

Une aventure dont VOUS êtes le héros

MORGUE NIVEAU 1



Morgue niveau -1 :

Auteur : Undred

Préface :

Mon second AVH écrit sur TEM la Firme, et c'est avec un grand plaisir et une certaine fierté que je vous présente cette œuvre. J'espère que vous prendrez plaisir à la lire malgré les nombreuses fautes qui peuvent y trainer.



INVENTAIRE

ARME

NOTE & DOCUMENT

Vous vous réveillez, sur le dos. Les ténèbres obscurcissent votre vision, tandis qu'une douleur vrille votre nuque, vous faisant grogner. Vous frissonnez et commencez à essayer de vous lever mais votre tête heurte le plafond, trop bas, vous faisant prendre conscience de votre prison exiguë et de votre scaphandre qui vous colle à la peau. Vous tâtonnez aux alentours. Vos mains ne rencontrent que les parois d'acier de ce qui ressemble à un cercueil... ou quelque chose comme ça... Vous consultez la température via votre scaphandre: il fait -40 degrés et l'air est très très froids... Vous commencez à gigoter : l'inaction n'a jamais été votre tasse de thé. Vous collez de grands coups de pied à la paroi qui vous enferme et vous entendez le grincement de la porte en bas qui s'ouvre. Vous vous extirpez pour regarder dehors. Les ténèbres sont partout. Vous ne voyez rien... Vous commencez à bouger, votre main heurte quelque chose de froid, dur et... humain... Vous tâtez pour savoir ce que c'est, c'est petit, semble être composé de quatre choses plus petits et ça ressemble à une main, mais froide et congelée. Soudain, une voix dans votre casque résonne :

Activation du Mécanisme de Gestion de Survie et des Énergies, programme MGSE opérationnel.

Une interface défile devant votre visière, tandis que vous sentez votre boîtier MOTHER vous faire une prise de sang :

Scaphandre niveau 30 Version 5.
État du scaphandre : 100 % OK
État du patient : Non-conforme
État énergétique : 15 %
État des réserves d'oxygènes : 95 %
Activation du boîtier de contrôle de la tenue de survie : ON
Activation du boîtier MOTHER : ON
Injection des somnifères : OFF
Injection d'adrénaline de combat : OFF
Injection d'analgésique : ON

Problèmes rencontrés :
Batterie presque vide.
Réserve de médicaments vide.

Solution :

Bougez pour activer le dynamo.
Renouvelez le stock de médicaments.

Mise à jour :
État du patient : OK

Vous examinez votre scaphandre :
Il a deux boîtiers, un sur chaque bras, un du côté gauche et un du côté droit.

Les différentes couleurs sont :

Vert : OK.

Vert foncé : Éraflures

Vert pâle : Éraflures et peinture écaillée.

Jaune : dégâts légers.

Jaune légèrement orangé : pièces endommagés.

orange : pièce vital manquante

Rouge : dégâts lourds, danger, étanchéité compromise.

Rouge foncé : arrivé d'air touchée

Gris : casque, interface visuelle et indications compromis

Noir : scaphandre détruit OU scaphandre non-activé.

Plusieurs items peuvent le réparer. (Pochette scratchy, morceau de ferraille et rustine).

Le second, via le boitier MOTHER, fixé sur le bras gauche, calculera différent paramètre la force du Terraformer, s'il est blessé, affaibli, en forme ou non.

Vert : état biologique excellent.

Vert foncé : quelques contusions

Vert pâle : égratignures.

Jaune : quelques hématomes et bosses.

Jaune légèrement orangé : douleur permanente mais supportable.

orange : plaie légère à profonde, soin conseillé.

Rouge : plaie ouverte et douleurs intenses.

Rouge foncé : perte de sang importante, soin à appliquer de toute urgence ou Stase d'urgence.

Gris : stase médicale conseillée, état critique.

Noir : mort du sujet ou scaphandre non-activé.

Mais les indicateurs sont divisés en 3 degrés :

Vert lumineux, Jaune, Rouge

Eux-mêmes divisé en sous-degré :

Vert foncé et **vert pâle**, **jaune légèrement**, **orangé**, **orange**, **rouge foncé** et gris, puis noir.

Il y a différentes façon de se soigner :

Fiole régénérante : ramène le total de santé au maximum.

Bandage : utilisable au cas où l'indicateur est rouge. Permet de ramener au niveau jaune.

Spray de désinfection : permet de monter d'un palier, passant du rouge à l'orange, ou de l'orange au jaune légèrement orangé.

Nourriture : permet de monter de deux paliers, mais ne permet pas de changer de couleur principale.

Repos : permet de changer de couleur.

Il existe aussi différents moyens de réparer le scaphandre :

Pochette scratch : permet d'améliorer l'état du scaphandre et de changer de couleur, passer du rouge au jaune, par exemple.

Morceaux de ferraille : permet de réparer moyennement le scaphandre, ne marche pas si le scaphandre est au niveau vert pâle.

Rustine : permet de réparer un sous-niveau de scaphandre.

Santé Mentale.

Léger sentiment de malaise.

Angoisse.

Sentiment de malaise intense.

Doute.

État paranoïaque.

État paranoïaque aiguë.

Bruit imaginaire.

Hallucination visuelle.

Schizophrénie.

Démence.

Moyen de se calmer :

Enregistrer un journal Audio.

Se reposer.

S'injecter de sainte-médication.

Prier les Grands Anciens.

Rendez-vous au 1.

1

Vous examinez les alentours, vous êtes dans une morgue gigantesque, immense. Sur le tiroir réfrigérant à côté de vous, il y a un cadavre. Les

cheveux long, noir, un visage blanc, des lèvres minces, des perles de givres luisent faiblement. Un drap blanc le recouvre jusqu'à la gorge. Vous regardez autour de vous. Les murs et les casiers de la pièce se perdent dans le noir, de chaque côté. Vous regardez le plafond, haut de plus de quatre mètres. Des néons se trouvaient un peu partout, poussiéreux.

Vous pouvez explorer les limites de la pièce, trouvé un interrupteur et savoir ce que vous faites là, rendez-vous au 25.

Vous pouvez aussi examinez le corps, rendez-vous au 29.

2

Vous vous rapprochez des Stases médicales, ce sont des engins massifs, qui sont décorés avec un goût étrange, des crânes se trouvent aux sommets et aux pieds, les vitres s'ouvrent indépendamment, les appareils médicaux gèrent les personnes à l'intérieur...

Mais dans ceux-là, des tâches brunâtres de sang décorent l'intérieur de manière horrible, vous voyez des bouts de chair putréfiés collés à l'intérieur. Cela vous donne envie de vomir, mais vous vous retenez. Vous avez vu pire, une fois, dans le bunker d'un terraformer, après qu'il y ait agressé et manqué de tuer votre petite amie. Vous l'avez traqué, mais cette espèce d'ordure a disparu, comme un cauchemar... Vous vous tournez et examinez l'autre caisson. À l'intérieur, quelque chose bouge, vous voyez deux bras sortir d'une flaque de sang et essayer de vous étrangler !

Que faites-vous ?

Vous débattre ? Rendez-vous alors au 9. Attendre ? Rendez-vous au 5

3

Vous vous approchez du boîtier, c'est un boîtier en acier plutôt simple, le couvercle à été retiré et vous pouvez voir un levier au milieu. Il est marqué : Électricité, ne pas toucher. Avec le panneau haute-tension juste à côté. L'intérieur, comme le reste du complexe, est recouvert d'une couche épaisse de poussière.

Sans réfléchir, vous prenez le levier dans vos mains et commencez à essayer de le remonter. Il est grippé et vous avez du mal à le manœuvrer. Vous commencez à pousser des deux mains et

finalement, le levier couine, grince, mais obtempère. Un grand grincement retentit , les néons clignotent et s'allument finalement, apportant la lumière dans les ténèbres. Vous regardez le couloir, long d'au moins cent mètres, il y a un sas à chaque extrémité . Plus trois autres, dans le mur de gauche. Sur le sol, des flèches sont dessinées à l'encre jaune. Si vous souhaitez explorer le sas qui est marqué : Salle de contrôle, rendez-vous au 12. Si vous souhaitez marcher jusqu'à le sas Salle de stase, rendez-vous au 24. Si vous désirez marcher jusqu'à la salle qui est marquée : Pharmacie, rendez-vous au 34. Mais si vous voulez aller jusqu'au sas le plus éloigné, rendez-vous au 17.

4

Vous ouvrez le premier casier, le plus proche, un corps se trouve à l'intérieur. Vous refermez le casier. Vous en ouvrez un autre. Un autre corps et rien d'intéressant. Vous le refermez et ouvrez un autre. Rien d'intéressant non plus. Vous continuez pendant dix minutes, jusqu'à ce que vous tombiez sur un cadavre un peu particulier, dans le sens où, contrairement aux autres, aucun drap ne le recouvre. Il est vêtu d'une blouse blanche et tient dans ses mains raidies par le froid un petit dossier. Vous le prenez et refermez le casier. Vous fourrez comme vous pouvez les papiers dans vos poches. Notez : Journal froissé dans votre inventaire.

Que souhaitez-vous faire ? Fouiller le cadavre au 29 ? Examiner le digicode au 18 ou essayer d'enfoncer la porte au 16 ?

5

Vous ne réagissez pas, malgré la demande de votre corps de reculer pour esquiver les bras ensanglantés qui se tendent vers votre gorge, dans le but de vous étrangler ! Vous calmez votre respiration et soudain... Les bras disparaissent, comme s'ils n'avaient jamais existé. Vous lâchez un soupir et vous vous redressez, le cœur battant la chamade. Votre esprit doit être chamboulé pour croire que deux bras peuvent surgir d'une flaque de sang... Que souhaitez-vous faire ?

Examiner la table ? Rendez-vous au 32. Partir et choisir une autre destination ? Allez au 20.

6

Vous examinez les étagères, faites en acier. Certaines présentent des

traces de rouille, d'autres, des traces de coups, comme si quelqu'un s'était défoulé dessus. Vous prenez une boîte et regardez à l'intérieur. Vide. Vous la balancez au sol et en saisissez une autre, vide également. Vous la jetez en jurant, puis vous en prenez une autre et l'ouvrez : dans un sachet stérilisé et hermétique, un bandage se trouve à l'intérieur. Souhaitez-vous le prendre ? Si oui, notez-le sur votre fiche. Vous fouillez quelques caisses, mais vous ne trouvez pas grand-chose d'intéressant...

Souhaitez-vous explorer la pile de caisses répandue sur le sol ? Si oui, rendez-vous au 14. À moins que vous ne souhaitiez partir, rendez-vous alors au 20 pour faire un nouveau choix de destination.

7

Vous posez un genou à terre et vous commencez à examiner la trace au sol. Après quelques secondes, vous en déduisez que c'est du sang, du vieux sang. Il y en a assez pour que, s'il s'agit d'une seule personne, elle soit morte d'une hémorragie. S'il s'agit de plusieurs... eh bien, ils n'ont pas pu aller loin, mais vu la couche de poussière, la coagulation et la cristallisation, la personne aurait eu largement le temps de panser ses blessures. À moins que ces blessures n'aient entraîné la mort. Que souhaitez-vous faire ? Examiner la porte ? rendez-vous alors au 8. Si vous souhaitez examiner le sas à côté, rendez-vous au 31. Si vous souhaitez utiliser le boîtier, rendez-vous au 3.

8

Vous avancez vers la porte. Elle est grande, assez grande pour qu'un véhicule type Betrayal rentre sans problème, des coups d'une grande puissance ont gondolés certaines parties et vous remarquez qu'une partie du blindage semble avoir fondu. Au sol, quelque chose est barbouillé sous la couche de poussière et gelé. Voulez-vous examiner le SAS au 30 ? Ou examiner le sol au 7 ?

9

Vous attrapez les deux bras, les tordez et mettez un grand coup... dans le vide... vous vous battez tout seul. Tout ceci n'est qu'une hallucination. Vous perdez un niveau de Santé mental. Vous secouez la tête et vous vous relevez, l'esprit un peu inquiet, vous faites mine d'essayer d'oublier cette histoire...

Que souhaitez-vous faire ? Aller vers la table ? Rendez-vous alors au 32. Ou sortir d'ici ? Rendez-vous alors au 20.

10

Vous éclairez le digicode, l'affichage ne montre rien, il n'y a pas de courant et vous doutez que le matériel, vétuste, fonctionne encore après une si longue inactivité. Vous tapez un chiffre au hasard, mais le digicode ne réagit même pas. Que voulez-vous faire ?

Examiner la porte et la plaque d'acier au 35 ?

Examiner la pièce derrière vous au 26 ?

Ou encore, explorer l'autre côté au 11.

11

Vous marchez vers la droite, vos pas soulèvent de petits nuages de poussière et votre respiration semble déranger les lieux, vous sentez un profond malaise vous étreindre. Vous marchez encore quelques pas, quand l'une des flèches au sol vous indique que vous pouvez tourner. Vous regardez dans la direction qu'elle indique et vous voyez marqué :

« Infirmerie » . Vous regardez vers la droite et vous remarquez un boîtier imposant qui dépasse du mur.

Que souhaitez-vous faire ? Continuer jusqu'au bout du couloir ?
Marcher jusqu'au SAS ? Ou aller voir le boîtier électrique ?

Si vous souhaitez aller jusqu'au bout du couloir, vous devrez continuer jusqu'au 20. Si vous souhaitez marcher jusqu'au SAS, rendez-vous au 22. Si vous souhaitez examiner le boîtier, rendez-vous au 3.

12

Vous appuyez sur le bouton d'ouverture, le SAS gémit, grince et s'ouvre en chuintant, vous entrez à l'intérieur, les lumières du couloir sont indigo, c'est étrange, car la plupart des lumières, à part celle des salles de stases et de repos sont de couleur blanche. Vous marchez jusqu'au sas, vous appuyez sur le bouton d'ouverture. La porte résiste et une voix retentit dans les haut-parleurs disposés dans chaque coin :

« Décontamination.»

Un gaz commence à remplir la pièce. Votre scaphandre vous indique que vous êtes environné d'oxyde d'éthylène et que sans votre scaphandre, vous seriez en train de suffoquer. La température monte doucement... Finalement, le gaz est aspiré et une voix dit :

« Décontamination terminée. »

Vous rentrez dans une salle de contrôle, sur le sol, il est marqué : Kiosque 1. La salle de contrôle est une pièce de quinze mètres carrés, il y a un gros pupitre de contrôle, avec plusieurs écrans, plusieurs claviers et un gros siège en cuir rouge. Étrangement, cette pièce semble épargnée par la couche de poussière. Vous regardez juste à côté, il y a une table qui a été reconverti en couchette de fortune. Une couverture de survie recouvrait la table, attendant qu'une personne s'enroule dedans pour dormir... et sur le côté droit, un casier en acier se trouve là, le sigle du projet TEM est peinturé dessus.

Que souhaitez vous faire ?

Utilisé la console, rendez-vous au 28. Examiné la couchette improvisée, rendez-vous alors au 36. Ou ouvrir le casier et regardait si quelque chose d'intéressant se trouve à l'intérieur au 15.

13

Vous approchez la main de la plaque d'acier. Un crépitement commence à monter au centre des runes, une main rouge apparait, vous sentez l'énergie s'accumuler. Poussé part la curiosité, vous touchez la plaque. Une décharge d'énergie vous traverse et vous projette au sol avec fracas ! Tout l'air a été chassé de vos poumons. Vous vous relevez et vous vous approchez de nouveau.

Souhaitez-vous essayer de briser la barrière ? Rendez-vous au 21. Si vous souhaitez examiner plutôt le digicode, rendez-vous au 10. Si vous souhaitez examiner la pièce derrière, rendez-vous au 26 mais si vous souhaitez examiner l'autre côté, rendez-vous au 11.

14

Vous vous approchez des caisses en acier, certaines ont vu leur contenu répandu sur le sol et givré. D'autres caisses sont toujours scellées. Vous écartez quelques caisses en acier marquées, soit du

caducée médical, soit de la croix rouge, jusqu'à ce que votre main touche quelque chose de différent. Vous écartez la caisse qui encombre votre vue et vous voyez avec stupeur une botte de terraformation dépasser des caisses. Vous finissez de déblayer pour examiner votre macabre découverte. C'est un scaphandre noir, son épaulière gauche est blanche, ce qui détonne avec le reste, une croix rouge est gravée dessus. Vous en déduisez que c'est un infirmier ou un pratiquant de la médecine. Vous examinez son torse, c'est un homme, apparemment, car le scaphandre respecte la morphologie masculine. Ses jambières ont l'air normal. Mais vous regardez ses bouteilles, elles sont endommagées et tordues. Vous regardez le casque, un morceau de visière manque, tout s'explique, pensez-vous, la personne a dû prendre un mauvais coup dans la figure, lui arrachant un morceau de visière, blessée, elle s'est réfugiée ici, et a commencé à chercher de quoi panser la plaie...

Vous prenez sa tête et la tournez, les os à l'intérieur craquent, vous êtes un peu mal à l'aise d'entendre des os craquer aussi facilement, vous qui êtes habitué au combat, pas à la médecine ni aux sciences mortuaires. Vous regardez derrière sa tête, une fissure est présente, visiblement, la tête a subi un choc violent, ce qui l'a tué. Pris d'une inspiration subite, vous prenez son poignet et vous l'examinez quelques secondes, l'ordinateur a pris un mauvais coup, mais avec de la chance, la puce est encore bonne. Vous trouvez la puce après quelques tâtonnements et la mettez dans votre ordinateur. Vous regardez les images défiler :

Terraformer Id Steve :

Dernière activité : 25 ans et 6 mois.

Relevé médical : Décédé.

Poste : Aide-infirmier

Age : 50 ans et 6 mois

Dernier dommage reçu :

Choc à l'arcade sourcilière. Solutionné par : Analgésique léger. Diode passant au **vert foncé**.

Traumatisme crânien dû à une chute. Solutionné par : Analgésique léger. Diode passant au **vert pâle**.

Contusion au corps due à de multiples chocs. Solutionné par : Manque de médicament. Diode passant au **jaune**.

Rupture de la colonne vertébrale au niveau des vertèbres T3 à T4.

Solutionné par : Morphine. Diode passant au **gris**.

Asphyxie : Sujet mort. Diode passant au **noir**.

Relevé technique du scaphandre :
Scaphandre niveau d'évolution 17, spécificité : Infirmier.
État : Hors-service.
Add-on : Non.
Réserve d'oxygène : 0 %
Réserve batterie : 0 %
Réserve médicament : OFF

Dommages reçus :
Choc à la visière, morceau arraché, diode passant au **rouge**.
Brèche dans le casque, diode passant au **gris**.
Compression des bouteilles d'oxygène, diode passant au noir.

Vous retirez la puce et vous regarder le terraformer. Vous examinez ses poches, mais vous n'en tirez pas grand-chose d'intéressant, un morceau de fiole cassée se trouve dans ses mains. Vous cherchez l'étiquette, mais ne la trouvez pas. Vous lâchez le morceau de verre, vous vous relevez et réfléchissez à ce que vous souhaitez faire :

Voulez-vous, si ce n'est pas déjà fait, explorer les étagères au 6 ?
Sinon, vous pouvez sortir d'ici et aller au 20 pour choisir une autre destination.

15

Vous ouvrez le casier en grand et regardez à l'intérieur. Sur des tiges en acier, suspendu, se trouve un sac en cuir, qui vous facilitera la vie dans votre exploration. Vous ouvrez la grande poche et à l'intérieur, vous trouvez une ration goût saumon norme spatiale, vous regardez le sachet, c'est un sachet en papier isolant avec le sigle TEM dessus, un tube en sort, il est bouché par un petit embout. Pour le manger, vous devez glisser le tube dans l'embout du scaphandre et aspirer. Vous pouvez l'absorber ou le garder pour plus tard. Vous trouvez aussi une vilaine dague et une batterie pour scaphandre compatible avec votre modèle.

Vous la prenez et l'examinez : C'est une dague fort simple, un manche d'acier avec une lame pointue pour planter entre les côtes. Cette arme fera perdre deux niveaux de santé à chaque coup.

Vous retirez vos bouteilles en retenant votre souffle, vous retirez la batterie, l'affichage de votre visière s'éteint d'un coup, vos vérins s'immobilisent, vous mettez une nouvelle batterie. Tout l'affichage revient et vous souriez, vous êtes fin prêt à affronter les pires horreurs

qui règnent dans les ténèbres.

Que souhaitez-vous faire ? Examiner la couchette ? Rendez-vous au 36. Examiner la console au 28 ? Ou choisir une autre destination ? Rendez-vous alors au 20.

16

Vous examinez la porte d'acier, c'est une lourde porte, très lourde même, une peinture verdâtre du pire effet la recouvre. Vous l'examinez avec soin. La poignée de la porte est absente, vous n'êtes pas sûr de savoir pourquoi une porte blindée aussi lourde garde des corps. Est-ce pour empêcher les personnes d'entrer ? Ou d'en sortir ? Vous prenez une grande respiration et vous vous préparez à donner un coup d'épaule. Vous reculez et chargez. Votre épaule heurte la surface métallique avec fracas, vous frappez la porte à plusieurs reprises, mais le seul effet, est une intense douleur qui vous fait grogner.

Soudain, votre regard est attiré par votre bracelet gauche : Une des diodes vient de s'éteindre. Vous venez de perdre un sous-niveau de santé.

Vous analysez la situation :
Votre épaule vous fait mal, la porte n'a pas bougé et votre situation n'avance pas.

Que voulez faire ?

Si vous souhaitez examiner le digicode, rendez-vous au 18. Si vous souhaitez revenir en arrière et examiner le corps, rendez-vous au 29. Si vous souhaitez examiner les casiers, rendez-vous au 4.

17

Vous continuez sur quelques mètres, jusqu'à arriver à un grand sas , un sas énorme, dont la partie central est recouverte par une plaque d'acier, plutôt mince, soudée sur la porte, mais, en elle-même, elle n'a aucune caractéristique particulière, hormis que l'acier paraît étrangement bleu, ce n'est nullement de l'acier venu des météorites, mais un alliage qui a subi un traitement spécial. Vos connaissances dans l'art de La Forge sont trop peu avancées pour l'identifier, vous n'avez que récemment dépassé le niveau du Bloc précieux. Vous regardez attentivement la plaque. D'étranges signes sont gravés dessus. Sur le côté, un digicode est recouvert d'une couche de

poussière.

Voulez-vous examiner le digicode ? Rendez-vous au 10. Voulez-vous examiner le sas et la plaque de métal ? Si oui, rendez-vous au 35.

18

Vous vous approchez du digicode, il a l'écran cassé, mais à côté, une fente permet de mettre une TEM-card, avez-vous en votre possession la TEM-card ? Si oui, rendez-vous au 23, sinon, choisissez une autre action. Vous pouvez ouvrir le boîtier et examiner les fils, rendez-vous au 37. Vous pouvez examiner l'interrupteur à côté, au 33, mais vous pouvez essayer de défoncer la porte, rendez-vous alors au 16. Vous pouvez examiner le corps au 29. Vous pouvez aussi regarder les casiers au 4.

19

Vous marchez jusqu'au bout du corridor rempli d'ombre, devant vous, un SAS pneumatique. Vous examinez les alentours, un panneau au-dessus indique :

« Morgue niveau 2».

Vous regardez au sol et une flèche montre le mur gauche. Vous regardez dans cette direction, un sas se trouve là-bas...

Souhaitez-vous examiner le sas marqué Morgue niveau 2 au 8 ?
Souhaitez-vous explorer l'autre sas, marqué Entrepôt au-dessus ?
Rendez-vous alors au 31.

20

Vous sortez de la salle où vous fouillez. Que souhaitez-vous faire ?
Souhaitez-vous explorer la Salle de stase au 24 ?
Souhaitez-vous marcher jusqu'à la Pharmacie, pour y trouver des soins, rendez-vous alors au 34. Si vous souhaitez explorer la pièce qui est appelée Salle de contrôle, rendez-vous au 12.
Si vous souhaitez explorer l'autre côté du couloir, rendez-vous au 35.

Mais si vous avez ouvert la porte de la morgue niveau 2, vous pouvez commencer à explorer les niveaux inférieurs, rendez-vous alors au 38.

21

Vous vous approchez de nouveau, la glyphe se charge encore et commence à crépiter d'énergie. Vous mettez un grand coup de poing

et une décharge d'énergie encore plus puissante vous traverse ! Vous tombez à la renverse et sur votre bracelet, une diode de santé vient de s'éteindre. Vous vous relevez en grognant, toujours secoué par le choc. Vous êtes bien décidé à ne plus toucher à la glyphe tant que vous n'aurez pas de moyen de la désactiver. Que souhaitez-vous faire ? Examiner le digicode au 10 ? Examiner la pièce derrière vous au 26 ? Ou aller explorer l'autre côté au 11 ?

22

Vous vous approchez du SAS marqué au-dessus : Salle de stase. Vous remarquez que des traces de sang se trouvent sur le bouton d'ouverture : anciennes, elles sont recouvertes de poussière. Vous appuyez sur le bouton d'ouverture mais le SAS ne réagit pas, faute de courant. Il vous faudra le rétablir si vous voulez pénétrer dans la pièce.

Vous frappez de votre poing la porte d'acier. Votre coup résonne encore quelques secondes dans le couloir. Que souhaitez vous faire ? Vous intéresser au boîtier derrière-vous ? Rendez-vous au 3. Si vous souhaitez explorer le fond du corridor, rendez-vous au 8.

23

Vous sortez la TEM-card et la passez dans la fente. La machine bip, puis la porte frémit et s'ouvre toute seule. Vous jetez un coup d'œil dans le couloir, plongé dans les ténèbres. Vous lâchez un soupir, consultez votre ordinateur de bord qui vous indique que la température descend. Vous franchissez la porte, votre lampe éclaire le corridor. Faiblement, vous frémissez d'avance, les ombres sont opaques, presque gluantes. Vous avancez encore de quelques pas. Sur le sol, une imposante flèche jaune est dessinée, recouverte quasiment totalement par la poussière. Vous regardez les murs, des murs en béton armé réglementaire, comme tout bunker, comme partout...

Vous pouvez aller à gauche, rendez-vous au 27. Si vous souhaitez aller vers la droite, rendez-vous au 11

24

Vous vous approchez du bouton d'ouverture et appuyez dessus. Le sas gémit mais s'ouvre en grinçant. Vous vous engagez à l'intérieur. L'éclairage s'allume à votre passage, puis au bout de cinq mètres de marche, il n'y a que ténèbres. Les néons du bas, voyez-vous, sont

cassés, quelqu'un les a brisés, une dizaine de mètres plus loin, il y a une pièce, le couloir fait un coude. Vous marchez doucement, prêt à frapper, quelque chose dans l'air vous donne envie de vous battre. Vous commencez à examiner la pièce : les murs de béton donnent un air sinistre à l'endroit, les deux stases médicales trônent au milieu. Vous regardez à travers le verre tâché de sang, vous jureriez voir des morceaux de chair collés à l'intérieur, ainsi que de grandes flaques. Derrière les deux stases, se trouve une table.

Que souhaitez-vous faire ? Explorer les deux caissons au 2 ? Ou aller vérifier s'il y a quelque chose d'utile sur la table au 32 ?

25

Vous avancez dans le noir, vos pas soulèvent de petits nuages de poussière et vos lampes grésillent faiblement, éclairant les deux tables de l'endroit. Vos mains effleurent les tables et reviennent couvertes de poussière. Vous atteignez finalement le bout de la salle. Devant vous, une porte, immense, d'une peinture verdâtre. Vous tâtonnez pour faire le tour... La pièce doit faire 30 pas de long et 60 de large. Il y a des centaines, sinon, des milliers de casiers ici. Chaque casier fait 1 mètre de haut et de large et il y en a sur 7 rangées. Les dernières étagères sont si hautes, qu'il vous faudrait une échelle pour les atteindre. Vous revenez à la porte et l'examinez :

Une épaisse porte blindée, très lourde, avec sur le côté, un digicode et un interrupteur. Voulez-vous appuyer sur l'interrupteur ? Si oui, rendez-vous au 33. Si vous souhaitez examiner le digicode, rendez-vous au 18. Si vous souhaitez revenir en arrière et examiner le corps, rendez-vous au 29. Si vous désirez essayer de défoncer la porte, rendez-vous au 16. Si vous souhaitez examiner les casiers, rendez-vous au 4.

26

Vous vous approchez du sas et vous appuyez sur le bouton d'ouverture. Rien, la porte ne s'ouvre pas, vous l'examinez, elle est épaisse et vous voyez inscrit dessus, d'une peinture blanche écaillée qui tombe en miette à la moindre secousse :

« Salle de contrôle N°1 »

Sûrement y-a-t-il des choses intéressantes dedans, mais vous ne pouvez pas l'ouvrir, car le courant est coupé. Vous mettez un grand coup de pied dedans, le couloir résonne du coup que vous avez mis.

Vous lâchez un juron. Et vous regardez autour de vous.

Qu'allez-vous faire ? Essayer de continuer dans les ténèbres ? Marchez jusqu'au 17. Si vous souhaitez marcher de l'autre côté, rendez-vous au 11.

27

Vous marchez vers la gauche. En longeant le mur, vos lampes torches défient l'obscurité. Pour combien de temps, vous l'ignorez, mais vous espérez trouver un moyen de recharger l'énergie de votre scaphandre... Même si c'est temporaire. Vous suivez les tuyaux qui court le long du mur, votre lampe éclaire une autre flèche qui pointe le mur opposé. Vous levez la tête et vous remarquez un SAS.

Souhaitez-vous continuer votre chemin ? Ou souhaitez-vous examiner le SAS ? Si continuer vous semble être la meilleure solution, rendez-vous au 17. Ou si l'examen du SAS vous intéresse plus, rendez-vous au 26.

28

Vous vous asseyez sur le siège, la console bipe, de la poussière s'est accumulée entre les touches. Vous regardez la console. Un clavier face à plusieurs écrans. La plupart, lorsque vous les allumez, ne montre que de la neige opaque. Vous en déduisez, en retirant la couche de poussière, que le moniteur gauche est réservé aux Camdrones qui se trouvent dans les étages inférieurs. Vous tapotez sur le clavier pour regarder les caméras. Deux montrent une image dans les ténèbres, une montre votre dos. Vous vous retournez et vous apercevez une Camdrone fixée au plafond. Vous changez de caméra et vous apercevez... votre cœur se serre. Vous voyez une pente de béton ensablée. Vous pensez que cette Camdrone est à l'extérieur.

Vous vous penchez sur le deuxième écran, vous appuyez sur une touche et un nom apparaît à l'écran :

TEM Projet
Bunker 191552118.
Bienvenue.

Vous naviguez dans le menu. Ce pupitre permet de contrôler les portes à ce niveau. Vous appuyez sur le bouton d'ouverture des portes d'entrée. Vous entendez des bips, tandis que le sas tente de s'ouvrir.

Mais d'un coup, un message d'erreur apparaît sur l'ordinateur :

Opération impossible.

Autorisation accréditation niveau 5 requise.

Vous restez une minute interdit. Vous frappez la console de rage et vous tapez à nouveau, après quelque errements, vous finissez par accéder à un dossier intéressant. Apparemment, la base a été verrouillée il y a 25 ans de cela, suite à un accident. Le responsable de la sécurité Jakob Dinkelmann, l'Adepté en chef Edhitha Sindhu et l'Alchimiste en chef, Alexei Adamovitch ont verrouillé les portes et seules leurs clés peuvent mettre fin à la quarantaine. En bref, vous avez l'impression de vivre un mauvais moment d'un très mauvais scénario de film d'horreur... chercher des clés dans un complexe obscur, scellé... et malsain... une vraie partie de plaisir pensez-vous.

Vous regardez le dernier terminal. Une série de boutons et de molettes permettaient de contrôler quelque chose. Vous appuyez sur une touche et le même logo apparaît, sauf que là, l'écran indique la température de la salle, qui est de -40 degrés Celsius. Vous tournez le bouton et la température de la salle commence à se réchauffer, jusqu'à atteindre les 20 degrés Celsius. Une température tout à fait supportable...

Vous retournez vers la première console et vous regardez l'information affichée :

Jakob Dinkelmann, responsable de la sécurité : Décédé

Edhitha Sindhu, adepte en chef : Décédée

Alexei Adamovitch, alchimiste en chef : Décédé

Vous lâchez un soupir et vous appuyez sur le bouton d'ouverture et le sas qui mène à la morgue niveau 2.

Que souhaitez-vous faire ?

Souhaitez-vous explorer le casier au 15 ? Souhaitez-vous explorer la couchette improvisée au 36 ? Ou souhaitez-vous sortir de cette pièce ?

Rendez-vous au 20.

29

Vous examinez le corps de la personne. Vous vous apercevez très rapidement qu'il s'agit d'une femme de race blanche. Vous soulevez le

suivre pour voir ce qui a causé la mort et vous le trouvez sans peine, c'est un trou au niveau du cœur. Visiblement, la personne à été assassiné, un coup de couteau, un stylet ou une lame fine lui a percé le cœur. Vous examinez attentivement le visage... votre intuition vous dit qu'il y a quelque chose qui cloche. Vous tendez les mains et écartez les lèvres. Quelque chose de métallisé apparaît. Vous tâchez de retirer ce que vous avez vu, mais la mâchoire est serrée autour, répugnant à ce que vous devez faire, vous forcez pour briser l'étreinte de la mâchoire. Soudain, elle lâche dans un craquement. Vous retirez l'objet de la mâchoire cassée et l'examinez :

C'est une Tem-Card, dessus, il y a un nom, avec la photo du cadavre. Vous regardez le nom : Annabella Anconetti, 28 ans, responsable mortuaire. Vous haussez les épaules et mettez la TEM-card dans l'une des poches velcro de votre scaphandre.

Que désirez-vous faire ?

Souhaitez-vous aller explorer la pièce, si ce n'est pas déjà fait ? Rendez-vous alors au 25. Mais si vous avez éclairé la pièce, vous pouvez faire une autre action : examiner les casiers, au 4. Si vous désirez essayer de défoncer la porte, rendez-vous au 16.

30

Vous vous approchez du SAS. La peinture est écaillée, des coups puissants ont endommagés l'acier et une partie semble avoir été frappé par du feu ou une substance acide. Vous lisez faiblement en haut :

« Morgue niveau 2 ».

Vous appuyez sur le bouton d'ouverture et soudain, un grognement très bas monte de derrière la porte. Vos os tremblent et quelque chose comprime vos tripes. Vos muscles se tendent, comme avant une Grosse Bastons ou un face-à-face avec un Terraformer réputé pour sa force. Vous sentez votre instinct vous intimider de fuir, de vous cacher dans un coin et prier pour que la chose vous ignore.

Vous reculez, guère réconforté. La porte ne s'ouvre pas, mais votre affichage tête haute, avec vos réserves d'oxygène et d'énergie se brouille. Votre radio crachote et émet des bruits incohérents. Vous entendez soudainement, une voix féminine, mais terriblement

déformés, à travers les crachotis de la radio, vous murmurer :

« Viens... viens... viens en bas... rejoins-nous... dans les ténèbres, tout en bas. »

Vous coupez la transmission. Vous croyiez cet endroit désert de toute forme de vie. Apparemment, il y a quelqu'un et ce quelqu'un a piraté votre fréquence. Vous regardez autour de vous. Il n'y a rien à faire. Vous ne pouvez pas ouvrir la porte, pas sans courant.

Que souhaitez-vous faire ? Souhaitez-vous observer le SAS marqué au-dessus « Salle de stase » Rendez-vous au 31. Souhaitez-vous examiner la tâche sur le sol ? Rendez-vous au 7. Si vous souhaitez examiner le boîtier, rendez-vous au 3

31

Vous marchez jusqu'au panneau, sur le sol, il y a un morceau de verre qui est tombé. Vous vous penchez pour l'examiner. Vous le retournez et regardez votre scaphandre... Il s'agit d'un morceau de la visière d'un scaphandre. Mais pour arriver à ce résultat, il faut une grande force, ou frapper très fort. Mais vous êtes certain, vu la poussière accumulée, que la personne est probablement morte. Vous appuyez sur le bouton, mais comme vous vous en doutiez, le sas ne réagit pas et reste clos. Vous lâchez le morceau de visière et haussez les épaules. Qu'allez-vous faire ?

Aller au bout du couloir au 19 ? Examiner le boîtier au 3 ? Ou explorer l'autre côté au 27 ?

32

Vous avancez vers la table entre les deux caissons de stase. Sur la table, parmi la poussière, vous voyez un médaillon et une photo. Il y a une jeune femme qui enlace un homme. Vous la prenez et lisez :
A ma douce Silma.

Vous examinez le médaillon, on le suspend grâce à une chaîne en acier. Le pendentif est fait dans un cœur de météorite et représente une rose délicatement ouvragée. Vous vous rappelez le nom de ce genre de choses. C'est une rose de Cyndelle, du nom de la personne qui l'a créée, elle sert pour dire je t'aime. Votre petite amie vous en a fabriquée un.

Vous pouvez prendre le médaillon et la photo, si vous le désirez.

Vous examinez brièvement la pièce.

Que souhaitez-vous faire ?

Examiner les caissons de stase ? Rendez-vous alors au 2. Sortir de la pièce et choisir une destination ? Rendez-vous au 20.

33

Vous appuyez sur l'interrupteur, un grondement sourd retentit dans toute la pièce, vous vous collez au mur et guettez le moindre signe de danger, votre imagination vous fait entendre dans le grondement, des bruits de pas, mais soudain, une lumière blanche jaillit du plafond et vous lâchez un soupir. Tandis que les néons s'allument lentement, vous regardez plus attentivement la pièce. Elle est aussi grande que vous le pensiez, deux tables d'opération recouvertes de poussière sont posées là, inutilisées depuis des temps antédiluviens. Si vous souhaitez examiner le digicode, rendez-vous au 18. Si vous souhaitez revenir en arrière et examiner le corps, rendez-vous au 29. Si vous désirez essayer de défoncer la porte, rendez-vous au 16. Si vous souhaitez examiner les casiers, rendez-vous au 4.

34

Vous marchez jusqu'à l'entrée de la pharmacie, près du sas pour accéder à la morgue niveau 2. Vous appuyez sur le bouton et cette fois, la porte s'ouvre en grinçant. Elle s'ouvre à moitié et se bloque. Vous lâchez un soupir, vous prenez le bord du sas et commencez à pousser. Le sas grince, proteste, gémit mais finalement, s'ouvre sous votre poussée. Vous remerciez silencieusement vos années d'entraînement et vous entrez à l'intérieur. La lumière s'allume toute seule, grâce au capteur et vous regardez la pièce :

Elle est petite, mais couvertes d'étagères. Sur le sol, il y a des boîtes en métal marquées du caducée médical. Tout est recouvert de poussière, de rouille et de gel. Vous regardez la console de votre ordinateur :

-20°C

Il fait presque chaud comparé au corridor. Vous écartez les boîtes pour vous frayer un passage. Vous comptez quatre étagères, toutes recouvertes de boîtes, ouvertes pour la plupart et les couvercles jetés sur le sol. Seules les plus hautes sont encore fermées.

Dans votre esprit, vous arrivez à reconstruire la scène : Quelqu'un, peut-être plusieurs personnes, ont eu besoin de médicaments et de fournitures médicales, ils ont pillé la pharmacie. Mais apparemment, pressés par le temps, ils n'ont pu tout prendre... Vous examinez la dernière étagère, un empilement de boîtes vous intrigue. Vous regardez en hauteur : une vieille échelle, dont les derniers barreaux sont cassés. Les étagères au-dessus de l'échelle ont été dérangées et les caisses sont tombées.

Souhaitez-vous examiner les étagères ? Si oui, rendez-vous au 6, si vous souhaitez examiner l'amoncellement de caisses, rendez-vous au 14.

35

Vous vous approchez du sas et de la plaque d'acier bleu azur, votre regard perçant met en évidence quelque chose d'étrange sur la plaque. Elle est gravée de runes qui luisent faiblement, elle recouvre aussi la porte. Vos maigres jours en tant qu'Adeptes vous rappellent vaguement cette sensation qui déferle, celle de la puissance ancienne et terrible des Grands Anciens. Visiblement, un adepte d'une grande puissance a scellé cette porte. Le sas est endommagé, malgré les runes, quelques coups semblent avoir enfoncé la porte d'acier de plusieurs centimètres d'épaisseur. La force de celui qui a frappé la porte devait être énorme !

Voulez-vous la toucher ? Si oui, rendez-vous au 13. Si vous souhaitez examiner le digicode, rendez-vous au 10. Si vous souhaitez examiner la pièce derrière, rendez-vous au 26...

36

Vous vous approchez de la table et la regardez. Elle est recouverte d'une couverture de survie, du genre qu'on trouvait sur la terre avant... Avant, quand vous y étiez encore. Vous examinez l'intérieur, cela fait un bout de temps que personne ne l'a occupée. Beaucoup de temps même. Vous la fouillez, mais vous ne trouvez pas grand-chose. Mis à part un peu de poussière. Vous regardez les murs de la salle, à la recherche d'indices. Étrangement, les murs ne sont pas endommagés, ni les portes du sas, personne n'a essayé de les forcer, personne n'a essayé de faire quoi que ce soit... C'est même étrange.

Vous vous penchez sous la table et vous voyez un morceau de papier jauni et endommagé. Des diagrammes étranges s'y trouvent. Vos

maigres connaissances en alchimie ne vous permettent pas de tout saisir, mais vous pensez que c'est une formule pour l'Athanor et les alchimistes. Vous avez déjà vu ça... Un morceau de papier, il est inscrit dessus, elle indique : VIT-.
Quelque chose comme ça. Vous le notez dans un coin de votre tête et vous décidez d'aller d'un autre endroit.

Souhaitez-vous ouvrir le casier au 15 ? Ou souhaitez-vous utiliser la console au 28 ? Si vous souhaitez sortir de la salle de contrôle, rendez-vous au 20 pour choisir une autre destination.

37

Vous marchez vers la droite. Vos pas soulèvent de petits nuages de poussière et votre présence semble déranger les lieux, vous sentez un profond malaise vous étreindre. Vous vous avancez encore un peu, quand votre regard se pose sur l'une des flèches au sol vous indique que vous pouvez tourner. Vous regardez vers l'endroit où elle indique et vous voyez marqué :

« Infirmerie ». Vous regardez vers la droite et vous remarquez un boîtier imposant dépassant du mur.

Que souhaitez-vous faire ? Continuer jusqu'au bout du couloir ?
Marcher jusqu'au SAS ? Ou aller voir le boîtier électrique ?

Si vous souhaitez aller jusqu'au bout du couloir, vous devrez continuer jusqu'au 20. Si vous souhaitez marcher jusqu'au SAS, rendez-vous au 22. Si vous souhaitez examiner le boîtier, rendez-vous au 3.

38

Vous marchez vers le sas ouvert, au-dessus de l'entrée béante, il est marqué : Morgue -2, vous regardez la pente douce, sur le sol, d'anciennes traces de pneus vous indiquent qu'un véhicule a dû rouler ici il y a longtemps. Vous commencez votre descente dans les ténèbres en vous répétant, malgré le malaise qui s'insinue dans votre âme et pendant que les chiffres de votre thermomètre dégringolent :
« Je n'ai pas peur de la mort, je n'ai pas peur des ténèbres. Les Grands Anciens veillent sur moi. »

A suivre.

[Ce qui suit est réservé aux novices ne connaissant pas ou peu l'univers du MMORPG]

A propos du jeu :

TEM la firme est un MMORPG édité par Kassorcore studio. Le jeu à dix ans et ne cesse de s'améliorer mois après mois.

Résumé :

Vous vous réveillez sur la planète Mars, dans un bunker isolé, sans souvenir.

Vous êtes sous contrat avec la Corporation T.E.M : Terraforming Enterprise of Mars.

Vous devrez donc terraformer la planète, survivre à la météo, à vos voisins, à toutes les entités hostiles dont le désert regorge. Mais Mars est plein de mystères, certains endroit sont recouverts de mots en nahuatl, langue du Mexique pré-colombien. Sans compter que votre employeur semble avoir disparu.

Arriverez-vous à survivre et verrez-vous la vérité avant de franchir la barrière de métal ?

Glossaire des mots :

MOTHER : c'est un programme intégré au scaphandre qui permet d'être soigné, c'est un appareil médical.

Scaphandre : Mars non-terraformé est hostile à toute vie et votre scaphandre est la seule chose qui vous empêche de mourir si vous êtes dehors. Le niveau maximal pour un Personnage-joueur.

MGSE : (Mécanisme de Gestion de Survie et des Énergies) : Terme totalement inventé par l'auteur pour le besoin de l'AVH.

Betrayal : Véhicule 4X4 qui fonctionne à l'hydrogène. Un véhicule traître car dangereux pour les novices.

TEM the Firm : l'entreprise qui emploie tout les Terraformeurs sur Mars. Son but est obscur, mise à part le fait de terraformer Mars, ses motivations sont cachés.

MGSE : Mécanisme de Gestion de Survie et des Énergies.

Remerciement :

Remerciements aux membres du F.O.U. :

Blackrebel (pour la correction et les conseils)

Elien (pour la correction et les conseils)

Tanael (pour la correction)

Roxelay (pour la correction et les conseils)

Wisecow (pour la correction)

Pour avoir souffert mille maux, parcouru les sentiers tortueux, gravi de hautes montagnes et plongé au coeur d'un abysse d'un douleur...

Remerciements :

Au Staff KCS.FR (pour m'avoir permis d'écrire)

Clb52a25 (pour avoir refait la fiche).

Khala (pour son soutien)

Yagami (pour la relecture)

Sarlan (pour la relecture)

Waldwen (pour son soutien)

Et à tous ceux que j'ai oubliés.

