

Le Yaroslavl

Une Aventure dont Vous êtes le Héros
de Cyril LE STRAT (Bruenor)

Cette histoire ne se lit pas de la manière habituelle. Vous devrez effectuer des choix au cours de votre lecture et vous rendre aux numéros indiqués en fin de paragraphe en fonction de la direction que vous souhaitez prendre dans cette aventure dont vous êtes le héros. Vous aurez une petite quantité de notes à prendre, notamment un score de Résistance Mentale, votre équipement et des codes que vous pourrez trouver au cours de votre lecture. Vous trouverez une description plus détaillée de ces éléments dans la section Règles ci-après.

RÈGLES

Résistance Mentale :

Vous commencez l'aventure avec un score de *Résistance Mentale* de 9 qui reflète votre capacité à résister aux événements que vous serez amenés à affronter. Au cours du récit, ce score sera amené à évoluer à la baisse ou à la hausse. La perte de points signifie que votre esprit aura été soumis à rude épreuve, alors qu'un gain de points résultera d'une situation rassurante. Vous pouvez dépasser votre total de départ. Cependant **si à un moment donné ce score tombe à 0, vous devrez immédiatement vous rendre au [38](#)**.

Equipement :

Votre équipement de départ se compose uniquement de votre tenue de capitaine du *Rushmore* et de votre arme, un phaseur projetant un laser capable de tuer un être humain si vous visez des organes vitaux. Vous disposez également d'un projecteur, dispositif lumineux intégré dans votre combinaison, plus précisément sur votre poignet gauche. Un émetteur radio fixé dans votre col vous permet de garder le contact avec vos hommes. Vous pourrez trouver d'autres objets au cours de votre exploration et devrez en prendre note.

Codes :

Il vous sera parfois demandé de noter des codes au cours de cette Aventure dont Vous êtes le Héros, ceux-ci vous seront peut-être demandés ultérieurement aussi n'oubliez pas d'en prendre bonne note.

EN ROUTE POUR NOUVELLE AUSTRALIE

14h GMT jour 242 An 2223. L'humanité s'est depuis longtemps émancipée de son berceau terrien. Plus par nécessité que par envie, sa planète nourricière étant devenue trop étroite pour l'accueillir. Une dizaine de colonies ont déjà été établies dans les systèmes stellaires les plus proches. Certaines ne présentent rien de plus qu'une base sur une planète inhospitalière, d'autres sous forme de villes et d'exploitations agricoles lorsque les conditions s'y prêtent. La vie extraterrestre n'a pour l'instant été découverte que sur quatre colonies : sous la forme de bactéries sur Nuuk, une planète présentant de grandes étendues d'eau gelée. Sous forme animale et végétale sur Dallol, planète aux conditions arides en grande partie désertique et Gaïa, planète faisant penser à la Terre en plus jeune et plus petite. Il en est de même sur la lointaine Nouvelle Australie qui est la dernière découverte par l'humanité : elle doit son nom à son unique continent dont la forme rappelle vaguement le pays d'Océanie.

C'est dans le système de cette dernière que vous naviguez en tant que capitaine du *Rushmore*, un cargo spatial de la dernière génération, pour une mission de ravitaillement de matériaux et d'outils à destination de la jeune colonie. C'est votre première mission vers Nouvelle Australie et ce voyage est d'autant plus important qu'il s'agit du tout premier ravitaillement. Les premiers colons déjà installés doivent vous attendre avec impatience, l'échec de cette mission de ravitaillement pourrait causer de nombreux mois de retard dans le planning établi par les sociétés privées en charge de la colonisation. D'ordinaire vous êtes plutôt habitué aux rotations entre la Terre et Dallol et un peu de changement n'est pas pour vous déplaire. Lorsque Dillard, le PDG multi-milliardaire de la TransGalaxy Corp vous a contacté pour effectuer ce trajet, vous n'avez pas hésité une seconde pour accepter. Le voyage depuis la Terre s'est déroulé sans encombre et la phase, toujours la plus périlleuse, de sortie de vitesse supra-luminique vient de s'achever. Passé les quelques minutes de nausées habituelles après pareille manœuvre, vous inspectez les instruments de bord pour vérifier que tout est en ordre et que vous êtes bien à l'endroit prévu. Rassuré, vous jetez un œil à votre pilote, Camacho, qui est également votre compagne, une Colombienne à la longue chevelure brune ondulée et aux traits anguleux, que plusieurs années de voyage interstellaire entre la Terre et ses colonies ont fini par faire tomber dans vos bras, non sans vous avoir fait languir auparavant. Celle-ci est visiblement soulagée de ne pas avoir fini désintégrée sur une météorite comme cela arrive parfois. En effet si les calculs permettent de connaître avec précision l'emplacement des planètes et des gros corps célestes à un instant donné, c'est une autre histoire pour les autres corps plus petits non observables à distance. Cela fait partie des risques du voyage spatial, que les humains ont depuis longtemps accepté de courir, la survie de l'espèce était à ce prix.

Vous êtes heureux d'apercevoir la nouvelle colonie de votre cockpit, même si ce n'est encore qu'un lointain disque se dessinant sur celui beaucoup plus gros et lumineux de son étoile Alphard. C'est la première fois que vous vous y rendez et vous appréciez toujours ces moments où vous posez les pieds sur les conquêtes de l'homme et découvrez de nouveaux paysages, parfois déroutants, toujours grisants. Les gigantesques steppes de sable orangé balayées par des vents constants de Dallol ou les deux soleils éclairant le ciel de Gaïa resteront toujours gravés dans votre mémoire.

Davidov, votre technicien de communication vous sort alors de votre rêverie pour vous faire part d'un signal de détresse en provenance d'un vaisseau de voyageurs à proximité. Vous dites à Camacho de se diriger vers celui-ci et une fois suffisamment proche, vous observez le vaisseau dériver dans l'espace. Il s'agit du *Yaroslavl*, vaisseau de construction russe pourtant réputé pour sa fiabilité et destiné au transport des colons en direction des plus lointaines planètes. Aucune lumière ne filtre de ses nombreux hublots et ses réacteurs sont à l'arrêt. Le

message de détresse est un signal automatique répété en boucle et vous regardez Davidov s'énerver sur sa radio, incapable d'établir la communication avec le vaisseau de ses compatriotes. Le transporteur est encore trop éloigné de Nouvelle Australie pour que les colons déjà présents sur place aient pu capter le signal de détresse.

Mais qu'a-t-il bien pu arriver au *Yaroslavl*? C'est à vous, capitaine du *Rushmore* qu'il incombe de le découvrir en vous rendant au [1](#).

14h30 GMT jour 242 An 2223. Vous voilà paré à aborder dans le sas d'arrimage, simplement équipé d'un projecteur et d'un phaseur au cas où vous auriez à faire à des pirates de l'espace, qui pullulent près des colonies les plus éloignées de la Terre. Les nouveaux eldorados n'ont pas attiré que des entrepreneurs et des colons malheureusement. Camacho vous accompagne car c'est la seule habilitée à piloter un vaisseau de cette catégorie et elle est diplômée en électronique de la prestigieuse université de Bogota ce qui pourrait se révéler utile. Matheson vous accompagne également, c'est l'officier responsable de la sécurité sur le *Rushmore* et il est rompu aux affrontements contre les pirates en plus de posséder lui aussi quelques notions d'électronique. Le *Rushmore* est un cargo fonctionnant avec un équipage restreint et les quelques hommes restés à bord pourront le manœuvrer si le besoin s'en faisait sentir. Un grand claquement vous fait sursauter, signe que les deux vaisseaux sont maintenant étroitement liés. Les traits de Camacho et Matheson sont tendus et vous regretteriez presque d'être passé à proximité du *Yaroslavl* et d'avoir ainsi détecté leur signal de détresse. Cependant, ne pas secourir un vaisseau en détresse pourrait vous valoir un passage devant le tribunal spatial si d'aventure cela venait à se savoir. Quelques instants plus tard, Davidov vous contacte pour vous informer que les niveaux d'oxygène sont normaux à l'intérieur du vaisseau mais que les batteries de secours ont été activées, ce qui signifie qu'il va falloir rétablir la lumière manuellement. Vous actionnez la commande d'ouverture du sas et vous pénétrez dans le *Yaroslavl*. Vous balayez tout autour de vous à l'aide de vos projecteurs. Vous vous trouvez dans une pièce longue avec une porte qui se découpe dans le mur d'en face. Deux rangées de bancs sont disposées le long des murs et de nombreuses combinaisons sont accrochées aux patères. L'endroit est désert et vous regardez vos deux compagnons afin de sonder s'ils ressentent eux aussi le sentiment d'oppression qui vous a assailli dès que vous avez mis les pieds sur le vaisseau. Il semble que vous ne soyez pas le seul dans ce cas et pour détendre un peu l'atmosphère vous prenez l'initiative de traverser la pièce en direction de la porte opposée. Vous débouchez alors dans un couloir qui se poursuit tout droit et deux autres corridors plus petits partent sur votre droite et votre gauche. La priorité est de rétablir le courant et de trouver des membres d'équipage qui pourraient vous en apprendre plus sur la situation. Vous vous mettez d'accord avec Camacho et Matheson pour vous séparer afin d'explorer le plus vite possible cet endroit, peu désireux de vous éterniser ici. Camacho emprunte le corridor sur votre gauche, Matheson celui sur votre droite tandis que vous poursuivez tout droit. Rendez-vous au [2](#).

2

Vos pas résonnent dans le couloir lorsqu'ils touchent le sol métallique, aucun autre bruit ne vous parvenant. Le malaise qui vous étreint depuis votre arrivée ne vous a pas lâché et il n'a fait que s'accroître maintenant que vous êtes seul. A l'aide de votre projecteur vous repérez deux portes métalliques fermées l'une en face de l'autre. Vous vous arrêtez un moment à leur hauteur pour écouter mais vous n'entendez rien. L'ouverture et la fermeture des portes font partie des fonctions du vaisseau assurées par les batteries de secours et vous pouvez donc choisir de les ouvrir si le cœur vous en dit. Allez-vous ouvrir la porte sur votre gauche (rendez-vous au [49](#)) ou celle sur votre droite (rendez-vous au [20](#))? A moins que vous ne préfériez continuer le long du couloir (rendez-vous au [14](#)).

Le capitaine Sokolov est un homme dégarni dont les traits tirés trahissent son angoisse. La tension de sa voix lorsqu'il prend la parole ne fait que confirmer cette impression :

«Une navette de l'espèce extraterrestre, que nous avons nommée les Siphonneurs, s'est arrimée à mon vaisseau. L'armement du Yaroslavl s'est révélé totalement inefficace contre cet étrange appareil. Plusieurs de ces monstres ont débarqué et se sont rapidement répandus dans les couloirs puis leur navette est repartie comme elle était venue. Les Siphonneurs ont alors attaqué sans sommation les membres de mon équipage. Ils ne possèdent pas d'armes mais ils se servent de leur horrible trompe avec laquelle ils aspirent toute substance vitale de leurs proies, ne laissant qu'une enveloppe corporelle desséchée. Le pire étant qu'ils ne se contentent pas de les vider, mais la douleur est telle pour la victime que l'âme semble s'en détacher avant qu'il ne soit trop tard et maintenant des fantômes errent dans les couloirs du vaisseau. Ils ne semblent pas dangereux mais sont tellement tourmentés qu'ils terrorisent les derniers survivants. Ces derniers ont d'ailleurs organisé une résistance désespérée et nous venons enfin de trouver leur point faible. Seul le feu semble pouvoir les tuer. Malheureusement nos dernières défenses sont tombées et nous n'en avons sûrement plus pour très longtemps, c'est pourquoi je laisse cet enregistrement, témoignage de la découverte de cette espèce hostile afin de pouvoir les vaincre. Méfiez-vous de leur navette qui pourrait bien revenir chercher les leurs ou même amener des renforts s'ils repèrent de nouvelles proies. Ces horreurs sont aussi intelligentes que dangereuses. Je n'ose imaginer ce qui se passerait s'ils venaient à attaquer Nouvelle Australie avant que la Terre ne soit prévenue. Puisse l'humanité affronter ce nouveau défi.»

Vous refermez l'ordinateur et restez quelques secondes à réfléchir sur ces révélations, à la fois inquiet des conséquences d'une telle découverte et soulagé d'avoir enfin une explication à ce qu'il s'est passé ici (vous gagnez 1 point de *Résistance Mentale* et notez le code *Bêta*). Vous retournez dans le couloir des officiers pour faire un nouveau choix, bien déterminé à nettoyer ce vaisseau de la menace qui vous a enlevé Camacho et Matheson, rendez-vous au [24](#).

La porte de la salle de commandement dévoile une scène cauchemardesque. Des corps vidés de leur substance sont étalés sur les ordinateurs de bord ou dans leurs sièges au milieu d'une pagaille sans nom. Le message de secours que vous avez capté du *Rushmore* passe en boucle sur l'un des écrans tandis que le cockpit laisse apparaître le vide de l'espace, juste clairsemé de lointaines étoiles. Les écrans de surveillance ne laissent voir que des scènes de désolation. Un bruit de succion vous parvient sur votre droite, vous tournez la tête et vous voyez enfin l'un des responsables de cette extermination. Une créature humanoïde immonde à la peau verdâtre et d'aspect spongieuse. Le pire étant sa tête, en forme de poire avec deux grands yeux noirs et profonds, une énorme trompe en guise de bouche se balance dans une oscillation obsédante. À la couleur de sa peau vous reconnaissez les tas de l'étrange matière spongieuse qui gisaient au sol à certains endroits du vaisseau. Les passagers du *Yaroslavl* ont résisté vaillamment mais n'ont pas réussi à tuer tous leurs assaillants. La bête s'approche de vous en produisant un bruit écoeurant à chaque fois que ses pieds flasques se détachent du sol et vous voyez alors plusieurs silhouettes translucides aux yeux implorants qui apparaissent derrière elle. Parmi elles se trouvent Camacho et Matheson, profondément désespérés et les traits déformés par la peur, peut-être celle de vous voir subir le même sort qu'eux (vous perdez 3 points de *Résistance Mentale*). Si cette perte fait basculer votre score de *Résistance Mentale* à 0 ou moins, rendez-vous immédiatement au [8](#). Sinon, si vous avez noté le code *Gamma*, rendez-vous au [50](#), dans

le cas contraire, rendez-vous au [40](#).

5

Le panneau métallique découvre une grande pièce dont votre projecteur peine à illuminer tous les recoins. De là où vous êtes, vous supposez qu'il s'agit d'une infirmerie. Les lieux ont été en partie saccagés, des couchettes sont renversées et du matériel médical est répandu au sol. Vous entrez dans l'infirmerie à la recherche de Médecins, qui risqueraient de vous être bien utiles dans un avenir proche. Vous éclairez le sol puis ouvrez quelques placards sans grand succès et au moment où vous commencez à vous décourager, vous repérez dans un coin de la pièce un tas de vêtements. Vous vous en approchez et vous découvrez qu'il s'agit de trois cadavres à la peau frippée et d'une pâleur extrême. Leurs corps ne semblent plus contenir aucune substance et vous frissonnez devant cette scène d'horreur. Vous arrivez tout de même à vous concentrer suffisamment pour déterminer qu'il s'agissait d'infirmières et vous fouillez précautionneusement les poches de leurs blouses. Vous mettez enfin la main sur un précieux Médic (une petite boîte métallique pour remettre un blessé ou un malade sur pied en moins de temps qu'il n'en faut pour l'ouvrir). Vous vous apprêtez à faire demi-tour afin de ressortir lorsque les portes des placards que vous aviez ouverts précédemment se mettent à claquer brusquement. Vous braquez votre projecteur en direction de ceux-ci et vous vous retrouvez face aux trois infirmières que vous venez de fouiller. Plus exactement ce qui semble être leurs fantômes, trois silhouettes évanescentes qui se mettent à geindre piteusement en vous observant de leurs yeux larmoyants, leurs bouches déformées comme si elles ressentaient une intense douleur (vous perdez 1 point de *Résistance Mentale*). Vous vous précipitez dans le couloir et refermez la porte derrière vous, les doigts encore crispés sur le précieux Médic (ajoutez-le à votre équipement). Vous êtes soulagé de voir que les fantômes ne vous suivent pas et vous réfléchissez à ce que vous allez faire ensuite.

Allez-vous ouvrir la porte d'en face si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [19](#)) ou continuer dans le couloir (rendez-vous au [48](#))?

6

Le couloir prend fin brusquement pour laisser la place à une grande porte au-dessus de laquelle est inscrit «Passerelle» tandis que deux corridors partent de chaque côté. Celui de gauche mène à l'armurerie et celui de droite aux chambres des officiers, d'après les panneaux que vous repérez sans problème maintenant que la lumière est revenue. Votre expédition touche au but, vous allez bientôt savoir si le vaisseau est bien sécurisé grâce aux écrans de surveillance de la passerelle de commandement, peut-être pourrez-vous même repérer d'éventuels survivants. Vous n'avez qu'une hâte, réussir à rassembler les éléments qui vous permettront de pouvoir faire votre rapport aux autorités de Nouvelle Australie afin de quitter cet endroit maudit et enterrer dignement la dépouille de Camacho. Où allez-vous mener vos recherches?

Vers les chambres des officiers, rendez-vous au [24](#)?

Vers l'armurerie, rendez-vous au [39](#)?

Vers la passerelle, rendez-vous au [4](#)?

7

Vous avez beau réfléchir, vous ne voyez pas comment cet homme pourrait rejoindre le *Rushmore* dans son état. Vous n'avez pas les connaissances médicales pour le soigner malheureusement, tout ce que vous pouvez faire pour lui est de le porter dans une chambre voisine où vous lui dites de s'enfermer ici le temps que vous sécurisiez le vaisseau car vous avez compromis sa cachette en forçant sa porte (Vous gagnez 1 point de *Résistance Mentale* pour avoir obtenu des éclaircissements sur la situation de la part d'un membre d'équipage). Après qu'il vous ait souhaité bonne chance en refermant la porte derrière vous, vous reprenez votre avancée dans le sombre couloir. Rendez-vous au [13](#).

8

Votre résistance a des limites, la vision du Siphonneur a eu raison de vos dernières barrières mentales. Vous vous appuyez contre un mur et vous laissez glisser à terre, gagné par le désespoir, tétanisé par la peur, incapable de vous relever. Votre cœur bat la chamade, des gouttes de sueur coulent sur vos tempes tandis que vous fixez la créature sans expression s'approcher de vous et s'arrêter à quelques pas. Son immonde trompe s'allonge démesurément jusqu'à votre crâne. Incapable de réagir, vous ressentez alors une vive douleur lorsque votre boîte crânienne est perforée et que le monstre aspire votre force vitale. C'est comme si tout votre être se déchirait puis c'est le néant...

Vous rouvrez les yeux et la créature est toujours là mais cette fois vous êtes derrière elle. Il semble qu'elle soit en train d'aspirer une autre victime étendue contre un mur. De là où vous êtes vous ne voyez que ses jambes et ses bras ballants sur le sol. Vous faites quelques pas de côté pour avoir un autre regard sur la scène et vous réalisez que la victime en question, c'est vous... Enfin plutôt votre enveloppe corporelle car maintenant vous êtes un fantôme tout comme les membres d'équipage du *Yaroslavl* et les malheureux membres du *Rushmore* qui vous ont accompagné dans cette expédition funeste. Vous vous éloignez de votre cadavre et errez dans les couloirs et enfin vous finissez par la retrouver. Camacho... ou tout du moins sa forme spectrale, tout ce qu'il en reste, comme vous, occupée à regarder par un hublot le *Rushmore*, éclairé par la lumière éclatante d'Alphard, s'éloigner vers Nouvelle Australie. Les membres d'équipage restants étant sans doute partis prévenir les autorités et quérir une mission de secours, bien trop tard en ce qui vous concerne malheureusement. Au moins vous pouvez vous consoler de pouvoir passer l'éternité au côté de votre bien aimée dans votre sarcophage de métal.

9

Vous déployez fébrilement le schéma et manquez de le faire tomber puis vous regardez les boutons et interrupteurs face à vous. Après quelques tâtonnements, vous êtes presque aveuglé par la lumière qui inonde alors la salle des machines. Il était temps car les spectres étaient tout proches et vous pouviez ressentir leur aura glaciale se rapprocher. Vous éteignez votre projecteur et remontez dans le couloir principal d'où vous veniez à l'origine pour vous éloigner le plus possible de ce funeste endroit tout en vous faisant la promesse de revenir chercher la dépouille de Camacho lorsque vous quitterez cet endroit maudit. Rendez-vous au [34](#).

10

Le couloir bifurque sur la gauche au bout de quelques mètres et peu de temps après vous vous trouvez en présence d'une porte dans le mur de gauche. Vous vous arrêtez pour écouter derrière le panneau et vous entendez un vrombissement régulier. Aucune inscription ne figure sur le panneau pour vous indiquer ce que peut contenir cette pièce. Allez-vous ouvrir cette porte (rendez-vous au [18](#)) ou continuer dans le couloir (rendez-vous au [27](#))?

11

La pièce est petite et éclairée par une faible lumière aux teintes rougeâtres. Nulle trace de cadavre ici et vous pouvez ainsi prendre le temps d'inspecter l'armurerie. Plusieurs armes sont disposées dans des armoires vitrées et vous remarquez que nombre d'entre elles ont disparu. À priori elles ont dû être distribuées en catastrophe aux passagers afin d'organiser un semblant de résistance. Vous parcourez des yeux les étagères à moitié vides en vous demandant ce qui pourrait vous être plus utile que votre phaseur. Avez-vous noté le code *Bêta*? Si oui rendez-vous au [41](#). Sinon, rendez-vous au [45](#).

12

Le panneau révèle une cuisine de bonne taille où plusieurs allées circulent entre les fourneaux et des rangées de plan de travail sur lesquels sont répandus quelques ingrédients pourrissants et des ustensiles. Vous arpentez la cuisine et repérez deux nouveaux cadavres, des corps fripés en costume blanc de cuisiniers. Vous les enjambez sans y prêter plus d'attention ayant déjà eu votre lot d'horreurs depuis que vous avez mis les pieds sur le *Yaroslavl*. En fouillant dans les placards, vous trouvez des rations encore comestibles. Allez-vous prendre le temps de vous restaurer au risque de voir apparaître les fantômes des cuisiniers? Rendez-vous au [44](#). À moins que vous ne préfériez continuer dans le couloir (rendez-vous au [6](#)) ou explorer la cantine si ce n'est pas déjà fait (rendez-vous au [17](#))?

13

Vous passez devant plusieurs portes donnant sûrement sur des chambres individuelles. Vous ne vous attardez pas car vous n'avez pas le temps de les fouiller toutes, d'autant que vous êtes peu désireux de croiser d'autres spectres ou pire encore. Quelques instants plus tard, vous arrivez à hauteur d'un petit couloir partant sur votre gauche avec une inscription au mur. Vous l'éclaircissez et il est inscrit «Salle des machines». Vous délaissez le couloir principal et prenez cette direction, certain de pouvoir y trouver le moyen de remettre l'électricité dans l'ensemble du vaisseau, voire même d'y retrouver votre compagne. Quelques mètres plus loin, vous débouchez sur une plate-forme métallique surplombant une grande pièce remplie de réacteurs et autres machines dont vous ignorez la fonction. L'endroit est plongé dans un profond silence et seules quelques lumières vertes de secours viennent atténuer la pénombre ambiante. Vous descendez un escalier afin de partir en quête du tableau électrique. Vous repérez par endroits de nouveaux cadavres dont les corps peinent à remplir leurs tenues de mécaniciens. Vous trouvez un plan de la salle des machines et vous parvenez finalement à

repérer le tableau électrique. Vous prenez l'allée qui est censée vous y conduire lorsque vous butez sur un nouveau corps. Vous vous apprêtez à l'enjamber pour continuer jusqu'au tableau qui n'est plus qu'à quelques mètres, quand le faisceau de votre projecteur balaye les vêtements qui ne vous sont que trop familiers. Vous reconnaissez là la tenue de pilote orangée de Camacho avec l'insigne du *Rushmore* sur l'épaule. Ses longs cheveux noirs sont maintenant entièrement blancs et sont répandus sur son dos. Vous retournez le corps, en surmontant votre réticence lorsque votre main empoigne son épaule désormais flottante dans sa combinaison, et vous voyez alors son visage autrefois si gracieux, maintenant parcheminé et dont les yeux blanc laiteux sont encore ouverts (vous perdez 3 points de *Résistance Mentale*). Le coup est rude et vous restez prostré à genoux à côté de sa dépouille, incapable de la moindre réaction, lorsque vous entendez des sanglots et des geignements venant de derrière vous. Des formes translucides apparaissent alors et vous vous remettez debout et courez jusqu'au tableau électrique. Vous y parvenez enfin et vous marquez un temps d'arrêt devant la complexité des commandes. Si seulement Camacho ou Matheson étaient là pour vous aider! Possédez-vous le schéma du tableau électrique? Si oui rendez-vous au [9](#). Sinon, rendez-vous au [37](#).

14

14h45 GMT jour 242 An 2223. Vos pas résonnent dans le couloir métallique et vous vous arrêtez à un embranchement. Vous en profitez pour contacter Camacho et Matheson par radio pour juger de leur progression.

Camacho : «RAS pour le moment, pas encore trouvé les générateurs principaux ni rencontré âme qui vive. Cet endroit me donne la chair de poule!»

Matheson : «Pas trouvé les générateurs mais j'ai trouvé plusieurs cadavres desséchés comme si tout ce que contenait leur corps avait été aspiré.»

Vous leur conseillez de rester sur leurs gardes et de tenir leurs phaseurs prêts à faire feu. Ce qui s'est passé sur ce vaisseau est de plus en plus mystérieux, plus de lumière, aucun signe de vie et maintenant des cadavres desséchés... Aucune arme connue n'est capable de produire ce genre de dégâts. Peut-être un groupe de pirates bénéficiant de soutiens aisés ont-ils développé de nouvelles technologies? Certaines compagnies privées sont prêtes à tout pour tirer le plus rapidement possible les meilleurs profits de ce réservoir inépuisable qui s'offre à l'humanité. Après quelques secondes de réflexion, vous observez les différentes directions qui s'offrent à vous. Vous pouvez :

Prendre un couloir sur votre droite, rendez-vous au [10](#).

Emprunter un couloir sur votre gauche qui oblique vers la droite quelques mètres plus loin, rendez-vous au [21](#).

Ou continuer tout droit, rendez-vous au [28](#).

15

Vous pénétrez dans la pièce où se trouvent une dizaine de couchettes superposées contre le mur du fond. Vous apercevez quelques formes humaines étendues et recouvertes de

couvertures vertes sur certaines d'entre elles lorsque vous les balayez de votre faisceau lumineux. Plus près de la porte où vous vous trouvez, sont disposés quelques casiers et des bureaux. Vous êtes sans doute dans un dortoir de membres du personnel du *Yaroslavl*. Ceux-ci semblent plongés dans un profond sommeil (ou pire?) car ils n'ont pas réagi à votre entrée dans le dortoir. Allez-vous vous approcher des couchettes (rendez-vous au [25](#)), examiner les bureaux et casiers (rendez-vous au [30](#)), ressortir pour ouvrir la porte du mur de gauche un peu plus loin (rendez-vous au [32](#)) ou pour continuer plus avant dans le couloir (rendez-vous au [31](#))?

16

Vous ouvrez la petite boîte métallique et injectez une dose de sérum de reconstruction dans la cuisse du garde. Cela ne va pas résoudre le problème de son entorse mais il va être en mesure de marcher à peu près normalement sans ressentir de douleur pendant quelques heures. Le visage du garde s'éclaire et il pousse un soupir de soulagement. Il se met sur ses pieds et après vous avoir remercié, vous lui dites de se rendre au sas d'arrimage afin de monter à bord du *Rushmore*. Vous gagnez 2 points de *Résistance mentale* pour avoir eu une explication de la situation par le garde et avoir réussi à secourir un membre d'équipage. Vous prévenez Davidov par radio de son arrivée prochaine et en profitez pour lui toucher deux mots sur ce que vous savez. Votre officier de communication semble interloqué et après un moment de silence il vous informe qu'aucun vaisseau inconnu ne s'est approché du *Rushmore* et du *Yaroslavl* depuis votre départ. Vous lui ordonnez également de prendre le large en direction de Nouvelle Australie pour prévenir les autorités locales s'il ne parvenait plus à avoir de vos nouvelles et de ne surtout pas risquer la vie d'un autre membre de l'équipage pour venir vous chercher. Vous ressortez ensuite dans le couloir et reprenez votre avancée après avoir regardé le garde disparaître dans l'obscurité pesante du *Yaroslavl*. Rendez-vous au [13](#).

17

Le grand panneau monte dans un chuintement métallique révélant une grande salle où se trouvent quatre rangées d'une dizaine de tables chacune. Sur quelques unes d'entre elles, vous pouvez apercevoir des assiettes contenant de la nourriture certainement en décomposition. Un grand écran mural projette un paysage de forêt tropicale et de larges hublots s'ouvrent sur l'espace. Une odeur nauséabonde vous assaille à l'ouverture de la porte, manquant de vous faire vomir. Allez-vous la refermer et reprendre votre progression dans le couloir (rendez-vous au [6](#))? A moins que vous ne préfériez explorer les cuisines (rendez-vous au [12](#)), ou bien avancer dans le réfectoire malgré les effluves pestilentielles (rendez-vous au [29](#)).

18

La porte s'ouvre et vous comprenez rapidement l'origine du bruit. De grands congélateurs sont disposés le long des murs et sont alimentés par un groupe électrogène. A côté de celui-ci se trouvent deux jerricans d'essence vides et deux encore pleins. Le groupe électrogène semble donner des signes de faiblesse et personne n'a dû mettre d'essence depuis un moment. Notez le code *Alpha*. Les membres d'équipage ont dû essayer de sauver la nourriture dans l'éventualité où le *Yaroslavl* ne pourrait pas repartir tout de suite. Vous ouvrez les

congélateurs les uns après les autres mais ils ne contiennent que des provisions, à priori encore en bon état car les bacs sont froids. Vous repérez également de grandes armoires où sont entreposées des rations de toute sorte. Vous videz l'un des deux jerricans dans le réservoir du groupe électrogène pour éviter le gâchis, cette nourriture pouvant encore servir aux membres d'équipage lorsque vous les trouverez ou aux colons de Nouvelle Australie si vous parvenez à redémarrer le vaisseau. Vous ne voyez rien d'autre d'intéressant dans cette réserve et vous ressortez pour reprendre votre marche dans le couloir. Rendez-vous au [27](#).

19

Le panneau émet un chuintement et vous découvrez une petite pièce dans un état de désordre absolu. Des ordinateurs et toute sorte d'équipement électronique sont détruits et répandus au sol. Vous enjambez les débris et regardez de plus près le matériel informatique. Il semble que vous soyez dans le bureau du technicien des communications. Quelqu'un a mis beaucoup de soin à empêcher le personnel du *Yaroslavl* de contacter l'extérieur. Vous ne trouvez rien d'autre dans la pièce et la radio est beaucoup trop abîmée pour espérer pouvoir la réparer. Voilà pourquoi Davidov ne parvenait pas à établir le contact avec le vaisseau russe. Le signal de détresse a heureusement pu être activé de la passerelle de commandement, sans quoi vous seriez passé sans même vous rendre compte de la présence du *Yaroslavl* et le vaisseau aurait ainsi pu errer pour l'éternité dans le vide spatial. Vous décidez de ressortir et de poursuivre votre exploration. Allez-vous ouvrir la porte d'en face si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [5](#)) ou continuer dans le couloir (rendez-vous au [48](#))?

20

Le silence ambiant est troublé par le bruit que fait la porte en s'ouvrant. Vous mettez un pied dans la pièce et éclairez les environs. Il semble que vous vous trouviez dans une salle de gardes mais vous ne relevez aucune trace d'eux. Une table et des chaises en plastique sont renversées au centre de la salle et une rangée de casiers vous sépare du restant de la pièce, invisible d'où vous vous trouvez. Vous n'entendez là non plus aucun bruit et vous vous demandez ce qui a bien pu se passer ici. Allez-vous poursuivre plus avant l'exploration de la salle de gardes afin de trouver de l'équipement ou des indices pouvant vous éclairer sur la situation? Dans ce cas, rendez-vous au [43](#). Ou préférez-vous retourner dans le couloir et ouvrir la porte d'en face si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [49](#))? Vous pouvez également reprendre votre progression dans le couloir si vous ne souhaitez pas vous éterniser ici (rendez-vous au [14](#)).

21

Le couloir fait rapidement un coude vers la droite et vous vous retrouvez alors devant une grande porte métallique. Vous actionnez la commande d'ouverture et le large panneau coulisse dans le plafond dans un sifflement sec. Votre projecteur éclaire alors une vaste pièce semi-circulaire qui doit être une sorte de salle de réunion ou de projection au vu des rangées de sièges confortables disposés en arc de cercle autour d'une estrade surmontée d'un grand écran d'holovision. La découverte de la vitesse supra-luminique a grandement réduit la durée des voyages spatiaux mais venir jusqu'à Nouvelle Australie nécessite quand même trois semaines et quelques distractions sont les bienvenues pour occuper les passagers. Vous pénétrez dans la salle et descendez les marches vers l'estrade. Vous manquez de trébucher au

moment où des gémissements lugubres viennent rompre le silence ambiant dans lequel était plongé le *Yaroslavl* depuis le début de votre expédition de secours. Vous dirigez votre lumière vers les rangées de sièges et là, vous les voyez, une dizaine, peut-être plus, de corps desséchés, certains encore dans leurs sièges, d'autres par terre dans les allées. Mais ce n'est pas le pire, plusieurs formes humaines translucides errent dans la salle, celles-là même qui poussent les sinistres gémissements que vous entendez. À en juger par leurs vêtements, eux aussi translucides, il semble s'agir de voyageurs et de membres d'équipage du vaisseau. L'un d'entre eux s'approche de vous, une femme aux cheveux courts de petite taille. Vous pouvez distinguer l'écran et l'estrade à travers son corps transparent mais vous vous en désintéressez bien vite lorsque vous voyez son visage torturé et comme déformé par la douleur, ses yeux ne semblent exprimer rien d'autre qu'une indicible terreur (vous perdez 3 points de *Résistance Mentale*). Vous faites volte-face et dévalez les marches quatre à quatre en direction du couloir d'où vous venez sans même prêter attention aux autres fantômes qui s'approchent de vous. Vous vous empressez de refermer la grande porte derrière vous et courez jusqu'à l'embranchement où deux possibilités s'offrent à vous :

Poursuivre dans la direction que vous suiviez à l'origine en tournant sur votre gauche (rendez-vous au [28](#)).

Ou continuer tout droit dans le couloir prolongeant celui menant à la salle de projection (rendez-vous au [10](#)).

22

Vous découvrez une petite pièce où toute sorte d'outils est entreposée. L'agent de maintenance préposé au rangement doit être méticuleux car tout ici est disposé et étiqueté soigneusement dans des casiers sur des étagères. Il vous faut du coup un minimum de temps pour réaliser que peu de choses pourraient vous servir ici, cependant vous emportez avec vous un pied de biche au cas où vous seriez mis en situation de combat rapproché ou ayez besoin d'ouvrir une porte (ajoutez le pied de biche à votre équipement). Vous laissez le débarras derrière vous et reprenez votre marche dans le couloir en direction de l'encombrement (rendez-vous au [46](#)).

23

Vous appuyez de toute vos forces sur le pied de biche afin d'enclencher la remontée du panneau coulissant, non sans jeter un œil nerveux de temps en temps dans le couloir au cas où les spectres vous rejoindraient. Vous manquez de tomber en avant lorsque vous y parvenez enfin. Vous n'aurez pas besoin de lumière ici car l'éclat d'Alphard inonde la pièce par un hublot allongé, vous donnant l'espace d'un instant un sentiment étrange de solitude et d'égarement et il vous prend l'envie de retrouver la Terre malgré les dévastations causées par l'humanité. Vous reprenez rapidement vos esprits pour constater que vous vous trouvez dans une petite chambre individuelle, sur votre droite la commande d'ouverture de la porte a été sabotée et grésille de temps à autre. Un homme est allongé sur un lit d'une personne contre le mur de gauche, mais cette fois il ne s'agit pas d'une enveloppe charnelle vidée de toute sa consistance mais bien d'un être humain en vie! Celui-ci semble surpris de vous voir, il se redresse faiblement mais sans se lever pour autant.

«Voici deux semaines que je suis enfermé ici, je n'y croyais plus. Vous avez dû passer devant

nos barricades et comme vous avez pu le constater la bataille a mal tournée pour nous. Ces saloperies de Siphonneurs nous ont attaqués par surprise, ils se sont arrimés à notre vaisseau, ont fait débarquer plusieurs de ses monstres avant de repartir et ces derniers se sont mis à aspirer la vie de chacun de nous. Le pire étant qu'ils ne se contentent pas de nous vider, mais la douleur est telle que l'âme semble s'en détacher avant qu'il ne soit trop tard et maintenant tout un tas de fantômes errent dans les couloirs du vaisseau. Ils ne sont pas dangereux mais sacrément flippants, non? Je crois être le seul survivant et je me suis fait une grosse entorse en voulant fuir la bataille du couloir une fois qu'elle a mal tournée. Je me suis glissé jusqu'ici et j'ai fait sauter la commande d'ouverture de la porte de la chambre. Par chance il y avait quelques provisions dans les bagages des voyageurs et j'ai pu tenir le coup mais tôt ou tard j'aurais dû ressortir et je crois bien avoir entendu une de ces horreurs roder encore dans le coin. Rien ne peut tuer les Siphonneurs à part une chose... le feu! Malheureusement mon lance-flammes s'est brisé lors des affrontements. Il doit en rester un dans l'armurerie (notez le code *Bêta*) mais je ne suis plus en état de me battre et je n'ai plus aucune envie de revoir ces abominations. En tout cas il ne faut pas faire de vieux os ici car leur vaisseau ne va sûrement pas tarder à revenir chercher les leurs.»

Le garde n'est en effet pas en état de vous suivre, il est en extrême faiblesse et sa cheville est très gonflée. Possédez-vous un Médic? Si oui rendez-vous au [16](#). Sinon, rendez-vous au [7](#).

24

Vous bifurquez dans le corridor sur les murs duquel sont accrochés quelques tableaux représentant des monuments Russes et vous arrivez bientôt à une succession de portes donnant sur les chambres individuelles des officiers du vaisseau. Au bout du couloir vous repérez une porte plus imposante que les autres sur laquelle est inscrite «Capitaine». Les autres n'ont aucun signe distinctifs et en écoutant attentivement, vous entendez des cris étouffés en provenance de l'une d'elle, tandis que des gémissements s'échappent d'une autre. Laquelle allez-vous explorer?

La chambre aux cris? Rendez-vous au [33](#).

La chambre aux lamentations? Rendez-vous au [36](#).

La cabine du capitaine? Rendez-vous au [26](#).

Souvenez-vous que vous ne pourrez explorer chaque chambre qu'une seule fois.

Si vous préférez quitter ce corridor et retourner devant la porte de la passerelle pour y effectuer un nouveau choix, rendez-vous au [6](#).

25

Vous vous approchez des couchettes tout en maintenant le faisceau lumineux sur l'une d'entre elles et vous remarquez que la forme de corps sous les draps est anormalement plate. lorsque vous n'êtes plus qu'à quelques pas vous êtes frappé par ce visage parcheminé, les cheveux blanchis étalés sur l'oreiller. Le corps semble avoir été vidé de toute substance vitale et il en est de même pour les autres membres du personnel dans les autres couchettes. Ils semblent avoir été surpris dans leur sommeil, mais par quoi? Vous faites alors demi-tour pour aller fouiller le

reste de la pièce mais vous vous retrouvez alors nez à nez avec quatre hommes d'équipage diaphanes et flottant légèrement au dessus du sol. Un désespoir profond se lit dans leurs yeux et l'un d'eux tend une main transparente vers vous. Vous essayez de la saisir et vous ne faites que passer au travers, un froid intense se répand le long de votre colonne vertébrale (vous perdez 1 point de *Résistance Mentale*) et vous vous esquiviez pour retourner dans le couloir en laissant ses âmes perdues errer dans leur funeste dortoir. Vous reprenez votre progression dans le couloir, non sans jeter un œil derrière vous pour voir si vous êtes suivi par les spectres et vous passez alors à hauteur de la porte se découpant dans le mur de gauche. Allez-vous l'ouvrir (rendez-vous au [32](#)) ou presser le pas pour continuer tout droit (rendez-vous au [31](#))?

26

Vous ouvrez la porte de la cabine du capitaine et vous découvrez une pièce bien rangée comportant un lit, un bureau et une armoire. Un cadre représentant le Kremlin est accroché au-dessus du bureau et vous pouvez voir une partie du bord du disque brillant d'Alphard par le hublot. Vous ouvrez l'armoire et n'y trouvez qu'un uniforme de rechange et des vêtements. En revanche le bureau comporte un ordinateur intégré. Vous l'allumez et vous naviguez quelques secondes avant de trouver une vidéo d'un homme se présentant comme étant le capitaine Sokolov. Si vous avez le code *Bêta*, vous savez déjà tout ce qu'il y a à savoir et n'avez rien à tirer de plus de cette vidéo. Dans ce cas retournez dans le couloir des officiers pour faire un nouveau choix, rendez-vous au [24](#). Si en revanche vous n'avez pas ce code, rendez-vous au [3](#) pour écouter ce que le capitaine Sokolov a à dire.

27

Le couloir se poursuit encore quelques mètres jusqu'à ce que vous rencontriez un embranchement vers la droite. Vous l'ignorez volontairement car il devrait vous mener dans la zone de recherches de Matheson. Mieux vaut maximiser vos chances de trouver le tableau électrique ou des survivants en continuant à explorer des zones distinctes. Vous effectuez encore quelques pas et vous voyez deux portes qui se font face. Vous n'entendez aucun bruit derrière les deux portes. Voulez-vous ouvrir celle de gauche (rendez-vous au [19](#))? Celle de droite (rendez-vous au [5](#)) ou continuer dans le couloir (rendez-vous au [48](#)).

28

Vous continuez dans le couloir qui s'élargit au bout de quelques instants. Des tuyaux courent le long du plafond, destinés à alimenter l'ensemble du vaisseau en eau potable et en électricité. Vous ne tardez pas à rencontrer une porte dans le mur de droite tandis que le couloir continue de s'enfoncer toujours plus loin dans l'obscurité oppressante, mais vous parvenez à distinguer une autre porte dans le mur de gauche un peu plus loin. Allez-vous ouvrir la porte de droite (rendez-vous au [15](#)), passer devant celle-ci et ouvrir la porte de gauche (rendez-vous au [32](#)) ou les ignorer et poursuivre dans le couloir (rendez-vous au [31](#))?

Vous longez le grand écran qui diffuse maintenant de grandes dunes de sable sur fond de ciel bleu et l'odeur se fait de plus en plus forte à mesure que vous avancez. Vous observez la lueur éclatante de Alphard par le hublot qui se projette sur l'une des faces de Nouvelle Australie même si d'où vous êtes cette dernière ne paraît guère plus grande qu'une orange. Lorsque vous baissez les yeux au détour d'une rangée de tables cependant, la vision est bien moins agréable. Une quinzaine de cadavres sont en train de se décomposer. Ils ne sont pas asséchés et vidés comme ceux que vous avez pu croiser mais présentent des traces de blessures mortelles à l'arme blanche. D'ailleurs certains d'entre eux tiennent encore un couteau. Le plus choquant est la présence d'enfants parmi les victimes (vous perdez 2 points de *Résistance Mentale*). Vous pensez avoir devant vous le résultat du désespoir des derniers survivants du *Yaroslavl* qui ont préféré se donner la mort avec ce qu'ils avaient sous la main plutôt que de subir le sort horrible que leur réservaient les mystérieux agresseurs. La dernière vision qu'ils ont eue est celle de la planète qu'ils étaient censés coloniser. Vous ne tirerez rien de cette scène macabre et vous pressez le pas pour retourner la mort dans l'âme dans le couloir pour y continuer votre progression (rendez-vous au [6](#)). Vous pouvez également explorer les cuisines si ce n'est déjà fait (rendez-vous au [12](#)).

Vous fouillez le plus silencieusement possible les bureaux et casiers des membres d'équipage et au milieu des affaires personnelles allant des holomags de sport aux vêtements en passant par des barres nutritives vous finissez par trouver quelque chose qui pourrait se révéler utile. Un schéma du tableau électrique du vaisseau. Camacho arriverait sûrement à se débrouiller sans mais pour vous, voire Matheson, qui n'avez pas ses connaissances en la matière, cela pourrait grandement faciliter votre travail. Vous le glissez dans une poche de votre combinaison (ajoutez le Schéma Électrique à votre équipement) et vous détournez du bureau où vous l'avez trouvé. Vous vous retrouvez alors nez à nez avec quatre hommes d'équipage diaphanes et flottant légèrement au dessus du sol. Un désespoir profond se lit dans leurs yeux et l'un d'eux tend une main transparente vers vous. Vous essayez de la saisir et vous ne faites que passer au travers, un froid intense se répand le long de votre colonne vertébrale (vous perdez 1 point de *Résistance Mentale*) et vous vous esquiviez pour retourner dans le couloir en laissant ses âmes perdues errer dans leur funeste dortoir. Vous reprenez votre progression dans le couloir, non sans jeter un œil derrière vous pour voir si vous êtes suivi par les spectres et vous passez alors à hauteur de la porte se découpant dans le mur de gauche. Allez-vous l'ouvrir (rendez-vous au [32](#)) ou presser le pas pour continuer tout droit (rendez-vous au [31](#))?

Le couloir de trois mètres de large doit être un des principaux du vaisseau, vous ne devez pas tarder à approcher des quartiers des voyageurs et plus avant de la passerelle de commandement. Les panneaux indicateurs fixés aux murs viennent vous le confirmer et parmi ceux-ci l'inscription «Salle des machines» attire plus particulièrement votre attention. Vous êtes bien dans la bonne direction! Sur votre gauche, vous repérez une petite porte et plus loin dans le couloir, votre faisceau effleure à peine ce qui semble être un grand désordre, difficile de déterminer ce que c'est de là où vous êtes avec cette pénombre. Voulez-vous ouvrir la porte (rendez-vous au [22](#)) ou continuer en direction de l'encombrement au milieu du couloir (rendez-vous au [46](#))?

32

La porte émet des étincelles en disparaissant dans le plafond et révèle une grande salle remplie de valises et mallettes. Vous parcourez les allées prudemment en vous tenant prêt à faire feu avec votre phaseur au cas où vous tomberiez dans une embuscade mais vous ne rencontrez âme qui vive. Vous ne voyez rien qui pourrait vous être d'une quelconque utilité dans ce lieu de stockage des bagages dont les voyageurs n'avaient pas la nécessité durant leur trajet. Vous songez que ces colons auraient sans doute réfléchi à deux fois à quitter la Terre s'ils avaient su que le voyage ne se déroulerait pas comme prévu. Vous n'avez pas le temps de fouiller les affaires personnelles des passagers, quoiqu'il se soit passé ici, vous avez l'étrange pressentiment que le temps presse et vous ne voulez pas rester éloigné de Camacho trop longtemps. Vous ressortez dans le couloir et reprenez votre progression. Rendez-vous au [31](#).

33

Vous actionnez la commande d'ouverture et à peine la panneau a-t-il disparu dans le plafond qu'un homme âgé aux yeux exorbités poussant des cris et grognements de bête enragée se retourne vers vous. Sa peau est fripée et ses cheveux blancs ont du mal à recouvrir un orifice d'où s'étire un filet de sang séché. L'homme marque un temps d'arrêt et se jette alors sur vous, ses mains serrées autour de votre gorge bien plus vigoureuses que son aspect général le laissait penser. La surprise a été telle que vous n'avez même pas eu le temps de pointer votre phaseur sur lui et votre coup vient frapper le sol près de ses pieds. Tandis que vous sentez la vie vous quitter, vous réalisez que votre agresseur est sûrement un survivant qui a réussi à s'échapper avant de subir le même traitement que la plupart des cadavres desséchés que vous avez pu croiser. Une partie de sa force vitale a été absorbée en même temps que sa santé mentale mais malheureusement pas suffisamment pour empêcher ce forcené de vous tuer.

34

17h30 GMT jour 242 An 2223. Vous avancez la mort dans l'âme, dérouté par les derniers événements et la perte de Camacho. Vous tentez de nouveau de contacter Matheson mais en vain. Il a sûrement subi le même sort que votre compagne vous laissant seul face à l'inconnu. De temps en temps la lumière tressaute, signe que le générateur principal n'est pas complètement stabilisé et peut défaillir à tout moment. Des affrontements semblent avoir eu lieu également dans cette partie du vaisseau et la plupart des victimes sont des civils. Vous repérez une masse spongieuse calcinée pour une douzaine de corps humains, le combat était inégal, les voyageurs n'avaient aucune chance malgré la présence de quelques gardes à l'origine destinés à les protéger de pirates de l'espace. Vous ne pouvez vous empêcher d'avoir une pensée pour ces familles qui ont perdu la vie dans des conditions atroces au lieu de vivre l'excitation propre aux pionniers de s'installer sur une planète inconnue pour y façonner un nouveau monde. Après avoir laissé derrière vous plusieurs portes menant à des cabines de voyageurs, vous vous arrêtez lorsque vous vous trouvez à la hauteur d'un panneau sur votre gauche sur lequel est fixé un écriteau «Cuisines» et une plus grande porte sur laquelle est inscrit «Réfectoire». Allez-vous explorer les cuisines (rendez-vous au [12](#)), le réfectoire (rendez-vous au [17](#)) ou continuer dans le couloir (rendez-vous au [6](#))?

35

Vous courez vers le lit en esquivant le spectre et vous mettez les mains dans les poches de l'uniforme flottant sur la peau vide et ridée du cadavre. Vous en sortez une carte magnétique et commencez à l'examiner lorsque les plaintes du fantôme vous vrillent les tympans. Vous ressentez alors un froid intense qui vous descend le long de votre colonne vertébrale. Cette sensation se transforme vite en une douleur intolérable (vous perdez 1 point de *Résistance Mentale*) et vous êtes obligé de laisser là vos recherches et de retourner dans le couloir où vous vous adossez haletant contre la porte, une fois refermée. Ces fantômes ne semblent pas dangereux mais ils pourraient bien avoir raison de vos nerfs si ça continue! Vous vous relevez lorsque vous avez repris vos esprits et vous étudiez plus en détail la carte que vous avez récupérée. Il s'agit d'une carte d'accès visiblement et elle pourrait vous servir à un autre endroit du vaisseau, vous décidez donc de la conserver (ajoutez-la à votre équipement). Retournez au [24](#) pour faire un nouveau choix.

36

Les lamentations et gémissements augmentent à mesure que vous approchez de la porte. Lorsque vous l'ouvrez un spectre d'un homme en uniforme de navigateur se tourne vers vous et commence à s'approcher en poussant des hurlements de sa bouche translucide perpétuellement ouverte dans un rictus de douleur. Vous jetez un œil furtif dans la pièce et repérez une armoire et un lit sur lequel repose la dépouille du malheureux officier. Vous pouvez tenter de fouiller l'uniforme du cadavre (rendez-vous au [35](#)) ou l'armoire (rendez-vous au [47](#)), cependant vous devrez faire vite car vous n'avez pas envie de vous trouver trop longtemps en compagnie d'un hôte si spécial. Vous pouvez également refermer la porte et faire un nouveau choix (rendez-vous au [24](#)).

37

Vous actionnez quelques interrupteurs et tirez sur un levier mais rien à faire... Vous sentez que la température baisse brutalement autour de vous et vous vous retournez. Vous voyez alors une dizaine de silhouettes diaphanes et stationnant à une vingtaine de centimètres au-dessus du sol qui vous regardent, certaines en pleurant, d'autres la bouche ouverte déformée par la douleur. Leurs plaintes devenues assourdissantes vous vrillent le cerveau (vous perdez 2 points de *Résistance Mentale*) et vous essayez tant bien que mal de vous concentrer sur ce que vous faites. C'est alors qu'une autre lueur spectrale fait son apparition à vos côtés. Vous regardez le visage larmoyant et translucide de Camacho et vous avez bien du mal à détacher votre regard. Soudain vous prenez conscience qu'elle pointe d'un doigt transparent une commande précise sur le tableau. Vous l'essayez et comme par miracle la lumière jaillit dans la salle des machines, vous aveuglant momentanément. Lorsque votre vision s'est accoutumée à la soudaine clarté, vous constatez que les fantômes sont tous partis et que la température commence à remonter. Vous éteignez votre projecteur et remontez dans le couloir principal d'où vous veniez à l'origine pour vous éloigner le plus possible de ce funeste endroit, tout en vous faisant la promesse de revenir chercher la dépouille de Camacho lorsque vous quitterez cet endroit maudit.. Rendez-vous au [34](#).

Votre résistance a des limites, cette fois c'en est trop vous vous appuyez le dos contre un mur et vous laissez glisser à terre, gagné par le désespoir, tétanisé par la peur, incapable de vous relever. Votre cœur bat la chamade, des gouttes de sueur coulent sur vos tempes tandis que vous fixez le mur d'en face sans expression. Des bruits de pas accompagnés d'un bruit de succion vous parviennent alors. Vous vous forcez à détacher le regard du mur et vous tournez la tête vers l'origine du bruit pendant ce qui vous semble être une éternité. C'est alors que vous l'apercevez... Une créature humanoïde immonde à la peau verdâtre et d'aspect spongieuse. Le pire étant sa tête, en forme de poire avec deux grands yeux noirs et profonds, une énorme trompe en guise de bouche qui s'allonge, qui s'allonge démesurément jusqu'à votre crâne. Incapable de réagir, vous ressentez alors une vive douleur lorsque votre boîte crânienne est perforée et que le monstre aspire votre force vitale. C'est comme si tout votre être se déchirait puis c'est le néant...

Vous rouvrez les yeux et la créature est toujours là mais cette fois vous êtes derrière elle. Il semble qu'elle soit en train d'aspirer une autre victime étendue contre un mur. De là où vous êtes vous ne voyez que ses jambes et ses bras ballants sur le sol. Vous faites quelques pas de côté pour avoir un autre regard sur la scène et vous réalisez que la victime en question, c'est vous... Enfin plutôt votre enveloppe corporelle car maintenant vous êtes un fantôme tout comme les membres d'équipage du *Yaroslavl* et les malheureux membres du *Rushmore* qui vous ont accompagné dans cette expédition funeste. Le Siphonneur, car tel est son nom, a expulsé votre âme de votre enveloppe corporelle en aspirant tout ce qui pouvait le nourrir. Votre corps n'est maintenant plus qu'une enveloppe desséchée et flétrie qui flotte dans ses vêtements. Vous vous éloignez de votre cadavre et errez dans les couloirs et enfin vous finissez par la trouver. Camacho... ou tout du moins sa forme spectrale, tout ce qu'il en reste, comme vous, occupée à regarder par un hublot le *Rushmore*, éclairé par la lumière éclatante d'Alphard, s'éloigner vers Nouvelle Australie. Les membres d'équipage restants étant sans doute partis prévenir les autorités et quérir une mission de secours, bien trop tard en ce qui vous concerne malheureusement. Au moins vous pouvez vous consoler de pouvoir passer l'éternité au côté de votre bien aimée dans votre sarcophage de métal.

Vous suivez le petit corridor jusqu'à vous trouver devant la porte de l'armurerie. Deux nouveaux cadavres en combinaison de garde gisent contre les murs de chaque côté de l'entrée. Vous enjambez leurs corps vides et appuyez sur la commande d'ouverture. Celle-ci n'est pas comme celles que vous avez pu utiliser sur le *Yaroslavl* jusque là et elle refuse de fonctionner. Elle semble requérir une carte d'accès, peut-être en avez-vous trouvé une au cours de votre exploration? Si oui vous la plaquez contre l'écran de reconnaissance et le panneau s'ouvre rapidement (rendez-vous au [11](#)). Si vous possédez un pied de biche, vous réussissez au prix d'efforts épuisants à forcer l'ouverture et vous vous rendez au [11](#). Sinon vous devez faire demi-tour au [6](#) et effectuer un nouveau choix.

Vous déchargez votre phaseur sur le Siphonneur tandis que sa trompe s'avance vers vous. Celui-ci marque un temps d'arrêt. L'espace d'un instant vous comprenez ce qu'il ressent, de la peur, et vous réalisez avec horreur que d'autres êtres doués d'intelligence parcourent l'espace

et que l'humanité va bientôt devoir relever des défis bien plus grands que celui de trouver des colonies où s'établir. Vous vous demandez même si ce n'est pas elle qui a enclenché le signal de détresse une fois son œuvre de destruction accomplie afin d'attirer d'autres proies. Malheureusement votre phaseur n'a aucun effet sur lui, la décharge laser semblant être absorbée par sa peau gélatineuse. Vous lancez votre arme sur la créature et vous mettez à détalier à toutes jambes en direction de votre vaisseau. En sortant de la pièce vous voyez, horrifié, la forme spectrale de Camacho en pleurs. Vous vous en voulez de l'abandonner là mais votre survie en dépend. Votre course vous semble durer une éternité et vous arrivez enfin exténué au sas d'arrimage de votre navette. Vous amorcez fébrilement les commandes d'ouverture pendant que vous entendez les pas lourds de la créature dans le couloir derrière vous. Vous refermez la porte du sas juste à temps pour voir la forme hideuse du Siphonneur se dessiner sur le hublot... et derrière lui les silhouettes translucides de Camacho et Matheson coincées sur le *Yaroslavl*, horrifiés de devoir rester sur ce sarcophage de métal avec cette créature.

19h30 GMT jour 242 An 2223. De retour aux commandes du *Rushmore*, vous vous installez le cœur lourd au poste de pilotage pour reprendre le chemin de Nouvelle Australie. Vous vous sentez vidé et vous êtes dévoré par le remord d'avoir laissé Camacho et Matheson derrière vous même si vous ne pouviez plus rien pour eux. Vous chassez tant bien que mal ces sombres pensées car vous allez avoir la lourde tâche d'annoncer à l'humanité que de sombres dangers se cachent dans ce vaste univers...

Félicitations, vous avez réussi à survivre à l'exploration du *Yaroslavl*, cependant vous n'avez pas trouvé la meilleure fin possible, libre à vous de retenter votre chance pour la trouver!

41

Vous savez que seul le feu peut détruire les Siphonneurs et vous trouvez rapidement un lance-flammes posé contre le mur du fond. Malheureusement, son réservoir est vide. Avez-vous noté le code *Alpha*? Si oui rendez-vous au [42](#). Sinon, vous laissez l'arme inutilisable dans l'armurerie et vous poursuivez vos recherches jusqu'à ce que vous trouviez un phaseur plus puissant que le vôtre, ce qui arrive rapidement car l'industrie militaire Russe est l'une des meilleures sur Terre. Vous procédez à l'échange, non sans l'avoir essayé d'abord sur une paroi du mur de l'armurerie. Le trou béant et fumant laissé par l'impact du laser finit de vous convaincre de l'emporter. Ajoutez le phaseur amélioré à votre équipement. Vous ressortez et retournez devant la porte de la passerelle pour faire un nouveau choix. Rendez-vous au [6](#).

42

Vous vous souvenez avoir vu des jerricans d'essence au cours de votre exploration et vous retournez en chercher un sachant que c'est certainement le seul moyen de vaincre les Siphonneurs qui se cachent peut-être encore sur le *Yaroslavl*. Vous courez le long des couloirs désolés, passant parfois devant les cadavres de l'équipage ou quelques masses spongieuses, vestiges de Siphonneurs, sans même vous arrêter. Le jerrican est toujours là où vous l'aviez laissé et vous faites rapidement le trajet en sens inverse. Pendant votre course vous croisez quelques formes spectrales auxquelles vous ne prêtez même plus attention, vous savez maintenant que ce ne sont pas elles qui représentent le danger mais ce sont bel et bien les victimes. Il est possible que tous les Siphonneurs aient péri ou que leur navette soit venue chercher les survivants faute de nouvelle proie mais vous devez vous en assurer et pour cela

mieux vaut être bien préparé à un éventuel affrontement. Vous arrivez à bout de souffle à l'armurerie et versez une partie du contenu du jerrican dans le réservoir du lance-flammes. Vous faites un test et un jet de flammes vient frapper le mur du couloir que vous visiez, dégageant une intense chaleur. La sueur perle sur votre front tandis que vous vous dirigez vers la porte de la passerelle afin de vous assurer que cette partie du vaisseau est sécurisée. Notez le code *Gamma* et rendez-vous au [4](#).

43

Vous avancez prudemment en regardant où vous mettez les pieds dans ce capharnaüm ambiant. Vous contournez les casiers pour essayer de les ouvrir et lorsque le faisceau de votre projecteur balaye le sol, votre cœur manque de s'arrêter (vous perdez 1 point de *Résistance Mentale*). Votre cerveau met d'abord un certain temps à analyser ce qui se présente à vous. Deux tas de vêtements sont disposés au sol, puis vous réalisez que des corps sont présents dans ces vêtements, ou plutôt des enveloppes corporelles vides et desséchées comme si quelqu'un (quelque chose?) avait aspiré tout ce qui se trouvait à l'intérieur. Vous surmontez votre répulsion et vous tâchez les cadavres fripés du bout de votre phaseur, pas de doute il s'agissait de gardes du *Yaroslavl* mais comment ont-ils pu finir dans cet état? Vous l'ignorez. Vous remarquez également que leurs cheveux sont aussi blancs que ceux de personnes âgées. Vous ouvrez les casiers tout en jetant un œil de temps en temps à l'encadrement de la porte craignant une mauvaise rencontre. Vous ne découvrez rien d'intéressant et vous ressortez de cette salle morbide pour revenir dans le couloir désert et silencieux, plus inquiet que jamais sur ce qui vous attend ici. Vous prenez un instant pour prévenir Camacho et Matheson qui, de leur côté n'ont rien vu de semblable. Vous pouvez ensuite ouvrir la porte d'en face si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [49](#)) ou vous pouvez également reprendre votre progression dans le couloir (rendez-vous au [14](#)).

44

Vous videz un sachet de rations que vous faites gonfler et chauffer dans un four et vous avalez votre repas de fortune non sans jeter un œil de temps en temps à la porte d'entrée et aux deux cadavres. Par chance les fantômes des cuisiniers ne viennent pas vous importuner et pour la première fois depuis votre arrivée sur le *Yaroslavl*, vous savourez un instant de repos d'autant que vous n'êtes plus dans la pénombre et le climat oppressant du vaisseau semble se dissiper l'espace de quelques instants (vous récupérez 1 point de *Résistance Mentale*). Vous laissez votre assiette vide sur un plan de travail et regagnez le couloir, dans lequel vous allez poursuivre votre route (rendez-vous au [6](#)) ou explorer la cantine en face si ce n'est déjà fait (rendez-vous au [17](#)).

45

Vos yeux s'arrêtent sur un phaseur d'un modèle plus évolué que le vôtre. Vous l'observez sous toutes les coutures et vous avez une fois de plus la confirmation de la qualité de l'industrie militaire Russe. Vous procédez à l'échange, non sans l'avoir essayé d'abord sur une paroi du mur de l'armurerie. Le trou béant et fumant laissé par l'impact du laser finit de vous convaincre de l'emporter. Ajoutez le phaseur amélioré à votre équipement. Vous ressortez ne pensant pas trouver quelque chose de mieux ici et retournez devant la porte de la passerelle pour faire un

nouveau choix. Rendez-vous au [6](#).

46

16h GMT jour 242 An 2223. Votre projecteur éclaire une scène de désolation la plus totale, à la fois terrifiante et étrange. A vos pieds se trouvent plusieurs tas de matière spongieuse verte en partie calcinée, des cendres s'envolent lorsque vous passez à proximité. Ces choses sont entassées devant une barricade de fortune érigée en travers du passage. Des tables, des chaises, des matelas sont empilés pour, semble-t-il, empêcher ce que constituait la matière verte de passer. Apparemment le stratagème a échoué car la barricade est effondrée en un point. Vous vous faufilez par cette brèche et ce qui vous attend derrière est encore pire. Une quinzaine de corps desséchés sont recroquevillés sur les barricades et le sol, des armes diverses telles que des phaseurs ou des pieux sont dispersées autour d'eux. Vous trouvez même un lance-flammes mais il est hors d'usage. Parmi les cadavres vous notez la présence de deux gardes mais la majorité est composée de simples voyageurs. Le mystérieux agresseur de ce vaisseau a requis la résistance de l'ensemble des passagers. Vous lancez alors un appel radio à Matheson et Camacho pour leur faire part de votre découverte et pour vérifier s'ils vont bien.

Camacho : «J'ai trouvé un plan du vaisseau, je suis en route pour la salle des machines dans laquelle se trouve le tableau électrique. J'ai rencontré de nombreux corps étrangement vidés sur ma route et même des... fantômes. Ce vaisseau me fiche la chair de poule, vivement qu'on mette les voiles!»

Vous ne parvenez pas à établir le contact avec Matheson, vous essayez plusieurs fois mais rien à faire, vous espérez qu'il ne lui soit pas arrivé la même chose qu'à tous les passagers du *Yaroslavl* que vous avez pu croiser jusque là. Vous ressentez alors un frisson dans le dos, vous tournez la tête et vous distinguez des silhouettes translucides émerger des débris de la barricade. Elles semblent vouloir fuir quelque chose et se dirigent dans votre direction (vous perdez 1 point de *Résistance Mentale*). Vous vous mettez à courir dans le couloir jusqu'à ce que vous ne puissiez plus les voir ni entendre leurs faibles lamentations. Vous arrivez à la hauteur d'une porte dans le mur de droite. Vous actionnez la commande d'ouverture mais elle ne veut rien savoir. Avez-vous un pied de biche pour en forcer l'accès et, si oui, voulez-vous le faire (rendez-vous au [23](#))? Sinon vous continuez tout droit en croisant de temps en temps un corps vidé de toute substance (rendez-vous au [13](#)).

47

Vous vous précipitez vers l'armoire et l'ouvrez sans ménagement. Vous ne voyez rien d'autre que des vêtements et n'avez le temps que de fouiller les poches d'un uniforme sans succès avant que les plaintes du fantôme ne vous vrillent les tympans. Vous ressentez alors un froid intense qui vous descend le long de l'échine. Cette sensation se transforme vite en une douleur intolérable (vous perdez 1 point de *Résistance Mentale*) et vous êtes obligé de laisser là vos recherches et de retourner dans le couloir où vous vous adossez haletant contre la porte, une fois refermée. Ces fantômes ne semblent pas dangereux mais ils pourraient bien avoir raison de vos nerfs si ça continue! Vous vous relevez lorsque vous avez repris vos esprits et vous devez faire un nouveau choix, rendez-vous au [24](#).

Vous éclairez les monotones parois du couloir et vous vous prenez à regretter l'environnement familier du *Rushmore*, vous laissant aller à penser à ce que les quelques membres d'équipage restés à bord peuvent bien faire à cet instant. Vous espérez que votre cuistot McIlroy ne s'est pas encore endormi une bouteille de scotch à la main pendant que le repas du soir finit de se consumer sur les thermoplaques. Le couloir fait un coude vers la gauche et vous croisez deux mètres plus loin une porte sur votre droite. Vous essayez de l'ouvrir mais la commande ne répond pas. Vous finissez par abandonner et reprenez votre marche solitaire. Votre projecteur éclaire alors une masse informe au sol, un mélange de matière spongieuse verte et de cendres, comme si quelque chose avait fondu sur place tout en se consumant. Vous vous demandez de quoi il peut bien s'agir et n'ayant pas de scientifique à bord du *Rushmore*, vous ne pouvez que poursuivre votre route en notant mentalement de signaler cette découverte aux autorités de Nouvelle Australie quand vous y aurez atterri. Le corridor que vous suivez fini par rejoindre un autre bien plus large qui va de gauche à droite et vous bifurquez dans cette dernière direction (rendez-vous au [31](#)).

La panneau coulissant de la porte disparaît dans le plafond sans difficulté et vous inondez la pièce de lumière. Vous êtes devant une sorte de débarras où toute sorte de matériel d'entretien est entreposé. Vous pénétrez dans la pièce et vous voyez de nombreuses bouteilles de produits de nettoyage, des ampoules, des outils et même des jerricans d'essence, sans doute pour alimenter les groupes électrogènes en cas de défaillance de la batterie de secours. Il semble que les occupants du vaisseau n'en soient pas encore arrivés à cette extrémité heureusement. Notez le code *Alpha*. Vous ressortez du débarras en mémorisant l'emplacement de cette pièce au cas où Camacho aurait besoin de quelque chose pour remettre en marche le *Yaroslavl*. Maintenant si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez ouvrir la porte en face de vous (rendez-vous au [20](#)) ou reprendre votre progression dans le couloir (rendez-vous au [14](#)).

Vous prenez le lance-flammes et le dirigez vers le Siphonneur. Sa trompe cesse soudain de s'étendre vers vous et la créature se fige comme pétrifiée par la peur, visiblement bien consciente de ce qui l'attend. L'espace d'un instant vous comprenez ce qu'elle ressent et réalisez avec horreur que d'autres êtres doués d'intelligence parcourent l'espace et que l'humanité va bientôt devoir relever des défis bien plus grands que celui de trouver des colonies où s'établir. Vous vous demandez même si ce n'est pas elle qui a enclenché le signal de détresse une fois son œuvre de destruction accomplie afin d'attirer d'autres proies.

Vous chassez ces pensées et actionnez l'engin qui crache un large jet de flammes en direction du Siphonneur. Celui-ci pousse un hurlement à vous glacer le sang, le genre de bruit que vous n'avez jamais entendu auparavant et qui hantera vos nuits jusqu'à la mort. Le corps caoutchouteux prend feu instantanément et les hurlements cessent rapidement. Il ne reste bientôt plus qu'une masse informe et calcinée au sol, son corps s'étant littéralement décomposé sous l'effet de la chaleur pour ne plus rien avoir en commun avec sa forme d'origine.

Vous laissez tomber votre arme sur le sol métallique du *Yaroslavl* et vous agenouillez la tête dans les mains. Les heures que vous venez de passer vous ont éprouvé et vous ne pouvez vous empêcher de penser aux membres de votre équipage qui ne reverront pas vivants le *Rushmore*. C'est alors que la forme spectrale de Camacho se matérialise devant vous. Son air triste est toujours présent mais vous pouvez maintenant voir comme une lueur rassurante dans son regard. Peut-être le soulagement de vous savoir sain et sauf ou le fait d'avoir tué son meurtrier a-t-il libéré son âme, vous ne le saurez jamais cependant car elle disparaît de nouveau. Vous vous décidez à retourner au sas d'arrimage de votre navette et vous ne croisez cette fois aucun fantôme sur votre parcours, l'atmosphère pesante qui régnait sur les lieux semble s'être dissipée.

19h30 GMT jour 242 An 2223. De retour aux commandes du *Rushmore* après avoir fait rapatrier les cadavres de votre équipage à bord de votre vaisseau, vous vous installez le cœur lourd au poste de pilotage pour reprendre le chemin de Nouvelle Australie. Vous êtes anéanti par la perte de Matheson et plus particulièrement de votre compagne mais vous avez l'intime conviction d'avoir fait ce qu'il fallait pour eux. Vous chassez tant bien que mal ces pensées et vous concentrez sur ce qui vous attend : vous allez avoir la lourde tâche d'annoncer à l'humanité que de sombres dangers se cachent dans ce vaste univers...

Félicitations, vous avez réussi à survivre à l'exploration du *Yaroslavl* en trouvant la meilleure fin possible, essayez donc de retenter l'aventure en démarrant avec un total de départ de *Résistance Mentale* de 7 cette fois!