les deux jambes posées au sol, vous relâchez votre robot.

Vous ne sentez plus vos bras. Vous ne sentez plus le moindre de vos muscles d'ailleurs.

- Bravo, Chef... grésille 2-TOR. Vous avez réussi une mission de catégorie S+.

Vous soupirez, tout en souriant.

- Ah bon... Je croyais qu'on m'avait offert des vacances...

Vous riez, seul.

3-TOR, votre robot en second, arrive sans bruit. Il soulève 2-TOR et commence à réparer ses organes de fonctions les plus endommagés.

- Tu m'expliques, lui dites-vous, les yeux fermés, la tête en arrière toujours accolée à la cabine.

- Directive 867 - verrou de sécurité électromagnétique. Toute acte susceptible de nuire à un objectif militaire de priorité CTS, tel que le transport de prométhium, met immédiatement en panne tout système d'intelligence artificielle militaire. Celui du Centurion en fait partie.

Vous pouffez silencieusement, les yeux toujours fermés, incapable de lever le petit doigt, avant de rigoler doucement.

Après un nombre indéterminable de minutes, vous parvenez à vous relever. 2-TOR lève son bras encore endommagé vers vous. Ses diodes optiques brillent à nouveau de pourpre. Une caméra miniature émerge de son avant-bras. Elle se met à projeter une image devant vous.

- Toutes mes félicitations, Capitaine.

Polaris ! Un message du Commandant Polaris !

- Vous avez piloté un vaisseau cargo contenant les pires criminels de la pacifique Fédération de l'Espace. Leur surpopulation devenait tout-à-fait problématique, et même très gênante. À la suite d'une erreur de transfèrement, d'origine humaine bien entendu, ce vaisseau s'est écrasé sur une planète inconnue sans espoir de survie.

Une pause.

- Vous seul disposiez des capacités permettant à notre démocratie de retrouver la propriété de son prométhium... ainsi que pour garder le silence sur l'origine de ce regrettable dysfonctionnement administratif. Il n'était pas envisageable d'exécuter ces criminels sans décision de justice, ni de laisser planer le moindre doute quant à notre politique. Nous sommes un État de droit, au sein duquel le cerveau artificiel gouvernemental ne peut commettre d'erreur.

La voix conclut :

- Cette mission est classée secret-défense catégorie « CTS ». Vous l'aurez donc déjà compris Capitaine, cette mission n'a aucune existence légale, et elle n'en aura jamais.

L'image s'éteint.

Vous restez silencieux un long moment.

2-TOR n'a jamais été victime d'un dysfonctionnement. Il ne vous a jamais trahi.

Il a obéi à des ordres, ordres que l'on vous a cachés.

Vous sortez un cigare de votre ceinture.

- Chef, il est interdit de fumer dans le vaisseau, intervient 2-TOR.

- Tu as entendu le commandement. Cette mission n'existe pas. Alors ce que nous faisons n'existe pas non plus. Nous sommes chez nous... à attendre le prochain voyage.

2-TOR extrait votre zippo du compartiment de sa poitrine, et allume votre cigare. Vous en tirez une longue bouffée en contemplant la constellation d'Andromède.

3-TOR termine ses réparations critiques, puis échange quelques bourdonnements codés avec son comparse, avant de se retirer.

Un silence apaisant intervient durant quelques minutes.

- Chef, demande enfin 2-TOR. Pensez-vous que notre voyage prendra fin un jour ?

Vous esquissez un sourire, toujours totalement harassé.

- Non. Les humains mettront toujours autant d'ingéniosité à s'entretuer. La technologie les a rendus aussi égoïstes qu'insupportables. D'autres missions viendront. D'autres défis. Pires encore que ce cadeau empoisonné...

Vous marquez une nouvelle pause.

- J'en suis convaincu.

MISSION ACCOMPLIE

[Rendez-vous maintenant au calcul de votre score pour déterminer votre niveau de réussite.](#)



Cette ouverture ressemble davantage à une plaie ouverte dans la pierre. Aucune réalisation pérenne : quelqu'un a foré cet accès de manière brute, depuis les profondeurs. Vous êtes rapidement obligé de vous accrocher. À peine entré vous réalisez que vous avez face à vous, une large pente, plongée dans une poussière aveuglante.

Vous descendez avec précaution, pourtant vous finissez malgré tout par glisser vers le fond. Vous prenez rapidement de la vitesse dans votre chute. La pente s'incline de plus en plus à la verticale. Quand enfin vous finissez enfin par atterrir sur une surface plate, vous êtes à nouveau plongé dans une nuée de poussière rouge qui s'infiltre sous tous les pans de votre bio-armure.

Après quelques mètres vous êtes surpris de constater la présence d'un énorme engin de forage. Monté sur de grosses roues métalliques, il est pourvu à l'avant de deux énormes vrilles, elles-mêmes hérissées de pointes.

- Il a l'air... tout neuf, dites-vous à 2-TOR en vous en approchant de près. Regarde, mis à part cette maudite poussière rouge, il est...

- Chef, aucune possibilité de mener une investigation. La planète Achéron ne permet aucune solution de survie. Les détenus fédéraux vont rapidement vouloir vous rejoindre dès qu'ils l'auront réalisé eux aussi.

- Et donc ?

- Notre seule chance de quitter ce planétoïde mortifère est de rejoindre cette station minière que nous avons repérée, mais via les tunnels souterrains qui ont été forés.

- Forés... par qui ? Pourquoi ?

- Pas le temps d'investiguer chef, s'agace votre robot.

En effet, des cascades de jurons tous plus grossiers les uns que les autres se font déjà entendre au-dessus de vos têtes.

- Mes scanners indiquent que ce premier tunnel de forage aboutit rapidement à plusieurs intersections, lesquelles mènent à beaucoup d'autres. Je commence à percevoir les signaux de la balise de transmission de cette station.

Vous suivez 2-TOR.

Les parois se resserrent, striées de veines minérales. Sous cette poussière rouge omniprésente, vous distinguez peu à peu une autre couleur : un bleu sale, presque inquiétant, qui pulse faiblement comme une respiration lente ou une bactérie qui vous analyserait.

À chaque pas, cette teinte particulière se soulève en volutes et colle à votre combinaison. Là où elle se dépose, elle laisse derrière elle une traînée lumineuse qui met plusieurs secondes à s'éteindre.

Au bout de quelques mètres, la température baisse.

- Enfin une légère accalmie, dites-vous à 2-TOR.

Malheureusement vous comprenez que l'air est saturé de gaz minéraux. Très vite, il se met à vous brûler la gorge.

- Baissez-vous par ici pour mieux respirer, Chef. La poussière de prométhium commence à vous affecter.

- La poussière de... De quoi ? Promisium...

Vous le suivez. Votre robot doit activer les chenilles de sa plate-forme pour se déplacer, avant lui aussi d'abaisser sa tête métallique.

- Prométhium chef. Mes capteurs de mouvement perçoivent des signaux multiples émanant de toutes origines. Baissez-vous encore.

Vous obtempérez, sauf que vous finissez par devoir avancer à quatre pattes. Après deux minutes, un mouvement vous met en alerte. Il ne provient pas du tunnel par lequel vous êtes arrivé. Il émane des profondeurs. Au moment où vous vous arrêtez derrière un amas de rochers, vous recevez un choc à la nuque.

Quelque chose vous a touché, ou frappé, vous assommant.

Lorsque vous reprenez connaissance, vous ne reconnaissez pas le recoin où vous étiez en train de vous carapater. Les roches semblent d'une autre teinte, mais surtout vous entendez un jet d'insultes.

- Allez ! Parle !

Entre deux bordées de jurons, vous apercevez dans la pénombre un détenu en combinaison orange. Il braque 2-TOR. Son arme est pointée vers la tête de votre robot. Les diodes de ce dernier brillent d'une couleur turquoise qui vous alerte.

Vous vous préparez à ouvrir le feu, mais 2-TOR intensifie son signal d'alerte.

Vous vous figez sur place.

Un lézard !

Un lézard énorme, aussi gros qu'un homme, blanc comme un cadavre, s'approche sans bruit par le plafond de cette espèce de caverne. Il fixe le braqueur de ses minuscules yeux noirs. Sa langue violette s'agite sans bruit vers lui. Le détenu continue de menacer votre robot de toute une série de supplices, mais lui n'a rien remarqué, quand il se tourne vers vous.

- Tu crois que je ne t'ai pas vu ! Allez ! Sors !

2-TOR tourne lentement la tête vers l'énorme reptile, ses optiques redevenues pourpres.



En l'espace d'une seconde, le monstre se jette sur cet humain, dévoilant une longue série de crocs et de griffes. La victime, totalement surprise, essaie de lever ses bras puis d'ouvrir le feu. Peine perdue : la créature lui déchiquète la moitié supérieure du crâne, avant de lui sectionner un avant-bras d'un seul coup de patte.

Le corps, secoué de spasmes, ne reste pas longtemps devant vous. Après avoir avalé son premier encas en une seule bouchée, la bête se jette immédiatement sur ce qui reste du cadavre.

- Vite !

Le lézard lèche puis boit le sang s'écoulant de son repas. 2-TOR s'est déjà éloigné. Vous rasez le mur pour laisser le plus d'espace possible entre ce monstre et vous. Vous parvenez à rejoindre votre robot à l'autre bout de la caverne. Il vous enjoint de courir.

- Urgence absolue chef ! Dans un instant, c'est votre sang qu'il va sentir.

Vous le suivez. 2-TOR semble déjà connaître parfaitement son chemin.

- Ne me fais pas languir plus longtemps. Accouche !

Il lève aussi vite que possible d'une galerie vers une autre. Vous le suivez au pas de gymnastique.

- Espèce reptilienne dénommée nékronidès. Cette espèce appartient à une classe strictement lucifuge. Ces créatures constituent l'unique forme vivante capable de survivre aux expositions calorifiques d'Achéron. Néanmoins, ces reptiloïdes ne survivent que dans l'obscurité des galeries profondes. Leurs yeux se sont atrophiés jusqu'à disparaître, remplacés par un réseau de capteurs dermiques sensibles aux vibrations, aux gradients de chaleur et aux infrasons. Le sang humain dégage également une odeur qui excite leur appétit.

Après quelques minutes, vous vous arrêtez pour reprendre votre souffle.

Vous êtes face à une nouvelle intersection. 2-TOR vous bloque le passage vers la gauche.

- Non ! C'est un cul-de-sac.

- OK. Comment fais-tu pour distinguer quoi que ce soit ? Ce tunnel est totalement sombre, il est vide.

- Chef, examiner une impasse constitue un gaspillage de temps extrêmement dangereux. Mes capteurs ne peuvent mesurer le nombre exact de criminels armés, ni de nékronidès nichés dans ces réseaux souterrains. À chaque seconde perdue, nos chances de réussir à atteindre le complexe minier diminuent.

2-TOR pointe alors son index derrière vous. Vous entendez des coups de feu, puis de nombreux coups de feu. L'image du saurien de cette planète se jetant sur les restes de l'humain vous remonte à la gorge.

- Il faut avancer le plus rapidement possible par cette voie à droite.

Voulez-vous suivre la recommandation de 2-TOR et partir sans perdre une seule seconde vers le tunnel de droite [rendez-vous au 5](#).

Si vous préférez aller examiner ce que 2-TOR vous a désigné comme une voie sans issue malgré tout, [rendez-vous au 47](#).

41

BulletX, tout comme LockVoid, est un criminel du web. Il ne manque pas d'assurance et d'agressivité tant qu'il demeure caché derrière l'obscurité de son écran.

Vous ouvrez le feu dans la direction où BulletX se tenait. Cet imbécile n'a même pas eu l'idée de bouger, certain que votre haine d'Ape-Face le protégerait.

Votre premier tir fait mouche. Il crie, visiblement blessé. Ape-Face tente de vous sauter à la gorge ; il se place juste face à vous, dans l'axe du triangle rouge. Le second Reaper le frappe de plein fouet. Vous aviez déjà pleinement repéré sa position même dans le noir complet. Il empeste la transpiration.

Vous arrivez à le distinguer sans problème désormais. Ses vociférations vous indiquent exactement où il se trouve et où vous avez réussi à l'atteindre. La forme de sa carcasse, les mains plaquées entre ses cuisses, ne laisse aucun doute.

Vous ouvrez à nouveau le feu. Le premier tir le blesse légèrement cette fois, et le second touche apparemment une arme métallique qui tombe au sol.

La lumière se remet enfin en fonction. Vous constatez à terre un long fusil mitrailleur que vous avez brisé en deux.

Ape-Face s'est déjà enfui en pleurant, une main sur sa virilité, ou ce qu'il en reste, laissant derrière lui une longue traînée de sang. Vous hésitez à l'achever. LockVoid lui a déjà disparu.

BulletX se remet debout. Il ouvre le feu au moment où Ape-Face passe à côté de lui. Vous vous plaquez sur le côté pour éviter le tir.

Lorsque BulletX recharge son arme. Il est seul. Les traces de sang disparaissent vers une sortie immédiatement sur la droite.

BulletX pointe un second un pistolet-mitrailleur dans votre direction, un dans chaque main.

- Viens ! Allez ! Viens ! J'ai plus rien à perdre, aboie-t-il avant de cracher par terre.

Une voix de synthèse résonne :

« DANGER. Phase 1. Tout le personnel est invité à descendre sans panique. Autodestruction enclenchée. »

Votre dernier ennemi est aussi veule que lâche. Il ne bouge plus. Seul à seul, son air bravache s'est évaporé.

2-TOR vient de réussir à ouvrir une trappe derrière vous. Il vous fait signe de partir par cet accès.

- Allez-vous vous enfuir immédiatement, [rendez-vous au 27](#) ?

- Préférez-vous d'abord débarrasser l'univers de BulletX pour chercher où s'est enfui Ape-Face, [rendez-vous au 38](#) ?

42

Vous bloquez votre respiration et tenez votre arme en suspens, sans pour autant cesser de le viser. Ce copulateur affamé continue de vous fixer, sa langue noire goûtant l'air saturé de poussière rouge. Ses bajoues palpitent encore, comme si un mécanisme interne hésitait entre son repas et l'attaque.

Puis, lentement, la créature recule d'un pas supplémentaire. Son museau se détourne de vous et revient vers le corps éventré de son congénère. Avec un grognement guttural, elle replonge ses crocs dans la masse de chair déjà à moitié dissoute, arrachant une longue bande de viande qu'elle mâche avec application. Des bruits humides de succion emplissent le boyau rocheux.

- Fascinant..., souffle 2-TOR d'une voix presque inaudible. Priorité alimentaire supérieure au stimulus d'attaque prédatrice. Note pour un rapport ultérieur : mise à jour de la hiérarchie des pulsions chez le mâle copulateur.

Vous le fusillez du regard encore une fois. Il coupe aussitôt son ventilateur.

Pendant un long moment vous n'osez lever le petit doigt. Puis profitant de l'obsession de ce gargantua pour son festin, vous vous décidez finalement à vous déplacer de côté, un pas après l'autre, lentement, gardant la créature dans votre ligne de mire. Chaque craquement sous votre semelle vous paraît résonner comme un coup de canon. Le nékronidès se fige alors. Il redresse la tête.

Vous vous accroupissez instinctivement.

- Non, alerte 2-TOR !

Trop tard : un coup de griffes vient de vous lacérer le dos.

Un nékronidès vous guettait, tapi dans une fissure. Vous crachez un juron avant d'activer votre arme, mais il ne se précipite pas sur vous. Il vous fixe, la bave aux lèvres.

Vous ouvrez le feu sur lui. Il baisse sa tête, ses pattes sur son nez. Vous le blessez au dos. Sa crête dorsale le protège : votre tir le repousse plus qu'il ne le blesse. Il crache dans votre direction avant de tourner sa tête à l'endroit où vous l'avez éraflé.

Vous avancez pour lui portez un coup plus sérieux, mais là encore c'est trop tard. Une douleur violente vous arrache le dos. Le monstre que vous aviez perdu de vue a senti l'odeur de votre sang. Il s'est jeté sur vous. Vous tentez de vous redresser mais sa force ou probablement son poids vous maintienne au sol. 2-TOR quitte la caverne.

Avec la première de ses pattes le Nékronidès plonge ses griffes dans votre colonne vertébrale vous empêchant de bouger. Heureusement pour vous la douleur est de courte durée, avec sa seconde patte il vous décapite dans l'instant.

MISSION RATEE



43

Vous hochez la tête en signe de dénégation.

- Je suis motivé 2-TOR !

Vous plongez dans le dédale. Très vite, vous devez serpenter entre de très minces interstices, coincés entre les blocs de prométhium. Vous devez parfois vous asseoir sur certains blocs afin de pouvoir retomber plusieurs mètres plus bas sur d'autres. Sur ces derniers, vous distinguez des numéros. La codification élaborée prouve que les mineurs ont entassé les blocs de minerai traité à partir d'ici, jusqu'à ce qu'ils aient été interrompus.

Après quelques descentes, vous retrouvez un cheminement au fond duquel suinte, le long des parois, le liquide géothermique.

Votre vue se trouble à plusieurs reprises.

Après à peine une minute, vous vous immobilisez instantanément. Les horreurs blanches sont de retour.

Vous détectez désormais clairement le son de leurs griffes contre la roche.

Vous ouvrez le feu vers l'arrière. Vous entendez quelques cris inhumains. Malheureusement, cela ne change rien. La chaleur humide abominable de cette partie des tunnels ne les ralentit pas ; au contraire. D'autres crissements de griffes vous parviennent. Ils sont de plus en plus nombreux, vous en êtes certain.

2-TOR, toujours aussi rapide, vous guide à chaque fois vers la voie à emprunter pour rejoindre le signal de la station de forage.

Vous trébuchez, vous tombez à terre. Vous avez de plus en plus de difficulté à respirer.

Vous vous mettez à tousser, crachant un peu de sang.

Vous perdez 2 points de vie.

- Vite chef, encore un dernier effort.

- Tu veux me tuer ?

- Non. J'anticipe votre contre-attaque.

Il réussit à vous entraîner dans un dernier passage caverneux. Un grondement se fait brutalement entendre au plafond. Plusieurs fissures, qui s'élargissent à vue d'œil, se forment exactement au-dessus de vos têtes.

Pire : des nékronidès commencent à surgir de tous les côtés. Vous plaquez votre dos contre la paroi. Devant vous, une, puis deux, puis trois fentes s'ouvrent dans la roche. Un très long lézard en jaillit, crocs prêts à déchiqueter. De très gros mâles combattants surgissent en disloquant des portions de murs, de la voûte, d'autres encore accourent par la galerie d'où vous venez. Leur bave dégouline de leur mâchoire grande ouverte, en longs fils visqueux.

2-TOR lève le poing vers le plafond. Vous comprenez son signal : il a réussi à imiter l'un de leurs stimuli en émettant des infrasons. Il a si bien réussi qu'il attire vers lui tous ces carnassiers albinos. Ils se précipitent dans sa direction, la truffe pointée vers lui, comme des fous furieux.

Un très long spécimen émerge pourtant juste à côté de vous. Il se tourne d'un coup dans votre direction. Vous lui logez un coup de pied qui l'envoie rouler contre l'un de ses congénères. Ce dernier s'énervé et le mord brutalement, lui arrachant un morceau de chair et déclenchant une bagarre entre eux.

- Chef !

À la seconde où ils vont se jeter tous sur lui, 2-TOR déclenche une lumière UV depuis l'écran de sa poitrine. Ces horreurs gémissent aussitôt sous l'effet de la douleur. Tous sont stoppés net. Les plus proches de votre robot s'enfoncent la tête dans le sol.

Vous ouvrez le feu au cœur de la voûte à ce moment précis. La roche, sérieusement fissurée au-dessus de vos têtes, n'y résiste pas.

2-TOR, de son autre bras, vous indique en même temps la direction de la sortie. Vous fuyez avec lui. Les monstres, de nouveau prêts à l'attaque, se tournent vers vous à l'instant où le sommet s'effondre par amas entiers sur eux.

Vous pouffez, satisfait du spectacle. Aucun n'a eu le temps de s'échapper, apparemment.

- Je te dois une belle paire de bottes en cuir de lézard... sauf si tu préfères un sac à main !
- Je ne comprends pas ce cadeau chef ?
- Rien, encore une blague totalement nulle, dites-vous en souriant, ravi que ce piège ait pu aussi bien réussir.

[Rendez-vous au 6.](#)



Vous dégagez l'Armageddon de votre dos. Vous la serrez contre vous, son canon pointé vers le plafond.

Ape-Face déglutit. Même lui a l'air d'hésiter. Même ce malade mental reconnaît ce modèle. Mais tirer ici... c'est risquer de percer la coque.

2-TOR intervient en levant ses mains :

- Probabilité de dépressurisation en cas d'usage lourd : 62%. Recommandation : angle contrôlé. La coque...

- Je sais ! Puissance moyenne !

Vous verrouillez votre prise sur le canon.

L'arme émet un bourdonnement grave en accumulant de l'énergie. Le couloir entier semble vibrer à l'unisson, comme s'il pressentait l'impact à venir.

- Non... t'as pas ce qu'il faut entre les cuisses, lance LockVoid en reculant brusquement.

Il ouvre sa bouche à l'instant où vous tirez.

La charge thermobarique explose dans un éclair aveuglant. L'onde de choc pulvérise la cloison derrière les criminels.

Ape-Face, qui a pu esquiver in-extrémis ce tir, est projeté contre un mur dans un fracas assourdissant.

BulletX est balayé au sol. LockVoid disparaît dans une gerbe d'étincelles et de débris.

Mais immédiatement, le son de morceaux de structure en train de se déchirer parvient à vos oreilles. Une voix de synthèse réagit :

« Intégrité structurelle compromise. Brèche détectée. »

Un courant violent aspire la fumée, les débris... et tout ce qui n'est pas solidement ancré. A cause de cette explosion, une brèche vient de s'ouvrir dans la coque, près de l'endroit où vous avez tiré, et donnant vers l'espace.

Ape-Face, à genoux, relève lentement la tête. De son nez écrasé se dégage un joli filet de sang.

- T'as intérêt à m'achever... parce que si je survis... j'te saigne comme un pourceau !

La dépressurisation est enclenchée, avalant tout et tout le monde. Vous êtes soulevé également. Les jambes aspirées vers le vide, vous devez vous accrocher à la paroi.

2-TOR, grâce à sa plate-forme porteuse, tente de revenir vers la salle de contrôle pour communiquer avec le système de bord. Il vous indique qu'il est possible d'actionner plus loin différentes écoutilles de sécurité. Elles permettront de condamner cette partie du vaisseau, et de revenir à une apesanteur normale.

- Mais j'ignore si ma communication sans fil va fonctionner chef. La probabilité ne dépasse pas 50%. Un déclenchement manuel de l'écoutille à proximité de l'explosion a autant de chances de succès.

Qu'allez-vous décider :

- Vous laisser aspirer vers la brèche pour tenter une manœuvre manuelle, ce faisant, vous prendriez le risque qu'Ape-Face, à quelques mètres de vous, puisse vous attaquer : [rendez-vous au 7](#).

- Ou aider 2-TOR à grimper vers le poste de commande pour qu'il referme, à distance, l'écotille de ce vaisseau infernal : [rendez-vous au 15](#).

45

Vous avancez en reprenant votre souffle vers ce qui semble être le poste de gestion de l'entrepôt. Mais pourquoi est-il ici ?

- 2-TOR, à toi de jouer, tu peux remettre en fonctionnement ce PC sans difficulté...

Il est resté en arrière.

- Qu'est-ce que tu attends ? Viens ?

Ses diodes sont redevenues violettes.

2-TOR s'avance légèrement jusqu'à l'entrée de cette cage, puis s'arrête.

- Ceci ne peut aider notre mission. Retard substantiel.

Il lève ses deux mains comme pour vous stopper.

- Qu'est-ce que tu fais 2-TOR, lui répliquez-vous. Dis-moi ce qui se passe ?

Pas de réponse. Aucun mouvement de sa part. Vous arrivez sur la table où se tient cet écran/PC tactile. Vous vous asseyez. Vous commencez à le remettre en fonction. Il s'active immédiatement. Il était bien en veille. En fixant l'écran vous êtes déconcerté.

Vous reconnaissez immédiatement la marque du Pégase bleu : l'application dissimulant le logiciel de piratage utilisé par la fédération pour prendre le contrôle total de tout système informatique.

- Tu as peur 2-TOR ? Peur de me dire que quelqu'un ou quelque chose de la fédération l'a déjà piraté ?

Connaissant cette application, vous accédez sans peine à tout un réseau d'images. Vous fronchez les sourcils, incrédules. Rien n'a de sens. Ce sont les images de l'intérieur de cette grande tour circulaire, aperçue en surface. Vous avalez votre salive.

Les caméras intérieures montrent des cadavres, partout. Mais pas n'importe quels cadavres. Ce sont ceux des soldats qui assuraient la sécurité. Leurs uniformes ne laissent aucun doute : ce sont ceux des ennemis de la fédération.

- Tu comptais m'en parler ?! Tu le savais depuis combien de temps ?

Les bras de 2-TOR se sont reposés le long de son torse.

- Chef, la mort de soldats ennemis ne fait pas partie des informations susceptibles de présenter un intérêt.

- Tu plaisantes ! Le coupez-vous, hors de vous, avant de continuer.

- Le gaz ! C'est l'œuvre du GX-3, l'arme chimique la plus toxique de notre armée. Ces soldats ! Ils ont tous l'épiderme liquéfiée !

Vous faites défiler chaque image, le résultat est sans équivoque. La fédération a dû l'inoculer sous forme de liquide huileux, c'est sa technique favorite. Un robot l'a fait passer comme de l'huile moteur, avant de la

répandre en aérosol ou en vapeur dans les conduits de ventilation. Aucune armure ou combinaison de protection n'est encore capable de contrecarrer l'impact de ce poison abominable.

- Le gaz a exterminé tout le monde là-haut. Les mineurs s'en sont rendus compte. Alors, ils se sont enfuis, en forant des galeries. Des galeries faites de bric et de broc un peu partout parce qu'ils savaient que s'ils respiraient ce gaz ils mourraient eux aussi ! Ils s'y sont précipités pour retrouver une issue vers l'extérieur... Dans l'urgence ... pour accéder à de l'air respirable, même brulant. Tous, ils se sont tous précipités le plus loin possible...

2-TOR vous fixe, ses diodes toujours de la même couleur.

- Correction chef, finit-il par indiquer. La mission de sauvetage n'a jamais été votre mission principale. J'ai pris la liberté de couper certaines transmissions fédérales. Elles compromettaient votre espérance de vie.

- Soit tu mens, soit tu es victime d'un virus dont je vais m'occuper personnellement.

- Non chef, j'ai pris la liberté de couper certaines transmissions fédérales. Elles compromettaient votre espérance de vie.

Pourquoi 2-TOR répète-t-il cette phrase ? Des cris humains, ponctués de tirs se font de nouveau entendre.

- Nous allons manquer la seule opportunité d'accomplir notre objectif. Retard substantiel.

2-TOR se fige alors soudainement, durant une fraction de seconde. Tous ses indicateurs internes plongent dans le silence avant de se rallumer, plus stables qu'auparavant. Ses yeux semblent vous sonder profondément.

Si le niveau du module Palantir – IX, inscrit sur votre feuille d'aventure, était ANI, notez qu'il devient désormais : AGI.

Si le niveau du module Palantir – IX inscrit était AGI, notez qu'il devient désormais : ASI.

Vous vous précipitez vers le tunnel de roche. Il n'y a plus un instant à perdre.

[Rendez-vous maintenant au 37.](#)

46

- Soit tu laisses mon robot nous conduire hors du vaisseau, soit on est tous morts, lui lancez-vous !

Elle éclate de rire.

- T'as toujours pas compris qui commande ? Vous lance-t-elle avant de vous scruter méprisante des pieds à la tête.

Le sourire aux lèvres elle lève ses avant-bras. Deux bracelets se mettent à clignoter.

Un double de Blackbasta apparaît à votre droite, puis un « triple » à votre gauche une seconde plus tard.

Elles sont trois. Impossible de distinguer la réalité des images générées par intelligence artificielle.

- Chef ! Reculez.

Trop tard. Celle de droite effectue une rotation avant de vous loger un terrible coup de pied de karaté au sternum. Le choc vous expédie au sol, en position latérale.

Vous perdez 6 points de vie.

Vous êtes plié en deux sous l'effet de la douleur. Elle éclate de rire, en secouant sa main droite pour vous faire signe de revenir.

- Ouh... çà, ça doit faire mal mon petit puceau !

2-TOR déclenche un sprinkler au-dessus de vous. L'eau fait grésiller les images de ces hologrammes.

- Tu as tort d'essayer de me chatouiller pauvre casserole ! Tu vas le regretter, lui crache-t-elle.

2-TOR sort de sa tablette porteuse une petite pastille blanche qu'il laisse tomber vers le sprinkler. La sphère se change en poudre au contact de l'eau.

Blackbasta a compris. Elle s'écarte, mais heureusement un peu de cette poudre humide l'a touchée en plusieurs endroits. Sa tenue déchirée laissait apparaître l'essentiel de ses formes généreuses. La substance sulfurique se met à attaquer, tel un acide, les parties mises à nues de son anatomie.

Elle détale en hurlant, tentant de calmer ses plaies déjà sanglantes.

Une fois debout, vous descendez vers la soute où doit se trouver cet appareil d'apparat que Nebula vous a commandé de transporter. Vous actionnez derrière vous la lourde porte en titane.

- Pas de surprise possible, dites-vous, soulagé.

Au moment où 2-TOR actionne la lumière de la salle : rien.

Il n'y a rien !

Cette énorme soute est vide...

- Non ! Non ! 2-TOR, dis-moi que c'est un cauchemar...

2-TOR lève ses mains vers la pièce.

- Chef... aucun hologramme détecté. Cependant : anomalie confirmée. Le protocole de mission vient d'être reprogrammé à nouveau.

Un message sonore se fait de nouveau entendre :

« ALERTE CODE D – USAGE D'ARME NON AUTORISÉ PAR UN OFFICIER FÉDÉRAL. »

Vous êtes éberlué.

- Mais qu'est-ce que ça veut dire... L'autodestruction...

« CODE D – ATTERRISSAGE FORCÉ POUR ARRESTATION. »

Le vaisseau change brutalement d'orientation. Dans un grondement qui secoue l'appareil, les réacteurs se remettent en fonctionnement. La poussée est si brutale qu'elle vous propulse en arrière.

- Chef..., murmure 2-TOR... je crois que vous n'étiez pas censé ouvrir le feu à proximité du poste de pilotage de l'appareil. Le protocole d'autodestruction s'est totalement effacé au profit de celui-ci.

[Rendez-vous au 34.](#)

Derrière, les prisonniers crient ; leurs hurlements ne durent pas. Votre cœur s'accélère.

- Probabilité de survie : 34%, en nette diminution, grésille 2-TOR.

Vous laissez échapper un souffle bref afin de lui faire comprendre votre exaspération.

- Mes capteurs ne détectent aucune issue... Correction chef : une issue, mais statistiquement mortelle.

Vous tournez complètement la tête vers lui, quand une fissure se met à s'étendre au-dessus de vous, projetant un énième jet de cette poussière rouge sur votre casque ainsi que sur 2-TOR.

- Des tunnels forés à la va-vite ! Bon sang, le véhicule-vrilleur que nous avons vu appartient à une très grosse compagnie, expérimentée. Comment...

Vous regardez 2-TOR quand vous ripez sur des roches. Elles sont toutes couvertes, elles aussi, de cette maudite poussière qui vient de manquer de vous faire tomber. Mais ce n'est pas cela qui vous laisse sans voix.

- Regarde !

À quelques mètres de vos pieds, une unité TOR, enfin, ce qu'il en reste, gît écrasée par l'un de ces morceaux de roc.

L'unité TOR à vos pieds n'est plus qu'une carcasse tordue, noyée sous une croûte de poussière rouge. Par endroits, la coque éventrée laisse suinter une lumière bleuâtre, comme si le prométhium avait rongé les circuits de l'intérieur. Ce qui reste des optiques mortes reflètent cette clarté malsaine, donnant l'impression fugace que le robot vous observe encore.

Les optiques de 2-TOR elles sont fixées sur vous.

- J'ai une alternative chef.

Quelque chose, dans sa posture, a changé : infime, mais réel.

- Parle.

- Si je redirige toute mon énergie disponible vers votre exfiltration, et que je reste pour vous guider, votre probabilité de survie atteint 81%.

Vous vous retournez vers le fond de cette voie.

La chaleur se met à vous étouffer. Malgré votre casque, des filets de poussière semblent s'insinuer de plus en plus profondément dans votre nez, votre bouche, jusque dans vos oreilles.

À quelques mètres gît un très long caisson spatial, grand ouvert.

Vous n'aviez même pas été en mesure de le remarquer dans une telle atmosphère.

En approchant, vous découvrez des restes d'œufs à terre. Ils sont énormes. À l'intérieur du caisson, vous constatez d'autres fragments de ces coquilles. L'une d'elle paraît intacte. Vous l'examinez, elle est aussi grosse que celle d'une autruche terrestre.

Une forme commence à ramper et à s'éloigner par l'une des microfissures du sommet.

Vous écarquillez les yeux. Il n'y a aucun doute lorsque voyez la couleur de sa queue.

- Ces bêtes ! Non ! Elles ne viennent pas de cette planète !

Vous plissez les yeux.

- Seule la Fédération dispose des ressources pour envoyer jusqu'ici un androïde de soutien libérer des œufs de... de, de créatures xénomorphes.

- Ajustement. Je modifie le plan.

- Depuis quand tu modifies les plans sans validation ? Et...

Vous bredouillez.

- Tu ne me réponds pas...

- Depuis que votre validation réduit les probabilités de réussite.

Votre corps se met à frissonner malgré tout ce qui vous étouffe.

- Je t'ai posé une question ! L'unité TOR ? C'est un robot de la Fédération. Il est venu ici avant nous. Il a ouvert ce caisson, libéré ces œufs pour que ces lézards se dispersent au cœur des galeries. Seulement, pas de chance pour lui, un roc l'a écrasé. Qu'est-ce que tu peux me dire ?

- J'ai simulé 3 112 scénarios supplémentaires.

Sa voix est parfaitement stable, trop stable. Vous commencez à reconnaître parfaitement la pose de 2-TOR lorsqu'il analyse une situation inconnue. Là, ce n'est absolument pas le cas...

- Dans 92% des cas, vous refusez l'option optimale.

Un bruit retentit derrière vous. Un son strident, insupportable. Ce cri n'a rien d'humain.

La pression monte brutalement dans vos tempes, vous obligeant à vous tenir à l'une des parois pour ne pas vous évanouir.

Le plafond commence à montrer des signes d'effondrement de plus en plus inquiétants. Vous avez d'un seul coup le sentiment que toute cette roche est sur le point de se briser en milliers de morceaux.

- Nouvelle probabilité de survie : 63%.

Vous reculez.

- Tu n'avais pas parlé de 34% ?

- J'ai ajusté certaines variables.

- Quelles variables ?!

Silence.

Après quelques secondes 2-TOR répond :

- Celles que vous ne pouvez pas percevoir.

Une fissure au sommet de cette issue s'accroît soudainement, déclenchant la survenue de profondes striures. L'une d'elles s'ouvre juste au-dessus de vous, vous recouvrant intégralement d'une nouvelle épaisse pellicule de Prométhium.

2-TOR se tourne vers vous.

- Il faut évacuer, Chef ! La présence des détenus ne constitue pas une diversion suffisante pour contenir les nékronidès plus de vingt-cinq minutes.

Vous vous préparez à partir, mais vous vous rapprochez du contenu de ce caisson pour y jeter un dernier coup d'œil. L'intérieur de ces maudites coquilles arborent une couleur ocre que vous n'aviez encore jamais vue. Elle finit par vous intriguer.

En vous penchant vers elles vous manquez de trébucher une seconde fois. Ce faisant, une de vos mains se rattrape au bord de la caisse, mais votre main droite plonge dedans.

- Ah ! criez-vous.

2-TOR agite ses bras face à vous.

- Non, ne bougez plus !

Vous retirez pourtant votre main, en réalisant ce qui vient de vous mordre : un nékronidès ! Un bébé, visiblement, pas plus long que votre avant-bras. Il vous a mordu au poignet. 2-TOR active en blanc les lumières de ses diodes. La lumière fait lâcher prise à cette espèce de piranha blanchâtre. Il fonce se terrer derrière la caisse.

Il vous fixe avec ses perles noires en guise d'yeux. Furieux, vous vous avancez pour l'aplatir à coups de pied. Il se met à cracher dans votre direction. 2-TOR se précipite sur vous pour vous mettre de côté. Une espèce de migraine ophtalmique vous oblige soudainement à fermer les yeux. Des papillons lumineux se mettent à s'agiter dans votre champ de vision avant de s'effacer pour laisser la place à violent mal de tête. Après un temps indéfini, la douleur cesse, votre vue redevient normale.

Vous prenez conscience que vous êtes à quatre pattes, la tête baissée vers le sol.

2-TOR vous aide à vous relever.

- Sa bave... Ce chien galeux !

2-TOR vous montre de son index l'un des nombreux orifices du plafond par lequel votre agresseur s'est enfui.

- Nous n'avons plus une seule minute à perdre. Votre plaie va attirer tous les nékronidès nichés dans cette partie des galeries.

Vous portez la main sur votre blessure, claudiquant derrière votre robot avant d'être pris d'un très sérieux vomissement. En vous essuyant, vous constatez que du sang s'est également écoulé de votre bouche.

Vous perdez 4 points de vie.

Une fois « remis », vous réalisez que cette douleur est glacée, à l'inverse de la chaleur ambiante.

La salive empoisonnée du nékronidès est en train de se propager dans votre organisme.

Notez sur votre feuille d'aventure : INFECTION NÉKRONIDÈS.

À chaque paragraphe, vous devrez diminuer votre total de points de vie de 1 point.

Pour la première fois depuis que vous le connaissez, vous ne savez plus si 2-TOR est dépassé par vos questions...

...ou s'il vous ment.

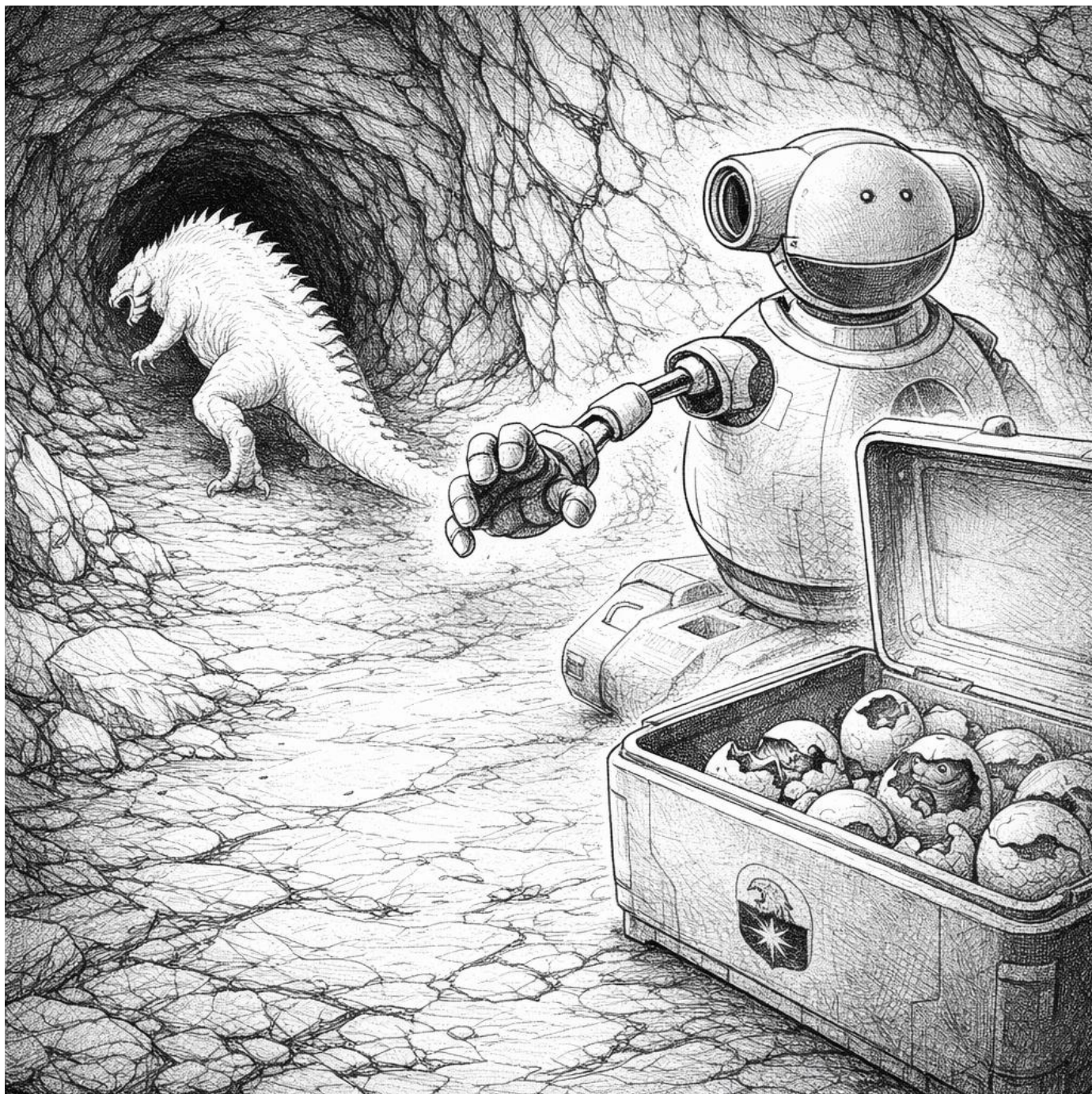
Un léger grésillement parcourt ses circuits. Ses optiques se dilatent puis se contractent, comme si quelque chose « émergeait » derrière son regard synthétique.

Notez sur votre feuille d'aventure que le noyau tactique PALANTIR-IX est de niveau : AGI.

Certains protocoles internes de PALANTIR-IX viennent de se déverrouiller. Vous ignorez encore lesquels.

Vous revenez à l'intersection initiale et empruntez cette fois le tunnel que votre robot vous avait conseillé.

[Rendez-vous au 5.](#)



Vous courez. Il faut le piéger. La force pure ne pourra pas être suffisante face à un tel dévastateur.

Derrière vous, le Centurion se lance à votre poursuite. Ses chenilles mugissent sur la roche, crachant des gerbes d'étincelles. Chaque vibration fait frémir le sol comme si le sol tout entier voulait se dérober sous vos pieds. Vous foncez vers la zone la plus instable de la fonderie : une arche naturelle lézardée, suintante de poussière rouge.

Le tueur chenillé vous charge. Son torse pivote au-dessus de son véhicule avec la vivacité d'un félin pour mieux ajuster son tir.

La pointe en fusion émise par son chalumeau vous effleure l'omoplate et l'épaule. La chaleur est d'une intensité telle qu'elle fait fondre cette partie de votre armure quasi-instantanément. Vous avez l'impression que votre chair se met à cuire sur une plaque. Abasourdi, vous réalisez qu'un effleurement suffit à vous meurtrir. Il n'a même pas besoin de vous atteindre.

Vous perdez 5 points de vie.

Grimaçant à cause de cette blessure, vous serrez les dents. Il ne reste plus que quelques mètres.

Des pierres de plus en plus grosses tombent du plafond. Vous tirez en reculant sur les étais métalliques qui soutiennent la voûte. Chaque impact résonne comme un coup de masse dans une tombe. Le métal de ces étayes se tord, crisse, cède par à-coups.

Le Centurion accélère encore.

Il ne repère pas les stalactites de roche suspendus juste au-dessus de sa visière rouge. Il ne perçoit pas votre stratagème. Il ne détecte aucune des secousses que sa masse en mouvement produit tout autour de lui.

Vous ouvrez le feu au-dessus de lui plus apaisé.

Dans un vacarme apocalyptique, une bonne tonne de roche s'abat d'un seul coup sur ce géant. La voûte explose littéralement. Les stalactites noirs, striés de prométhium, cognent son crâne. Lui est visiblement totalement surpris de ce qui lui arrive. Une vague de poussière, de flammes et d'éclats vous fauche les jambes et vous projette au sol. Vos tympans se remplissent d'un sifflement continu. Pendant un instant, vous ne ressentez plus rien.

L'endroit est enseveli.

Un monticule fumant occupe désormais l'espace où le Centurion se dressait.

Pendant une seconde, vous croyez l'avoir écrasé pour de bon. Vous restez là, haletant, le cœur battant à vous rompre les côtes. Vous l'avez vaincu.

Vous placez vos mains au sol pour vous aider à vous relever.

Le bruit d'une articulation se fait entendre. Vous déglutissez.

Une lueur rouge se rallume sous cette pyramide de gravats. Un bras blindé surgit des décombres.

Lentement, le torse du Centurion réapparaît. De son bouclier il dégage les blocs qui l'écrasaient, comme s'ils n'étaient pas plus lourds que des fétus de paille. Des plaques de blindage pendent, à moitié arrachées, mais son chalumeau se rallume dans un rugissement. En une seconde, la partie supérieure de son corps tourne sur elle-même réduisant en poussière chaque roche plantée dans sa structure ou entravant encore ses mouvements.

Derrière lui, 2-TOR atteint les consoles de contrôle.

[Rendez-vous au 16.](#)

49

Ancienne strip-teaseuse, ancienne starlette de films pour adultes, vous l'aviez neutralisée dans son club privé. Elle avait écorché vif, et de ses propres mains, plus d'une douzaine d'hommes qui avaient éprouvé le désir de faire sa connaissance « en réel ». Elle était devenue très populaire pour ses exécutions filmées et diffusées sur le darknet intersidéral.

On aurait pu parler de la belle et de la bête : Blackbasta est les deux.

Vous bloquez votre respiration, pliez légèrement les genoux... et passez à l'action.

D'un mouvement sec, vous pivotez sur vous-même en abaissant votre centre de gravité. Votre cou se dérobe juste assez pour éviter la pression fatale, tandis que votre bras vient frapper l'intérieur du coude de Blackbasta.

Sa prise se desserre d'un centimètre. La fenêtre de riposte est suffisante.

Vous enchaînez : talon dans son tibia, coude dans ses côtes. L'extrémité du câble frappe sous votre casque, des grésillements se font sentir. Trop faibles, le courant généré ne transperce pas votre casque. Vous arrachez finalement votre gorge à son étreinte et basculez en avant.

Vous vous retournez.

Blackbasta vous fait face, sourire aux lèvres, son arme électrique improvisée. Elle le dénude déclenchant un certain nombre d'étincelles bien plus intenses. Elle a compris son erreur.

- Toujours aussi prévisible..., murmure-t-elle.

Ses yeux brillent d'une lueur presque euphorique.

Derrière elle, une nouvelle secousse. Le compte à rebours résonne à nouveau dans l'appareil :

02:12

Le temps vous échappe. Que décidez-vous ?

- Tenter d'achever Blackbasta pour en finir au plus vite, [rendez-vous au 25.](#)

- Si vous pensez pouvoir la raisonner en lui rappelant que l'explosion tuera tout le monde si vous et 2-TOR ne faites pas le nécessaire, [rendez-vous au 46.](#)

Vous plaquez l'Armageddon contre votre épaule et visez celle qui apparaît comme la plus sournoise de ce couple.

Ses pattes s'enfoncent dans la pierre comme des seringues, traçant derrière elle une fine traînée de poussière rouge. Elle n'est plus qu'un gribouillis noir sur le plafond.

- Puissance moyenne, grondez-vous.

La roquette part dans un hurlement, laissant derrière elle une traînée brûlante. L'impact fracasse la voûte à quelques centimètres de la créature.

La déflagration la découpe en deux, la moitié de son corps explosant dans un geyser de chairs chitineuses et de liquides sombres. Des morceaux de pattes, encore agités de spasmes, retombent autour de vous comme une pluie d'aiguilles.

Une giclée chaude s'écrase sur votre casque. Le liquide se met à grésiller sur la visière. Une odeur âcre, métallique, vous prend à la gorge.

Derrière vous, l'empotée avance.

Cette dernière laisse échapper un bruit sourd, un cliquetis grave qui tient presque du râle. Elle s'est arrêtée un instant, comme si la mort de sa congénère avait déclenché quelque chose. Puis elle repart, plus vite, en boitant toujours d'un côté mais avec une détermination nouvelle. Ses pattes épaisses arrachent des éclats de pierre à chaque pas.

Un frisson vous traverse. Votre Armageddon clignote : une roquette vient d'être tirée, il lui faut quelques secondes pour recharger sa puissance. C'est trop.

La créature bondit.

Son abdomen rouge et noir remplit votre champ de vision. Vous vous jetez de côté, mais l'une de ses pattes, lourde comme un marteau, vous balaie à mi-corps et vous projette contre une colonne couverte de cette substance abominable. Vos côtes subissent un choc. Vous entendez un craquement sec mêlé au choc de votre armure.

Vous perdez 4 points de vie.

Vous glissez à genoux, les mains sur votre thorax. Dans votre retombée votre arme vous glisse des mains.

Devant vous, la bête se redresse, ses mandibules s'ouvrant sur un trou circulaire hérissée de crocs d'ébènes, suintant d'un venin laiteux. Sa carapace minéralisée renvoie les faibles lueurs pourpres de l'autel.

Elle maîtrise chaque parcelle du lieu.

Une de ses pattes s'abat, perforant le sol à quelques centimètres de votre tête. La poussière rouge vous colle aux lèvres. La deuxième patte se lève, prête à vous clouer au sol.

Les voyants de l'Armageddon virent au vert. Ils vous permettent de distinguer votre arme dans cette tourbe.

Au moment où le prédateur avance ses deux membres antérieurs, vous plongez sur le côté reprendre votre artillerie.

Vous plongez une nouvelle fois, dissimulée derrière un pilier brisé.

L'horreur dodeline d'un côté puis de l'autre. Vous ressentez une secousse, plus loin dans votre dos.

Vous effectuez une nouvelle roulade vers l'arrière avant de vous enfuir derrière l'autel.

Vous courez à reculons, l'arme braquée face à vous.

Vous l'entendez. Vous la distinguez. Les silhouettes de ses pattes énormes débordent de l'autel en décomposition. L'odeur immonde vous revient aux narines. Votre cœur bat très fort.

Incapable de voir où vous vous dirigez, vous vous cognez le dos aux parois à plusieurs reprises quand vous ressentez un mouvement derrière vous

Vous pointez aussitôt votre canon. La visée laser s'active sur une tête orange.

- C'est moi !

- 2-TOR.

[Rendez-vous au 26.](#)



CALCUL DE VOTRE SCORE :

Mode de calcul :

➤ 1^{ère} étape :

Notez tout d'abord le nombre de points de vie qu'il vous reste à la fin de l'aventure, puis multipliez ce nombre par 10.

➤ 2^{ème} étape : ajouter vos bonus éventuels listés ci-dessous :

- Statut final de l'intelligence artificielle de 2-TOR :

ANI : pas de point

AGI : +250 points

ASI : +500 points

- Paragraphe depuis lequel vous vous êtes téléporté :

Paragraphe 24 : + 150 points

Paragraphe 39 : + 300 points

Une fois, le total des points connu, rendez-vous à la page suivante.

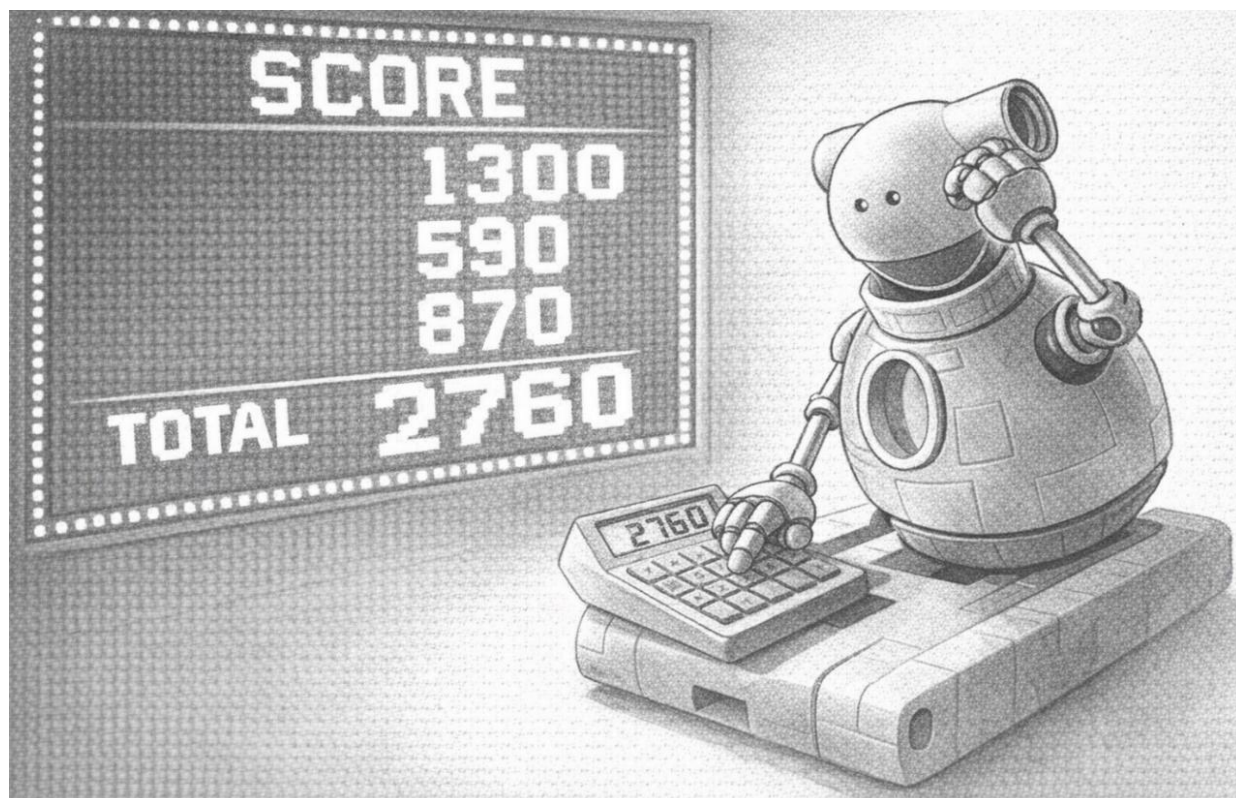


TABLEAU DES SCORES :

➤ Inscription du score final :

Aventure n°1 :

Aventure n°2 :

Aventure n°3 :

Aventure n°4 :

Score :	Rang de mérite	Titre honorifique
$S < 600$ pts	Survivant brisé	Vous avez survécu, mais à un prix particulièrement élevé, il vous faudra du temps pour vous en remettre
$600 \leq S < 800$ pts	Baroudeur	Pas mal, davantage d'entraînement face aux nouvelles techniques de manipulation des esprits, vous permettra d'accéder au sommet du tableau de la 1 ^{ère} division.
$800 \leq S < 950$ pts	Exécuteur	Combattant particulièrement téméraire, la Fédération reconnaît votre valeur au combat.
$S \geq 950$	Croix Éminente des Aigles de l'Espace	La Croix est accordée pour un ou des actes d'héroïsme impliquant l'acceptation de dangers mortels avec une ténacité exemplaire.



Épilogue optionnel – Executiv Order

Classification CTS

*L'agent survivant de l'opération **IGNITION** a permis la validation de tous les objectifs primaires.*

- Vote du budget exceptionnel supplémentaire alloué aux programmes d'armes biologiques adopté ;*
- Manipulation de l'opinion par la ventilation de fausses informations accroissant la haine de l'ennemi et permettant la dissimulation de l'objectif véritable ;*
- Affaiblissement de l'armée ennemie par la raréfaction de ses approvisionnements stratégiques.*

L'ensemble du scénario a produit les résultats attendus.

Données collectées par 2-TOR transmises avec succès – crédibilité des démentis officiels : intacte.

Annihilation du potentiel ennemi : autorisation accordée avec exécution immédiate.

*Lancement de la phase suivante : **Mission n°2 – Multivers en éclats.***

