

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

FREDERIC LAZON



MISSION TERRE : TRENTE ANS APRES



aventure fantastique



MISSION TERRE : TRENTE ANS APRÈS
AVENTURE FANTASTIQUE 1

Bonjour, le récit que vous vous apprêtez à lire n'est pas un texte traditionnel, mais interactif. Il convient donc de ne pas lire ce texte dans l'ordre chronologique des paragraphes (qui sont numérotés), mais seulement ceux qui vous sont indiqués. Déroger à cette règle entraînerait la lecture d'un récit incohérent et vous feriez perdre tous plaisirs pour cette lecture ...

Les règles de cet ouvrage sont librement inspirées de celles de la série défis fantastique, créé par Steve Jackson et Ian Livingston.

CARACTERISTIQUE DE VOTRE PERSONNAGE

Votre personnage, pour vivre cette aventure, devra avoir des caractéristiques qui lui permettent de vivre dans l'histoire, et de prendre part aux combats. Ces forces et faiblesse sont représentées par les trois caractéristiques suivantes : l'habileté, l'endurance, et la chance.

Votre habileté représente votre adresse générale, que ce soit pour conduire, se battre, manipuler un objet, ... Plus celle-ci est élevée, mieux c'est.

Votre endurance représente votre résistance physique, votre capacité à encaisser des coups, à subir des privations... Si cette dernière devient égale à zéro, Cela signifiera la mort de votre personnage et la fin de votre aventure.

Votre chance, enfin, représentera justement si vous êtes chanceux, ou pas, dans une situation donnée.

Détermination de vos habilité, endurance, et chance

Habilité : jetez 3 fois 1 dé et retenez le plus gros résultat. Ajouter 6 à ce chiffre pour obtenir votre total d'habileté.

Endurance : jetez 3 fois 2 dés et ajoutez 12 au plus gros total. Cela vous donne votre total d'endurance.

Chance : lancez 3 fois 1 dé et ajoutez 6 au meilleur lancé. Voilà votre total de chance.

Veillez bien retenir que si ces valeurs vont beaucoup varier lors de votre aventure, elles ne peuvent, en aucun cas, dépasser leurs valeurs de départ.

Comment combattre

Lors de votre aventure il se peut que vous deviez vous battre. Dans ce cas, on vous donnera dans le paragraphe l'habileté et l'endurance de votre ou de vos adversaires.

Si vous avez plusieurs adversaires, vous aurez des instructions spécifiques dans le paragraphe pour savoir comment mener le combat.

1 lancé 2 dès pour votre adversaire et ajouté le total à son habileté.

2 lancé 2 dès et ajouté le totale à votre habileté.

3 si votre total est inférieur à celui de votre adversaire, aller au **4**. Si il est supérieur aller au **5**. Enfin, s'ils sont égaux aller au **6**

4 votre adversaire vous a porté un coup ! retranché 2 points à votre endurance. Si vous êtes toujours en vie retourné à l'étape **1**

5 vous avez touché votre opposant. Retranché 2 points à son total d'endurance. S'il est encore en vie recommencé l'étape **1**

6 Aucun de vous n'a asséné de coup à son adversaire, continué à combattre à l'étape **1**

Tentez votre chance.

Lors de votre aventure, vous pourrez être amené, quand vous tentez certaines actions dont les résultats sont aléatoires, à « tentez votre chance ».

Lorsqu'on vous demande de tenter votre chance, jeté 2 dès. Si le total est inférieur ou égale à votre total de chance, vous êtes chanceux sinon...

À chaque fois que vous tenterez votre chance vous devrez après retrancher 1 à votre total de chance.

ÉQUIPEMENTS

Pendant votre aventure on vous donnera, où vous trouverez divers objets. Veuillez à les inscrire dans votre inventaire, tout en gardant en mémoire que vous ne pouvez pas porter plus de 10 objets à la fois.

Repas

À certain moment, au cours de votre aventure, vous pourrez prendre un repas. En fait vous le pourrez à chaque fois qu'un paragraphe se passe sans combat, test d'habileté, ou sans qu'on vous demande de "tentez votre chance". Un repas vous permet de gagner 4 points d'endurance et les rations nécessaire prennent 1 place (par repas) dans votre inventaire. Vous débutez votre aventure avec 2 rations.

FEUILLE D'AVEVENTURE

HABILETE	ENDURANCE	CHANCE
EQUIPEMENT		NOTES
1	2	
3	4	
5	6	
7	8	
9	10	
CODE		

Et maintenant, en route pour l'aventure...

La porte de l'ascenseur se referme silencieusement après que vous y soyez entrée. Vous fermez les yeux et vous vous remémorer les événements qui ont conduits vos parents à venir vivre ici, sur la base lunaire Alpha. Il y a 38 ans, en 2024, les divers gouvernements terrestre on crée cette base de recherche, sur la lune, afin de pouvoir étudier en toutes sécurité les dernières mutations du virus Covid 19 qui, pendant les années précédentes, s'était propagé sur toute la planète en semant mort et chaos économique. Les meilleurs chercheurs vinrent continuer leurs expériences loin de leur sol natal afin de trouver un remède pour cette maladie. Au bout de six mois de plein fonctionnement de ce laboratoire spatiale, tous contacts avec la terre furent subitement interrompus. La population d'Alpha continua à vivre en autarcie, attendant que le contacte fût rétablit. La situation demeura ainsi pendant environ deux mois avant que le commandant Koeining prenne la décision d'envoyer deux astronautes, à bords d'une des navettes présente, sur terre afin de renouer le contact. Leur dernier message fût : "nous commençons notre entrée dans l'atmosphère. Nous vous recontacterons dès que nous aurons atterri".

Depuis aucun message n'est parvenue de la planète mère.

De ces événements étranges, il est résulté qu'une petite communauté humaine vie en parfaite indépendance sur la lune. Une première génération d'enfants est née dans l'espace et ne foulera probablement jamais le sol de la terre. Vous faites partie de ces enfants née sur la lune d'une mère chercheuse et d'un père astronaute. Votre vie, jusqu'ici, c'est limité, dans un premier temps à l'école, puis à travailler à la recherche des matières premières hors du dôme de la base.

Aujourd'hui le commandant de la base, Williams Koeining, vous a convoqué dans son bureau sans vous donner de motif et c'est le ventre serré que vous vous rendez à cette convocation.

Maintenant il est temps d'aller au paragraphe **1**

1

Les portes de l'ascenseur s'ouvrent et vous en sortez. Il est rare que vous veniez à l'étage du commandement et cette convocation vous inquiète au plus haut point. Vous avancez dans le couloir qui mène de l'ascenseur au poste de commandement et, un fois arrivé devant ce dernier, vous hésitez une seconde avant de presser le bouton à droite de sa double porte qui en commande l'ouverture.

Le poste de commandement est une pièce rectangulaire de grande dimension, d'environ 20 mètres par 12. Sur le mur en face de vous se trouve un écran géant qui, au moment de votre entrée, projette une image de la terre. Entre vous et l'écran se trouve deux rangées de postes informatiques ou des techniciens gèrent les différentes fonctions de la base. Le plafond de la pièce, quant à lui, n'est qu'une immense verrière ou vous pouvez voir l'espace

Le commandant Koeining vient à votre rencontre et, avant même que vous ayez ouvert la bouche, vous intime l'ordre de le suivre. Rendez-vous au **32**

2

Accrochez-vous bien, vous lance votre coéquipière. Vous sentez tous d'un coup la violente poussée des moteurs et tous se met à trembler ! Tout devient sombre, puis noir, quand, sous la violence du décollage, vous vous évanouissez.

Vous reprenez, lentement, connaissance et, en regardant par le pare-brise, vous contempler, pour la première fois, la lune, votre terre natale, vu de l'espace.

Votre collègue est en train de programmer des instructions dans l'ordinateur de bord de la navette. Elle tourne la tête vers vous et vous dit : « ça y est, vous êtes de retour ! nous avons prêté de 4 heures de vol jusqu'à l'ISS ! que pensez-vous de notre mission ? moi je pense qu'il y a un loup et que notre mission sera sensiblement différente de ce que l'on nous a dit ! »

Si vous êtes d'accord avec elle, aller au **40**. Sinon le **18** vous attend

3

On a assez perdu de temps ! vous exclamez vous. Trajectoire directe pour l'ISS.

OK, vous répond Déborah, attache bien ta ceinture car ça va être rock'n'roll.

Vous sentez la poussée des moteurs s'accroître tandis que de nombreux points apparaissent sur le radar.

La navette file à grande vitesse vers le champ de débris. Une fois arrivé à quelque kilomètres Déborah ralenti énormément l'allure et s'engage entre les milliers de fragments de rochers qui occupent cette zone de l'espace. Pendant près d'une heure, vous vous faufiler quand, tout à coup, un point d'une autre couleur apparaît sur le radar à une quinzaine de degrés de votre trajectoire.

Un objet métallique, s'exclame votre pilote, l'air étonné. Et vu la taille de l'écho sur le radar, ça pourrait même être les restes d'un vaisseau spatial. On devrait peut-être y jeter un coup d'œil.

Si vous êtes d'accord pour perdre quelque minute à aller voir de quoi il retourne, rendez-vous au **3**. Sinon aller au **23**

4

La navette se met en travers en se mettant à glisser, à grande vitesse, sur la piste. Elle effectue plusieurs tonneaux avant d'exploser. Mais à ce moment vous n'êtes déjà plus de ce monde !!!

5

La porte du bureau coulisse en silence, laissant apparaître une jeune femme d'à peu près votre âge.

Voici le capitaine Déborah Mitchell, votre pilote annonce le commandant. J'espère que vous ferez bon vol. le décollage est prévu dans 90 minutes. Déborah vous regarde en souriant et vous dit qu'il est temps de se rendre à la navette afin de finaliser le départ, puis elle quitte le bureau. Vous lui emboîte le pas. Le tube de transport, petit métro de la base Alpha, vous conduit en quelques minutes sur le pas de tir. Pendant le voyage, vous ne prononcez pas une parole, pris par vos pensées et l'excitation de quitter, pour la première fois, le sol lunaire.

Votre navette vous attend au **27**

6

Vous enfiler votre combinaison spatiale et vous vous dirigez vers la porte du SAS. Vous pressez l'interrupteur qui la commande et la porte intérieure coulisse. Vous pénétrez à l'intérieur et engagez la procédure qui vous permet de quitter le vaisseau. Une fois la porte intérieure refermée, le vide se fait et la porte extérieure s'ouvre. Vous sautez dans le vide en direction de l'épave. L'inertie vous permet de l'atteindre sans même utiliser vos fusées propulsives. Vous attachez la longe de sécurité à une poignée de l'épave, après en avoir vérifié la solidité. Ensuite, grâce à vos bottes magnétiques, vous marchez sur les restes de la navette afin de trouver, sur le fuselage, une brèche vous permettant de vous introduire à l'intérieur. Vous en trouvez une, ovale, au-dessus de ce qui devrait être le « module passagers ». Ce trou mesure environ 1,80 de long par 1 mètre de large. Ces arêtes sont irrégulières. Vous allumez les projecteurs de votre combinaison car l'éclairage fourni par votre vaisseau ne peut vous être utile à l'intérieur.

Au moment où vous sautez dans l'épave inconnu, vous entendez, dans votre système de réception radio, « bonne chance, soit prudent » prononcé par votre équipière.

Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, allez au **15**. Sinon au **24**

7

Déborah réussit un atterrissage parfait malgré les circonstances. Le robottracteur vous tire dans le hangar où Koeining vous attend. À voir la tête qu'il fait, vous savez qu'il est, pour le moins, préoccupé. Il vous donne l'ordre de le suivre.

Rendez-vous au **13**

8

Vous n'avez dans votre raisonnement pas totalement tort, répondez-vous. Cependant, je trouve que vos conclusions sont un peu exagérées. Il est vrai que Koeining dirige de manière très autoritaire, mais après 35 ans à avoir sur ces épaules la vie de nous tous, c'est normal et il ne fera rien contre nos intérêts !

Nous verrons bien, reprend Déborah, l'air songeuse et, avant que l'un ou l'autre est le temps de rajouter un mot, des voyants rouge et un message d'alerte apparaissent sur le tableau de bord.

Rendez-vous vite au **33**

9

Tourne le bouclier thermique vers le soleil, criez-vous à votre pilote. Déborah ne répond rien, mais effectue la manœuvre demandée. Vous avez maintenant une vue imprenable sur la planète mère et vous constatez que le ciel semble exempt de pollution. Vous vous mettez à penser à ce qu'aurait pu être votre vie si vos parents n'étaient pas partis travailler sur alpha, et si aucune catastrophe ne c'était passé sur terre. A ce propos, y a-t-il vraiment eu une catastrophe ?

Regarde, s'exclame votre équipière, vous tirant de vos rêveries. Vous ouvrez les yeux, et contemplez, face à vous, l'ISS. La station est en orbite à la limite de la zone éclairer, protégé par l'ombre de la Terre. Elle semble extérieurement en bonne état.

Il est temps de vous amarrez, et pour cela rendez-vous au **17**

10

Le commandant sourit à votre réponse et prend, de nouveau, la parole : « je suis très heureux que vous acceptiez cette mission, sans savoir à quoi vous attendre. A votre place je ne suis pas sûr que j'aurais eu le même courage. Il est maintenant temps que je vous dise de quoi il en retourne. »

Vous vous enfoncez dans votre fauteuil, sentant le stress monter en vous. Cependant, maintenant, vous avez été trop loin pour reculer.

Le commandant reprend la parole et vous l'écouter avec tout l'attention dont vous êtes capable. Et ceci au paragraphe **29**

11

C'est peut-être le plus sage, répond Déborah. Je vais tenter de nous ramener sur alpha, mais ça va être chaud sans système de navigation. L'atterrissage sera très dangereux ! êtes-vous bien sûr de vous ?

Si vous n'en démordez pas, aller au **38**.

Mais vous pouvez toujours changer d'avis et prendre le chemin direct pour l'ISS au **3**, ou la route parabolique au **22**

12

Je vous le promets, répondez-vous sans même réfléchir. Merci de votre confiance, vous dit Déborah en détachant la chaîne qu'elle porte à son cou. Il y est attaché une petite fusée. Tenez pour nous porter chance, vous dit-elle.

Vous n'avez pas le temps de lui répondre car des voyants rouges et un message d'alerte apparaissent sur le tableau de bord.

Notez la chaîne de Déborah dans votre équipement. Vu que vous la portée autour de votre cou, elle ne prend pas la place d'un objet dans votre inventaire. Rendez-vous au **33**

13

Le commandant vous fait signe de vous assoir tous les deux puis, à son tour et en silence, s'installe dans son fauteuil. Son visage est grave et quand, enfin, il prend la parole, vos mains se crispent sur les accoudoirs de votre fauteuil. Nous avons analysé, rapidement, les enregistrements de bord de votre navette. Les premiers résultats montrent que la périphérie de la lune est saturée de radiations solaire. Malheureusement, il n'y a aucune zone à plus de 15km du sol qui en soit exempte ! nous ignorions leurs présences puisque qu'il y a plus de trente ans que nous ne nous ne sommes pas autant éloigné d'Alpha. La bonne nouvelle est que si les radiations en question sont néfastes sur un et mon dieu heureusement un seul composant de la navette, elles ne le sont pas sur les autres, ni sur les être humain. De plus, comble de chance, ce composant n'est présent que dans la radio et le capteur inertiel du pilote automatique. Votre mission étant vital pour notre survie, le mieux est donc de prendre la deuxième navette pendant que nous réparons la première et de vous rendre en pilotage manuel sur l'ISS. J'ai toute confiance en vous pour réussir cette tâche. Après un bon repas vous embarquez dans le vaisseau et, comme la première fois, vous évanouissez lors du décollage.

Vous reprenez conscience au **41**

14

Vous vous installez dans votre siège du poste de pilotage à coté de votre pilote. Vous sortez le disque dur et lui dites : « j'ai réussi, j'ai l'enregistreur de vol ! » Elle vous répond : « bien joué ! malheureusement je n'ai rien dans la navette pour analyser les données. Garde-le sur toi, on essaiera de le décoder dès que possible. C'est quand même étrange cette navette avec seulement un pilote et un passager. Dommage que la cale ait été détruite lors du crash, j'aurais été curieuse de voir ce qu'elle transportait. Maintenant nous ne pouvons plus rien faire ici, à part dire une prière pour le repos de leurs âmes. »

Vous acquiescez puis, après un moment de silence, Déborah vous dit « il est temps de nous remettre en route » ! Cependant, pendant que vous étiez sortie, le champ de débris à évoluer et la route que vous suiviez est devenu trop dangereuse pour être emprunté. Déborah à calculé une nouvelle trajectoire. Si tout va bien, vous rejoindrez l'ISS dans trois heures. Une fois de plus, votre équipière pousse le levier commandant les moteurs et la navette quitte rapidement la zone de l'épave. Le problème de cette nouvelle trajectoire est que nous allons être directement exposé au soleil car nous devons quitter la zone d'ombre de la terre, annonce votre pilote. Vous serrez votre harnais et vous rendez au **30**

15

Vous êtes maintenant debout, à l'intérieur de ce que Déborah appelle le module passager. Vous regardez tout autour de vous ce qui y est présent. Le premier banc est vide et sur le deuxième se trouve un passager mort. Le vide de l'espace a conservé le corps comme au moment du crash. A l'arrière du module, il y a un petit coffre, d'environ 70 cm par 1m et par 50 cm. Ce dernier est verrouillé et vous n'avez rien sur vous qui pourrait vous aider à l'ouvrir. Vous vous dirigez vers la porte de communication avec le poste de pilotage et y pénétrez. Une fois à l'intérieur, vous trouvez le cadavre du pilote encore sanglé sur son siège. Sa combinaison de vol porte, sur l'épaule, un drapeau français. Vous appuyez sur la commande de votre émetteur radio et annoncez à votre équipière que vous êtes dans le poste de pilotage.

Récupère l'enregistreur de vol qui se trouve dans le petit boîtier située au niveau de ton genou droit, et marqué E01, vous répond t'elle.

Vous ouvrez la porte et récupérez un disque dur vert. Notez-le dans votre équipement.

Vous ressortez du poste de pilotage et vos yeux tombe sur le passager. C'est un homme d'une cinquantaine d'années qui est vêtu d'un costume, d'une chemise et d'une cravate. Vous pensez que c'est une curieuse tenue pour un vol spatial. Vous décidez de prendre une photo du corps. Ensuite vous aller sortir de la navette quand vos yeux retombe sur le coffre. Allez-vous tentez, au **4**, de l'emporter avec vous ou l'abandonner en allant au **34**

16

Vous allumez votre écran de communication avec une certaine appréhension. Le commandant va t'il vous affecter à une tâche ingrate pour vous punir de votre entêtement ?

Vous lisez les quelques lignes que vous à envoyer votre chef de service pour constater que vous réintégrer votre poste habituel d'explorateur de la surface lunaire.

Vous souriez de ne pas avoir été puni et vous vous préparez à vivre, sur la lune, une vie heureuse et monotone jusqu'à votre mort.

Si cette fin vous convient, il est temps de fermer cet ouvrage. Par contre, si l'envie d'aventure vous fait regretter de ne pas avoir accepté la mission du commandant Koeining, il vous est toujours possible de retourner au paragraphe **1**

17

Quand la station était en service active, les manœuvres d'approche et d'accostage étaient assistées par ordinateur et le rôle des pilotes se limitait à être spectateurs. J'espère que, aujourd'hui encore, ça va se passer ainsi. Voilà comment Déborah vous présente la suite de votre voyage avant de presser plusieurs boutons du tableau de bord de votre navette spatiale. Au bout de quelques instants, elle souffle, vous regarde, et dit : « le système de jonction automatique est, malheureusement, hors fonction ! Il ne me reste plus qu'à effectuer un accostage manuel, mais c'est une manœuvre très très risquée. En plus, je ne l'ai effectué qu'une ou deux fois au simulateur. On devrait se mettre en combinaison spatiale, si ça tourne mal, on devra s'éjecter ! » Vous obéissez et, une fois que vous êtes tous deux prêt, votre pilote se met au travail. La station spatiale tourne, lentement, sur elle-même selon deux axes différents, ce qui rend encore plus risqué la situation. Vous ne pouvez compter que sur l'habileté de votre partenaire. Lancez 3 dès. Si vous avez le mot « *dégât* » qui figure

sur votre feuille d'aventure, ajoutez 3 au total. Si, au contraire, c'est le mot "collimateur" qui y est inscrit il faut, à contrario, retrancher 3 au total. Comparez maintenant le total obtenu à l'habileté de votre pilote (11). Si le total est supérieur à ce chiffre, les chose tourne mal car Déborah a raté sa manœuvre et l'aile de votre véhicule a heurté la station. Vous vous trouvez projetée vers la terre et vous vous éjecter pour éviter de brûler dans l'atmosphère. Rendez-vous au **64**.



Si, au contraire, ce total est inférieur ou égale à l'habileté de Déborah, elle vient de réussir une manœuvre parfaite que vous applaudissez à deux mains. La navette vient se coller à la station tout en douceur. Vous ne sentez même pas le contact. Les deux écoutes sont parfaitement alignées et sans même prendre le temps d'ôter vos combinaisons spatiales. Vous vous précipitez vers l'écoute pour aller au **201** fouler le sol de l'ISS

18

Vous avez donc 100% confiance en Koeining ? moi, non. Il a trop cultivé l'art du silence et du secret pour tous nous dire dès le début. Nous verrons bien qui a raison. A ce moment, des voyants rouges s'allument sur le tableau de bord et un message d'alerte s'affiche, en hologramme 3d, sur la verrière. Rendez-vous au **33** pour savoir ce qui se passe

19

Tous d'un coup, une énorme météorite apparaît devant vous. Votre coéquipière réagit au quart de tour et effectue une manœuvre d'esquive désespéré. Déborah est une excellente pilote. Elle réussit à ne pas s'écraser sur l'astéroïde mais, alors que la navette vol à seulement quelques mètres de lui, vous ressentez un choc à l'arrière. Un morceau de roc de la taille d'un ballon de football vient de vous percuter. Aussitôt, une sirène retentie dans le cockpit et une quinzaine de voyant rouge s'allument. Nous venons de perdre le moteur bâbord, crie votre pilote. Il n'y a plus qu'une chose à faire, je vais me poser en catastrophe et nous verrons s'il y a moyen de réparer après. Notez le mot « *dégât* » sur votre feuille d'aventure et lancez 2 dés si le total est inférieur à 11 (habileté de Déborah) aller au **46**. Sinon, rendez-vous au **26**

20

La navette a heurté beaucoup de saillies rocheuses lors de sa glissade. Ces saillies sont de véritables récifs de l'espace et ont déchiqueté le dessous de votre coque. De plus, à l'arrière gauche, il y a un trou dans le moteur d'environ 70 centimètres de diamètre. Vous remontez dans le vaisseau annoncer toute ces « bonnes » nouvelles à votre pilote. Elle vous écoute silencieusement, puis dit : ce n'est pas étonnant vu ce qui vient de se passer. Cependant, pendant que tu apportais les mauvaises nouvelles, **moi** j'en ai des un peu, mais pas beaucoup, meilleur. Le système de ré-oxygénation fonctionne parfaitement. De plus nous avons des combinaisons spatiales et des fusées d'appoint en bonne état. Si alpha est hors de notre porté, je pense que nous avons une bonne chance de parvenir ainsi sur l'ISS. Tu vas me dire, et après ? eh bien, la réponse est simple : je ne sais pas, mais on verra bien. On tente notre chance ? oui, on n'a pas le choix, répondez-vous. Additionnez votre habileté à celle de Déborah (11), puis lancez 4 dés. Si le total des 4 dés est inférieure au total de vos habileté combiné, rendez-vous au **64**. Sinon le **51** vous attend.

21

La manœuvre d'atterrissage ne se passe pas bien du tout. La navette atterrie sur une seule roue qui se brise sous le choc. Elle part en glissade. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux rendez-vous au **36**. Sinon allez au **4**

22

Franchement, je pense qu'il faut mieux jouer la sécurité et prendre la trajectoire parabolique qui nous éloigne des dangers des débris stellaire, dit vous. Tout à fait d'accord, répond votre équipière, tout en mettant en marche les moteurs. Vous vous engagez alors sur un cap qui vous permet de contourner la zone dangereuse, en allongeant de quelques heures le trajet. Vous fermez les yeux et vous vous remémorer les évènements précédents tout en savourant le fait d'être un des rares élu d'Alpha à avoir l'occasion de quitter le sol de la lune. Vous vous mettez, ensuite, à rêvasser à votre visite de l'ISS, et de votre retour, auréolé de gloire, sur la base lunaire. Peut-être même que de l'iss, vous pourrez découvrir des éléments permettant de comprendre les évènements qui ont amené à votre isolement. Tous d'un coup, une sirène d'alerte vous tire de vos songes et vous fait revenir dans le réel. Mais que ce passe-t-il, vous demandez vous. Lancer un dé, si le total est de 1 ou 2, rendez-vous au **63**. Si c'est 3 ou 4, aller au **82**. Enfin si vous tirez 5 ou 6, c'est le **107**, qui vous attend.

23

Vous continuez à vous faufiler parmi les divers débris et astéroïdes qui emplissent cette zone de l'espace. La progression est très lente et pénible car votre pilote doit, en permanence, ajuster la trajectoire en fonction des mouvements de ces divers objets. La tension est visible sur le visage couvert de sueur de votre équipière. Au bout d'un moment, elle souffle, et dit : « je commence à me demander si c'était une si bonne idée de traverser ce champ de débris. Mais, de toutes façons, il est trop tard pour faire demi-tour ». Devant vos yeux, à travers le pare-brise de la navette, vous voyez bouger, se croiser et se percuter les divers blocs de rocs qui se trouvent à l'extérieur.

Vous vous dîtes, silencieusement, que le plus petit d'entre eux pourrait faire de gros dégâts sur votre appareil. La concentration de ces rochers, devant vous, semble de plus en plus importante. Soudain, vous vous sentez projeté en avant et, tournant la tête, vous voyez la main de votre pilote posé sur la commande des rétrofusées. Il y a deux solutions possibles, dit-elle, mais aucun de bien génial : La première est de passer, à basse vitesse, dans les débris très petit qui se trouvent sur notre droite, comme tu peux le voir. Il faut cependant espérer qu'ils ne soient pas assez gros pour endommager la navette. Pas super ! La seconde route possible n'est pas meilleure. Sur notre gauche, il y a un chemin libre entre les astéroïdes. On pourrait croire ça génial, mais les détecteurs de la navette donnent des informations et des relevés totalement inusités. A croire que jamais aucun être humain n'a eu l'occasion d'observer ce type de phénomène. J'ignore si, et comment, la navette supporterait de traverser cette zone. Que fait-on ?

Si vous pensez que le mieux est de vous risquer dans le nuage de petit débris, rendez-vous au **28**. Par contre si vous préférez tentez votre chance avec le phénomène gravimétrique, allez au **47**.

24

Votre saut dans l'épave ne se passe pas aussi bien que vous l'espérez. En effet, votre réception est mauvaise et vous vous tordez la cheville, puis tombez à genoux sur le sol. Vous vous relevez, au **15**, mais n'oubliez pas de retrancher 2 points à votre total d'endurance.

25

Le commandant vous regarde tristement et vous répond : "je comprends très bien que vous ne puissiez vous engager sans connaître la nature de ce que j'attends de vous. Cependant, la nature même de la mission, ainsi que ces diverses implications, m'oblige à ne rien vous dire. Les informations que je dois divulguer à celui, ou celle, qui acceptera la mission sont si sensible qu'elles ne peuvent être en libre circulation dans la base ! Acceptez-vous de prendre le risque de partir pour cette dangereuse mission dans l'inconnu ? oui ou non ?

Si votre réponse est oui, rendez-vous au **10**. Si, au contraire, vous restez sur le non, allez tous de suite au **37**.

La navette s'approche de plus en plus du sol et le touche tout en douceur. Puis elle glisse sur une vingtaine de mètres avant de s'immobiliser. Vous soufflez, soulagé d'être toujours en vie et demandez à votre collègue : « que fait-on maintenant ? »

On se repose cinq minutes puis on fait le bilan des dégâts et on essaie de réparer, si c'est possible !

Vous hochez de la tête pour lui signifier que vous êtes d'accord puis, après une pause qui vous permet à tous deux de récupérer votre calme et vos moyens, vous enfiler votre combinaison spatiale et vous sortez faire une inspection de l'extérieure de la navette. Pendant ce temps Déborah, elle, s'occupe des systèmes électroniques et des moteurs. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux rendez-vous au **49**, sinon au **20**

Lorsque la porte du hangar à navettes s'ouvre, vous êtes émerveillé d'en voir, pour la première fois de votre vie, une. En outre, il n'y a eu pas qu'une, mais deux stationné ici. Leurs existences est l'un des secrets les mieux gardés d'Alpha car la connaissance de leurs existences aurait, sans doute, créé une émeute dans la population qui aurait voulu rejoindre leurs proches et la terre. Aujourd'hui, vous contempler ces véhicules qui ont habités vos rêves d'enfant. Elles sont d'un blanc immaculé avec un fuselage aérodynamique et le dessous noir mat avec de courtes ailes triangulaires dont la pointe forme un angle de 30 degré vers le haut. Déborah, se met à rire et dit : « on dirait que tu viens de voir une licorne. Si tu voyais ta tête ».

Vous lui répondez, en souriant : « il y a encore une demi-heure, je pensai que la dernière navette était partie pour la terre il y a 35 ans et là je me retrouve devant deux ! »

Bon, répond-elle, il est temps d'embarquer !

Elle se dirige vers le SAS de la navette la plus proche d'elle. Vous lui emboitez le pas, émerveillé comme un enfant de 10 ans.

Une fois entrée à bord de l'appareil, vous êtes un peu déçu car, à part deux banquettes double doté de harnais et un écran de taille moyenne, il n'y a pas grand-chose. Déborah remarque votre air déçu et se met à rire de plus belle. Ici c'est la cabine passagers ! Tous ce qu'il y'a d'impressionnant se trouve dans le poste de pilotage ! Suis-moi. Elle emprunte une porte à droite de l'écran, que vous n'aviez pas remarqué. Vous entrez à votre tour en découvrez le poste de pilotage. Deux sièges baquets se trouvent devant vous, face à un grand tableau de bord couvert de très nombreux instruments. Au-dessus, une grande verrière vous donne une vue panoramique sur ce qui se trouve devant votre véhicule. En plus, on voit apparaître, en transparence sur la verrière, des informations.

Vous vous installez sur le siège de gauche, alors que Déborah, assise à droite, est en train de presser divers boutons pour préparer le décollage. Vous accrochez le harnais de sécurité pendant que la navette est remorquée par un robot-tracteur vers l'aire de lancement.

Rendez-vous, pour le décollage, au **2**.

OK, c'est parti !!!

Sur ces mots Déborah enclenche les moteurs et pénètre dans la zone de fin débris. Vous avancez dans ce secteur à très petite vitesse en espérant, silencieusement, ne pas voir au dernier moment un roc de grande taille qui viendrait vous heurter. Vous avez l'impression que vous êtes dans un banc de brouillard, même si ce concept ne vous est connu que par de vieux film que vous avez vu dans la médiathèque d'Alpha car, en effet, il n'y a pas de brouillard sur la lune. Vous serrez les poings, puisqu'à ce moment, votre vie ne dépend que de l'habileté de votre pilote et de la chance. J'espère que toute cette poussière ne va pas bousiller les moteurs, murmure-telle. Il vous semble que cela fait des heures que vous vous trouvez dans cette purée de pois et, quand vous regardez l'horloge sur le tableau de bord, vous voyez que seul dix minutes de sont écoulées. Vos yeux se posent, ensuite, sur le radar et vous constatez que l'écran est totalement blanc. La masse de poussière spatial vous aveugle complètement.

Cet alors qu'un événement inattendu se produits. Lancez un dé, si le résultat est 1 ou 2, allez au **19**. 3 ou 4, aller au **54**. 5 ou 6, au **60**

Il y a 35 ans, alors que vous n'étiez pas encore née, nous perdions tous contact avec la terre. bien entendu, vous connaissez l'histoire officielle de ces événements. Ce que vous ne savez pas, c'est que les derniers messages que nous avons échangés avec le centre spatial était plutôt de bonnes nouvelles. La maladie était en nette replis et tous les gouvernements du monde travaillaient mains dans la main. On commençait, déjà, à organiser le retour sur terre de notre petite colonie. Les diverses théories de troisième guerre mondiale ou de mort de toute la population paraissent donc infondées.

Cependant, cet état de fait nous conduit aujourd'hui à un important problème qui explique votre présence ici. Les dispositifs de la base n'ont pas été créé pour une aussi longue période et, vu que notre mission semblait finir bientôt, nous ne possédons pas beaucoup de pièces détachées pour entretenir alpha. Aujourd'hui, le système de régénération de l'oxygène montre des signes de faiblesse, et il nous est impossible d'en construire un nouveau !

Notre seule solution est de trouver, ailleurs, les pièces dont nous avons besoin. Or, le mois dernier, notre section astronomie a repéré, par un coup de chance extraordinaire, la station spatiale internationale toujours en orbite autour de la terre. Nous avons donc préparé, en vue d'envoyer une équipe dessus, une de nos deux dernières navettes spatiales. C'est là que vous intervenez !!!!

Mais je ne suis pas pilote, répondez-vous instinctivement.

En effet, reprend Koeining, mais ce n'est pas pour piloter la navette que nous avons besoin de vous !!! vous êtes une des rares personnes à être habitué à travailler hors de la base. Votre rôle consistera à démonter les pièces que nous avons besoin afin de nous les ramener. La difficulté de ce travail est qu'il faudra, peut-être, le réaliser en combinaison spatiale. Rappelez-vous bien que notre survie, à tous, dépend de la réussite de cette opération. Et maintenant, je vais vous présenter votre pilote.

Rendez-vous au **5**

30

Vous voyez, peu à peu, la lumière du soleil éclairer le cockpit de votre appareil. Souhaitons que cette exposition n'engendre pas de dégâts sur nos systèmes, lance votre pilote. Tentez votre chance en retranchant 1 au total des dès si votre habileté est de 10, ou plus.

Si vous êtes chanceux rendez-vous au **9**. Sinon allez au **55**

31

En effet, répondez-vous, cette mission est étrange et, vu son importance, elle semble mal préparée et ne pas avoir tous les moyens pour réussir. Déborah sourit de nouveau et reprend : « nous sommes d'accord. Je ne dis pas que Koeining ait des mauvaises intentions mais il a, pour moi, d'autres projets que la simple récupération de pièces sur l'ISS. De plus, je trouve étrange que les pièces de cette station soit compatible avec celles de notre base. Cela me paraît également étrange que nous ne sommes que deux dans une navette pouvant transporter six personnes. Enfin j'ai du mal à croire que l'histoire des deux astronautes repartis sur terre se soit passé comme on nous la raconte et que pendant 35 ans, que personne n'ai rien fait pour savoir ce qui se passait en envoyant une autre expédition. En plus, mais là c'est mon côté parano je l'avoue, je trouve que notre mission a beaucoup de point commun avec celle de ces deux astronautes. Promettez-moi que nous ferons passer notre confiance réciproque avant toute autre chose. Si vous promettez aller au **12**, sinon rendez-vous au **39**

32

Vous entrez, à la suite du commandant, dans son bureau. C'est un homme dans la soixantaine, mesurant près d'un mètre quatre-vingts dix, les cheveux coupés raz, grisonnant, yeux gris et doté d'un regard d'acier. Il s'assoit en face de vous et vous toise de la tête au pied, toujours sans prononcer un mot. Ensuite, d'un signe de tête, il vous invite à vous asseoir également. Tout en vous regardant droit dans les yeux, il vous dit ces quelques mots : « toute la base est très satisfaite de votre travail mais, aujourd'hui, j'ai une mission spéciale pour vous. Cependant en raison du caractère même de cette mission, je dois vous demander de l'accepter ou de la refuser sans savoir de quoi il s'agit »

Aller vous acceptez cette mission, sans l'ombre d'une indication sur sa nature, ou au contraire, en espérant avoir plus d'informations, la refuser ?

Si vous acceptez, aller au **10**. Par contre, si vous refusez, rendez-vous au **25**

33

Déborah appuis sur plusieurs boutons et déplace diverses commandes. Elle vous dit, les yeux toujours rivés sur ces instruments : « nous avons un problème ! le pilotage automatique ne fonctionne plus et, de plus, les communications avec alpha semblent très difficiles. Il va falloir que nous pilotions la navette manuellement. Il y a deux routes possibles vers l'ISS. Soit nous gardons notre trajectoire actuelle, mais cela va nous faire traverser un champ de débris. Soit nous décrivons un arc pour éviter ces obstacles, mais le voyage sera plus long et nous ne serons plus visible, pendant un moment, de la base lunaire.

Qu'en pensez-vous ? »

Si vous pensez que vous devez, coûte que coûte, restez dans le timing prévu pour la mission aller au **3**. Si vous préférez, perdre quelques heures en prenant un chemin plus sur, rendez-vous au **22**. Enfin, si vous jugez que la mission est trop importante pour prendre le moindre risque et qu'il est mieux de faire demi-tour afin d'aller chercher l'autre navette sur alpha, aller au **11**

34

Vous sortez de la navette détruite et vous récupérez votre longe qui vous permet, sans difficulté de remonter dans le SAS de votre vaisseau. Après l'avoir traversé et avoir retiré votre combinaison spatiale, vous aller vous assoir dans le poste de pilotage en compagnie de Déborah.

Rendez-vous au **14**

35

Vous vous approchez à vitesse excessivement réduite de l'écho radar et Déborah allume les projecteurs. Vous vous trouvez alors face à l'épave d'une navette spatiale semblable à la vôtre. Vous échangez un regard avec votre équipière et lui demandé : « crois tu qu'il s'agit de la navette que notre base à envoyer sur terre il y a 35 ans ? » Difficile à dire, répond-elle. Il n'y a pas eu dans l'histoire trente-six modèles de navette spatiale capable d'aller de la Terre à la lune. Si on croit l'histoire officielle d'alpha, notre navette a rejoint l'atmosphère terrestre et n'a plus jamais donné de nouvelles, donc il est très surprenant de la voir ici, à moins que le dernier message radio ne soit qu'une fable ou qu'il soit tombé en panne d'émetteur et se soit écrasé au retour. De toute façon, il n'y a qu'un moyen de savoir et je crois que tu es un spécialiste des sorties en combinaison spatiale.

Allez-vous enfilez votre combinaison spatiale et aborder cette épave ? Si c'est le cas, rendez-vous au **6**. si vous préférez que Déborah, avant votre sortie, face le tour de cette épave pour y glaner des indices, rendez-vous au **42**. Enfin si vous jugez les risques trop importants par rapport aux bénéfices possible et qu'il est plus intelligent de reprendre votre route vers l'ISS, allez au **23**.

36

La navette glisse à grande vitesse. Heureusement, Déborah a eu le réflexe de rentrer les roues restantes, ce qui permet à la navette de rester dans l'axe de la piste. Après une glissade qui vous a semblé durée des heures, le vaisseau s'immobilise. Votre coéquipière et vous échangez un regard en soufflant. C'est un miracle, mais nous sommes en vie, souffle-t-elle. Dehors, un véhicule de secours arrive déjà pour vous recueillir. Il s'amarre à votre écoutille et, quand vous monter à son bord, le pilote vous dit : « je vous ramène à notre base. Allez à l'infirmerie pour faire un bilan et après, si tout va bien, rendez-vous au bureau du commandant".

Le bilan, à l'infirmerie, se passe parfaitement bien. Aucun de vous deux n'a plus que quelques ecchymoses. Elles vous font, cependant, perdre 2 points d'endurance. À la suite de votre équipière, vous vous rendez dans le bureau de Koeining, au **13**.

37

Le commandant vous sourit gentiment et vous dit : « je vous comprends parfaitement et pour être honnête, à votre place, moi aussi j'aurais refusé dans ces conditions la mission. Cependant, maintenant je dois vous dire au revoir. Vos nouveaux ordres vous seront envoyés ce soir, par le réseau habituel. »

Vous vous levez et quittez le bureau du commandant en vous demandant si vous n'auriez pas dû, en fin de compte, accepter de vous jeter dans l'inconnu. Vous passez votre après-midi au centre de détente et regagner vers 19h (heure lunaire) votre cabine pour consulter vos ordres de mission. Rendez-vous au **16**

38

Déborah est une excellente pilote dotée d'une habileté de 11. Elle arrive à retrouver, visuellement la lune puis la base Alpha. Cependant, comme elle le craignait, les instruments d'aide à l'atterrissage ne fonctionnent plus et la radio n'émet que des grésillements. Vous allez devoir compter uniquement sur son habileté pour l'atterrissage.

Lancez 2 dès et ajoutez 3 au total. Si le résultat est inférieur ou égale au total d'habileté de Déborah, rendez-vous au **7** sinon le **21 vous attend**

39

Vous avez raison, mais nous ne connaissons pas assez pour préférer une telle promesse, répondez-vous. Elle sourit et vous rétorque : « vous avez raison, je m'emballe. Je suis comme ça ». Elle vous sourit et vous tend une chaîne avec une petite fusée accroché dessus. Elle vous dit que c'est pour vous porter chance. Vous l'accrochez autour de votre cou, tout en la remerciant. Notez la chaîne de Déborah dans la marge de votre feuille d'aventure. Puisque vous l'avez attaché autour de votre cou, elle n'occupe pas la place d'un objet normal.

À ce moment, des voyants rouges apparaissent sur le tableau de bord et une sirène retentit. Aller au **33**

40

En effet, répondez-vous, il y a quelques choses d'étrange dans l'organisation de notre mission. Vous allez, peut-être, croire que je suis parano, reprend Déborah, mais le fait d'être pilote d'un véhicule qui officiellement n'est plus présent sur notre base fait que je suis habituée au culte du secret de nos dirigeants. Je trouve étrange qu'ils confient une mission vitale et, en théorie, simple et sans danger à deux jeunes personnes qui n'ont jamais quitté la base et qui ne sont pas, à priori, les personnes les plus compétentes pour cette dernière puisque, certains des « anciens » ont travaillé sur l'ISS.

De plus, je trouve très étrange de nous avoir forcé à accepter un vol vers l'ISS dans le mystère le plus totale, alors que seuls les problèmes de panne d'Alpha méritent d'être tus.

Si vous êtes d'accord avec elle, rendez-vous au **31**. sinon au **8** est fait pour vous

41

Vous rouvrez les yeux et entendez Déborah rire. Un jour, vous ne tomberez pas dans les pommes quand je pilote, dit-elle. Vous rougissez et baissez la tête. Ne t'inquiète pas, je plaisante. C'est normal que l'accélération te fasse cet effet car il faut six mois au minimum d'entraînement pour supporter ça. Par contre, on est revenu au point de départ ! Soit on prend l'itinéraire directe en passant à travers les débris. Soit on prend la trajectoire parabolique. Que fait-on ?

Si vous voulez prendre la trajectoire directe, allez au **3**. si vous préférez jouer la sécurité en optant pour la trajectoire parabolique rendez-vous au **22**

42

Pas de problème, lâche Déborah, en poussant d'un cran le levier de commande des moteurs. Dans un premier temps, la navette s'approche de l'épave puis elle tourne lentement autour d'elle tout en la gardant en visuel. Après deux tours complet, Déborah stoppe les moteurs et souffle. Puis elle dit : « on a vu tous ce qu'il y avait à voir. Il s'agit bien de l'épave d'une navette de classe venture star, comme la nôtre. Mais cz n'est pas tout à fait la même version. Il y a quelques différences au niveau des ailes et des tuyères. Ça ne peut pas être là navette que Koeining avait envoyé sur terre. Ce qui est étrange c'est que, lors de mes cours de pilotage sur alpha, j'ai eu l'occasion de découvrir tous les modèles de vaisseau spatial construit depuis le premier vol de Youri Gagarine et je n'ai jamais vu ce modèle. Il s'agit d'une version plus récente que celles présentes sur Alpha. Je pense que ça vaut le coup de l'aborder afin d'en savoir plus. Vous êtes entièrement d'accord avec les conclusions de Déborah et vous vous levez pour revêtir votre combinaison spatiale. Rendez-vous au **6**

43

Un coffre hors de la cale ! Ce n'est pas normal. Vous avez décidé de le ramener avec vous, mais c'est plus facile à dire qu'à faire. Lancez deux dès. Si le total est inférieur à votre habileté, vous y arrivez sans problème mais s'il est égal ou supérieur, vous n'arrivez pas à traverser le trou avec le coffre et perdez 1 point d'endurance et 1 point de chance. Dans ce cas, allez au **34**.

Vous flottez maintenant dans l'espace à côté de l'épave et, à l'aide de vos fusées d'appoint, vous retournez à votre appareil en remorquant le coffre que vous venez d'extirper de l'épave. Vous le rangez dans votre soute puis entrez dans le sas. Vous enlevez votre combinaison et rejoignez Déborah dans le poste de pilotage, au **14**, après avoir noté *coffre* dans la marge de votre feuille d'aventure

44

On continue et on croise les doigts !

Déborah pousse, de nouveau, le levier de commande des moteurs et serre le manche de commande plus fortement que d'habitude. La navette avance lentement, vibrant de toute ces éléments. Peu à peu, l'opacité du nuage diminue et vous commencez à voir au-delà. Vous émergez du nuage de débris et vous pouvez enfin contempler la planète terre. Sise à la limite de son cône d'ombre et de la lumière solaire, vous percevez l'ISS. Aller on y va, vous écrivez vous. Déborah semble moins joyeuse que vous. Elle vous répond : « nous rejoindrons sûrement la station spatiale, mais pas aussi facilement que tu le pense. Regarde donc l'image de la caméra arrière ! » Vous vous exécutez et pressez le bouton commandant la caméra. Vous voyez que votre navette laisse, derrière elle, un immense panache de fumée. Les deux moteurs sont touchés, annonce Déborah. Ils tiendront jusqu'à l'ISS mais notre appareil est beaucoup plus difficile à manœuvres. Il est temps de vous rendre au **17**. Mais avant, notez le mot "dégâts" sur votre feuille d'aventure.

45

Malgré vos efforts combinés, la navette ne suit pas la trajectoire que vous désirez dans le couloir gravitationnel et, au bout de moins d'une minute, vous en êtes éjecté à grande vitesse. Déborah déclenche immédiatement les rétrofusées et pendant quelques minutes, qui vous paraissent des heures, vous volez au hasard et à la merci de la destinée, sans savoir si vous allez percuter, ou non, un objet stellaire. Enfin, votre véhicule s'immobilise dans l'espace et vous constatez que vous avez réussi, même si c'est de manière très très chaotique, à traverser le champ de débris. Les diverses secousses que vous avez subies, ainsi que les accélérations, vous ont marqué au point de vous faire perdre 2 points d'endurance. Déborah détache son harnais de sécurité et vous dit : « on est toujours en vie, c'est incroyable !!! J'ai bien cru que notre dernière heure était arrivée ! Maintenant il faut faire le bilan de l'état de la navette. Tu me donne un coup de main où, si tu es trop KO, je te laisse récupérer ? » J'arrive, répondez-vous, grimaçant. Vous avez les jambes en coton et vaguement envie de vomir, mais vous préférez encore être occupé que de vous angoisser en pensant à ce qui va arriver si la navette est irrécupérable. Votre pilote vous donne une liste de chose à vérifier et quand, après vous être acquittée de votre tâche vous lui rendez le rapport de votre inspection, elle semble se décomposer. Le bilan est terrible, annonce t'elle ! Nos moteurs peuvent encore, éventuellement, nous propulser, mais ils ont perdu 89% de leurs

capacités. Le fuselage, quant à lui, a beaucoup souffert et est extrêmement fragilisé et je ne peux dire à quel point. Enfin, tous les systèmes électroniques d'assistance sont en pannes. La seule bonne nouvelle est que nous sommes à moins d'une heure de vol de l'ISS. Nous pouvons tenter de remettre le vaisseau en route pour la rejoindre, en espérant qu'il n'explose pas, ou tenter de la rejoindre en combinaison spatiale. Si vous désirez rester dans la navette pour finir votre voyage, rendez-vous au **50**. Si vous n'avez pas confiance vu l'état de votre appareil et que vous préférez revêtir votre combinaison spatiale, allez au **66**

46

Vous continuez à progresser doucement dans le nuage de débris et, peu à peu, la tension monte dans le cockpit. Votre pilote ne prononce plus un mot. Son visage est livide et tout le poids de la situation y est visible. Vous ne pouvez lui être d'aucune aide et la seule chose que vous pouvez faire est de vous taire afin de ne pas la gêner. Tous d'un coup, le nombre d'objets stellaires, sur le radar, diminue. Votre navette sort du nuage et émerge en face de la terre. A la limite de son ombre et de la zone éclairée par le soleil, vous pouvez voir, pour la première fois de votre vie, la station ISS.

Vous mettez le cap vers elle. Rendez-vous au **17**

47

On ne va pas se risquer dans les débris ! je pense que le plus raisonnable est de tenter de traverser le couloir gravimétrique, dite vous. Je ne sais pas, franchement j'en ai aucune idée, répond Déborah. Pour la première fois depuis que vous l'avez rencontré dans le bureau de Koeining, votre pilote semble avoir perdu sa sérénité. Elle semble même avoir peur. Elle souffle un grand coup et dit, à haute voix, « en route pour l'inconnu capitaine Kirk ! » Ensuite, elle vérifie le serrage de son harnais puis actionne les moteurs avec douceur. La navette entre dans la zone sans déchets et là, tout d'un coup, elle se met à trembler et à vibrer. Déborah vous dit : « ça secoue sévère ! aide-moi à tenir les commandes ! » vous vous exécutez et, tous deux, vous luttez pour maintenir votre vaisseau sur sa trajectoire. Tentez votre chance, puis lancez 4 dés. Déborah a une très bonne habileté pour le pilotage, qui a une valeur de 11. Ajouter votre propre habileté à la sienne. Si vous avez été malchanceux ajouter 3 au total des dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à la somme de vos habiletés, rendez-vous au **81**. S'il est supérieur, allez au **45**

48

Vous vous efforcez de nettoyer correctement toutes les pièces du système de propulsion de votre navette auxquelles vous avez accès de l'extérieur. Le travail dans le vide spatial est un exercice éprouvant que peu d'humains arrive à supporter. Cependant, le fait d'être un natif de la lune et d'être un spécialiste du travail à la surface fait que vous êtes l'homme de la situation bien que vos connaissances dans la technologie des navettes spatiales soit proche du néant. Plusieurs fois, votre main frôle des câbles électriques mais, à chaque fois, vous arrivez à ne pas les toucher. Au bout de trente minutes de travail éprouvant, vous êtes en nage mais votre tâche est terminée. Vous refermez les diverses trappes et compartiments que vous avez ouverts puis vous marchez vers le SAS. La fatigue due aux efforts que vous venez de faire vous a coûté 1 point d'endurance. Vous franchissez le sas et, une fois débarrassée de votre scaphandre, vous retournez dans le cockpit. Là, Déborah vous attend, les pieds posés sur le tableau de bord,

occupé à lire un roman à l'eau de rose. Quand vous vous installez dans votre siège, elle pose son livre et vous regarde puis dit : « moi, de mon côté, j'ai réussi à remettre les systèmes en état de vol et il n'y a pas de dégâts. Important. Qu'est-ce que ça dit de ton côté ? » De mon côté, tout est parfait, répondez-vous, sauf que je n'ai pas eu le temps de bouquiner ! Votre pilote éclate de rire et répond : « tu as le temps, maintenant, pendant que je vais t'amener sur l'ISS. »

Et deux heures plus tard Déborah a tenu parole puisque vous pouvez admirer la station en orbite géostationnaire à la limite du cône d'ombre de la terre et de la lumière solaire.

Maintenant il va falloir la rejoindre et pour cela allez au **17**

49

Vous enfiler votre combinaison spatiale et sortez faire le bilan des dégâts qu'a reçu votre navette lors de son atterrissage forcée. Vous avez atterri sur du méthane geler lisse comme un tapis. De ce fait, vous n'avez pas endommagé le dessous de votre appareil lors de la glissade. Vous vous dirigez, maintenant, vers l'arrière afin de voir l'étendue des dégâts sur le moteur touché. Arrivé à l'entrée de sa bouche de refroidissement, vous constatez qu'un fragment du roc qui vous a heurté se trouve coincé dedans. Vous allez dans la cale de la navette afin de prendre un levier puis vous retournez à la bouche de refroidissement où vous retirez le morceau de rocher avec votre outil. Vous examine, ensuite, l'étendue des dégâts et constatez qu'à part quelques tôles tordu il ne semble pas y avoir de casse. Vous remontez dans le vaisseau, et rejoignez Déborah. Elle est très souriante et vous annonce que vous êtes passé près de la catastrophe mais que le moteur a redémarré. Vous pouvez donc redécoller et vous rendre au **46** après avoir noté "dégât" sur votre feuille d'aventure

50

Je pense qu'il faut mieux continuez avec la navette, dite vous. Ok, répond Déborah, je calcul une trajectoire pour la station spatiale et on y va. Attache-toi bien car ça ne va pas être un vol de tous repos. Quand je pense que mon père m'a raconté que, sur terre, des gens payaient pour aller se faire secouer dans des parcs d'attractions ! Je regrette de n'avoir jamais connu la vie sur terre, répondez voue. Moi aussi, lâche Déborah, avant de mettre en marche les moteurs. Notez le mot « *dégâts* » sur votre feuille d'aventure puis tentez votre chance. Ensuite jetez 3 dès et comparez le résultat a l'habileté de votre pilote (11) auquel vous ajoutez 5 si vous avez été chanceux. Si le résultat des dés est inférieur allez au **88**. s'il est égal ou supérieur, rendez-vous au **71**

51

Déborah enfile sa combinaison spatiale puis vous sortez la navette toutes les fusées qui sont en votre possession. Vous vous encordez, tous les deux, puis vous décollez en direction approximative de l'ISS. La traversée du champ de débris se passe sans problème. Quand vous émergez enfin de ce champ de débris, vous voyez enfin l'ISS. Malheureusement, elle ne se trouve pas à l'endroit prévu. « Merde ! » s'exclame votre pilote, elle a dérivé cette ***** de station. On met le cap dessus !!!

Vous actionnez vos propulseurs et volez en direction de l'ISS. Tout à coup, un message résonne dans les écouteurs de votre casque : « plus de carburant ». Vous regardez Déborah qui vous dit moi aussi !!!

Comble de malchance vous passez sur votre élan, à soixante mètres de votre objectif et vous retrouvez en orbite autour de la terre.

Peut-être rejoindrez-vous un jour l'orbite de l'ISS mais ça vous ne le verrez pas puisque vous serez mort par manque d'oxygène bien avant.

52

Vous enclenchez la procédure de poussé de votre jet pack en croisant les doigts pour que votre angle d'approche soit juste. En cas d'erreur, même de quelques degrés, vous ne pourrez pas vous arrimer sur la navette et, le temps que Déborah répare les moteurs, vos réserves d'oxygène seront épuisées. Vous n'avez donc pas le droit à l'erreur !

Vous sentez la poussé de vos fusées auxiliaires, dans votre dos, et votre vaisseau semble s'approcher à grande vitesse bien, qu'en réalité, se soit vous qui soyez en mouvement. La vitesse dans l'espace, en raison de l'absence de pesanteur et de repères fixes, semble beaucoup plus importante qu'elle ne l'est réellement. Vous effectuez, grâce à vos fusées de contrôle, une rotation sur vous-même, afin d'orienter vos pieds vers la tôle brillante du vaisseau spatial. Vous ne pouvez, à ce moment-là, plus compter que sur le magnétisme de vos bottes pour vous sauver. Et, heureusement, ces dernières adhèrent correctement et vous vous retrouvez, de nouveau, debout sur la coque de votre véhicule. Vous retournez rapidement au moteur et finissez votre travail. Malheureusement votre maladresse a causé des dommages et vous devez inscrire le mot "dégâts" sur votre feuille d'aventure. Vous rejoignez votre pilote qui vous dit : « ça devrait aller ! je pense qu'on va pouvoir rejoindre l'ISS ». Elle se réinstalle dans son baquet et attache son harnais de sécurité. Vous faites de même. Bientôt, la navette sort du nuage de débris et vous vous retrouvez en face de la vieille station spatiale internationale. L'amarrage va se faire au **17**

53

Vous décidez d'explorer le vaisseau étranger car, en plus des diverses technologies que vous pourriez y trouver, vous êtes très curieux de découvrir tous ce que vous pouvez sur ces aliens. Sont-ils liés, ou non, à la perte de contact avec la terre ? Déborah vous regarde enfilez votre scaphandre et, avant que vous mettiez votre casque, vous dit d'être très prudent car ce que vous allez faire est, à sa connaissance, une première pour l'espèce humaine. Vous sortez de la navette par le SAS, et, grâce à votre jet pack, vous abordez le vaisseau inconnu. La coque est bien en métal, annoncez-vous. Mes bottes magnétiques s'y fixe ! Vous marchez vers une brèche que vous avez repéré depuis la navette et, arrivé au bord, vous éclairez l'intérieur du vaisseau. Vous voyez un couloir en métal polie, fermé, à gauche comme à droite par des porte et, en face de vous, une autre porte entrouverte.

Maintenant, qu'aller vous choisir ? Entrer dans le vaisseau et aller vers la proue au **61** ? Entrer et vous dirigez vers la poupe au **69** ? Ouvrir la porte qui est mal fermé en face de vous et, pour cela, rendez-vous au **89**. Où, enfin, retournez à la navette et reprendre votre route vers la terre, en allant au **76**

54

Vous progressez, toujours, à vitesse réduite, dans la purée de pois quand, à votre droite, vous apercevez un énorme astéroïde. 5 degrés d'écart dans notre cap et c'était le crash assuré et probablement la mort, annonce votre coéquipière. Je ne suis pas quelqu'un de pieuse, mais si on sauve notre cul de se merdier, je crois que je vais le devenir ! La navette continue d'avancer lentement dans les débris quand vous percevez, à travers tous ce qui vous entoure, la lumière du soleil. Un grand sourire illumine le visage de votre pilote. Finalement, on va s'en sortir ! Je crois que j'aurais dû me taire, car maintenant je vais devoir me rendre à l'église, ajoute-t-elle avec un sourire pincé. Vous la regardez, et lui répondez : « je ne vois pas pourquoi, moi je n'ai rien entendu ! » Vous éclatez de rire tous les deux ! La navette sort des débris justes en face de l'ISS et, intérieurement, vous vous félicitez d'être avec un tel pilote. Maintenant il faut vous arrimer à la station, et cela se fait au **17**

55

Alors que le soleil éclaire de plus en plus votre véhicule, les voyant qui sont allumés en vert sur le tableau de bord se mettent à clignoter. Certains autres, rouge, s'allument. Saloperies de radiations solaires, dit votre pilote. Elles ont bien changé en une trentaine d'années et sont devenues très nocives pour l'électronique embarquée !!! Tous les systèmes sont en train de tomber en panne !!!

A ce moment, à la limite de l'ombre de la terre, apparaît, devant vos yeux, la station spatiale. À première vue, elle ne paraît pas avoir subi de gros dégâts et semble intacte. Il va maintenant falloir vous y arrimer. Pour cela rendez-vous au **17**, après avoir noté le mot "dégât" sur votre feuille d'aventure.

56

Sur le radar, le point grossit de plus en plus et il est évident que le courant gravimétrique vous porte, à grande vitesse, vers lui. Vous scrutez, à travers le pare-brise de votre véhicule, l'espace en quête de l'objet que vous risquez d'aborder. Tout d'un coup, vous apercevez un reflet métallique et vous écarquillez les yeux afin de voir à quoi vous avez affaire. Une épave de vaisseau spatial, annonce votre coéquipière. Tous deux, les yeux ronds, vous observez les restes de ce véhicule spatial qui est devant vous. Son aspect vous absorbe tellement que vous ne remarquez qu'à peine le ralentissement de votre navette, qui fini par s'immobiliser toute seule à moins de vingt-cinq mètres. L'épave que vous observez est celle d'un long appareil, qui doit mesurer près de soixante-dix mètres de long. Sa forme fait vaguement penser à celle d'un raie Manta. Sa coque est toute en rondeur sans un seul raccord vif et de forme quasi biologique. Vous ne voyez aucune rupture au niveau des systèmes de propulsion, qui semble complètement intégrées. En plus, à la différence de tous les navettes construit sur terre, ce vaisseau à une coque en métal poli, complètement immaculée. Nous avons la preuve que nous ne sommes pas seul dans l'univers, s'exclame votre équipière. Vous hochez la tête en signe d'approbation. En effet un vaisseau de ce type ne peut, d'après vous, n'être qu'extra-

terrestre. Il est beaucoup trop évolué pour venir de la planète terre, même si vous êtes coupé d'elle depuis 30 ans.

Maintenant aller vous abordez le vaisseau extra-terrestre afin de découvrir des technologies qui pourrai servir sur Alpha, en vous rendant au **53**, ou reprendre votre route en allant au **76** ?

57

Vous êtes en nage mais toujours en vie. Votre combinaison est abimée mais toujours étanche. Par contre, votre arme, si vous en aviez une, est à court d'énergie et il ne vous reste plus qu'à la jeter et à l'effacer de votre feuille d'aventure. Vous fouillez le poste de commande, mais ne trouvez rien d'intéressant. Au bout de quinze minutes, vous vous préparez à rentrer sur votre navette quand vous remarquez, fixé sur ce qui ressemble au poste de pilotage, un appareil qui améliore grandement la vision que l'on a au travers de la verrière. Vous le regardez et le prenez. Il fonctionnera parfaitement sur votre navette. Vous repartez et, au bout de vingt minutes, vous vous installez à côté de Déborah et reprenez votre route après avoir noté le mot « *collimateur* » sur votre feuille d'aventure.

Rendez-vous au **76**

58

Il est plus prudent d'essayer de réparer puisque nous n'avons pas vu un seul morceau plus gros qu'un grain de sable ce qui signifie que le risque est acceptable, répondez-vous. Ok, dit votre coéquipière. Elle coupe les moteurs. Vous vous levez et revêtez votre combinaison spatiale afin de vous rendre sur la coque de votre appareil afin de voir si vous pouvez faire quelque chose pour réparer le moteur. Pendant ce temps Déborah, elle, se rend dans la salle des machines afin de nettoyer les filtres des moteurs et d'effectuer les réparations possibles de l'intérieur. Grâce à vos bottes magnétiques, vous marchez sur la coque comme si vous marchiez sur le sol de la base Alpha. Vous atteignez rapidement la trappe qui protège les pièces du moteur et commencez à nettoyer. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **48**. Si la chance vous abandonne, allez au **77**

59

Vous enclenchez vos fusées d'appoint qui vous propulse à la vitesse folle de quinze kilomètres par heure, ce qui sur terre serait raisonnable sur terre, mais dans l'espace... Vous vous approcher de la navette, mais sur un mauvais angle et vous la voyez-vous passer à moins d'un mètre, sur votre gauche. Votre main arrive même à toucher sa tôle lisse ! Cependant votre angle d'approche ne vous permet pas d'atterrir dessus. Vous vous retrouvez donc à flotter dans l'espace. Déborah aimerait venir vous récupérer mais le court-circuit que vous avez causé l'en empêche et le temps qu'elle répare vous serez mort par manque d'oxygène

60

Vous progressez à petit vitesse dans le nuage de débris. Tout se passe bien et vous ne rencontrez pas de débris plus gros que des grains de sable. Vous fermez les yeux et vous vous imaginez déjà entrer dans l'ISS. Un sourire apparaît sur vos lèvres à cette pensée. Tout d'un coup vous ressentez une secousse et ouvrez les yeux pour regarder le tableau de bord. Plusieurs voyant orange ce sont allumés. « Que se passe-t-il ? » demandez-vous à votre pilote. Les grains de sable ont dû pénétrer dans un des moteurs et il surchauffe. Je dois le coupez. Qu'allons-nous faire maintenant,

demandez-vous. Il y a deux solutions. Soit nous continuons sur notre autre moteur mais, si il lâche, on est mal. Soit on essaye de réparer mais pendant la réparation on sera à l'arrêt et complètement vulnérable à la moindre météorite.

Si vous voulez tentez de continuer sur un seul moteur, rendez-vous au **44**. Si, au contraire, vous voulez essayer de réparer, rendez-vous au **58**

61

Vous vous approchez tranquillement de la porte qui vous ferme le passage vers la proue du vaisseau alien. Il s'agit d'une porte d'aspect inox, de forme ovale et de près de 2 mètres 40 de haut, portant un marquage bleu nuit dans un alphabet qui vous est totalement étranger. Vous prenez ce marquage en photo puis vous avancez vers la porte qui coulisse et vous libère le passage vers une autre porte située à environ 1 mètre 40. Dès que vous vous trouvez de l'autre côté de cette porte, elle se referme et un gaz incolore pénètre dans la pièce. Vous êtes dans un SAS qui isole la partie dépressurisée du vaisseau des parties intacte. Une fois l'atmosphère rétablit, l'autre porte s'ouvre mais vous préférez rester en combinaison spatiale car vous n'avez aucun moyen de savoir si l'air du vaisseau est respirable pour vous. Vous avancez maintenant dans un corridor où des portes triangulaire s'ouvre régulièrement sur votre droite. Vous essayez bien d'en ouvrir une ou deux, mais elles ne veulent rien savoir. Quand vous arrivez au bout de ce couloir, une autre porte ovale s'ouvre, vous permettant de pénétrer dans une pièce qui ressemble à un poste de commandement. Tous d'un coup, derrière vous, la porte se referme et des lumières rose se mettent à clignoter.

Un robot-gardien apparaît. Il à la forme d'une sphère et trois bras télescopique terminé par des pinces.

C'est un combat à mort qui s'engage. En raison de votre combinaison spatiale, réduisez votre habileté de 2 points pour la durée du combat. Si vous possédez une arme vous infligez 3 points de dégâts, au lieu des 2 habituel

Robot-gardien

Hab 7

End 9

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement rendez-vous au **57**

62

Vous ouvrez les yeux en étant surpris d'être toujours en vie et demandez à votre pilote si ça va. Elle ne vous répond pas. Vous détachez votre harnais de sécurité et vous vous précipitez vers elle. De votre index et votre majeur, vous cherchez son pouls au niveau de l'artère carotide mais vous ne le percevez pas. Vous êtes à présent seul ! Vous réfléchissez à votre situation, seul, écrasé sur un astéroïde au milieu d'un courant gravimétrique dans une navette dont seul le poste de pilotage est toujours étanche. Vous réalisez alors, avec horreur, que les combinaisons spatiales se trouve dans le compartiment principal et que les appareils de régénération d'oxygène vous sont également inaccessible. Vous pouvez être soulagé car vous ne mourrez ni de faim, ni de soif, car le manque d'oxygène aura eu raison de vous bien avant.

63

Un objet de petite dimension en approche sur le radar, annonce votre pilote. Vous scrutez l'espace pour essayer de repérer l'objet en question. Vous percevez un reflet métallique à l'avant droit et vous utilisez le zoom numérique des détecteurs de la navette pour tenter de voir à quoi vous avez affaire. Sur l'écran de l'ordinateur, vous voyez apparaître un satellite de grande taille. Tu as déjà vu un de ce genre, demandez-vous à votre coéquipière. Non, répond-elle, on va s'approcher pour mieux voir. Lentement, sous le contrôle de la main experte de Déborah, la navette s'approche du satellite. Pendant que votre équipière s'occupe de gérer sa manœuvre, vous vous efforcez de mieux voir les détails de l'appareil. Tous d'un coup, vous repérez un lance-missiles fixé sur le dessus. Avant même que vous ayez eu le temps de prononcer un mot, deux missiles sont tirés dans votre direction. Lancez deux dès et ajoutez 2. Si le total est supérieur à 11 (habileté de Déborah) rendez-vous au **114**, sinon allez au **90**

64

Votre équipière et vous-même êtes maintenant dans l'espace sans autre moyen de propulsion que vos jet pack. Au loin, protégé du soleil par l'ombre de la planète bleue, se trouve votre seul salut : la station spatiale internationale. Vous comprenez, à cet instant, ce que peut ressentir un naufragé quand, accroché suite au naufrage de son navire à une bouée il aperçoit une île. Cependant, la situation n'est pas brillante. La station est relativement loin de vous et décrit son orbite à une vitesse qui est loin d'être négligeable. De plus, le fait qu'elle soit depuis plus de trente ans dans l'espace et depuis une bonne période à l'abandon a généré une évolution dans ces mouvements. En effet, en plus de son évolution orbitale, l'ISS est en rotation sur elle-même selon deux axes différents. Il ne va donc pas être facile de l'aborder. Votre partenaire et vous êtes toujours encordée afin que si l'un de vous n'arrive pas à "atterrir", l'autre lui sauvera la mise. Vous calculez, au mieux, votre cap et actionnez vos fusées. Lancez 2 dès et comparez le résultat à votre habileté. Si votre habileté est égale ou supérieure au total des dès rendez-vous au **191**, sinon allez au **122**



65

Vous attrapez une barre de métal qui flotte dans l'espace près de vous. Il s'agit des vestiges de l'un des bras du robot qui vous a attaqué. Ensuite vous vous projetez vers l'un des deux panneaux solaires, et vous vous arrimez à l'endroit où il se raccorde avec le satellite. Avec la barre métallique, vous faites levier sur le câble qui conduit le courant électrique dans l'appareil. C'est une tâche qui serait simple sur la lune mais ici, privé de pesanteur, il en est autrement. Pour réussir à débrancher ce câble, il vous faut faire preuve d'une grande habileté. Pour cela lancez deux dès et ajoutez 3 au total. Si le résultat est supérieur à votre habileté, vous n'arrivez pas à débrancher le câble et, pire encore, en vous battant contre lui vous vous faites mal et perdez 2 points d'endurance. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre au **102**, pour pénétrer à l'intérieur afin de le désactiver.

Autrement, vous êtes parvenu à le débrancher. Vous avez rendez-vous au **87**, pour vous occuper du second panneau solaire

66

La navette est en trop mauvaise état pour qu'on se risque à la remettre en marche, vous exclamez vous. Tout à fait d'accord, répond Déborah. On se met en scaphandre et on rejoint l'ISS. Vous enfiler, tous deux, vos lourdes combinaisons puis mettez vos jet pack sur vos dos et, enfin, vous vous encordez pour ne pas être séparé. Je te laisse la direction des opérations, annonce votre équipière. Tu es bien plus habitué que moi à te mouvoir ainsi.

Vous actionnez vos fusées d'appoint et vous vous rendez au **64** pour votre vol vers l'ISS

67

Un autre point vient d'apparaître sur l'écran radar. On n'est pas encore sortie des problèmes, annonce Déborah, les mains crispées sur les commandes. Vous écarquillez les yeux de manière à repérer le danger qui se rapproche de vous et, tous d'un coup, la peur vous envahit. Vous êtes complètement terrorisé, incapable de formuler la moindre parole. A travers la verrière, vous voyez apparaître un énorme astéroïde, aussi gros qu'une petite maison. Dans des conditions de vol normal, votre pilote n'aurait aucun mal à éviter de le percuter mais actuellement votre navette descend le courant gravimétrique, tel un fétu de paille porté par un torrent. Il va falloir tout le savoir-faire de votre coéquipière pour éviter le pire. Lancez 3 trois dés et comparez le résultat à l'habileté de votre collègue (11). Si le résultat du jet de dés est supérieur, rendez-vous au **79**. Sinon allez au **94**

68

Vous pénétrez dans une pièce carrée d'environ quatre mètres de côté. Sur le mur en face de vous se trouve un bureau avec un clavier doté d'un pavé tactile et d'un écran. Sur votre droite se trouve une petite table et un siège. Sur votre gauche se trouvent deux couchettes superposées. Vous vous approchez du bureau et essayez d'allumer l'écran de l'ordinateur quand, derrière vous, vous entendez votre équipière pousser un cri de terreur. Vous faites volteface pour voir ce qui l'a terrifié ainsi et vous la voyez debout, livide, devant les couchettes. Elle tient, dans sa main tremblante, la couverture de la couche supérieure. Sur le matelas ainsi découvert se trouve un cadavre. Vous rejoignez Déborah et vous la détournez de ce

spectacle macabre puis vous lui demandez de vous attendre dans le couloir. Elle hoche la tête en signe d'acquiescement puis se dirige vers la porte, en vous disant : « désolé d'être aussi chochette. »

Avant que vous ayez pu répondre la porte automatique se referme. Maintenant, allez-vous vous rendre au **132** pour examiner le cadavre, ou au **75** pour utiliser l'ordinateur ?

Vous pouvez aussi rejoindre Déborah et reprendre votre chemin dans le couloir. Pour cela rendez-vous au **83**

69

Vous marchez doucement vers l'arrière de l'appareil pour arriver devant la porte qui ferme le couloir à cet endroit. Il s'agit d'une porte de forme ovale, d'environ 2 mètres 20 de haut, qui ne comporte aucune poignée. La cloison autour de la porte est complètement lisse et ne porte aucuns ornements. Sur la porte est inscrit, dans une nuance vive de violet, un mot dans un alphabet qui vous est inconnu. Vous prenez une photo de cette inscription, puis vous approchez de cette porte pour constater qu'elle ne s'ouvre pas automatiquement. Vous essayez, par tous les moyens possibles et imaginable de l'ouvrir de force, mais rien n'y fait. Maintenant, si vous ne l'avez pas déjà fait, allez-vous tentez d'ouvrir la porte située au milieu du couloir, en vous rendant au **89** ? Vous pouvez aussi vous dirigez vers la proue et pour cela, rendez-vous au **61**. Il vous est toujours possible de retourner à votre navette spatiale et reprendre le chemin de l'ISS. pour cela allez au **76**

70

Vous avancez tranquillement, tous deux, dans le couloir, surpris de marcher normalement. La station semble être doté d'un système de gravité artificiel qui vous donne l'impression d'être collé au sol puisque qu'ici règne une gravité terrestre qui est bien plus importante que celle de la lune. Le sol étant couvert de poussière, vous vous rendez compte que cette partie de la station n'a pas vu la présence d'être vivant depuis un bon moment. Par le hublot, sur votre gauche, vous voyez le nez de votre navette. Sur votre droite, s'ouvre une porte. Vous jetez un coup d'œil à votre partenaire pour lui demander si elle pense que vous devez continuer dans le couloir, où prendre la porte de droite. Elle hausse les épaules et vous dit comme tu veux. Si vous souhaitez continuez le long du couloir, rendez-vous au **83**. Par contre si vous décidez de voir ce qu'il y a derrière la porte rendez-vous au **68**

71

Tous les voyants du tableau de bord s'allument tout à coup, et la navette se met à vibrer violemment. Arrête, voulez-vous criez à votre pilote, mais vous n'en n'avez pas le temps car la navette explose à cet instant. Vous ne rejoindrez pas l'ISS, cette fois.

Il ne vous reste plus qu'à retourner au **1** pour réessayer.

Vous voyez tous les voyants du tableau de commande s'éteindre. Il semble que vous ayez réussi à mettre hors service de maudit satellite. Cependant, vous vous interrogez toujours sur qui et surtout pourquoi on a placé ce satellite de combat à cet endroit. Que s'est-il passé sur terre pour qu'on lance des engins de guerre dans l'espace alors, que dans la même période, toute relation avec la base lunaire était interrompue ? De plus, vous êtes sûr, vu la construction du poste de contrôle que vous avez désactivé, qu'il s'agit de technologie terrestre car il vous paraît fort improbable que des aliens aient construit un engin avec des principes si identique à ce qui se fait sur terre. À l'intérieur, vous ne trouvez rien d'autre. Vous ressortez et examinez la coque. Elle est grêlée de petit impact du à des collisions avec des micro météorites, ce qui semble indiquer que ça ne fait pas trois jours qu'il est dans l'espace. Le seul signe distinctif qu'il arbore est un drapeau peint sur son flanc mais à moitié effacé par l'érosion que lui a causé les micro météorites. Tous ce que vous parvenez à voir c'est, qu'à l'origine, il avait un fond rouge. Peu satisfait des indices que vous avez rassemblés, vous rejoignez votre coéquipière dans le poste de pilotage de la navette. Vous la trouvez complètement absorbé par la résolution d'une grille de mot croisé. Tu as été long, vous lance-t-elle avec un grand sourire. Maintenant nous pouvons reprendre notre route. Repose-toi, je te réveillerai à l'approche de l'ISS, ou si on a d'autre problème. Vous vous endormez et, après une période qui vous semble une dizaine de minutes mais qui en fait à durée quelques heures, votre pilote vous réveille en vous disant : « regarde ! voilà le but de notre voyage ». Devant vos yeux gravite, protégé du soleil par l'ombre de la terre, la station spatiale internationale qui depuis une quarantaine d'années orbite au-dessus de la planète mère. Elle a l'air en bonne état. Il va être temps de s'arrimer vous annonce Déborah.

Rendez-vous au **17** pour effectuer la manœuvre.

Vous vous approchez de la porte et vous essayez, par tous les moyens possibles et imaginables, de l'ouvrir. Cette porte est semblable à celle que vous venez de franchir. Il s'agit donc d'une porte capable de résister au vide de l'espace et qui est donc, avec les moyens dont vous disposez actuellement, totalement impossible à forcer. La commande d'ouverture semble être un pavé numérique. Vous essayez toutes les combinaisons qui vous passe par la tête, mais aucune d'entre elles ne provoque l'ouverture de la porte. Déborah, à son tour, tente d'ouvrir la porte en testant de nombreuses combinaisons, mais elle n'a pas plus de succès que vous. Vous devez vous résigner au fait que vous ne pourrez, en aucun cas, ouvrir ce passage. Il vous reste maintenant deux solutions. La première d'entre elles consiste à prendre le couloir qui mène vers le centre de la station. Pour cela, vous devez vous rendre au **193**. La seconde consiste à prendre le second couloir qui mène vers la navette spatiale que vous avez pu admirer à votre arrivée en ce lieu. Pour cela rendez-vous au **175**

74

Deux balles vous atteignent au niveau de votre bras gauche. Vous perdez 3 points d'endurance. Votre combinaison spatiale est, maintenant, trouée et l'oxygène s'échappe dans le vide. Vous saisissez, dans votre boîte à outils accroché à votre ceinture, un kit d'urgence pour effectuer une réparation provisoire. Au bout de quelques minutes particulièrement stressantes, vous arrivez à colmater la fuite et vous pouvez vous remettre à votre travail. Rendez-vous au **92**

75

Vous tâtez l'arrière de l'écran de l'ordinateur et, au bout de quelques secondes, vous trouvez le bouton pour l'allumer. Ce dernier clignote pendant quelques instants puis affiche un menu graphique vous rappelant, vaguement, le système Windows utilisé sur Alpha. Grâce au pavé tactile du clavier, vous tentez d'ouvrir, tour à tour, chacun des icônes présentes sur l'écran mais vous ne parvenez, jamais, à obtenir de résultats. Il semble que les fonctions de l'ordinateur de cette station spatiale ne fonctionnent plus. Soit qu'il soit en panne, soit qu'il soit verrouillé. Maintenant allez-vous, si vous ne l'avez pas déjà fait, fouillez le cadavre ? pour cela rendez-vous au **132**. Ou rejoindre votre coéquipière dans le couloir pour reprendre votre chemin au **83**

76

Déborah enclenche les moteurs et vous reprenez votre vol vers l'ISS. Dès que vous quittez la zone de l'épave, les effets du courant gravimétrique se font, de nouveau, sentir mais sans commun mesure avec ce que vous avez affronté avant. Pendant que votre coéquipière est occupée par le pilotage de votre navette, vous repensez au vaisseau alien et vous regrettez de n'avoir pas découvert plus de chose sur ses occupants. Tous d'un coup, votre pilote vous appelle, vous sortant ainsi de vos pensées. Vous levez la tête et observez, devant votre véhicule, la silhouette élégante de l'ISS. La station orbite autour de la terre à la limite de son cône d'ombre qui la protège du soleil. Il est temps de commencer, au **17**, les manœuvres d'amarrage.

77

Pendant que vous vous employez à nettoyer le compartiment moteur et à enlever, en même temps, les divers morceaux de rochers pas plus gros que des dés à jouer votre main heurte, accidentellement, un câble électrique mal isolé. Le choc vous fait perdre 2 points d'endurance et vous envoi voler dans l'espace. Comble de malheur, vu que vous utilisiez vos bottes magnétiques, vous n'avez pas, pour gagner du temps, pris la peine de vous assurer au moyen d'un sangle de sécurité. Votre seule chance de vous sortir de ce mauvais pas est de vous propulser à l'aide de votre jet pack sur la navette. Mais vous n'aurez qu'une seule chance !!! lancez deux dés. Si le total est inférieur à votre total d'habileté rendez-vous au **52**. Sinon allez au **59**

78

Vous passez la main devant le capteur situé à droite de la porte coulissante et cette dernière, sans un bruit, s'efface afin de vous libérer le passage. Votre équipière et vous pénétrez alors dans une pièce carrée d'environ quatre mètres de côté. Sur les côtés, gauche comme droit, se trouvent des placards de rangement fermés par des portes en acier brillant. En face de vous se trouve une porte, exactement identique à celle que vous venez d'emprunter. Le sol de la pièce, comme le couloir que vous venez de quitter, sont couverts d'une importante couche de poussière indiquant que personne, depuis un long moment, n'est venu ici. Désirez-vous fouiller les placards à gauche, en vous rendant au **101**. Ceux de droite, et pour cela rendez-vous au **86**. Où préférez-vous continuer votre chemin par la porte sise en face de vous. Et pour cela rendez-vous au **157**

79

Peu à peu à travers le pare-brise, vous voyez le gros astéroïde glisser vers le haut. En fait c'est la trajectoire de la navette qui se modifie lentement pour éviter de le percuter. Tout en douceur, votre pilote a réussi à vous mettre hors de danger. Vous soufflez en reprenant le contrôle de votre personne, tandis que votre coéquipière dit, l'air soulagé et détendue, qu'elle commence à comprendre pourquoi, sur terre, les gens voulaient aller faire un tour de montagne russe. Quelle montée d'adrénaline !!! Vous répondez affirmativement, loin cependant de partager l'excitation de Déborah. L'heure suivante se passe calmement et les forces gravimétriques s'affaiblissent peu à peu. Vous voyez devant vous apparaître le but de votre voyage : la station ISS. Elle vous paraît, après toutes ces émotions, magnifique. Elle gravite en orbite géostationnaire à la limite de l'ombre de la terre et de la zone éclairée par le soleil. Maintenant, il est temps de vous amarrer à elle afin de réaliser votre objectif et pour cela, rendez-vous au **17**

80

Déborah est en grande difficulté avec son adversaire. Elle va recevoir un coup fatal. Vous faites de votre corps un bouclier pour la protéger, ce qui vous coûte 2 points d'endurance. Ensuite vous reprenez le combat là où votre coéquipière l'a perdu. Reprenez les totaux d'habileté et d'endurance du robot 2 ou elles en étaient restées. Si vous arrivez à détruire ce deuxième adversaire rendez-vous au **169**. Sinon Game over.

81

Vous vous agrippez, de toutes vos forces au manche à balais de la navette et vous posez même votre pied sur le tableau de bord afin de mieux vous stabiliser. C'est une vraie connerie ! On va crever ici, lâche Déborah, alors que la navette est secouée dans tous les sens et parcourue de vibrations et de tremblements. Puis, d'un coup, tous redeviennent calmes. La navette semble glisser, comme portée sur un coussin d'air, sur le courant gravimétrique. C'est un miracle, on va s'en sortir, lance avec un grand sourire votre pilote. Pourquoi, tu n'aimes pas le rodéo ? lui répondez-vous. Vous éclatez tous les deux de rire. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, tout va bien ! Par contre si la chance n'est pas avec vous, votre navette a été endommagée lors de son

entrée dans le flux gravimétrique, et vous devez écrire le mot "dégâts" sur votre feuille d'aventure.

Un point apparaît subitement sur votre radar, juste en face de vous et en plein centre de la trajectoire que vous suivez.

Lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre pair, rendez-vous au **56**. Si il est impair, allez au **67**

82

Un objet de taille moyenne, annonce votre pilote. Tous deux, vous regardez en direction de l'écho radar. Au bout de quelques secondes, vous apercevez la source du signal. Une épave de navette vous exclamez vous tous les deux, au même instant. Approche-toi afin que l'on voie de quoi il peut s'agir, dit vous. Ok, répond votre pilote. Vous vous trouvez, bientôt, à quelques dizaines de mètres et vous scanner par tous les moyens à votre disposition qui sont, il faut bien le reconnaître, assez limité. Il s'agit d'une navette qui est une version différente de la nôtre. Probablement une évolution, annonce Déborah. A quoi le voit tu ? lui répondez-vous. Eh bien, regarde les ailes ! Elles sont d'un design totalement différent des notre alors que le peu qui reste du fuselage semble être le même. Crois-tu que ça vaille le coup que je mette un scaphandre spatial et que je l'aborde, demandez-vous. Vu l'état, il n'y a rien à récupérer ou à apprendre. Par contre il y a deux autres échos sur le radar, un grand et un petit ! que fait-on ?

Si vous voulez maintenant aller voir à quoi correspond le plus grand des deux objets repérés par votre radar, rendez-vous au **107**. Par contre, si c'est le plus petit qui est votre choix, c'est au **63** que vous devez vous rendre

83

Vous continuez à progresser le long du couloir, silencieusement. Les divers hublots percés dans la cloison, sur votre gauche, vous permettent de contempler l'espace. Déborah vous dit : « il est étrange qu'une station de cette taille, vu tous ce qu'elle représente aussi bien au niveau financier que technologique, ai été laissé à l'abandon. Et il est encore plus étrange que les hommes qui y ont vécu et travailler n'ont jamais pris contact avec alpha ! » Vous acquiescez de la tête car les mêmes questions vous interpellent aussi. Vous arrivez à un coude du couloir, vers la droite, alors qu'une porte se trouve face à vous. Si vous souhaitez franchir la porte rendez-vous au **78**. Mais si vous voulez continuez dans le couloir, allez au **153**

84

La manœuvre désespérée tenté par votre pilote vous plaque au fond de votre siège. Tous les moyens de propulsion de la navette s'opposent, à cet instant, au rapprochement entre l'astéroïde et votre véhicule. Vous sentez la coque vibrer et craquer de partout et à ce moment, la seule chose que vous pouvez faire est une prière. Le corps stellaire est à moins de dix mètres de la navette quand l'effet des propulseurs se fait ressentir et vous projette, comme une pierre l'est par une fronde. La navette s'éloigne à grande vitesse de l'astéroïde en direction de la terre. Peu après, vous quittez le courant gravimétrique et vous vous retrouvez en orbite terrestre. Vous êtes dans la zone d'ombre, ou les rayons du soleil sont arrêtés par votre planète mère et à quelques distances de vous se trouve l'ISS.

Vous décidez de vous arrimer le plus vite possible et vous rendez au **17** pour ça. Notez le mot "dégâts" sur votre feuille d'aventure

85

Vous vous tenez debout dans une pièce rectangulaire de six mètres par quatre. L'aspect est totalement différent de celle des deux précédentes. En effet le métal nu a laissé la place à du carrelage en faïence blanche. Une lumière, très blanche et très vive, tombe du plafond vers une couchette positionné au centre de la pièce. Fixé au côté gauche de cette couchette se trouve un petit cube en aluminium d'où sorte de nombreux bras métallique. Au bout de chacun, se trouve un ustensile médical. Cela va du scalpel à la seringue en passant par plusieurs qui vous sont inconnus. Ça ressemble à un bloc opératoire dit votre collègue. On devrait peut-être essayer la table d'opération. Qu'en penses-tu ?

Et oui, qu'en pensez-vous ? Si vous désirez vous allonger sur la couchette médicale en espérant que cela vous aide à soigner vos blessure, rendez-vous au **123**.

Par contre, si vous craignez que ce soit dangereux et que les bénéfices que vous pouvez en tirer soit inférieure aux risques encourus, rendez-vous au **149**

86

Vous ouvrez un premier placard sur la paroi droite de la pièce ou vous vous trouvez, puis un deuxième. Déborah commence, elle aussi, à ouvrir les placards. En fouillant à l'intérieur vous trouvez tout un bric à brac de matériels médicaux. Alpha, votre base lunaire, ayant à l'origine été créé pour la recherche médicale sur le covid 19, certains de ces instruments vous sont familiers. Mais il s'agit d'une très petite minorité. Vous êtes perplexe devant ces découvertes et un coup d'œil jeté à votre partenaire vous apprend qu'elle aussi. Une fois tous les placards fouillés, vous n'avez trouvé aucun renseignement et le seul objet utile est un kit de premier soin qui vous permet, si vous l'utilisez, de regagner 4 points d'endurance. Inscrivez là sur votre feuille d'aventure.

Maintenant allez-vous, si ce n'est pas déjà fait, fouillez les placards de gauche en vous rendant au **101**. Ou continuez votre chemin via la porte en face de vous ? Et pour cela rendez-vous au **157**

87

Vous marchez, grâce à vos bottes magnétiques, rapidement vers le deuxième câble d'alimentation en espérant qu'il ne soit pas encore plus dur à déconnecter que le premier. Dès que vous arrivez, vous vous apercevez que la boîte de branchement est endommagée et que le câble tient à peine dans sa borne de connexion. Armé de votre levier de fortune, vous débranchez le câble avec une facilité déconcertante. Vous souriez en vous disant que, finalement, ça s'est bien passé quand, tous d'un coup, une lumière rouge ce met à clignoter. Ce ***** de satellite est donc doté d'une batterie destinée à suppléer à une panne de l'alimentation principal. Ensuite, une espèce de mitrailleuses sort de sous la partie principale et tir dans votre direction. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **92**. Si la chance vous abandonne, rendez-vous au **74**

La navette se met à vibrer, mais semble vouloir résister aux contraintes que lui impose votre pilote. Peu à peu, vous sentez votre morale remonter. L'heure de vol vers l'ISS ressemble à un voyage vers l'enfer, mais au moment où, à la limite de l'ombre de la terre et de la lumière solaire, se présente sous vos yeux la station, vous savez au fond de vous que cette partie de votre voyage est, malgré tous, un succès. Vous gagnez 1 point de chance. Le vol est une réussite, annonce votre coéquipière, espérons qu'il en soit de même de l'amarrage. Rendez-vous au **17** pour voir si c'est le cas

Vous vous approchez de la porte entrouverte, situé en face de la brèche qui vous a permis de pénétrer dans ce vaisseau spatial et essayez de jeter un œil à l'intérieur. Apparemment, elle donne sur une sombre pièce que votre lampe a du mal à éclairer par la faible ouverture de la porte. Cette porte, en métal poli complètement lisse, est dépourvu de marquage. Elle mesure environ 2 mètres de haut et est de forme triangulaire. Vous glissez vos deux mains dans l'ouverture et tirez de toutes vos forces. Peu à peu, la porte coulisse et vous arrivez, après beaucoup d'efforts, à l'écarter assez pour vous ménager un passage pour entrer dans la pièce. Cette dernière est carrée et mesure environ quatre mètres par quatre. Il y a plusieurs objets qui traînent au sol. Ces parois sont, comme celle du couloir, en métal poli. Il n'y a que la porte par laquelle vous êtes entrée et aucune autre. Vous fouillez le tas d'objets pour constater que presque tous sont brisés à l'exception d'un tube, de huit centimètres de diamètre et une douzaine de long, pourvu d'un bouton. Quand vous appuyez dessus, un rayon laser d'un mètre cinquante sort. Vous avez trouvé un sabre laser, comme dans la guerre des étoiles, que vous prenez avec joie. Puis vous quittez la pièce et vous dirigez, au **61**, vers l'avant de l'appareil.

Il faut qu'on neutralisé ce truc, crie Déborah. Je ne sais pas qui a construit cette chose, mais c'est un engin de guerre et je pense qu'il n'arrêtera pas ces attaques tant qu'il sera en marche ! Tout à fait d'accord, répondez-vous, mais comment on fait pour l'arrêter cette chose ? On a aucune arme, ni moyen de le stopper depuis la navette. Je ne vois qu'une solution. Il faut que tu aille, en combinaison spatiale, jusqu'à lui et que tu débranche son système d'alimentation.

Vous vous levez et quittez le poste de pilotage. Vous enfilez votre scaphandre et accrochez à votre ceinture votre set d'outils. Ensuite, vous endossez votre jet pack puis entrez dans le SAS. Une fois sorti de la navette, vous ressentez pour la première fois de votre vie l'effet de vous trouver en total apesanteur, flottant dans l'espace. Mais ce n'est pas le moment de vous laisser aller à rêvasser car le devoir vous appelle. Le satellite peut, à n'importe quel moment, lancer une nouvelle attaque. Vous actionnez votre jet pack et vous vous propulsez ainsi, vers lui. Il mesure à peu près quatre mètres de haut par six mètres de large. Il a deux immenses panneaux solaires sur ces côtés qui doivent lui fournir énormément de kilowatts de puissance et est doté d'un énorme lance-missiles sur le dessus. Vous vous approchez, de plus en plus, et vous apercevez un drapeau rouge peint sur son flanc. Tous d'un coup le centre du satellite, tel une porte à double battant, s'ouvre. Vous voyez alors sortir un robot d'environ un mètre vingt de haut, équipé de trois bras et de yeux rouges qui vous fixe. Ce robot se propulse vers vous et, à aucun moment, vous ne doutez de ses

intentions à votre égard. Il est là pour vous tuer. Il ne vous reste plus qu'à attraper un outil et à vous défendre.

Robot-soldat

Hab 9

End 6

Si vous réussissez à détruire le robot, rendez-vous au **127**

91

Vous avancez dans un couloir dont les sols, les parois et le plafond, sont constitué de métal nu. Votre coéquipière vous fait alors remarquer que le sol est couvert d'une épaisse couche de poussière et qu'il n'y a aucune trace de pas. Sur votre droite la paroi est percée, à intervalles réguliers, de hublots de forme ovale. À travers le premier de ces hublots vous observez les tuyères des moteurs de votre navette. On la reverra bientôt, vous dit Deborah, mais si tu as peur de ne jamais la revoir, on peut encore faire demi-tour et fuir comme des lâches. Non, répondez-vous, on a été trop loin pour repartir sans nous être procurer la moindre information. Vous parcourez, environ, une trentaine de mètres pour arriver à un endroit où le couloir forme un coude à quatre-vingts degrés vers la gauche. A votre droite, trois mètres après le dernier hublot s'ouvrent une porte. Si vous voulez tenter d'ouvrir cette porte, rendez-vous au **195**. Par contre, si vous décidez d'ignorer cette porte et que vous préférez continuer votre route en suivant le coude vers la gauche, rendez-vous au **117**

92

La mitrailleuse arrête de tirer au bout de quelques secondes et toutes les lumières du satellite s'éteignent. Il semble que la batterie est lâchée et que le satellite soit enfin désactivé. Vous actionnez votre jet pack afin de rejoindre votre navette. C'est alors que vous constatez que de nombreux impact sont visibles sur elle. La rafale de mitrailleuse a atteint votre navette de plein fouet et a occasionnée des dégâts. Plein d'inquiétude, vous appelez votre pilote, mais aucune réponse ne vous parvient. Vous vous précipitez vers le SAS que vous traversez en craignant le pire, aussi vite que possible. Vous ôtez votre combinaison puis vous courez vers le poste de pilotage. Vous y trouvez votre équipière, tranquillement installé et occupé à faire des mots croisés. Tu ne réponds pas à la radio, lui demandez vous agacer. La radio est en panne et le tir que l'on a subi a endommagé le contrôle de tangage. Sinon tous vont bien mais impossible de te répondre, vous dit-elle, en se retenant de rire en voyant votre air affoler. Bon, on remet le cap sur l'iss, ajoute-t-elle. Vous vous installez à votre place et le vol reprend sans autre péripéties. Vous vous endormez et, quelques heures plus tard, Deborah vous réveille car votre destination est en approche. Devant le pare-brise de la navette se dresse l'ancienne station spatiale internationale. Elle est en orbite géostationnaire autour de la planète bleu. Elle vous semble, à première vue, en bonne état malgré les décennies de service. Il vous est cependant impossible de vous rendre compte, plus en détail, de son état exact car elle se trouve dans la zone où l'ombre de la terre qui empêche les rayons du soleil de l'atteindre. Il est temps de nous amarrer, annonce votre pilote. Pour cela, il faut de vous rendre au **17**, après avoir noté le mot « dégâts" sur votre feuille d'aventure.

93

La manœuvre désespérée d'esquive de l'astéroïde a échoué lamentablement. Ravi de vous avoir connu, vous lance Déborah, avec un sourire. Moins de trois secondes plus tard, la navette entre en collision avec le fragment de rocher stellaire et se brise dessus. Ensuite les réservoirs d'hydrogène et d'oxygène qui assurent la propulsion de la navette se déchirent et les gaz sous pression s'échappe et se mélange. A cette instant, une étincelle, produit par les nombreux fils électriques dénudé, les embrasent. Une superbe explosion enflamme l'espace, au sein du courant gravimétrique. Malheureusement vous ne pouvez, ni vous ni votre coéquipière, profiter du spectacle car à ce moment vous êtes déjà mort.

94

Votre coéquipière tente une première manœuvre d'évitement qui n'a aucun effet puis une seconde dont le résultat n'est pas meilleur. Vous voyez le gros astéroïde se rapprocher de vous à une vitesse vertigineuse. On est mal barré, dit votre pilote. Il nous reste une chance, je vais tenter le tout pour le tout. Accroché toi, ça va swinguer. Le temps vous semble se ralentir tandis que le bloc de rocher se rapproche. Partout où vous regardez, il n'y a que lui !! Déborah déclenche à ce moment tous les moteurs, propulseurs et fusée d'appoint de la navette. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **84**. sinon allez au **110**

95

Vous pénétrez dans une nouvelle pièce. Cette fois-ci, il s'agit d'une pièce rectangulaire qui mesure huit mètres par quatre. Le carrelage de la pièce précédente a disparu et les parois, sol et plafond, sont de nouveau en métal sans aucun revêtement. La porte par laquelle vous êtes entré se trouve à l'angle de la pièce. La paroi en face de vous est celle du petit côté de quatre mètres et la cloison de huit mètres est sur votre droit. Elle possède en son centre une nouvelle porte. Le long des deux parois de huit mètres, se trouve des couchettes. Neuf couchettes en tous. Chacune surmonté de deux écrans et avec un appareil médical, qui vous est totalement inconnu, fixé à droite. Vous voyez sur trois d'entre elle des corps inertes. Déborah ferme les yeux et vous dit que ce qu'elle voit est horrible. Elle se dirige, d'un pas rapide, vers l'autre porte qu'elle franchi sans même vous attendre. Vous jetez un œil aux cadavres pour constater qu'il s'agit des corps de deux hommes et une femme. Ils sont tous trois d'origine asiatique et sont complètement nus. Ils semblent être décédé il y a quelques temps mais n'ont pas commencé à se décomposer. Vous passez la porte pour rejoindre votre coéquipière dans un couloir. Sur votre droite, le couloir fini par un angle vers la gauche. Vous apercevez là-bas, dans la poussière, les traces de vos pas et comme vous désirez, tous deux, aller de l'avant cette direction ne vous intéresse pas. En face de vous se trouve une autre porte que vous pouvez franchir en vous rendant au **112**. Sinon, sur votre gauche, le couloir se prolonge jusqu'à une intersection qui se trouve au **174**

Vous passez la main devant le capteur de mouvement qui commande l'ouverture de la porte mais rien ne se produit. Vous êtes dubitatif car, jusqu'à cet instant, tous les systèmes de la station semblaient fonctionner correctement. C'est normal que ça ne s'ouvre pas, vous dit votre collègue. Regarde ! En plus de la commande d'ouverture, il y a une serrure par badge. Ça doit être une pièce qui renferme quelque chose d'important. Si vous disposez d'un badge et que vous souhaitez l'utilisez pour entrer dans la pièce, rendez-vous au **141**.

Si vous n'avez pas de badge où que vous n'avez pas envie d'ouvrir cette porte, vous pouvez continuer à progresser dans le couloir. Pour cela rendez-vous au **160**

Vous vous dirigez vers le hublot en face de vous dans le but d'en découvrir plus sur la station étrangère. Vous espérez beaucoup de la vue de l'extérieur que vous pourriez avoir. Déborah, l'air très très inquiète, vous attend devant la porte suivante. La vue que vous avez par le hublot de la paroi droite ne vous permet, malheureusement, que d'admirer l'espace et au loin d'apercevoir la planète bleue. Déçu, vous vous dirigez, alors vers le second hublot. Déborah vous dit : « presse toi, je voudrais bien me barrer d'ici. J'ai une très mauvaise sensation ». Vous avez à peine le temps de voir qu'il n'y a là aussi qu'une vue sur l'espace car vous apercevez une fissure, probablement dû à un choc entre le hublot et un morceau de robot, qui court sur la vitre. Vous criez « ouvre la porte, la vitre va céder !!!!! » Puis vous courez vers votre partenaire. Au même instant la vitre cède et tous l'air contenu dans la pièce est expulsé dans l'espace. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux rendez-vous au **120**, sinon allez au **164**

Vous avancez pendant une vingtaine de mètres dans le couloir. Ce dernier ne comporte ni portes ni hublots. Il est entièrement constitué, du sol au plafond, de métal nu et à intervalles réguliers, mais très espacés, des points d'éclairage diffuse une faible lumière blanche. Vous progressez lentement dans cette pénombre et votre équipière vous dit que, s'il n'y avait pas cette couche de poussière au sol, elle trouverait cette ambiance romantique. Et elle vous tire la langue ce qui déclenche, chez vous une crise de fou rire. Vous arrivez, enfin devant une porte double peinte en jaune que vous ouvrez par le biais du capteur de mouvement situé à sa droite. La porte s'efface et vous pénétrez, tous deux, dans une espèce de SAS d'un mètre cinquante de côté fermé à l'opposé par une seconde porte double identique. Vous activez le dispositif d'ouverture de cette dernière et vous déclencher, ainsi, la fermeture de la première..

Ensuite, plusieurs pommes de douches situées au-dessus de vous et que, dans la pénombre, vous n'aviez pas remarqué se mettent à vous arroser. Puis, au bout de quelques minutes qui vous paraissent une éternité, la seconde porte s'ouvre vous libérant le chemin vers un second couloir métallique identique à ceux que vous avez parcouru jusqu'ici. Ça doit être un SAS de désinfection, dit Déborah. Sur alpha les chercheurs utilisent le même système pour quitter les laboratoires de recherche en infectiologie sans risquer de contaminer la base entière. Heureusement que je ne porte pas qu'un t-shirt car, sinon tu aurais pu te rincer l'œil !! Regarde !!!!!!! il n'y a pas de poussière au sol. Cette partie de la station, à la différence

de celle qu'on vient de quitter, ne semble pas à l'abandon. Vous parcourez une quinzaine de mètres dans ce couloir qui ne comporte ni hublots ni porte et vous arrivez à une intersection. Le couloir de droite vous ramenant vers votre navette, vous décidez de l'ignorer. Vous pouvez soit continuez tous droit dans le couloir qui se prolonge devant vous et pour cela, rendez-vous au **150**. Sinon, sur votre gauche une porte perce la cloison. Si vous désirez essayer de l'ouvrir, rendez-vous au **119**

99

La porte coulissante s'efface dans la cloison, votre coéquipière et vous pénétrez dans une immense salle qui doit mesurer environ huit mètres de long sur près de trente de large. De plus, accroissant encore son gigantisme, elle a une hauteur sous plafond supérieur à six mètres. Jamais au cours de votre existences vous n'étiez entré dans une aussi grande pièce et vous en ressentez une sensation de vertige semblable à celle que vous aviez éprouvé lors de votre première sortie dans l'espace.

Face à vous se trouve la porte d'une petite pièce de trois mètres sur trois qui fait saillie dans l'immense pièce. Sur votre droite, parfaitement aligné, trois navettes attendent tranquillement leurs pilotes. Je n'ai jamais vue ce modèle de navette, vous dit Déborah. Ce n'est pas étonnant, répondez-vous. Depuis plus de trente ans, nous vivons en parfaite autarcie. Il est logique que, sur terre, la technologie est progressée et que notre équipement soit complètement obsolète. Oui, répond-elle, mais je ne comprends pas que les dogmes d'Alpha disent qu'une catastrophe est frappé la terre puisque toutes liaison est coupée et qu'on trouve, visible à l'œil nu de chez nous, cette station. Je pense qu'il y a quelques choses qui ne correspond pas ! Vous méditez sur les paroles pleines de bon sens de votre coéquipière puis vous vous rendez compte que vous ne pouvez pas rester planter là, comme un poteau. Allez-vous ouvrir la porte, qui se trouve en face ? Pour cela rendez-vous au **108**. Ou avancez dans la baie des navettes pour en voir l'autre extrémité ? Rendez-vous au **146**, si c'est ce que vous choisissiez de faire

100

Vous vous trouvez maintenant devant la porte de gauche. Vous cherchez un peu partout si vous ne trouvez pas un système d'ouverture quelconque. Malheureusement, vous n'en trouvez aucun. Déborah, au bout de quelques minutes, vous dit qu'elle pense que la porte ne peut être ouvert que de l'intérieur et qu'il est temps de reprendre votre exploration de la Station spatiale. À contrecœur, vous acquiescez et abandonner l'idée d'ouvrir cette porte.

Maintenant le choix se résume, soit, essayer d'ouvrir la porte de droite en espérant avoir plus de succès qu'avec celle de gauche. Pour cela, rendez-vous au **112**. Ou bien abandonner l'idée d'ouvrir une des portes et continuer dans le couloir en vous rendant au **174**

101

Vous commencez avec l'aide de votre coéquipière à ouvrir les placards qui recouvre la paroi gauche de la pièce ou vous vous tenez. Ils sont remplis de dossiers écrit en caractères sinogrammes et vous vous demandez ce qu'ils peuvent bien contenir. Je ne connais pas cet alphabet, dit votre pilote. Moi non plus répondez-vous. Je suis sur pourtant qu'il s'agit d'une écriture terrestre. C'est vraiment bizarre qu'aucun de nous deux ne l'ai jamais vu. Vous continuez, pendant plusieurs minutes, à fouillez les divers dossiers qui remplissent tous ces casiers mais la seule chose que vous y trouvez

sont quelque radiographie. Ce doit être des dossiers médicaux, dit votre collègue, mais cela ne nous apprend rien. Qu'allez-vous faire maintenant ? Soit vous décidez, si ce n'est pas déjà fait, de fouiller les casiers de droite et pour cela vous vous rendez au **85**. Vous pouvez aussi prendre la décision de continuer, sans plus attendre, votre route en allant rejoindre la porte en face de vous en vous rendez-vous au **157** pour cela

102

En vous propulsant avec prudence, vous pénétrez par la porte qui avait libéré le robot à l'intérieur du satellite. Ce dernier est constitué de parois nues en acier sans le moindre mot écrit. A première vue, il n'y a rien dans cette partie du satellite. Vous vous interrogez sur le fait de réussir à pouvoir le mettre hors service de l'intérieur, même si cette dernière possibilité vous était fort séduisante. Ne faudra-t-il pas débrancher les panneaux solaires en fin de compte, vous interrogez vous. Pendant ce temps, avec votre lampe, vous éclairez chaque centimètre carré à la recherche du moindre petit élément pouvant vous être utile pour stopper cette arme. Tout d'un coup, le faisceau de lumière que vous émettez éclaire un panneau de contrôle et, en quelques secondes, vous le rejoignez. Maintenant, le plus compliqué commence puisqu'il va vous falloir le déconnecter. Vous vous rendez compte que vous n'avez aucune idée de son fonctionnement.

Pour savoir si, armée de votre pince coupante sorti de votre boîte à outil, vous allez réussir, il va vous falloir combattre le tableau électronique comme un adversaire normal. Et cela à une différence prête. Le tableau de commande ne vous frappe pas comme un ennemi. Il se contente, quand il remporte un assaut, de vous faire subir une décharge électrique qui vous fera perdre 1 point d'endurance.

Tableau de commande

Hab 10

End 5

Si vous remportez ce combat rendez-vous au **72**, Par contre si vous perdez tous vos points d'endurance avant d'avoir réussi à le débrancher, dite vous bien que, certainement un jour, des cosmonautes terrien ou alien, retrouverons votre cadavre au cœur de ce satellite, parfaitement conservé par le vide spatial.

103

Vous vous approchez de l'établi et examinez ce qui est posé dessus. Il y a de nombreuses pièces mécaniques qui semble provenir d'un moteur à hydrogène de navette spatiale. Les seuls outils que vous trouvez sont des clés et des tournevis de petite taille qui ne peuvent vous être utile. Vous examinez, en détail, les pièces de moteur et la seule inscription que vous y trouvez est "made in china". Rien qui ne vous apprenne grand-chose sur l'origine de la station à part, comme vous le supposiez, qu'elle est terrestre. Vous vous éloignez du plan de travail. Qu'allez-vous faire maintenant ? Allez-vous, si vous ne l'avez pas déjà fait, examiner les plans sur la cloison, en vous rendant au **173**. Ou bien essayer d'obtenir des infos avec l'ordinateur, au **135**.

Enfin, vous pouvez toujours quitter la pièce et passer l'autre porte. Pour cela rendez-vous au **99**

Suite au dernier coup que vous lui avez porté, le robot explose. Bientôt, il ne reste de lui que des fragments de métal calciné. Vous vous précipitez vers Déborah en espérant qu'elle n'ait rien de grave. Elle est toujours assise sur le sol, adossé au flanc de l'une des navettes spatiales, mais a repris connaissance. Comment ça va, lui demandé vous, la voix chargée d'inquiétude. Ça va, merci, répond-elle, en grimaçant. J'ai la tête dure, mais toi tu n'es pas doué pour faire des câlins aux femmes. Sur ça, elle vous tire la langue. Vous éclatez de rire à ça réaction, rassuré qu'elle n'ait aucune blessure. Vous essayez d'ouvrir les deux autres navettes mais, comme la première, elles sont verrouillées. Déborah, vous interpelle : « on devrait filer d'ici, le plus vite possible car s'il y a des tanks robots, il y a sûrement d'autres dangers ». Vous lui répondez par l'affirmative puis vous vous dirigez vers le fond de la baie aux navettes en vous rendant au **109**

L'homme s'écroule sur le sol en lâchant son tuyau qui vient heurter le panneau de commande. Ce dernier se met à fumer en émettant des cliquetis électriques. Vous êtes en état de choc car c'est la première fois que vous ôtez la vie à un être humain. Tu n'avais pas le choix, vous dit doucement votre partenaire. Il ne nous aurait pas épargné non plus. Je me demande ce qui a pût se passer sur notre planète mère pour que nos différences raciale déclenche un tel élan de haine. Il faut qu'on parte d'ici, répondez-vous. La station semble, dans cette partie, habitée et nous ne sommes visiblement pas les bienvenus, répondez-vous. Déborah jette un œil à travers la porte vitrée puis essaye de manipuler le panneau de commande que l'homme avait utilisé pour diriger l'ouverture des portes du hangar à navettes. M***e, les commandes ne marchent plus et la baie a navette est ouverte, dit-elle. Il ne vous reste donc plus qu'une solution. Passer l'autre porte de la pièce et vous enfoncez, plus profondément, dans la station. Si vous n'avez pas d'arme, ramassez le tuyau et notez-le sur votre feuille d'aventure. La porte que vous franchissez donne sur un couloir en forme de tube bordé, des deux côtés, de hublots. Vous voyez sur votre droite la station et sur votre gauche l'espace et une navette amarrée. Au bout d'une trentaine de mètres, vous arrivez à un carrefour. Un couloir sur votre droite vous permet, en vous rendant au **193**, de vous rendre au cœur de la station. Un autre couloir, à gauche, vous permet de rejoindre la navette. Pour l'emprunter rendez-vous au **175**. Enfin, une porte bloqué le couloir en face de vous. Pour essayer de l'ouvrir rendez-vous au **187**

Vous êtes plusieurs fois touché par les tirs de lasers de la station et la puissance de votre navette baisse. Bientôt votre véhicule est réduit à l'état d'épave et dérive lentement. Il n'y a plus qu'une seule chose à faire, dit votre pilote : « en combinaison spatiale !!!! » Vous les revêtissez tous deux, puis endossez vos jet packs et quittez la navette pour essayer de rejoindre, par ce moyen de fortune, l'ISS. Les détecteurs de mouvement de la station détectent votre sortie et déclenche de nouveaux tirs qui finissent de détruire la navette, mais vous rate. Vous vous dirigez, à la vitesse d'un escargot au ralenti et vous priez pour que vos réserves d'oxygène vous permettent de rejoindre l'ISS
Rendez-vous au **64**

Vous vous approchez à très basse vitesse de la source supposé de l'énorme écho que vous voyez, tous deux, sur le radar. Déborah déclenche les projecteurs de la navette et éclaire un immense engin spatial. C'est une station spatiale, annonce votre pilote, l'air surprise et inquiète. L'ISS, déjà ? lui demandez-vous. Non, ça n'est pas l'ISS. Nous sommes à plus de six heures de sa position. Tu vas me demander si ça ne peut pas être une erreur dans le calcul de sa position. Et bien non et pour deux raisons. La première c'est que j'ai, moi-même, participé au repérage de l'ISS et que, d'après nos observations, elle se trouve dans un autre secteur et beaucoup plus proche de la planète. La deuxième et principale raison, c'est que cette station a une forme totalement différente et est beaucoup plus grande. Maintenant, il y a plusieurs points qui ne me plaise pas. D'abord, vu la position où nous nous trouvons, il me paraît totalement impossible que, d'alpha, personne ne se soit aperçu de sa présence. Ensuite, on nous dit que tous contact avec la terre a été perdu et qu'il s'est probablement passé une catastrophe sur notre planète mère. Et là nous voyons, que malgré tout, une grande station spatiale a été mise en orbite lointaine depuis. Enfin, je trouve étonnant de ne recevoir aucun signal et que lors de son activité personne n'est essayé de contacter alpha. Je me demande également si elle est encore habitée car elle est en très très bonne état. La coque n'a pas l'air d'avoir été grêlé par des micro météorite et, de plus, les feux de signalisation fonctionnent. Vous hochez la tête, aussi dubitatif que votre pilote, quand un voyant se met à clignoter sur votre tableau de bord. On est accroché au radar, annonce Déborah. La station fonctionne toujours. Vous laissez passer un quart d'heure, en tentant, a plusieurs reprises, de contacter cette station inconnue. Rien ne se passe et, après ce délai, d'un commun accord, vous décidez de vous arrimer pour prendre contact avec les occupants.

Votre coéquipière aligne, tout en douceur, votre véhicule avec le SAS de la station et moins d'une minute plus tard vous êtes connecté par le biais des SAS à cette dernière.

Déborah étudie les écrans de son tableau de bord, puis vous annonce que l'atmosphère de la station est parfaitement respirable. Vous vous dirigez vers l'arrière de la navette pour l'aborder quand Déborah vous dit qu'elle vient avec vous.

Vous traversez le SAS de votre navette et vous vous retrouvez face à celui de la station. Vous appuyez sur le bouton qui vous permet de pénétrer à l'intérieur et le traversez. Vous vous retrouvez dans un couloir qui va vers la droite et la gauche. Si vous décidez aller à droite, rendez-vous au **91**. Si vous préférez aller à gauche, le **70** vous attend.

Vous vous avancez tous droit, dans la baie des navettes, en direction de la porte du local situé juste en face de vous. Comme toutes les portes que vous avez rencontrées jusqu'ici sur cette station, cette dernière ne porte aucune inscription. Par contre, au-dessus d'elle, une lampe rouge est allumée. Déborah regarde cette lampe puis vous demande si ce n'est pas une alarme prévenant d'un éventuel danger, si vous pénétrez dans la pièce. Au fait, êtes-vous bien sûr de vous ?

Si vous êtes sûr, rendez-vous au **125** pour découvrir ce que cette porte cache. Mais vous pouvez, toujours, abandonner cette idée et traverser vers votre droite le hangar à navette ? Pour cela rendez-vous au **146**

109

La cloison du fond de la baie des navettes est vraiment très très sombre et vous devez vous tenir à moins d'un mètre d'elle pour pouvoir, à l'aide de vos torches électriques, l'examiner. Vous la longez en partant de l'angle gauche, situé au niveau de l'avant des navettes spatiales et de leurs portes de lancement, vers le fond du hangar. Elle est faite, elle aussi, de métal et ne porte aucune inscription. Le sol qui est toujours couvert de poussière ne porte aucune trace de pas à cet endroit. Quand vous arrivez à, environ, un mètre de la cloison du fond, de nombreuses traces de pas apparaissent, sortant et entrant de la cloison. Vous avez trouvé, malgré la pénombre ambiante, une porte qui conduit vers une partie de cette étrange station qui vous est, pour l'instant encore inconnue. À la différence des autres portes que vous avez rencontrées jusqu'ici, cette dernière est dans sa partie supérieure vitré. Vous éclairez la vitre pour voir ce qui se trouve de l'autre côté et vous vous retrouvez nez à nez avec le visage d'un être humain. Ce dernier, en vous voyant, tourne les talons et se rue vers un panneau de commandes situé derrière lui. Vous échangez un regard terrifié avec votre équipière qui vous crie : « on devrait rejoindre notre navette et filer au plus vite. Ce mec avait un éclair de haine dans le regard en nous voyant ». Au même instant, des lumières rouges se mettent à clignoter au-dessus des trois portes de lancement de la pièce. Ce fils de p**e veut nous tuer en dépressurant le hangar, vous criez Déborah. Vous devez prendre une décision, d'instinct, sans prendre le temps de réfléchir. Aller vous essayer d'ouvrir la porte vitrée pour affronter l'homme qui essaye de vous tuer ? Pour cela rendez-vous au **178**. Ou, au contraire, traverser la baie des navettes en courant afin de retourner dans le couloir qui vous a mené ici, pour fuir cette horrible situation ? Pour cela rendez-vous au **144**

110

Malheureusement pour vous, la manœuvre désespérée de Déborah n'a pas plus d'effet que ces manœuvres d'esquive précédent et, avec une violence effroyable, votre navette percute l'astéroïde. Tentez, de nouveau, votre chance. Si vous êtes chanceux, allez au **62**, sinon rendez-vous au **93**

111

Au moment où le dernier de vos adversaires touche le sol, terrassé par vos coups, une quinzaine d'autres gardes fond leurs apparitions en venant de tous côtés. Vous vous préparez à les affronter, vous rendant bien compte que vous n'avez aucune chance de vous sortir de ce mauvais pas vivant. À cet instant, le garde qui retient Déborah au sol vous dit que si vous ne vous rendez pas **IMMÉDIATEMENT**, il mettra à mort votre coéquipière. Dès que vous entendez ces mots, vous levez les mains en l'air et vous agenouillez au sol. Vous êtes emmené manu militari dans une cellule où vous attendrez qu'on vous conduise sur terre. Malheureusement, le reste de votre vie, sur la planète mère, se passera à l'ombre derrière des barreaux. La seule consolation que vous aurez sera de passer ces longs moments avec Déborah, une femme que vous appréciez...

Vous regardez attentivement la porte mais, comme toutes celles que vous avez vu jusqu'ici, elle ne comporte aucune marque spécifique. Vous passez la main devant le capteur de mouvement situé sur sa droite, et, dans un silence absolu, la porte coulisse vers la gauche et vous libère le passage afin de vous permettre d'entrer dans une pièce carrée de quatre mètres de côté. Les parois, ainsi que le sol, sont, ici aussi, constitué de métal et une couche de poussière recouvre toujours le sol tel un tapis. Il n'y a pas d'autre porte dans cette pièce qui ne comporte, également, aucun hublot. Les seuls meubles de trouvant ici sont un bureau et un fauteuil. Il pourrait faire le ménage de temps en temps, lance votre équipière en souriant. Vous vous asseyez et commencez à essayer de faire fonctionner l'ordinateur qui se trouve sur le bureau. Vous arrivez bien à obtenir le bureau du système d'exploitation qui est une version modernisée et rapide du Windows utilisé sur alpha. Pas de doute, cette station est d'origine terrestre, dites vous à voix haute. Tu en doutais ? répond Déborah. J'espère que si cette station était d'origine alien, elle serait un peu plus exotique et high-tech. Vous éclatez, tous deux, de rire et continuer à tenter d'arracher ses secrets à l'ordinateur mais, au bout de quelques minutes, vous devez vous avouer vaincu car aucune de ses fonctions ne semblent opérationnel. Vous ressortez déçu de la pièce. Que voulez-vous faire maintenant ? Si vous désirez continuer à avancer dans le couloir, rendez-vous au **174**, Par contre si la porte sise sur la gauche vous intrigue, vous pouvez vous rendre au **100** pour essayer de l'ouvrir à condition, bien sûr, de ne pas déjà avoir essayé, où de savoir ce qui se trouve derrière.

Vous traversez la pièce et vous vous installez sur le fauteuil en face de l'ordinateur. Au bout de quelques rapide recherche, vous réussissez à le mettre en marche et vous vous retrouvez devant le bureau d'un système d'exploitation de type Windows. Les icônes sur l'écran sont disposées en deux groupes. L'un sur la droite et l'autre, beaucoup moins fourni, sur la gauche. Pendant ce temps, Déborah se place derrière vous, de manière à pouvoir voire les découvertes que vous allez éventuellement faire en fouillant les fichiers de cet ordi. Vous commencez à double-cliquer sur les icônes de gauche, un par un méthodiquement, mais rien ne se passe. Vous essayez, ainsi, tous les icônes du premier au dernier. Ce poste doit, pour une raison ou une autre, être déconnecter du serveur central de la station vous dit votre équipière. A moins que ce dernier soit en panne, répondez-vous. Vous vous attaquez, ensuite, aux icônes situées sur la partie droite de l'écran. Ils sont aux nombres de sept. Six d'entre eux ont la forme de petits télescopes. Vous cliquez sur le premier d'entre eux et, sur l'écran, apparaît une image en plan rapproché d'une partie d'une station ou d'une base spatiale. On dirait alpha dit, en grimaçant, Déborah. Je me demande si c'est la vue des télescopes qui sont ici ! Encore heureux qu'il n'y en a pas un qui soit braqué sur la fenêtre de ma cabine sinon je serai rouge comme une tomate, et toi le plus heureux des hommes. Vous ouvrez, ensuite, la dernière icône. Là, vous voyez apparaître sur l'écran un texte en écriture chinoise. Ça doit être le rapport des observations faites à l'aide des télescopes. Peut-être la base alpha ? Peut-être une autre station spatiale, dit vous, rongée par l'inquiétude que ces images ont fait naître en vous. Maintenant, si vous ne l'avez pas déjà fait, allez-vous vous rendre au **181** pour examiner de plus près les télescopes ? Ou quitter la pièce afin de continuer l'exploration de cette étrange station. Pour cela rendez-vous au **117**

114

Attendu, la faible distance entre votre vaisseau spatial et le satellite porte missiles, votre pilote n'a pas le temps de réagir que déjà les deux projectiles heurtent, de plein fouet, votre véhicule.

L'explosion qui en suit atomise immédiatement votre navette, ainsi que Déborah et vous-même

115

Vous commencez à examiner, en les ouvrant pour sentir l'odeur de ce qu'elles contiennent, les diverses bouteilles posées sur l'étagère. Vous arrivez alors à la conclusion qu'il s'agit bien de détergent destiné au nettoyage de la station spatiale. Vu l'état de cette dernière, il est évident que cela fait un sacré moment que personne n'y a eu recours. Tu vois bien qu'on perd notre temps ici, vous lance votre coéquipière. Peut-être qu'un jour tu écouteras quand je te dis quelque chose. À moins, bien sûr, que tu sois bien trop « macho » pour écouter une femme. Vous vous avouez vaincu. Il est évident qu'il n'y a rien d'utile ici. Vous quittez donc la buanderie et revenez dans le couloir.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, aller vous essayer d'ouvrir l'autre porte simple en vous rendant au **177** ? Ou la grande porte jaune ? Pour cela, rendez-vous au **155**

116

Vous composez, sur le clavier, la combinaison qui vous semble la bonne. Vos doigts tremblent un peu, de peur qu'une réponse erronée déclenche un signal d'alarme quelques part à l'intérieur de la station. La porte coulisse, donc vous avez donné la bonne réponse. Vous entendez une voix dire « *une vie longue et prospère* ». En effet, puisque les nénuphar double de volume tous les jours, ils occuperont la moitié de la surface la veille de tout occuper. Vous entrez, accompagné de votre partenaire, dans une nouvelle pièce dont la paroi, en face de vous, est occupé par une porte peinte en jaune. La porte, derrière vous, silencieusement, c'est refermé et, de ce côté, il ne semble pas y avoir de moyens pour la rouvrir. Vous êtes donc obligé d'actionner la seconde porte qui vous permet d'entrée dans une petite pièce. Vous y pénétrez tous deux. La pièce est carrée et mesure environ un mètre cinquante de côté. A l'opposé de la porte qui vous a permis d'entrer, il y en a une autre en tous points identique. Vous déclenchez l'ouverture de cette dernière et la première se ferme. Une lumière rouge se met à clignoter. Rien ne se passe pendant cinq longues minutes puis la porte s'ouvre. Bizarre, dit Déborah, on dirait un SAS destiné à désinfecter ceux qui le traverse. Celui-là a l'air en panne !! Vous entrez dans la deuxième partie de la pièce qui est encombré de nombreux objets. Allez-vous examiner ce fouillis en vous rendant au **128** ? Ou allez vous ouvrir la porte suivante ? Pour cela rendez-vous au **140**

117

Vous avancez dans le couloir. Rien ne rompt le silence. Même le bruit de vos pas semble atténué par l'épaisse couche de poussière qui recouvre le sol. Vous avancez, cote à cote avec votre équipière, sans prononcé un mot. L'ambiance de mor et d'abandon qui règne ici vous coupe la parole.

Tous d'un coup, le couloir se termine sur une immense porte peinte en jaune. C'est la première fois, depuis que vous avez mis le pied sur cette station, que le métal nu laisse sa place à une couleur peinte. À droite

comme à gauche, deux autres portes percent les cloisons latérales. Vous vous trouvez maintenant devant un choix triple. Allez-vous essayer d'ouvrir la porte de droite en vous rendant au **177** ? Celle de gauche en allant au **131** ? Ou bien la grande porte jaune ? Pour cela, rendez-vous au **155**

118

Vous passez votre main devant le dispositif d'ouverture de la porte et cette dernière, en silence, s'efface pour vous libérer le chemin. Vous entrez, suivi par votre collègue, dans une pièce carrée de trois mètres de côté. Sur la cloison, en face de la porte, se trouve un hublot par lequel on aperçoit une autre partie de la Station spatiale. À votre gauche se trouve une couchette vide tandis qu'à votre droite il y a un petit bureau avec une étagère sur le côté. Selon toute vraisemblance vous êtes actuellement dans une cabine individuelle. Vous fouillez, rapidement, aidé par votre collègue le bureau, l'étagère et la couchette mais vous ne trouvez rien d'intéressant. Il est inutile de vous attarder en ce lieu donc vous reprenez l'exploration. Allez-vous, maintenant, vous occupez de l'autre porte et, pour cela, vous rendre **129**, si vous ne l'avez pas déjà fait. Ou bien allez-vous continuer de progresser dans le couloir principal. Pour cela rendez-vous au **142**

119

Vous passez votre main devant le capteur d'ouverture de la porte. Cette dernière s'efface, dans un silence absolu, à l'intérieur de la cloison et vous entrez dans une grande pièce fortement éclairée. La forte lumière qui règne ici vous éblouit et, pendant que vous faites un pas en avant, votre pilote elle recule ce qui fait que, quand la porte se referme, vous vous trouvez séparé. Vos yeux s'habituent à cette luminescence et vous commencez à distinguer l'intérieur de la pièce. Des robots sont au « garde à vous » dans des alcôves. D'autres, plus petits, sont occupés à travailler sur les premiers. Un des robots tourne la tête vers vous et, quand son regard tombe sur votre personne, vous fixe bizarrement. Ses yeux se mettent à clignoter en rouge. « Alerte ! alerte ! alerte ! » cri le robot. Aussitôt les autres machines qui étaient occupés à réparer les robots dans les alcôves se tournent vers vous et vous attaquent. Vous les combattez comme si vous n'aviez qu'un seul adversaire.

Robots-mécanos

Hab 7

End 10

Si vous arrivez à vaincre vos adversaires, vous n'avez pas le temps de reprendre votre souffle qu'une partie des robots des alcôves, qui sont les plus abîmés, se mettent en mouvement et vous attaquent à leur tour. Comme les robots Meccano, vous les combattez comme un seul adversaire

Robot abîmé

Hab 6

End 4

Si vous arrivés à battre tous vos adversaires, vous n'êtes même plus surpris que les derniers robots, à leur tour, se mettent en marche et vous attaquent. Vous combattez pour la troisième fois

Robots restants

Hab 8

End 7

Si vous êtes encore en vie, après ces diverses attaques, rendez-vous au **163**

120

Ouvrez la porte, criez-vous encore à votre équipière qui ne se le fait pas dire deux fois. La violence de l'expulsion de l'air de la pièce dû au bris de la vitre du hublot, est cependant si brutale que vous êtes entraîné dans l'espace. La dernière image de votre vie est de voir que Déborah, elle, a réussi à rejoindre la pièce suivante.

121

Vous passez la main devant la commande d'ouverture de la porte et cette dernière disparaît dans la cloison. Vous entrez alors dans une pièce carrée de taille moyenne. Comme le couloir, la pièce a l'air à l'abandon depuis longtemps. En face de vous se trouve un établi couvert d'outils. Sur votre droite un petit bureau avec un ordinateur et sur votre gauche divers plans en papier sont fixés à l'acier de la cloison par des aimants. Que désirez-vous faire ? Allez-vous examiner les outils sur le plan de travail ? Pour cela rendez-vous au **103** Examiner les plans sur la cloison en vous rendant au **173**. Ou, enfin, essayer de tirer quelques choses de l'ordinateur en vous rendant au **135**. Vous pouvez, bien sûr, quitter la pièce et passer l'autre porte en allant au **99**

122

Votre trajectoire vous fait passer à près de dix mètres de votre objectif. De plus, votre élan vous entraîne loin de la station. Vous actionnez vos propulseurs afin de tenter de rétablir la situation mais vous n'avez plus de carburant. Votre seul espoir de survie repose, maintenant, sur votre coéquipière. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux rendez-vous au **145**, sinon allez au **136**

123

Vous vous allongez sur la couchette médicale en espérant qu'il ne s'agit pas d'une table de torture. Votre équipière enclenche alors l'ordinateur qui contrôle le robot médecin. Les bras s'animent et s'occupent de soigner vos blessures. Il ne s'agit, malheureusement, que de soins légers qui sont incapables de vous guérir entièrement. Un robot, à ce stade de l'avancée technologique, n'est pas en mesure de remplacer complètement un être humain, mais peut-être un jour...

Cependant, ce traitement vous a quand même fait regagner 6 points d'endurance et quand vous vous relevez de la couchette opératoire, vous vous sentez frais et dispos.

Déborah s'allonge, à son tour, et se reçoit elle aussi des soins.

Ensuite, vous quittez la pièce par la porte opposée à celle que vous avez emprunté pour entrer.

Rendez-vous au **95**

124

Quand vous sortez du dortoir, la porte derrière vous se referme et se verrouille. De toutes façons, vous n'avez, en aucun cas, envie d'y retourner. Vous vous tenez maintenant, accompagné de votre équipière, dans un couloir qui se prolonge à perte de vue sur votre gauche et qui sur votre droite, au bout d'une dizaine de mètres, tourne à gauche. Vous hésitez quand Déborah vous dit que partir vers la gauche, selon elle, signifierait repartir d'où vous venez. Vous partez donc vers la droite dans ce couloir qui, comme tous ceux de la station que vous avez parcourue jusqu'ici, est constitué de métal. Une fois le coude à gauche passé, le couloir de prolonge sur une quinzaine de mètres. Il est percé, régulièrement sur votre droite, par des hublots hexagonaux qui vous permettent de contempler l'espace. Au bout de quinze mètres, la paroi de gauche est percée par une nouvelle porte. Allez-vous l'ouvrir, en vous rendant au **172**, ou bien continuer dans le couloir. Pour cela rendez-vous au **198**

125

Vous passez votre main devant le capteur d'ouverture de la porte. Un voyant rouge, enchâssé dans ce capteur, se met à clignoter. Rien ne se passe, vous insistez et repassez votre main devant. La porte coulisse silencieusement pour vous libérez le chemin vers un poste de commande vitré, doté de deux fauteuils placés derrière des pupitres. Malheureusement vous voyez à peine cela car votre attention est immédiatement monopolisée par la brèche de la coque qui se trouve juste en face de vous. Il s'agit d'un trou de forme ovale, de deux mètres de large par un mètre de haut, causé selon toute vraisemblance par l'impact d'une météorite sur la station. M***e, avez-vous le temps de penser pendant que vous êtes expulsé dans l'espace. Et dire qu'il s'agit là de votre dernière pensée...

126

Vous actionnez l'ouverture de la porte et, suivi de votre partenaire, vous entrez dans une grande cabine. Cette dernière, à la différence de tout ce que vous avez vue jusqu'ici sur la station, est richement décoré. Sur votre gauche, se trouve un salon avec un grand canapé alors qu'en face de vous la paroi est constitué d'une immense baie vitrée vous permettant d'admirer une autre partie de la station. Sur votre droite, un grand paravent décoré de motif asiatique vous cache la vue sur l'autre partie de la cabine. La porte se referme silencieusement et, au moment où vous commencez à fouillez la pièce à la recherche de quelque chose d'utile, quelqu'un de l'autre côté du paravent vous parle dans une version approximative de votre langue natale. Que font des européens comme vous sur notre station. Les espions d'une nation ennemis ne seront jamais tolérés sur notre station. Préparez-vous à mourir !

À ce moment le paravent tombe et un homme de petite taille, d'origine asiatique et vêtu d'un uniforme portant de nombreuses décorations, surgit armer d'un sabre.

C'est un combat à mort qui s'engage entre cet homme et vous. Comme ce dernier est armé, il vous infligera, s'il arrive à vous touche, 3 points de dommages au lieu des 2 habituel.

Homme asiatique.

Hab 10

End 12

Si vous sortez vainqueur de ce duel, rendez-vous au **224**

127

Les fragments du robot qui vous a attaqué flotte, tout autour de vous, dans l'espace. Vous vous interrogez sur la raison qui a conduit quelqu'un à concevoir cette machine et surtout pourquoi. Vous déclenchez une impulsion de votre jet pack et vous vous rapprochez du satellite en vous demandant qu'elle surprise il vous réserve encore. Vous voyez deux moyens possibles pour l'empêcher de vous nuire. D'un côté, vous pouvez débrancher ces panneaux solaires afin de le priver d'énergie ou, d'autre part, pénétrez à l'intérieur et essayer de trouver son panneau de contrôle pour l'éteindre. Si vous voulez essayer de débrancher ces panneaux solaires, rendez-vous au **65**. Si vous préférez entrer dans le satellite, allez au **102**

128

Vous commencez à fouillez les divers objets qui jonchent le sol. Au début, vous ne trouvez que des fragments de tubes métalliques ainsi que des restes de machines brisé. Tout d'un coup, votre équipière se relève avec un grand sourire et vous demande si vous avez trouvé quelque chose d'utile. Rien, répondez-vous, l'air bougon. Eh bien moi, reprend-elle, j'ai trouvé ça. Elle vous montre sa trouvaille : deux battes de base-ball en aluminium, flambants neuves. Notez votre nouvelle arme sur votre feuille d'aventure. Vous continuez, pendant quelques temps, mais vous ne trouvez rien d'autre. Vous abandonnez vos recherches et vous allez rejoindre la porte de sortie. Rendez-vous au **140**

129

Vous déclenchez l'ouverture de la porte et pénétrez dans la pièce rendu ainsi accessible. Il s'agit une cabine carrée de trois mètres de côté dont la cloison opposée à vous est percé par un hublot vous donnant une vue imprenable sur l'espace. Sur votre gauche se trouve une étagère de rangement et un petit bureau. Sur votre droite, il y a deux couchettes superposées. Au moment où vous apercevez ces deux couchettes la porte se referme en grinçant. Les deux hommes qui dormaient sur ces dernières s'en trouve réveillé. En vous voyant, leurs visages s'emplissent de colère et de haine. Ils sautent de leurs couches et vous attaquent. Vous les combattez comme un seul homme.

Hommes se réveillant

Hab 8

End 14

Si vous arrivez à vaincre vos adversaires, vous fouiller rapidement leur cabine, mais ne trouvez rien d'utile. Vu le bruit qu'a produit le combat, vous ne voulez pas vous éterniser en ce lieu et vous décidez de reprendre votre exploration de la station. Allez-vous, si vous ne l'avez pas déjà

fait, essayer d'ouvrir l'autre porte ? Pour cela rendez-vous au **118**. Vous pouvez, bien sûr, reprendre votre cheminement le long du couloir principal et pour cela le paragraphe **142** vous attends

130

Vous vous trouvez à un carrefour entre un couloir qui part vers le centre de la station, à votre gauche, que vous pouvez emprunter en vous rendant au **193**. Un autre, se dirige vers la navette que vous avez aperçu tout à l'heure. Si vous voulez vous y rendre, direction le **175**. Enfin, une porte, en face de vous, ferme l'accès à une autre partie de la station. Si vous voulez essayer de découvrir ce qu'elle cache, le **73** est fait pour vous

131

Vous déclenchez, par le biais du capteur situé sur la droite de la porte, l'ouverture de cette dernière qui coulisse sans un bruit pour vous libérer le passage. Votre coéquipière et vous pénétrez, alors, dans une pièce carrée d'environ trois mètres de côté. Le sol, les murs et le plafond sont, ici aussi, fait de métal nu. La couche de poussière qui recouvre le sol est, là aussi, uniforme et ne comporte aucune trace de pas. Sur votre gauche, se trouve une étagère couverte de bouteilles en plastiques de formes et de couleurs diverses. Sur votre droite sont entreposés une quinzaine de balais de tous types. En face de vous, se trouve une espèce de véhicule doté de balais à sol au-dessous. Je te préviens tous de suite, vous dit Déborah, je suis pilote de navette spatiale et pas femme de ménage. Il est hors de question que je nettoie et récurve cette station dégueulasse. Va-t-on bougez de là !!! Vous éclatez de rire à la boutade de votre collègue en vous demandant comment, dans votre situation, elle arrive encore à plaisanter. Maintenant, allez-vous fouillez plus en détail cette buanderie en vous rendant au **115** ? Ou alors quitter la pièce pour, si vous ne l'avez pas déjà fait, ouvrir l'autre porte ordinaire. Pour cela rendez-vous au **177**. Ou bien encore, vous pouvez, en allant au **155**, voir la grande porte peinte en jaune.

132

Vous vous approchez de la couchette où se trouve le corps. Même si cela vous révolte, il est important pourtant d'examiner le cadavre afin de découvrir des indices sur cette station. Il s'agit de la dépouille d'un homme d'environ un mètre soixante-dix, d'origine asiatique, qui semble être mort dans son sommeil. Il porte une combinaison de toile gris clair et a accroché à la poche de poitrine un badge magnétique. Vous prenez le badge et le glissez dans votre poche. Notez-le sur votre feuille d'aventure. Ensuite vous fouillez, malgré votre répugnance à le faire, les diverses poches de la combinaison du cosmonaute mais vous ne trouvez rien d'autre. Maintenant, vous pouvez, si vous ne l'avez pas déjà fait, essayer d'obtenir des informations en utilisant l'ordinateur. Pour cela rendez-vous au **75**. Sinon, vous rejoignez, en vous rendant au **83**, votre équipière pour poursuivre votre périple le long du couloir

133

Vous progressez de quelques mètres dans le couloir et vous arrivez devant une nouvelle porte qui se trouve à votre droite. Déborah passe sa main devant le capteur de mouvement mais rien ne se passe. À votre tour, vous tentez d'ouvrir cette porte mais vous ne remportez pas plus de succès que votre équipière. Elle vous dit : « on ne va pas passer la semaine-là ! Nous

avons une mission importante pour la base alpha. Il est temps de nous remettre en route. Nous ne sommes pas en vacances ». Vous vous remettez en chemin. Après quelques minutes de marche, vous arrivez à un endroit où le couloir tourne sur la gauche, à angle droit. Une fois le coude passé vous vous trouvez, une nouvelle fois, dans un couloir dont les parois, le sol et le plafond sont constitués de métal nu. La paroi de droite est percée, à intervalles réguliers, par des hublots de forme hexagonale. Vous avancez pendant une quinzaine de mètres pour arriver au niveau d'une nouvelle porte sur la paroi de gauche. Si vous désirez l'emprunter rendez-vous au **172**. Par contre si vous préférez continuer votre progression dans le couloir et ignorer cette porte, c'est au **198** qu'il faut vous rendre.

134

Vous avancez lentement et prudemment dans cette pièce en essayant, au maximum, de ne rien toucher. Malheureusement, vous vous prenez les pieds dans un câble électrique qui est tendu en travers du passage, à dix centimètres du sol. Vous perdez l'équilibre et tombez en avant. Dans un geste désespéré pour essayer de vous rattraper, votre main touche une bobine en cuivre. Le pire est que cette bobine de transformateur est sous tension, ce qui vous conduit à recevoir une décharge électrique de haut voltage. Vous perdez 3 points d'endurance. Déborah pousse un cri de terreur et quand elle vous voit vous relevez, des larmes coulent de ses yeux. Espèce de con, j'ai cru que tu étais mort, vous dit-elle. Vous arrivez finalement à la porte de sortie qui s'ouvre sans que vous ayez besoin d'en commander le mouvement. Vous débouchez sur un nouveau couloir qui part à gauche, comme à droite. Ce dernier est, sur la paroi opposée à celle de la porte que vous venez de franchir, percé régulièrement par des hublots en forme d'hexagonal. À droite, à une dizaine de mètres, le couloir tourne vers la droite, repartant d'où vous êtes arrivé. À gauche, le couloir se termine sur une porte qui semble faire partie d'un système de SAS. Puisque repartir en arrière n'est pas une solution qui vous convient, vous avancez vers la porte du SAS en contemplant la navette spatiale qui est arrimer à la station, sur votre droite. Une fois arrivé au sas, ce dernier s'ouvre et vous allez au **130** pour voir ce qu'il contient

135

Vous allumez l'ordinateur pour voir apparaître une version modernisée du système Windows que vous utilisez habituellement sur Alpha. Vous cliquez, méthodiquement, un par un, sur toutes les icônes présentes à l'écran. Malheureusement rien ne se passe. Vous êtes sur le point d'abandonner mais vous allez quand même jusqu'au bout. La dernière icône ouvre une fenêtre où apparaissent les plans d'une navette spatiale. Je pense que cet ordinateur est déconnecté du serveur central et que l'on a uniquement accès à son disque dur interne, dit votre collègue. Vous lui demandez alors de bien vouloir examiner les plans sur l'écran car les vaisseaux spatiaux sont bien plus son domaine d'expertise que le vôtre.

Il s'agit d'un modèle totalement différent de nos venture star, dit-elle. Il n'y a aucun point commun entre ces deux modèles. Il y a cependant deux choses qui me saute aux yeux. D'abord ce modèle est doté d'un système optique de navigation bien plus évolué que celui de notre navette. Ensuite, et c'est ce qui me laisse le plus perplexe, elle est armée d'un canon laser !

Notez le mot "*plan*" sur votre feuille d'aventure puis décidez, si vous ne l'avez pas déjà fait, si vous allez examiner l'établi en vous rendant au **103**, ou les plans au mur, en allant au **173**.

Vous pouvez, bien sûr, quitter la pièce, et passer l'autre porte en vous rendant au **99**

136

Votre partenaire n'a, malheureusement, pas réussi non plus à prendre pied sur l'ISS. Vous êtes, tous deux, projeté à haute vitesse vers votre planète d'origine. Très heureuse de t'avoir rencontré et d'avoir fait ce voyage avec toi, vous dit Déborah. Vous voulez lui répondre, mais vous n'en n'avez pas le temps car vous vous embrasez quand vous pénétrez dans l'atmosphère.

137

Vous marchez en silence dans le couloir, absorbée par les pensées qui vous assaillent. Qui a bien pu construire une si grande station et pourquoi ? Et surtout pour quelle raison est-elle aujourd'hui abandonnée ? Tout d'un coup, vous remarquez que votre équipière est également silencieuse. Seul le son de vos pas brise le silence qui règne ici. Vous arrivez au bout du couloir qui est fermé par une porte similaire à toutes celles que vous avez vu jusqu'ici. Une autre porte se trouve sur votre droite et un hublot vous permet d'admirer l'espace sur votre gauche.

Aller vous ouvrir la porte en face de vous en allant au **99** ou celle de droite en vous rendant au **121**

138

Vous déclenchez l'ouverture de la première porte du SAS, puis une fois tous deux à l'intérieur, celle de la deuxième. Cette fois il n'y a pas de douche. Vous devez, sans doute venir de quitter une zone saine pour retourner vers une zone potentiellement contaminée. Lorsque vous avez passé la deuxième porte du SAS, vous vous retrouvez dans un couloir qui est identique aux précédents sauf qu'ici, de nouveau, une épaisse couche de poussière recouvre le sol. Vous avancez et peu après vous arrivez à une nouvelle intersection. Ici le couloir part vers la gauche et la droite. Le couloir de gauche devant, selon toute logique, vous ramener vers votre navette spatiale, vous tournez à droite. Rendez-vous au **137**

139

Vous commencez à vous mettre à la recherche du système que Koeining vous a demandé de récupérer sur l'ISS mais au bout d'une heure de fouille infructueuses, vous êtes bien obligé de vous rendre à l'évidence : Il n'y a ici rien qui ressemble, ni de près ni de loin, à ce que vous cherchez. Vous rejoignez votre coéquipière qui, entre temps, c'est installé sur une des couchettes pour faire une petite sieste. Vous lui exposé les faits et lui demandé son avis. Elle vous répond « je t'avais bien prévenu qu'il me semblait qu'il y avait un truc bizarre dans notre mission. Vérifie bien que tu ne trouves rien et nous contacterons alpha pour les tenir au courant ». Vous refaites, par avis de conscience, une deuxième inspection des systèmes de la station mais vous ne trouvez rien de plus. Vous rejoignez alors votre collègue au niveau de la console de communication. Avez-vous noté le mot « *radio* » sur votre feuille d'aventure ? Si oui, rendez-vous au **194**. Autrement, rendez-vous **223**

Vous déclenchez l'ouverture de la porte et vous pénétrez dans la pièce suivante. Il s'agit d'une pièce rectangulaire de trois mètres par cinq, dont les parois ainsi que le sol et le plafond, sont constitué de métal nu. Ici, le sol est immaculé, sans la moindre trace de poussière. Vous voyez sur la paroi à votre gauche une nouvelle porte. Il n'y a rien sur la paroi de droite mais en face de vous, accaparant toute votre attention, se trouve, relié au plafond par de nombreux câbles électriques, un énorme robot à six bras. Chacun d'eux se terminant par une arme. Quand vous vous approchez, sur la sphère qui lui sert de visage cinq gros yeux rouges s'allument et semble vous menacer. Le robot commence à bouger et, se détachant des câbles électriques, avance vers vous. C'est un combat à mort qui s'engage entre le robot, Déborah, et vous. Si vous êtes armé, vous infligez 3 points de dommages au lieu des 2 habituel.

Robot aux six bras

Hab 9

End 7

Déborah

Hab 11 (9 au combat)

End 16

Vu que vous êtes deux à combattre, les règles en sont légèrement modifiées. Vous attaquez, à tour de rôle, votre adversaire. Après avoir effectué le premier assaut. Pendant les suivants, le robot ne pourra pas obligatoirement se défendre. Lancez un dé pour voir si le coup du robot a porté. Si le résultat de se lancer est 1 ou un 2, le coup du robot a porté dans le vide et il n'y a pas de blessure. Si l'endurance de votre partenaire, où la vôtre, venait à descendre jusqu'à 4, celui-ci arrêterait de combattre et laisserai l'autre finir avec les règles le normal. Si vous êtes vainqueur rendez-vous **183**

Vous passez le badge dans la serrure puis, de nouveau, votre main devant le capteur de mouvement. La porte se met à coulisser en grinçant. Vous espérez que ce bruit n'alerte personne bien que, jusqu'à présent, la station a été complètement déserte. Vous pénétrez dans une pièce carrée de quatre mètres de côté dont les trois cloisons qui ne comportent pas de portes sont couvertes de râteliers. On a trouvé l'armurerie de la station, lance votre partenaire. La question est de savoir pourquoi une station spatiale orbital à une armurerie, répondez-vous. On est dans la réalité et pas dans un volet de star Wars. En effet sur alpha il n'y a jamais eu d'arme et vu que, jusqu'à maintenant, vous n'avez jamais quitté votre base natale, vous êtes en présence d'armes pour la première fois de votre existence. La majorité des armes ici présente ont des fonctionnements qui vous sont entièrement inconnu. Vous vous désespérez d'en trouver une que vous saurez utiliser quand vous trouvez, sur la dernière étagère, des matraques électriques. Vous en tendez une à votre équipière et en prenez une autre pour vous.

Notez là sur votre feuille d'aventure. Vous quittez ensuite la pièce et reprenez votre chemin dans le couloir. Rendez-vous vous au **160**

142

Vous progressez prudemment le long du couloir, tous vos sens en alerte. Le fait qu'il n'y ai ici aucune poussière vous fais supposer que cette partie de l'immense station spatiale était, il n'y a pas très longtemps, où est encore habité. Au bout de quelques minutes, qui vous ont semblé une éternité, vous arrivez au niveau de deux nouvelles portes. Une à gauche, l'autre à droite. Qu'allez-vous faire maintenant ? Soit essayer d'ouvrir la porte de droite et, pour cela, vous rendre au **158**. Soit, en allant au **126**, tentez de voir ce que cache la porte de gauche. Enfin, si vous souhaitez quitter le plus rapidement possible cette partie de la station, poursuivez votre chemin dans le couloir et rendez-vous au **133**

143

Votre collègue et vous avancez prudemment dans la salle des convertisseurs électrique. La traversée de la première moitié de la pièce se passe sans incident mais, après que vous ayez enjambé un câble électrique tendu a dix centimètres au-dessus du sol, vous entendez votre partenaire crier lorsqu'elle se prend les pieds dedans et perd l'équilibre. Elle trébuche en avant et commence à chuter en direction d'une bobine de cuivre. Instinctivement, vous l'attrapez par la taille et vous arrivez à lui permettre de reprendre l'équilibre. Se faisant, vous êtes alors projeté sur l'arrête d'un meuble. Le coup vous fait perdre 1 points d'endurance. Déborah vous regarde, une lueur malicieuse dans les yeux, et vous dit : « mon héros, tu m'as sauvé la vie ». Sur ces paroles, elle vous fait une bise sur la joue. Vous rejoignez, ensuite, la sortie et vous vous retrouvez dans un couloir qui part vers la droite et vers la gauche. À droite, ce dernier fait un coude à environ dix mètres de vous, alors qu'à gauche, il se termine, un peu plus loin, par une porte qui ressemble à celle d'un SAS. Allez à droite signifie revenir en arrière, donc cap à gauche vous lance votre coéquipière. Vous vous dirigez, tous deux, vers la porte sans oublier d'examiner la navette spatiale amarrée a la station qui est bien visible à travers les divers hublots qui perce la cloison du couloir. Quand vous arrivez à la porte, cette dernière s'ouvre automatiquement, vous permettant d'aller au **130**, pour voir ce qui se trouve de l'autre côté

144

Vous attrapez la main de Déborah pour l'entraîner avec vous. Je rêvais d'une demande en mariage plus romantique vous lance-t-elle. Tous deux, vous courez à travers le hangar aussi vite que vos jambes vous le permettent, mais quand vous arrivez à moins d'un mètre de la porte du couloir qui vous a conduit ici et qui est, pour vous, le salut, les trois grandes portes qui permettent aux navettes de sortir dans l'espace s'ouvrent et tous l'air s'échappe. Vous êtes entraînés et expulsez de la station. Vos corps gelés resteront longtemps ici

145

Vous jetez un regard désespéré vers Déborah qui réussit difficilement à prendre pied sur la Station spatiale internationale. Sans perdre un instant, elle s'arrime à une poignée et tire de toutes ses forces sur la corde qui vous relie ensemble. Elle arrive à vous ramener auprès d'elle. Elle vous dit alors : « maintenant tu m'es redevable. Quand nous serons de retour sur Alpha, pendant quatre mois, tu devras me donner ton dessert ». Vous éclatez de rire et lui répondez : « avec grand plaisir, même plus si tu veux ». Rendez-vous au **191**

146

Vous avancez dans le hangar à navette. Dans la pénombre dû à un éclairage minimum, tous d'un coup, votre partenaire vous tire par le bras. Vous vous retournez pour voir ce qu'elle vous veut. Prudence, murmure-t 'elle, il y a des traces de pas récente sur le sol. Vous braquez aussitôt, votre lampe-torche vers vos pieds et voyez, juste devant vous, des traces de chaussures aller et venir entre une des navettes et le fond du hangar, où votre éclairage peine à percer les ténèbres. Il y a également d'autre traces qui semble provenir d'un appareil motorisé. Qu'allez-vous faire maintenant ? Si vous voulez voir de plus près les navettes, rendez-vous au **171**. Sinon vous pouvez aller vers la pénombre pour découvrir ce qui s'y trouve. Pour cela rendez-vous au **109**

147

Portez-vous autour du cou une chaîne avec une petite fusée ? Si oui, rendez-vous au **184**, autrement allez au **218**

148

La voix du commandant Koeining retenti, de nouveau, dans la radio. Après étude de l'échec de votre mission, dit-il, nous avons préparé de nouvelles instructions afin de transformer ce fiasco en réussite. Puisque la station spatiale internationale, contrairement à nos attentes, n'a pu vous permettre de trouver ce qui est INDISPENSABLE à notre survie, il va falloir changer notre fusil d'épaule. Il faut, absolument, que vous trouviez ce que je vous ai demandé et, pour cela, je ne vois qu'une solution : Il va falloir que vous tentiez une chose qui n'a pas été osé depuis trente ans. Il va falloir que vous retourniez sur terre. Il existe trois centres spatiaux, qui possède obligatoirement ce dont nous avons besoin. Un au U.S.A., un deuxième en Chine et un dernier en Guyane. Cependant rien n'était fabriquée là-bas. C'est donc en Europe et plus précisément en France que devrait se tourner vos recherches. Maintenant, je ne peux vous imposer de prendre ce risque et vous avez, même si vous nous condamné à mort à long terme, le droit de revenir sur alpha si vous n'avez pas le courage de continuer. Mais vous êtes jeune et plein de courage ! Je sais que vous allez accepter.

Il en fait de trop, dit Déborah. Plusieurs des techniciens d'Alpha ont vécu et travailler ici. Il est impossible qu'ils ne sachent pas qu'il n'y a rien qui puisse correspondre au système de survie d'Alpha. Entièrement d'accord, répondez-vous. En plus, même si ce qu'il nous dit était la vérité et j'en doute de plus en plus, il n'y a aucune raison de précipiter ainsi un retour sur terre. Il ne nous donne que de très vague pistes et rien de concret. Elle hoche la tête de façon affirmative. Elle reprend : d'un autre côté,

si nous refusons, je pense qu'à notre retour et, peut-être, pour le restant de notre vie, il va nous en faire voir de toutes les couleurs.

La radio se remet à crépiter. Qu'elle est votre choix ? Si vous décidez de continuer, rendez-vous au **161**.

Par contre, si vous pensez que vous avez effectué votre mission et que vous n'êtes pas responsable de son échec (ce qui est vrai) allez au **170**, sauf si le mot "navette" est noté sur votre feuille d'aventure. Alors c'est le numéro **186**, qui vous attend

149

On ne va pas risquez d'utiliser une technologie issue d'on ne sait où dites-vous calmement. Votre équipière vous sourit et vous répond : « tu crois vraiment qu'il ne reste plus de robot garde ou d'autre pièges. Nous avons, sans aucun doute, eu tort d'entrer ici, mais puisque nous sommes là, nous devons continuer notre exploration. Le meilleur moyen d'y parvenir est d'être le plus en forme possible. Si ce machin peut soigner les blessures qui nous ont été occasionnée, je ne vois pas pourquoi ne pas s'en servir ». Et s'il s'agissait d'une table de torture ou de dissection, lui rétorquez vous. Et bien dans ce cas, si c'est ça qui m'arrive, tu débrancheras la machine avant qu'elle ne me fasse du mal.

Et avant que vous ayez eu le temps de rajouter quelques choses, Déborah s'allonge sur la table d'opération et appuis sur le bouton de démarrage du robot chirurgical. Vous voyez alors les divers bras se mettre en action et soigner votre pilote. Une fois la procédure finie, elle se relève et vous dit que c'est votre tour. Elle ajoute qu'il ne faut pas que vous ayez peur car c'est sans danger, avec un grand sourire. Vous vous faites soigner par le bloc opératoire robotisée qui vous redonne 6 points d'endurance puis, vous sentant en pleine forme, vous quittez la dalle d'opération par la porte opposée à celle qui vous a permis d'arriver ici

Rendez-vous au **95**

150

Vous continuez de progresser le long du couloir et vous arrivez à un endroit où deux portes s'ouvrent, face à face, à droite comme à gauche. Ces deux portes sont identiques, sans aucun marquage, et équipée d'un système d'ouverture par capteur de mouvement. Allez-vous essayez d'ouvrir la porte de gauche, en vous rendant au **118** ? Où celle de droite, en allant au **129**. Vous pouvez toujours ignorer ces deux portes et continuez tout droit dans le couloir. Pour cela rendez-vous au **142**

151

Vous Vous installez aux commandes de votre navette spatiale et vous mettez le cap sur la base lunaire. Le voyage se déroule sans aucun problème et quelques heures plus tard vous vous posez en douceur sur la piste d'alpha. Pendant que le robot tracteur, tout doucement, vous tire dans le hangar, vous vous demandez quelle sera la réaction du commandant Koenig. Eh bien, vous n'êtes en aucun point surpris de constater qu'une tâche nouvelle vous attend sur alpha. Vous êtes, tous deux, assignés au traitement des déchets dans un avant-poste isolé où, jusqu'à la fin de votre existence, vous n'aurez plus aucun contact avec les autres Alphans

152

Nous n'avons plus de navette pour aller sur terre vous dit votre équipière. La meilleure solution, pour moi, est de tenter d'utiliser le module Soyouz qui est encore ici. Mais cela présente un risque car cela fait trente ans qu'il n'a pas été vérifié. De toute façon, nous n'avons pas le choix, répondez-vous. Rendez-vous au **159** pour vous installer dans le module Soyouz

153

Vous avancez dans le couloir et, au bout de quelques mètres sur votre gauche, vous trouvez une nouvelle porte. Si vous souhaitez essayer de l'ouvrir, rendez-vous au **96**. Si par contre vous préférez poursuivre votre route, allez au **160**

154

Vous voyez les bords des ailes de votre véhicule portées à l'incandescence par le frottement de l'air. Des énormes vibrations vous secouent dans tous les sens. Vous demandez à Déborah si, d'après elle, tous cela est normal. D'après ce que j'ai pu apprendre dans mes cours de pilote oui. Excuse-moi, mais c'est la première fois que je fais une entrée en atmosphère. Enfin, après quelques minutes terrifiantes, votre navette émerge des nuages et la situation redevient calme. Soudain, trois petits points apparaissent sur l'écran radar de votre appareil. Des avions viennent nous accueillir, annonce votre pilote. Si le mot « laser » est noté sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **219**, sinon c'est le **203** qui vous attend.

155

Vous enclenchez l'ouverture de la porte en passant votre main devant le capteur approprié. Cette dernière s'efface dans la cloison pour vous permettre, à votre coéquipière et vous-même, de pénétrer dans une toute petite pièce carrée assez sombre, d'environ deux mètres de côté. Sur la paroi opposée à la porte qui vous a permis d'entrer, se trouve une seconde porte jaune en tous points identique à la première. Vous vous avancez et passer votre main devant le capteur de mouvement de la deuxième porte et ce dernier, au lieu de déclencher l'ouverture produit la fermeture de la première, suivi de l'allumage d'une lumière rouge clignotante. Quelques secondes plus tard des pommes de douche, caché dans la pénombre, versent, sur vous deux, une pluie d'eau chaude. Je me suis déjà lavé ce matin, dit Déborah. C'est vrai, c'est vexant qu'on vous fasse croire que vous sentez mauvais. Vous éclatez de rire à cette remarque. Une fois que l'eau c'est arrêté de tomber, la seconde porte s'ouvre. C'est un SAS de décontamination comme on en trouve dans les laboratoires de recherches médicale, dit vous. Vous quittez le SAS et entrez dans un nouveau couloir qui, comme le précédent, est constitué de métal. Au moins ici la femme de ménage est passé, dit votre collègue. En effet, le sol est immaculé, sans aucune poussière. Vous avancez pendant une dizaine de mètres et vous arrivez à une intersection. Le couloir se prolonge à gauche comme à droite. En face de vous se trouve une nouvelle porte.

Allez-vous tourner à gauche pour continuer votre exploration en vous rendant au **200** ? Ou bien à droite ? Et pour cela rendez-vous y **150**. Vous pouvez, bien sûr également, vous occuper de la porte en face de vous et pour l'ouvrir, c'est au **119** qu'il faut aller

156

Déborah aligne votre navette avec une espèce d'avenue sise entre deux rangs d'immeubles gris qui, du ciel, paraissent en ruine. J'espère que le revêtement de la chaussée n'est pas en trop mauvaise état, dit-elle avant de se lancer dans la manœuvre d'atterrissage. Vous serrez fermement, voire plus, vos accoudoirs pendant que le sol se rapproche à grande vitesse. Vous ne pouvez pas supporter le spectacle de ce ruban de béton s'approchant de plus en plus de vous et fermez les yeux, redoutant le pire. Mais rien ne se produit et quand, au bout de quelques minutes, vous rouvrez les yeux, votre navette est garée entre deux grand bâtiment. Vous n'avez plus qu'à affronter les railleries de votre pilote. Cette dernière ne vous chambre pas trop, comprenant le stress d'un premier atterrissage. Vous descendez, tous deux, de la navette et vous mettez en route vers le centre spatial américain. Rendez-vous au **162**, après avoir noté le mot "*landing*" sur votre feuille d'aventure

157

Vous passez votre main devant le capteur situé, également, sur la droite de la porte et, comme la fois précédente, cette dernière s'efface, vers la gauche, en rentrant dans la cloison et vous libérant, ainsi, le passage. Vous entrez dans la pièce suivante dont l'éclairage est, pour l'instant, éteint. Déborah se tiens juste derrière vous. Je me demande si c'est une bonne idée d'avoir abordé cette station, dit-elle. Au même moment la lumière s'allume et face à vous s'avance deux robots qui vous attaquent sans sommation.

Robot de combat 1

Hab 8

End 8

Robot de combat 2

Hab 7

End 8

Vu l'étroitesse de la porte Déborah ne peut vous aider pendant les deux premiers assauts. Vous combattez donc les deux robots seul, à tour de rôle. Le combat avec le robot 1 se passe comme à l'accoutumée, puis vous faites un assaut avec le robot 2 ou vous ne marquez aucuns points de dégâts, puisque vous vous contentez d'essayer de parer son coup. Puis de même pour le deuxième assaut. Ensuite Déborah vient prendre part au combat, et affronte le second robot.

Déborah

Hab 11 mais 9 au combat

End 16

Menez le combat contre le premier adversaire, puis le combat de Déborah contre l'autre.

Si tous deux vous gagnez vos combats rendez-vous au **169**

Si l'endurance de Déborah descend à 4 rendez-vous au **80**
Enfin, si votre propre endurance descend à 0 retourner à la page **1** et recommencez au début

158

Vous entrez dans une pièce où plusieurs tables sont alignées. Plusieurs chaises entourent chaque table. Au fond de la pièce se trouve plusieurs réfrigérateurs et congélateurs. On est dans le réfectoire, annonce votre coéquipière. On devrait trouver de quoi se restaurer ici. Vous traversez, tous deux, la pièce et vous commencez à fouiller les réfrigérateurs. Au bout d'une dizaine de minutes, vous avez rassemblé assez de denrées pour pouvoir faire deux repas, plus de quoi manger immédiatement. Votre partenaire et vous, vous vous restaurez rapidement. Ce repas improvisé vous permet de regagner 4 points d'endurance. Une fois rassasié, vous vous remettez en route. Vous pouvez, si vous ne l'avez pas encore fait, en vous rendant au paragraphe **126**, traverser le couloir et voir ce qui se cache derrière l'autre porte. Sinon rendez-vous au **133**, pour continuer à progresser.

159

Vous n'êtes pas ravi d'utiliser un module Soyouz pour descendre sur terre. Il ne s'agit pas vraiment de faire un vol tranquille mais plutôt une chute libre qui sera, dans sa deuxième partie, freiné par trois parachutes ! Néanmoins, puisqu'il faut le faire vous le ferez ! C'est donc sans réel motivation mais avec détermination que vous vous embarquez, vêtu de votre imposante combinaison spatiale, dans l'appareil. Il est très exigü. Votre collègue éclate de rire et vous répond : Tu crois que dans un véhicule spatial le confort de tes petites fesses soit la priorité ? Ce module a été conçu pour être mis en orbite en étant propulsé par une énorme fusée. Il est bien antérieur aux navette venture star qui, même si elles ont été imaginées dans les années 90, ont été mises en service pour le projet Alpha suite au covid 19 avec pour mission de faire, régulièrement, le trajet terre-lune. Allez, assez parler, il est temps de se mettre en route. Déborah active les systèmes, ce qui lui prend près de dix minutes, puis vous dit : « il y a nos trois destinations préréglées, mais je ne sais pas quel bouton correspond à quelle destination. Allez-vous appuyez sur le un ? Pour cela, rendez-vous au **165**. Sur le deux ? Pour cela, allez au **226**. Ou enfin sur le trois en vous rendant au **211**. Si vous n'arrivez pas à vous décider, il vous est toujours possible de lancer un dé pour vous guider. (1 ou 2 = 1, 3 ou 4 = 2, 5 ou 6 = 3)

160

Vous continuez à progresser dans le couloir et vous arrivez à un endroit où deux portes se font face, l'une à gauche et l'autre à droite. Vous ne voyez rien de marqué sur aucune des deux portes. Cependant si celle qui se trouve à votre droite comporte un capteur de mouvement pour commander son d'ouverture, celle de gauche n'a rien de similaire. Votre coéquipière vous jette un regard et vous demande, que fait-on maintenant ? Vous pouvez soit, essayer d'ouvrir la porte de gauche et pour cela, rendez-vous **100**. Ou bien essayer d'ouvrir la porte de droite en vous rendant au **112**. Enfin, vous pouvez toujours continuer dans le couloir sans tenir aucun compte des deux portes que vous venez de rencontrer. S'il s'agit de votre choix, rendez-vous au **174**

161

Vous avez donc pris la décision d'aller sur terre. Vous vous remémorez tous vos souvenirs d'enfance ou un retour sur terre était un objectif prioritaire. Déborah vous tire de vos rêveries en vous disant que ce retour sur terre n'ira pas sans problème. Il vous faudra choisir parmi les destinations proposées par Koenig et voir par quel moyen vous allez effectuer votre entrée dans l'atmosphère et votre atterrissage. Si le mot « navette », ou le mot « dégâts » est noté sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **152**. Sinon, c'est au **220** qu'il faut aller

162

Pendant une bonne partie de la journée, vous marchez sur la vieille route sans apercevoir âme qui vit. Vous occupez cet interminable moment à discuter avec votre coéquipière de la suite de votre mission. Il vous faut, le plus vite possible, trouver un générateur d'oxygène compatible avec le système de survie d'Alpha afin de sauver la vie de vos proches. Vous en venez aussi à parler des événements qui sont survenus depuis que vous avez quitté votre sol natal. Il devient, pour vous deux, de plus en plus évident que le commandant Koenig vous a menti et manipulé. Cependant, l'avenir de nombreux innocents repose toujours sur vos épaules. Alors que l'après-midi se termine, vous arrivez en vue d'un petit motel au parking désert. Vous entrez par la porte principale pour ne trouver que poussière et toiles d'araignées. Dans les placards de la cuisine, vous trouvez des conserves dont la date de péremption n'est pas encore expirée. Après un repas qui vous permet de gagner 2 points d'endurance, vous passez une nuit reposante trouvant des lits dans une des chambres. Le lendemain matin, vous reprenez votre périple et, au bout d'une bonne heure de marche, vous trouvez, garé sur le bas-côté, une grosse berline noire. Le fait que sa peinture brille encore ainsi qu'elle ne soit pas couverte de sable ou de poussière indique qu'elle n'est pas là depuis longtemps. Allez vous, en vous rendant au **709**, vous en emparez ? Préférez-vous, en allant au **718**, l'ignorer et poursuivre votre route. Enfin vous pouvez, au **733**, attendre à côté de la voiture de voir revenir son propriétaire

163

La pièce est maintenant jonchée de pièces et de carcasses de robots. Plus un seul de ces machines n'est encore en état de fonctionnement. La porte s'ouvre et votre collègue entre. Son visage montre une extrême anxiété qui ne lui a pas du tout coutumière. Ça va, j'ai entendu des bruits de combats et cette ***** de ***** de porte qui ne voulait plus s'ouvrir, dit-elle. Oui, ça va, mais ça a été tendu, lui répondez-vous. Ensuite, tous deux, vous fouillez soigneusement la pièce, mais vous ne trouvez rien qui puisse vous être utile. Au bout d'une bonne demi-heure de fouilles, vous quittez la pièce, tournez à gauche et continuez au **150**, votre périple.

164

Vous sautez à travers la porte que votre équipière vient d'ouvrir et l'entraînez dans un vol plané qui vous fait atterrir, tous deux, sur le sol de la pièce suivante. Vous perdez chacun 1 point d'endurance. Si vous êtes toujours en vie, vous vous relevez et aidez votre collègue à en faire de même. Elle vous dit : « la prochaine fois, quand je te dis quelque chose, tu m'écouteras ! Les hommes devraient toujours écouter les femmes ! » Ensuite elle vous tire la langue et éclate de rire. Vous lui répondez un

petit oui, en éclatant, vous aussi de rire, puis explorez la pièce en vous rendant au **85**

165

Déborah presse le bouton numéro 1 et, aussitôt, un écran s'allume. Sur celui-ci, un planisphère apparaît et les États-Unis d'Amérique sont en surbrillance. Nous avons dû opter pour les U.S.A, vous dit votre pilote. Maintenant, accroche-toi, ça va être rock'n'roll. Au même instant, le module se détache de la station spatiale et commence sa chute vers la terre. La capsule est secouée, comme si elle descendait les rapides d'un torrent pendant que, les yeux fermés, vous priez pour que cette antiquité résiste à la manœuvre. Les secondes s'écoulent, dans ses conditions, tellement lentement qu'elles vous semblent des heures. Vous entrouvrez les yeux pour essayer de voir comment se porte votre équipière. Elle qui, jusqu'à présent, à toujours, quand elle était aux commandes, montré un calme absolu fait encore, aujourd'hui, montre de cette même maîtrise. Concentré sur les indications que lui communique les écrans, elle est souriante et détendue et, quand le moment est venu, elle effectue sans la moindre hésitation, les opérations d'ouverture des parachutes. Quelques minutes plus tard, votre véhicule se pose, enfin, sur la terre. Vous sortez, difficilement, du module. Le plus important est que vous êtes, tous deux, en pleine forme. Rendez-vous vous au **190**, pour voir où vous avez atterri

166

Vous vous approchez d'un hublot donnant vers votre planète mère et vous voyez qu'elle est exactement comme sur les photos que vous avez tant admirées quand vous étiez petit. Vous vous demandez si, un jour, vous aurez la chance de pouvoir poser le pied sur son sol et vous vous interrogez sur la cause de votre isolement dans l'espace, sur cet astre mort qu'est la lune. Votre coéquipière vous sort de vos rêveries et vous dit qu'il est grand temps de vous mettre au travail. Par où allez-vous commencer ? Soit par chercher les pièces dont vous avez besoin. Pour cela, rendez-vous au **139**. Vous pouvez également tentez d'entrer en communication avec alpha en allant au **213**

167

Au bout d'une ou deux minutes, qui vous ont semblé et des heures, Déborah retire ces mains de sous la planche de bord et vous dit : « je crois que j'ai réussi, mais on ne pourra en être sûr qu'après le déploiement des parachutes ! » Vous entendez ces paroles, mais vous n'y répondez rien car la terreur c'est emparé de vous. En effet, les vibrations qui secouent le module sont telle que vous vous imaginez être à l'intérieur d'une machine à laver, lors de l'essorage ! La seule pensée que l'unique chose qui face, au point où vous en êtes, la différence entre la vie et le trépas soit trois morceaux de tissu plier il y a une trentaine d'années par un employé russe probablement sous-payé, achève de vous mettre en panique. Votre pilote dit : déploiement des parachutes dans 5, 4, 3, 2, 1...
Rendez-vous au **229**

168

Pendant une bonne partie de la journée, vous vous approchez de la petite ville qui, finalement, n'est pas aussi petite que ça. Vous vous faites le plus discret possible, vous cachant quand vous risquez de croiser quelqu'un. La première chose qui vous frappe, c'est qu'il n'y a que des personnes d'origine asiatique. Apparemment, sur terre, le brassage des populations qui était d'usage quand vos parents sont partis travailler sur Alpha, n'est plus à la mode. Cependant, cela a une fâcheuse conséquence pour votre coéquipière et vous-même. En effet, vous êtes tous deux de type européen et, de ce fait, il vous sera totalement impossible de passer inaperçu. Vous devrez donc vous introduire en ville pendant la nuit et avoir trouvé soit un abri, soit un moyen de transport pour la quitter avant l'aube. Vous restez le reste de l'après-midi, à proximité, étudiant avec soin au moyen des jumelles que votre collègue avait pris le soin d'emporter, les lieux. Vous avez réussi à identifier deux moyens de transport pour accomplir vos desseins. Le premier est d'utiliser la voie des airs en embarquant, d'une manière ou d'une autre, à bord d'un avion. La seconde consiste à fuir par le rail. En effet, au centre de la cité se trouve une gare d'où partent et où arrivent divers trains, à la fois de marchandises et de voyageurs. Ça y est, le soleil se couche et, peu à peu, l'obscurité arrive. Il vous faut maintenant prendre une décision. Allez-vous optez pour la gare, en allant au **532**. Ou préférez choisir de fuir via l'aéroport. Pour cela rendez-vous au **577**

169

Les débris encore fumants de vos deux adversaires jonchent le sol. Vous êtes tous deux à bout de souffle et complètement épuisée. Le plus important est que vous êtes toujours en vie. Vous avez maintenant le loisir d'examiner, en toute tranquillité, la pièce ou viens de se dérouler cet affrontement. Il s'agit d'une pièce semblable à la précédente, carré, de quatre mètres de côté avec des cloison en acier nus. Il n'y a aucun meuble n'y aucun rangement ici. À vrai dire, à part les restes de vos adversaires, la pièce est totalement vide. Sur la paroi, à votre droite, il y a une nouvelle porte. Sur les parois en face de vous comme à gauche il y a des hublots. Déborah vous dit : « pressons-nous, cet endroit ne me dit rien qui vaille ! »

Allez-vous faire ce que vous demande votre partenaire et rejoindre la porte suivante ? Pour cela rendez-vous au **85**.

Où préférez-vous rester dans la pièce et regarder ce que l'on voit par les hublots, en vous rendant au **97**

170

OK, je comprends, répond Koeining, visiblement très déçu de votre choix. Je réorganiserais une autre mission avec des gens plus valable. Si vous désirez changez d'avis vous pouvez encore lui dire et vous rendre au **161**. Par contre, si vous restez ferme dans votre choix, vous reprenez votre navette spatiale et le chemin de la lune. Lancez deux dès et si le mot "dégât" figure sur votre feuille d'aventure, ajoutez 3 au total. Si ce total est supérieur à l'habileté de Déborah (11), allez au **221**, sinon rendez-vous au **151**

171

Vous vous approchez des trois navettes et vous les examinez avec attention. Elles sont peintes en couleur gris sale avec un drapeau rouge sur le côté. Franchement, je n'ai jamais vu, ni dans les livres, ni dans les dossiers aéronautiques d'Alpha, un modèle approchant, dit votre pilote. Et ce drapeau, il ne me dit rien. Vous vous approchez de la porte de celle du centre, mais vous ne trouvez aucun moyen de l'ouvrir. On va essayer une autre, dit Déborah. Mais, au même moment, vous percevez l'éclair d'un tir d'arme en direction de votre coéquipière. Vous la projetez à terre, ce qui lui évite d'être touché mais elle s'en retrouve assommé lorsqu'elle heurte, de la tête, la navette. Le tir vous a cependant, légèrement, blessé. Vous perdez 1 point d'endurance. Vous vous relevez pour faire face à votre agresseur. Il s'agit d'un robot tank que vous devez combattre seul. Si vous êtes armé, vous marquez 1 point de dommages supplémentaires. Si le robot-tank tire un double six au dès, il tire un obus explosif qui vous inflige 5 points de dégâts s'il remporte l'assaut

Robot-tank

Hab 9

End 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **104**

172

Vous entrez dans une pièce de grande taille, très haute de plafond, dont toutes les cloisons sont recouvertes, soit de machines, soit d'écrans de contrôle. Vous avancez entre les machines qui ne vous évoque rien. On dirait des générateurs électriques, dit votre pilote. Je pense que ces appareils servent à transformer l'énergie générée par les panneaux solaires, à l'extérieur, afin de le transformer en courant électrique utilisable. Ok, j'ai compris. Je ne touche à rien de peur de me faire électrocuter, répondez-vous. Vous vous mettez à marcher, à pas mesuré, dans la centrale énergétique. Lancez un des, si vous tirez 1 ou 2, rendez-vous au **134**. Si vous faites 3 ou 4, allez au **143**. Enfin, si le résultat est 5 ou 6, c'est au **176** qu'il faut vous rendre.

173

Vous vous avancez vers la cloison où sont fixés de nombreux plans. Ces derniers sont accrochés à la paroi métallique par le biais de petits aimants en forme de monuments d'inspiration asiatique.

Vous les examiner longuement, avec l'aide de votre collègue, et vous parvenez à déterminer qu'il s'agit des plans du moteur à hydrogène d'un véhicule spatial. Vous ne pouvez pas en dire plus car toutes les inscriptions sont en caractères asiatique.

Déçu de ne rien pouvoir apprendre d'utile de ces plans, vous décidez de vous consacrer à autre chose. Allez-vous fouillez l'établi, si vous ne l'avez pas déjà fait, en vous rendant au **103** ? Préférez-vous essayez d'arracher des informations à l'ordinateur en allant au **135** ? ou voulez-vous quitter la pièce et continuer votre route par l'autre porte. Pour cela rendez-vous au **99**

174

Vous avancez pendant une bonne dizaine de mètres dans le couloir. Les murs sont toujours en métal nu et le sol couvert de poussière sans aucune trace de pas, vestige du passage d'un être vivant. Vous arrivez à une intersection. Un couloir, en tous point similaire à celui où vous vous trouvez, part sur votre droite. Le couloir, lui, se prolonge devant vous. L'éclairage dans les deux couloirs étant réduit, vous ne pouvez voir où ils mènent. Il ne vous reste plus qu'à choisir, au hasard, un des couloirs. Si vous voulez continuer votre route, tout droit, rendez-vous au **137**. Par contre, si vous estimez que le couloir de droite est un meilleur choix, empruntez-le au **98**

175

Vous avancez en direction de la navette spatiale et, quand vous arrivez, le SAS commandé par un capteur de mouvement s'ouvre, vous permettant d'accéder à l'intérieur de la navette. Déborah, s'installe sur le siège du pilote et boucle ses ceintures de sécurité. Pendant ce temps, vous étudiez le fonctionnement du SAS et, au moment où votre pilote vous le demande, vous désaccouplez la navette de la station. Déborah met en route les moteurs et met le cap vers votre objectif, la station spatiale internationale. Vous allez rejoindre votre équipière et, avant même que vous ayez eu le temps de vous asseoir, vous voyez, sur la station spatiale, des canons lasers sortir. Seuls les dons de pilote de votre coéquipière peuvent vous permettre d'éviter le pire. Les canons commencent à tirer et votre pilote lance les manœuvres d'esquives. Pour savoir si ces manœuvres réussissent, il va falloir que Déborah combatte les canons. Malheureusement, ce n'est pas votre navette qu'elle pilote et cette dernière est totalement différente de ce qui réduit sa dextérité : *son habileté est réduite à 9* sauf si vous avez noté le mot "*plan*" sur votre feuille d'aventure. Dans ce cas, Déborah connaît l'emplacement des commandes et conserve ces 11 points d'habileté. La résistance de la navette est de 14
Prenez vos dés et combattez comme à l'accoutumée

Canons lasers

Hab 9

End 6

Si elle gagne le combat, allez au **199**. Sinon rendez-vous au **106**

176

Vous traversez, sans encombre, la pièce et quand vous vous approchez de l'autre porte, cette dernière, d'elle-même, s'efface dans la cloison afin de vous libérer le passage. En face de vous, à travers un hublot en forme d'hexagone, vous contemplez une navette spatiale d'un modèle qui vous est complètement inconnue. À votre droite, à la limite de votre champ de vision, le couloir forme un coude vers la droite. Si vous alliez dans cette direction, vous risqueriez de repartir en arrière. Vous tournez donc à gauche et avancez jusqu'au bout du couloir qui est barré par une porte de SAS qui, elle aussi, s'ouvre automatiquement pour vous laisser le passage. Rendez-vous au **130** pour découvrir ce qui vous attend

177

Vous déclenchez le système électrique d'ouverture de la porte en passant, devant le capteur électronique, votre main. Vous entrez, tous deux, dans une toute petite pièce complètement vide. Sur la paroi en face de la porte, il y en a une autre similaire, mais qui n'est pas doté de capteur de mouvement. A côté de cette porte, encastrée dans la cloison, il y a un écran allumez avec le dessin d'une main dessus. Vous touchez l'écran et une douzaine de drapeau apparaissent. Vous appuyez sur celui qui correspond à votre langue et le texte suivant s'inscrit :

Fan de Star trek je connais très bien la planète Vulcain et les nénuphars violet du lac t'vok. Ces derniers, à l'époque du pon far, double de volume chaque jour et recouvre le lac en 117 jours. Mais en combien de temps en recouvre t'il la moitié ?

En même temps, au-dessous de l'écran, une petite plaque métallique coulisse et découvre un clavier numérique. Si vous pensez connaître la réponse, tapez là-dessus et allez au paragraphe concerné. Notez bien, avant, le numéro de ce paragraphe au cas où votre réponse soit erronée.

Si votre réponse est fausse ou si vous ne trouvez pas, vous n'avez plus qu'à quitter la pièce et essayer, si vous ne l'avez pas déjà fait, d'ouvrir l'autre porte ordinaire en vous rendant au **131**. Ou la porte peinte en jaune et, pour cela, rendez-vous au **155**

178

Vous passez la main devant le capteur de la porte, priants tous les dieux qu'elle ne soit point verrouillé. Cette dernière coulisse et vous libère le passage, vous permettant, votre équipière et vous, d'entrer dans une petite pièce. L'homme en face attrape un tuyau métallique et se rue vers vous. Il s'agit d'un homme asiatique de petite taille au cheveux grisonnant qui semble être tous, sauf un guerrier. Mort aux occidentaux crie t'il en tentant de vous frapper.

Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux vous évitez le coup, sinon vous perdez 2 points d'endurance. Il va falloir vous battre. L'homme étant armé il vous causera, non pas 2 mais, 3 points de dommage s'il arrive à vous toucher. De votre côté si vous possédez une arme vous lui causerez également 3 points de dommages. C'est un combat à mort.

Homme au tuyau métallique

Hab 7

End 11

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **105**

179

Votre pilote, comme à l'accoutumée, réussit une manœuvre brillante et évite ainsi d'être touché par le missile. Elle reprend rapidement de l'altitude afin de cacher votre appareil dans la couche nuageuse. Elle vous regarde et vous dit que le temps presse et qu'elle ne voit que deux façons de se sortir de ce mauvais pas. La première est de sauter en parachute. La seconde est d'effectuer un piquet rapide, suivi d'un vol en rase-mottes, pour enfin atterrir. Elle ajoute que vous devez vite prendre une décision car, dans quelques secondes, les appareils ennemis vous retrouveront. Si vous voulez sauter en parachute, rendez-vous au **234**. Par contre si vous préférez tenter d'atterrir, allez au **214**

180

Votre pilote calcul une trajectoire d'entrée dans l'atmosphère amenant à un atterrissage en Chine. À proximité d'où se trouvait, il y a trente ans, lorsque le contact entre votre base lunaire et la planète bleue a été perdu, le centre spatial. La première partie de la descente se passe sans aucun incident et vous commencez à vous imaginer revenant sur alpha avec tout ce que la base a besoin et même un peu de superflus. Un vrai retour en héros. Quand votre navette émerge, enfin, de la couche de nuage et que sa vitesse se réduit, vous voyez une quinzaine de points apparaître sur le radar. Des avions viennent à notre rencontre ! Est-ce ce que le mot « laser » figure sur votre feuille d'aventure ? Si oui, allez au **231**. Autrement, rendez-vous au **209**

181

Vous vous approchez de la grande baie vitrée et vous jetez un coup d'œil à travers. Vous avez alors la surprise de voir une partie de la lune et, plus étonnant encore, une tâche grise qui ne peut qu'être votre base natale. Vous êtes donc dans une salle de surveillance dont le but était d'épier ce qui, depuis votre naissance, est votre maison. Très intrigué, vous jetez un œil dans le premier télescope puis dans le second et ainsi de suite, jusqu'au dernier. Vous avez alors la surprise de découvrir que chacun de ses télescopes est braquée sur un point névralgique de votre base. Le dernier est même braqué pour permettre de voir à travers le hublot de la cabine du commandant Koeining !!! Mais qui a pût, et dans quel but, construire cette station ? Pour qu'elle raison espionne t'on vos vies ??? Et surtout pourquoi, d'Alpha, n'a-t-on pas vu ce grand objet ? Voilà les questions que vous vous posez. Allez-vous tenter, en essayant d'utiliser l'ordinateur, de trouver des réponses, si ce n'est pas déjà fait ? Pour cela, rendez-vous au **113**. Bien sûr, vous pouvez également quitter cette pièce et reprendre votre progression dans le couloir en vous rendant au **117**

182

Votre partenaire et vous, endossez des parachutes et sautez le vide. Pour l'un comme pour l'autre, c'est la première fois que vous pratiquez cette activité. Pendant votre descente, vous pouvez voir les avions s'acharner sur votre navette spatiale jusqu'au moment où celle-ci explose. Vous vous interrogez sur la situation politique sur terre pour que l'on en soit à un point où on attaque sans sommation quelqu'un juste parce qu'il est aux commandes d'un véhicule d'un pays étranger. Le sol se rapproche très vite de vous malgré le freinage que vous procure le parachute. Vous atterrissez

lourdement sur le sol. Vous perdez 1 point d'endurance. Vous vous trouvez maintenant sur un terrain en béton entouré de bâtiment en ruines. Il ne vous reste plus, maintenant, qu'à explorer le lieu afin de vous mettre en route vers le centre spatial, ou du moins ce qu'il peut en rester. Rendez-vous au **162**

183

Vous reprenez difficilement votre souffle et vous vous mettez à fouiller les décombres qui recouvre, maintenant, le sol. Vous ne trouvez, dans les décombres du robot, d'utilisable, que deux matraques. Si vous n'êtes pas déjà armé, notez-la sur votre feuille d'aventure. Ensuite, puisqu'il n'y a plus rien à faire en ce lieu, vous franchissez la seconde porte silencieusement. Vous entrez, alors, dans un dortoir où cinq hommes, tous d'origine asiatique, dorment en ronflant. Le seul moyen d'éviter un nouveau combat, qui semble plutôt désespéré, est de traverser silencieusement la pièce. Pour cela tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, vous traversez sans encombre. Rendez-vous au **124**. Sinon, le **202** vous attend.

184

Le visage de Déborah est envahi par un immense sourire. Tu vois que j'avais bien raison depuis le début, vous dit-elle. Cette mission, depuis l'origine n'est qu'un immense mensonge. Vous gagnez 3 points de chance pour avoir fait confiance à votre collègue. Maintenant, reprend Déborah, nous allons voir ce que Koenig attend vraiment de nous. Il est vraiment très curieux de nous avoir envoyé jusqu'ici alors que cette station ne contient rien qui, d'une façon ou d'une autre, peut être utile à Alpha. Ces paroles qui vous semblent parfaitement juste vous plonge dans une intense réflexion. Quelle peut bien être la véritable raison de votre présence ici et est-ce que votre voyage va se prolonger, ou allez-vous rentrer sur votre sol natal. La radio se met à crépiter. Alpha est en train de reprendre contact avec vous. Rendez-vous **148** pour connaître la suite

185

Vous détachez les sangles qui vous maintiennent à votre siège et vous vous dirigez, avec votre coéquipière, vers l'écoutille de secours, incommodé par les fumées dégagées par l'incendie qui consume l'arrière de votre véhicule. En vous entraînant, l'un l'autre, vous arrivez malgré les circonstances à endosser vos parachutes. Déborah, ensuite, fait sauter l'écoutille qui va vous permettre d'évacuer votre navette. Une fois arrivé au sol, on reste ensemble et on fait bien attention à ne pas se faire repérer, vous dit-elle. C'est main dans la main que vous sautez dans le vide. Vous attendez le dernier moment pour ouvrir votre parachute en espérant, ainsi, ne pas être vu par les avions qui vous ont attaqué. Le choc de l'atterrissage est rude et vous perdez 1 point d'endurance. Vous rejoignez en courant, votre partenaire et l'aidez à se dégager de son parachute. Les lanières se sont, en effet, enroulé autour d'elle. Vous courez, ensuite, loin de ces grandes pièces de tissu blanc et vous vous cachez sous le couvert de la végétation. Vous restez ainsi la nuit suivante puis le jour revenu, vous vous mettez en marche vers une agglomération que vous apercevez au loin. Rendez-vous au **168**

186

Non seulement vous ne voulez pas continuer votre mission mais, en plus, vous avez cassé ma navette. Franchement, il est hors de question que je risque la vie de quelqu'un pour vous deux !!! Vous avez, uniquement, deux choix. Soit vous continuez la mission et j'oublie cette conversation, soit vous vous installez sur l'ISS. Ce n'est pas mon problème. Voici la réponse du commandant Koeining, quand vous lui dite que vous ne désirez pas, dans ces conditions, aller sur terre et que vous êtes sans moyen de transport pour retourner sur alpha.

Avec une telle réponse et sans réel moyen de survivance sur cette station, vous êtes obligé de continuer votre mission. Rendez-vous au **161**

187

Vous examinez la porte et son entourage. Vous vous apercevez que le capteur d'ouverture qui équipait, jusqu'ici, les diverses portes que vous aviez vu dans la station est ici remplacé par un clavier numérique. Les touches sont complètement immaculées et ne comporte aucune trace d'usure qui pourraient vous aider à trouver le code. Vous tapez quelque combinaison, au hasard, mais, bien entendu, aucune ne met en mouvement la porte. Il ne vous reste plus qu'à l'abandonner et soit vous diriger vers la droite et le centre de la station en vous rendant au **193**.

Soit de vous diriger sur votre gauche pour rejoindre la navette que vous avez aperçu par les hublots. Pour cela rendez-vous au **175**

188

Déborah arrive à reprendre un vol horizontal alors que le dessous de la navette est à moins de dix mètres du sol. Elle parcourt ensuite une quinzaine de kilomètres, toujours en rase-mottes, afin de semer les appareils qui vous ont attaqué. Ensuite, elle se met en quête d'un endroit où se poser et où cacher votre véhicule à vos adversaires volants. Elle effectue un magnifique atterrissage dans une rizière totalement plate puis fait rouler la navette sous le couvert des premiers arbres de la jungle proche. Ensuite, elle va à l'arrière, et vous rejoins armé de deux haches. Tous deux, pendant près de trois heures, vous coupez branches et liane aux alentours afin d'en recouvrir votre appareil. Vous rêvez tous deux d'une bonne douche mais, malheureusement, votre navette n'en est pas équipée. Après avoir, à l'aide de jumelles, repéré une ville à quelque distance de vous, vous quittez à regret votre fidèle venture star afin de vous mettre en marche vers elle. Notez le mot *navette* sur votre feuille d'aventure. Au cours de votre marche, vous trouvez, en pleine jungle, une cascade. Votre coéquipière vous dit qu'elle a trop besoin de se laver et qu'elle prend une demi-heure pour le faire. Elle retire pantalon, veste et t-shirts et, en sous-vêtements, plonge dans l'eau. Vous l'imitez, en vous disant que quand elle ne porte pas son uniforme de pilote, elle est vraiment une très belle femme. Après ce moment de détente passé à nager vous rhabillez, tous deux, et allez au **168**, pour reprendre votre route

189

Votre navette s'approche, lentement, de son orbite d'entrée dans l'atmosphère. Vous vérifiez, une nouvelle fois, que vos harnais de sécurité sont bien attachés et correctement serrés. Calme-toi, vous dit votre pilote, ce n'est pas comme si c'était la première fois que j'allais effectuer une entrée dans l'atmosphère terrestre. Eh bien, rajoute t'elle, oui ! À part au simulateur, c'est la première fois... Sur cette remarque, qui est très loin de vous rassurer, elle vous tire la langue. Ensuite elle s'affaire sur ces commandes et, d'un coup, vous sentez la navette plonge vers le sol. Les secousses qui semblent rendre votre appareil presque vivant vous donne envie de vomir. Tout d'un coup, un voyant d'alerte, de couleur rouge, illumine le tableau de bord. Nous avons un problème, lance votre pilote. Lancez un dé. Si le total est supérieur à 3, allez au **352**, sinon, rendez-vous au **433**

190

Vous êtes dans une zone désertique ou, à perte de vue, rien n'est visible. Votre partenaire vous rejoint, équipé d'une paire de jumelles. Elle observe attentivement, sur trois cent soixante degrés, l'horizon puis vous dit qu'elle croit avoir aperçu une ville dans une direction qu'elle vous indique de son doigt. Vous vous mettez en route et, le soir arrivé, vous entrez dans une petite agglomération. La luminosité est maintenant bien trop faible pour vous permettre d'effectuer des recherches et vous trouvez refuge dans le hall d'un immeuble en ruine qui peut vous servir de refuge pour passer la nuit. Vous ne voulez pas attirer l'attention donc vous ne faites pas de feu. Cependant, la nuit est très fraîche et vous finissez par dormir blotti l'un contre l'autre afin de vous réchauffer. Vous vous rendez, à ce moment, compte que votre partenaire a un corps magnifique. Le lendemain matin, vous quittez le hall et explorez les ruines jusqu'à trouver un panneau indiquant la direction du centre spatial de la NASA. Vous reprenez votre chemin dans cette direction en vous rendant au **162**

191

Vous vous tenez debout, maintenue par vos bottes magnétiques, sur le flanc de la station spatiale. Déborah, à côté de vous, observe, l'air rêveuse, la terre. Je me demande bien ce qui a pu se passer là-bas, vous dit-elle. Moi, lui répondez-vous, je me demande bien, maintenant que nous n'avons plus de navette spatiale, ce que nous allons bien devenir. Notez le mot « navette » sur votre feuille d'aventure. Nous verrons bien, vous répond votre coéquipière, si nous arrivons à trouver un quelconque moyen de transport ici, ou un quelconque moyen pour demander de l'aide à la base lunaire. Vous hochez la tête en signe d'approbation et vous mettez en marche, accompagné par votre partenaire, vers la porte du sas qui vous conduira à l'intérieur. La porte s'ouvre sans encombre et, votre équipière et vous, mettez le pied à l'intérieur. Rendez-vous au **201**

192

Votre navette touche le sol au niveau de son ventre et effectue une longue glissade. La chance étant avec vous, c'est sur une rizière que vous avez effectué votre atterrissage forcé, ce qui a grandement limité les dégâts. Néanmoins vous perdez, en raison de la violence de l'impact, 3 points d'endurance. Votre partenaire et vous détachez vos ceintures de sécurité et, tout heureux d'être encore en vie, quitté l'intérieur de votre véhicule. La première chose qui vous saute aux yeux est que votre appareil est totalement irréparable et qu'il vous faudra, pour quitter la terre, trouver un autre moyen de transport. Ensuite, vous vous dites que l'épave va être très rapidement repéré par les appareils qui vous ont attaqué et qu'il est urgent de vous cacher dans la jungle toute proche. Vous y passez la nuit enroulée dans des couvertures de survie que vous avez pris le soin d'emporter avec vous quand vous avez quitté la navette. Le lendemain matin, au petit jour, vous repérez au loin une agglomération et vous vous mettez en route vers elle. Rendez-vous au **168**

193

Vous progressez dans le couloir qui présente une légère pente descendante. Il est, comme le précédent, de forme tubulaire et percé sur ces deux côtés par des hublots circulaire. Vous arrivez à une porte qui le clos, au bout d'une quinzaine de mètres. Quand vous vous approchez de cette porte, elle se coupe en deux et s'efface dans les cloisons situées de chaque côté. Cette porte donne accès à une immense salle où se trouve de nombreux poste de travail équipé par des ordinateurs intégrées. Une quinzaine d'hommes et de femmes sont occupés à travailler. Si certaines de ces personnes sont en combinaison sobre ou en blouse blanche, six d'entre eux porte de sombre armure et des matraques à la ceinture. L'une des femmes vous aperçoit et pousse un cri. Aussitôt les six personnes en armures ce rue vers vous, la matraque à la main. Vous devez en combattre cinq, comme une seule personne, pendant que le sixième plaque votre équipière au sol

Equipe de garde

Habilitété 13

Endurance 17

Si vous survivez à ce combat particulièrement sanglant, rendez-vous au **111**

194

Nous devons recontacter alpha, dites-vous à votre collègue. Je me demande bien ce qu'il va nous dire cette fois, répond-t-elle. Je trouve très étrange qu'on ne trouve rien ici et que, en plus, ça soit le commandant qui se trouve en poste aux communications de la base. Vous répondez par l'affirmative et lui dite que vous sentez qu'un coup fourré se prépare. Vous coiffez le casque de radio pour rapporter à votre chef les mauvaises nouvelles. Koenig ne semble point surpris d'apprendre qu'il n'y a pas sur la Station spatiale internationale le matériel qu'il vous a demandé de trouver. Vos instructions vont être maintenant changé, vous dit-il. Préparez-vous à recevoir de nouveau ordres ! Je vous recontacte dans un quart d'heure.

Rendez-vous au **147**

Vous examinez la porte et vous constatez qu'elle est complètement lisse, sans serrure ni poignée. Ensuite, vous décidez de vous intéresser à la cloison qui entoure cette dernière. Au bout de quelques secondes, à un mètre de hauteur environ, sur le côté droit, vous voyez un carré noir et lisse qui fait saillie sur quelques millimètres. Vous passez votre main devant pour vérifier si, comme vous le pensiez, il s'agit d'un capteur de chaleur ou de mouvement qui commande l'ouverture de la porte. En effet, suite au passage de votre main elle coulisse, silencieusement, vers la gauche et disparaît dans la cloison. Vous entrez le premier, suivi de votre équipière, dans la pièce. Il s'agit d'une pièce rectangulaire de trois mètres par six. La porte par laquelle vous venez d'entrer est situé dans le coin de cette pièce. La pièce mesure donc trois mètres devant vous et six mètres sur votre gauche. Sur la paroi opposée à la porte, la cloison est percée d'une grande baie d'observation qui en occupé toute la largeur. De nombreux télescopes sont installés devant et un bureau avec ordinateur occupe la cloison de gauche. Allez-vous, maintenant, essayer d'arracher des informations des banques de données de l'ordinateur en vous rendant au **113**. Ou bien jeter un coup d'œil dans un des télescopes afin de voir à quoi cette salle d'observation est censée servir. Pour cela rendez-vous au **181**. Enfin, vous avez toujours la possibilité de quitter la pièce et de reprendre votre exploration de la station en allant au **117**

Vous volez en formation avec les avions chinois qui vous escortent vers leur base. Même si, pour l'instant, vous n'êtes pas en danger de manière imminente, la situation est loin d'être brillante. En effet, une fois atterri, vous serez sur une base hostile entouré d'ennemis et sans aucun appui. Vous regardez votre pilote et son visage tendu, privé de son sourire habituel, vous indique que, elle aussi, est très consciente de cette situation. Elle vous regarde et vous demande si vous avez déjà vu, dans la salle de cinéma d'Alpha, le vieux film de la guerre des étoiles. Vous répondez par l'affirmative, ne comprenant pas ou votre partenaire veut en venir. Elle vous demande si vous vous souvenez comment Ian solo a fait pour s'introduire sur l'étoile noire. Vous réfléchissez quelques secondes, prit de court, puis vous rappelez qu'il s'était caché dans un compartiment du faucon Millenium. Vous vous détachez et vous mettez en quête d'une cachette équivalente. Au bout de quelques minutes, vous trouvez une trappe qui permet d'accéder au local du train d'atterrissage. Cet endroit va vous permettre, tous deux, de vous cacher. Vous vous installez à l'intérieur, pendant que votre pilote réalise sa manœuvre d'atterrissage, lui maintenant le panneau ouvert. La navette se pose sur la piste en douceur, sans même que vous sentiez un à-coup, et roule tranquillement vers la zone des hangars. Dès qu'elle le peut, votre coéquipière abandonne son poste de pilote et viens vous rejoindre. Vous lâcher le panneau qui se referme et rend votre refuge totalement introuvable, si on ne sait pas où chercher. Vous vous retrouvez collé-serré avec votre partenaire et à travers vos vêtements, vous sentez très bien ces attributs féminins. Elle a vraiment un beau corps ! Vous entendez au-dessus de vos têtes des bruits de pas qui vont et viennent et au bout d'une bonne demi-heure le silence revient. Allez-vous, en allant au **206**, sortir immédiatement de votre cache et tentez de fuir ? Ou préférez-vous rester dans votre cachette jusqu'à la tombée de la nuit ? Pour cela rendez-vous au **245**

On va tentez de leur fausser compagnie en rase-mottes, dit vous. Vu comment tu pilote, il n'y a aucune chance qu'ils arrivent à nous suivre. Ok, répond votre pilote, il est agréable d'être enfin reconnu à sa juste valeur !! Déborah, effectue un virage, à gauche, très serré, surprenant complètement les avions chinois. Plusieurs d'entre eux, en voulant la suivre, entre en collision et, une fois que la situation c'est éclairci, vous vous apercevez que seul un d'entre eux a réussi à vous suivre. Il s'aligne, juste derrière vous, et ouvre, à l'aide de ces mitrailleuses, le feu. Mais votre coéquipière arrive grâce à une magnifique manœuvre d'esquive, à éviter les projectiles. On a un canon laser ! Descends-le, vous crie-t-elle. Vous allez devoir combattre l'avion chinois comme un adversaire habituel.

Avion chinois

Hab 9

End 8

Cependant puisque vous combattez depuis votre navette, vos caractéristiques en sont modifiées.

Prenez celle de la navette que voici.

Navette

Hab là votre

end 12

Bien entendu, dans ce combat, vous ne perdez aucun point d'endurance personnellement.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **244**, sinon allez au **210**

Vous continuez, pendant une dizaine de mètres, à avancer dans le couloir. À ce point, ce dernier forme, de nouveau, un coude à gauche puis se prolonge sur une vingtaine de mètres jusqu'à une porte de SAS. À mi-chemin, sur votre gauche, une nouvelle porte est visible. Sur la droite du couloir, il y a toujours des hublots hexagonaux qui percent la cloison. Au travers ces derniers vous apercevez, arrimer par un couloir cylindrique à la station, une navette spatiale d'un modèle que vous ne connaissez pas. Arrivé au niveau de la porte, vous constatez qu'il est complètement impossible de l'ouvrir car elle est dépourvue du moindre système de commande. Vous continuez, puisque vous n'avez pas le choix, votre progression jusqu'à la porte du sas, qui s'ouvre automatiquement. Rendez-vous au **130** pour voir ce qui vous attend derrière.

199

A force de manœuvre d'évitement, votre pilote arrive à vous éloigner assez de la station pour que vous soyez en sécurité. Vous vous installez à côté de votre équipière et examinez les commandes qui se trouvent devant vous. Il semble que votre nouvelle navette soit armée d'un canon laser. Déborah vous informe que le système de navigation est très sophistiqué avec un amplificateur visuel qui améliore grandement la facilité du pilotage lors des manœuvres. Notez les mots "collimateur", et "laser" sur votre feuille d'aventure.

Déborah met le cap sur votre destination, la station spatiale internationale. Maintenant, il faut faire le bilan des dégâts que vous avez subis et pour cela regardez combien de points de résistance à perdu votre navette lors du "combat" avec les armes de la station que vous venez de quitter. S'il vous reste, au moins, huit points tout va bien. Par contre s'il en reste moins, c'est que votre appareil a subi de lourds dégâts et vous devez noter le mot « *dégât* » sur votre feuille d'aventure. Quelques heures plus tard, vous arrivez dans la zone où est censé orbiter l'ISS. Et là, protégé du soleil par l'ombre de la terre, vous découvrez votre objectif. La station vous semble majestueuse bien qu'elle soit bien plus petite que celle que vous venez de traverser. Le premier examen visuel vous permet d'estimer que la station est en très bon état. Il est temps pour nous de nous amarrer, vous dit votre pilote. Il vous faut, pour cela, vous rendre au **17**

200

Vous avancez pendant une dizaine de minutes dans le couloir sans voir ni porte, ni hublot. Vous arrivez devant une porte peinte en jaune qui ferme le passage. Encore un SAS de désinfection, dit votre équipière. On va avoir le droit à une seconde douche ! Hors de question que je retire ma veste pour la prendre en t-shirt, espèce de pervers !!!!

Si vous voulez entrer dans le SAS rendez-vous au **138**. Mais si l'idée d'une deuxième douche vous rebute, vous pouvez retourner à l'intersection et tentez d'ouvrir la porte au **129**, ou filez tout droit au **150**

201

Enfin, après toutes ces péripéties, vous êtes arrivé à rejoindre votre objectif. Déborah met en marche le système de pressurisation du SAS et vous pouvez entrer à l'intérieur de la station. Tous deux, vous ôtez vos combinaisons, puis vous commencez à visiter les lieux. La station semble à l'abandon depuis des années et est dans un désordre assez surprenant. L'évacuation a dû se faire précipitamment, dit votre pilote. Il est peu probable qu'elle est été prévue et programmée vu tout le bordel qu'ils ont laissé ici. Maintenant, il faut nous mettre au travail. Quelle est la première chose que vous allez entreprendre ? Vous pouvez chercher où se trouvent les pièces que le commandant Koeining vous a demandé de récupérer pour alpha. Vous pouvez, aussi essayer d'utiliser le système de communication de la station afin de rétablir le contact avec votre base. Mais peut-être voulez-vous vous reposer cinq minutes et contempler votre planète mère. A moins que la curiosité vous fasse fouiller l'ordinateur afin de savoir pourquoi l'ISS a été abandonnée.

Si vous vous mettez au taf, allez au **139**

Si vous utilisez la radio, allez au **213**

Si vous observez la terre, allez au **166**

Si vous allumez l'ordinateur, allez au **222**

202

Déborah traverse silencieusement la pièce en marchant sur la pointe des pieds et en retenant son souffle. Une fois qu'elle a réussi à passer par l'autre porte et quitter la pièce, votre tour viens. Vous essayez alors de faire aussi bien que votre coéquipière et de ne réveiller les dormeurs. Vous vous prenez les pieds dans la bandoulière d'une arme posé le long d'un lit et vous vous étalez, de tous votre long, dans un fracas d'enfer. Les hommes, tiré de leur sommeil, sautent au bas de leur lit et vous attaquent. Vous serrez fermement votre arme en vous préparant à un terrible affrontement. Puisque vous êtes armé, vous infligez, au lieu des 2 points habituel, 3 points de dommages. Vous combattez les cinq hommes comme un seul

cinq hommes

habileté 11

endurance 24

Si, par miracle, vous survivez à ce combat, allez au **124** pour rejoindre votre coéquipière.

203

Les appareils intercepteurs s'approchent à grande vitesse et passent à très proches distance de vous afin de vous identifier. Ensuite, ils repartent d'où ils étaient arrivés. Votre navette, bien que d'un modèle obsolète, ne semble, pour eux, présenter aucun intérêt. Maintenant que faisons-nous, vous demande votre partenaire. Nous avons deux solutions, soit nous nous posons sur le bout de route que nous voyons là-bas, soit nous suivons les avions vers leur base. Que choisissez-vous ? Si vous optez pour le bout de route, aller au **156**. Si vous préférez rejoindre la base des avions inconnu, aller au **217**

204

Vous respirez un grand coup puis sautez dans le vide avec beaucoup d'appréhension. Mais, tout cette passe bien et vous prenez vite plaisir à planer au-dessus de ce paysage de jungle et de rizières. Vous voyez bien les appareils ennemis revenir et attaquer votre navette mais il ne remarque pas votre présence. Une fois la bonne altitude atteinte, vous tirer sur la poignée de votre parachute. Rendez-vous au **212**

205

Vous vous dirigez, de la manière la plus discrète possible en étant accroupi, vers le bungalow qui se trouve de l'autre côté de la piste d'atterrissage. La traversée de la quarantaine de mètre reste, cependant, un moment fort dangereux car il n'y a rien pour vous cacher. Additionnez votre total d'habileté au 11 de celui de votre coéquipière. Ensuite, lancez 5 dès et faites le total des points. si ce total est supérieur à vos habiletés cumulées, allez au **299**, sinon rendez-vous au **255**

On sort de la, dites-vous à votre collègue. J'aurais pensé que tu préférerais rester des heures ici, collé à moi, vous répond -elle tout en tirant la langue. Vous soulevez, doucement le panneau qui ferme le réduit ou, tous deux, vous vous êtes caché et vous jetez un coup d'œil à l'extérieur. Il n'y a personne en vue. Apparemment les gardes, après avoir couru dans tous les sens à l'intérieur de la navette, ont conclu qu'il n'y avait personne à bord et l'ont abandonnée. C'est quand même étrange, dit Déborah, qu'il laisse le vaisseau sans surveillance. Il fallait bien quelqu'un à son bord pour la faire atterrir ! Ça ne sent pas bon. Vous avancez, tous deux, sur la pointe des pieds, vers la porte donnant vers l'extérieur et donc la liberté. Vous risquez, prudemment, un regard hors de l'appareil et vous constatez qu'il y a un garde sur la passerelle. Vous l'attaquez par surprise, ce qui vous permet, lors des deux premiers assauts, d'augmenter de 2 points votre habileté.

Garde

habileté 9

endurance 7

Si vous êtes vainqueur, tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, allez au **477**, sinon rendez-vous au **239**.

Déborah vous dit, tout en poussant à fond la manette des gaz, que la seule expérience de pilote d'avion qu'elle possède se situe dans un jeu vidéo auquel elle joue régulièrement sur alpha. Les gardes ouvrent le feu vers vous, mais la vitesse à laquelle vous roulez vous éloigne rapidement et vous met, pour l'instant, en sécurité. Une fois la vitesse qu'elle juge correcte atteinte, votre coéquipière tire doucement sur le manche à balais et l'avion quitte le plancher des vaches. Une fois le train d'atterrissage replié, votre pilote met le cap sur une zone non habitée et, une fois une cinquantaine de kilomètres parcourus, elle repère la direction d'une petite cité puis déclenche votre éjection. Quand vous avez atterri, vous repliez précipitamment vos parachutes et gagnez le couvert de la jungle d'où vous voyez passer divers avions lancés à votre poursuite. D'un commun accord, vous décidez de passer la nuit cachée ici puis, quand les premières lueurs de l'aube apparaissent, vous vous mettez, en vous rendant au **168**, en marche vers la petite ville que votre partenaire avait pris le soin de repérer.

Le garde que vous avez entraîné dans votre chute c'est rompu le cou quand il a heurté le sol. Déborah, qui elle, a réussi à rester sur ces pieds jette un coup d'œil par la porte qu'elle referme, ensuite, le plus doucement et silencieusement possible. Votre entrée dans ce hangar n'a, grâce à ce merveilleux coup de chance, pas donné l'alerte et vous êtes maintenant dans une sécurité, toute relative. Vous ne pouvez, cependant, pas trainer ici. Vous vous rendez donc au **236** pour explorer le lieu

209

L'un des appareils chinois passe juste à côté de vous puis vire de bord pour rejoindre sa formation. Il est venu nous identifier, dit votre pilote, et je n'aime pas ça. Avant même qu'elle est eue le temps de tendre la main vers les boutons de la radio, un des avions lance vers vous un missile. Les réflexes acquis par votre coéquipière lors de sa formation de pilote lui permettent de lancer, sans même réfléchir, une manœuvre d'esquive. Tentez votre chance puis lancez 2 dès. Si vous êtes malchanceux ajoutez 2 au total, puis comparez le à l'habileté de votre partenaire qui est de 11. Si elle est supérieur rendez-vous au **179**, sinon au **227**

210

Votre navette a été, par le pilote chinois, transformé en Gruyère. Il est devenu complètement incontrôlable. Il va falloir qu'on saute, dit votre pilote. Mais, avant même que vous ayez eu le temps de déboucher vos harnais de sécurité, une nouvelle rafale de mitrailleuse vous touche au niveau des réservoirs. Ces derniers explosent, mettant le feu à votre appareil et votre coéquipière et vous mourrez ainsi, carbonisé en plein vol

211

Votre pilote presse le bouton numéro 3 du module Soyouz et vous sentez ce dernier se détacher de la station spatiale. Quand je pense, dit votre coéquipière, qu'à l'époque où cette station était en pleine activité, il n'y avait que les Soyouz pour assurer la liaison entre elle et la terre. Les Russes, comme les américains, avaient abandonner, à l'époque, le concept de navette réutilisable et bien plus confortable et pratique. Seule la pandémie de covid 19 a relancé, sur terre, la reprise la conquête spatiale et à permis de refouler le sol lunaire. Vous écoutez, pendant que le module commence à vibrer en raison du frottement de l'air sur sa coque, cette leçon d'histoire. Votre collègue, quitte sa rêverie et s'active sur les commandes. Le système de navigation est grillé !!!! Je n'ai aucune idée de la partie de la planète vers laquelle nous allons. J'espère juste que le système de déploiement des parachutes et l'intégrité de la coque sont en bonne état, dit-elle. Ces paroles créent, chez vous, immédiatement une boule dans votre estomac. Vous sentez de plus en plus de secousses. Bientôt, un voyant rouge clignotant s'allume sur le tableau de bord. Encore un problème, pensez-vous. Pour savoir ce qui se passe, lancez un dé. Si le résultat est un chiffre pair, allez au **340**. Si, par contre, il est impair, rendez-vous au **377**

212

Quand vous tirez sur la poignée de votre parachute, vous avez la mauvaise surprise de la voir vous rester dans la main. Vous devez utiliser la poignée de secours, mais cette dernière ne se laisse pas faire. Vous devez la combattre comme un vrai adversaire. Cette dernière vous infligera, en raison des douleurs qu'elle vous causera si elle remporte l'assaut, 1 points de dommages.

poignée de parachute

hab 10

end 2

Si, au bout de six assauts, vous n'avez toujours pas vaincu la poignée, rendez-vous au **246**. Si vous arrivez, avant ce terme, à déployer votre parachute, rendez-vous au **232**

213

Déborah triture les diverses touches du système de communication de l'ISS et parvient à vous mettre en contact avec votre base lunaire natale. Vous avez la surprise d'entendre que c'est le commandant Koeining, lui-même, qui vous répond. À peine avez-vous commencé à communiquer, que ce dernier vous rappelle que votre mission est une priorité et qu'il n'est pas temps de discuter. Il vous donne l'ordre de vous mettre IMMÉDIATEMENT au travail et de ne pas le rappeler avant d'avoir fini. Assez surpris par le ton de votre interlocuteur, vous allez effectuer au **139** votre tâche après avoir noté le mot "radio" sur votre feuille d'aventure

214

Ça me paraît difficile mais, vu tes capacités de pilote, notre meilleure chance est d'atterrir, répondez-vous. Votre partenaire souris et vous répond que vous n'êtes qu'un vil flatteur. Cependant, vous remarquez qu'elle a légèrement rougit. Un instant plus tard, cependant, elle a repris son sérieux et vous dit de bien vous attacher car ça va bouger sévère. Sur ce, elle incline complètement vers l'avant le manche à balais. De l'autre main, simultanément, elle presse un interrupteur sur le tableau de bord et déclenche ainsi la lecture d'un morceau D'A.C.D.C, à fond... La vitesse de la navette augmente de façon incroyable. Le sol remplit complètement le pare-brise. L'aiguille de l'altimètre approche, à grande vitesse, du zéro. Tout d'un coup votre partenaire tire le manche à balais. Lancez 3 dès et comparez le résultat aux 11 points d'habileté de votre pilote. Si ce résultat est inférieur, rendez-vous au **188**, sinon allez au **247**

215

Déborah reprend sa place aux commandes de votre navette spatiale et commence la procédure de départ. De votre côté, après vous être sanglé sur votre siège, vous réfléchissez à la tournure que prend votre mission. Jamais, depuis que vous êtes assez âgé pour comprendre la situation de la base lunaire, vous ne vous seriez imaginé poser le pied sur la terre. Les instructions du commandant Koeining vous repasse, en boucle, dans la tête. Pourquoi vous demander de récupérer un système pour Alpha et pas déjà, voir ce qu'est devenu la population terrestre et éventuellement organiser une évacuation. Il y a anguille sous roche, vous dit votre coéquipière, vous tirant ainsi de vos pensées. Koeining nous cache quelques choses d'important. Je me demande jusqu'à quel point il ignore les raisons de notre perte de contact avec la terre.

Les moteurs de la navette vrombissent et vous mettez le cap sur la terre. Votre pilote calcul la trajectoire vers votre destination. Mais, au fait, où allez-vous atterrir ? Si vous voulez aller aux USA, rendez-vous au **154**. Si c'est la Chine qui est votre objectif, allez au **180**. Enfin, si c'est le vieux continent et donc la France qui va être le lieu de votre premier pas sur terre, le **189** est fait pour vous.

216

Le bruit de votre combat avec le garde a, malheureusement, donné l'alarme à travers toute la base. Des dizaines de gardes affluent dans le hangar et vous vous trouvez, vite, cerné. Vous vous agenouillez mains sur la tête en signe de soumission et votre coéquipière vous imite. Vous êtes conduit en cellule où vous passer plusieurs semaines seul, complètement isolé de tout être vivant. Vos repas vous étant donné par l'intermédiaire d'une petite ouverture percé dans la porte en acier. Après cette période où toutes vos blessures ont guéri et vous avez regagné tous vos points d'endurance, vous êtes transféré vers une autre prison où vous passerez la fin de votre existence. La seule différence est que, cette fois, vous n'êtes plus seul puisqu'on vous a enfermé avec votre coéquipière

217

Vous mettez le cap sur le lieu d'où, d'après votre radar, les avions étaient arrivés. Au bout d'un quart d'heure de vol paisible vous arrivez en vue d'une base militaire doté d'une piste d'atterrissage. Votre pilote vous aligne avec elle, pendant que par radio, vous essayez de la contacter. Aucune des fréquences que vous essayez ne donne de résultat. Tout d'un coup, alors que vous êtes à moins de trente mètres du sol, toutes les armes de la base militaire se mettent à tirer sur vous. Vous n'avez aucun moyen d'éviter ces projectiles et vous êtes ainsi transformer en Gruyère. C'est ici que votre aventure prend fin, tué sans vraiment en connaître la raison.

218

Tu vois bien que tu aurais dû m'écouter quand je te disais que les ordres de notre mission ne m'inspiraient aucune confiance, vous dit votre partenaire. Vous perdez 1 point de chance pour ne pas lui avoir fait confiance. Maintenant, reprend telle, nous allons savoir ce que Koeining veut vraiment de nous. Il n'y a rien d'intéressant ici donc, à mon avis, notre mission va prendre une tournure inattendue. Promets-moi juste que, maintenant, tu placeras ta confiance en moi et non pas dans le commandant d'Alpha. Vous lui répondez par l'affirmative en vous rendant compte que cette mission n'est, jusqu'ici, qu'un gros mensonge. La radio émet des sifflements quand le commandant rentre de nouveau contact avec vous. Rendez-vous au **148** pour recevoir vos nouveaux ordres

219

les avions que vous avez repérer au radar s'approchent à grande vitesse. Ils font un premier passage serré afin de vous identifier. À cet instant, vous réaliser que vous n'êtes pas dans votre navette spatiale mais dans un modèle récupéré sur la station spatiale asiatique. Vous échangez avec votre coéquipière un regard terrifié. Les avions reviennent vers vous et ouvrent le feu. Vous essayez bien de les contacter par radio mais toutes les fréquences sont brouillées. Vous ne pouvez plus compter que sur les dons de pilote de votre partenaire pour vous sortir de ce mauvais pas. Lancez deux dés et ajouter 3 au total. Si le total d'habileté de Deborah, qui est de 11, est supérieur ou égal ce chiffre, vous arrivez à échapper à vos poursuivant et vous vous posez au **156**. Autrement les tirs des avions hostiles endommagent grandement votre navette et vous êtes obligé de vous éjecter. Rendez-vous au **182**

220

Déborah réfléchit un long moment puis vous dit : «je vois deux solutions possibles pour aller sur terre. Soit nous utilisons notre navette spatiale en espérant qu'en dépit de son âge elle résiste à l'entrée dans l'atmosphère. Soit nous utilisons le vieux module Soyouz avec des risques assez similaires. L'avantage d'utiliser le Soyouz est que notre navette reste en parfaite sécurité ici. L'inconvénient est qu'il nous faudra trouver, sur terre, un moyen de transport pour venir ici ». Si vous désirez utiliser le Soyouz, rendez-vous au **159**. Par contre si vous optez pour la navette spatiale, aller au **215**

221

Vous vous réinstallez aux commandes de votre capsule spatiale et vous démarrez les moteurs afin de rentrer sur alpha. Au bout de quelques heures de vol sans problème, des voyants rouges s'allument sur le tableau de bord. Les divers aléas qu'a subi votre véhicule l'ont endommagé beaucoup plus que vous le pensiez. Déborah fait tout son possible pour résoudre le problème, mais votre voyage fini dans une explosion qui est aussi bien visible de la lune que de la terre

222

Vous vous installez devant l'ordinateur et commencez à essayer d'en extraire des informations. Une grande partie des données sont, malheureusement, corrompues et vous doutez de plus en plus, de pouvoir tirer quelque chose d'utile de cette machine. Au bout de plusieurs minutes de recherches infructueuses, vous trouvez, enfin, quelque chose d'intéressant. Un journal de bord écrit par l'un des derniers astronautes ayant vécu ici. Vous parcourez, en diagonale, les dernières entrées qui relatent la vie et le travail sur l'ISS. En fait, seule la dernière entrée vous donne des infos. Ce que vous lisez vous fait froid dans le dos. La guerre a éclaté sur terre !!! Entre qui et qui, vous ne le savez pas ! Les nations ont rapatrié d'urgence leurs astronautes en attendant la fin du conflit, n'ayant plus les moyens de gérer un programme spatial. Ils prévoyaient de le reprendre dès la fin des hostilités. Le plus effrayant est que ces faits ont eu lieu il y a plus de trente-cinq ans. Maintenant, allez-vous observer la terre, si vous ne l'avez pas déjà fait, en allant au **166**. Ou essayer de rejoindre alpha, en vous rendant au **213** ? Vous pouvez toujours commencer à chercher ce que le commandant Koenig vous a demandé. Pour cela rendez-vous au **139**

223

Vous commencez à vous afférer, aidé par votre collègue, sur les boutons du poste de communication. Au bout de quelques minutes de tâtonnements, vous réussissez à faire fonctionner le système et à le régler sur la fréquence de la base lunaire. Je me demande quel opérateur est actuellement en poste là-bas, vous dit Deborah. Vous mettez le casque, et lancez votre appel. Vous avez alors la surprise d'entendre la voix du commandant Koenig. Vous échangez avec votre collègue un regard surpris puis vous faites, le plus précisément possible, votre rapport. Le commandant ne semble pas surpris de votre non découverte et il vous répond d'une voix calme et posée qu'il s'attendait à cela et que vos ordres allaient maintenant changer. Il vous donne consigne de rester en attente car il vous recontactera dans un petit quart d'heure. Rendez-vous **147**

224

L'homme git au sol, à vos pieds, agonisant dans la flaque rouge de son sang.

Vous êtes, vous-même, à bout de souffle et vous avez du mal à récupérer du combat. Pendant ce temps, Déborah inspecte rapidement la pièce. Il semble que nous sommes dans la cabine d'un haut gradé, voir même le commandant de cette station, vous dit-elle. Je n'ai pas trouvé grand-chose d'utile à part que cette station semble originaire de la République démocratique de chine. Par contre, si les subalternes de ce mec nous tombent dessus, on aura plus qu'à faire une prière. Tu as raison, lui répondez-vous. Il faut qu'on file vite fait ! Vous sortez de la cabine et envisagez de fuir en direction de votre navette, mais du bruit en provenance de ce couloir vous fait changer d'avis. Il ne vous reste que deux solutions. Soit tentez d'ouvrir, si ce n'est pas déjà fait, l'autre porte en vous rendant au **158**. Soit, fuir par l'autre couloir, en direction de l'inconnu. Pour cela rendez-vous au **133**

225

On saute et on se cache une fois au sol, répondez-vous, la voix emplit de tension. En vous entendant, votre pilote tire de toute ces forces le manche à balais de la navette vers elle, ce qui a pour effet de la faire monter en chandelle. Les appareils ennemis ne s'attendaient pas à cette manœuvre et continue leur route pendant quelques instants ce qui vous permet de vous remettre en vol horizontal dans la couche nuageuse. Sans perdre une seconde vous courez vers l'écoutille d'urgence et vous endosser vos parachutes. Ensuite, votre coéquipière fait sauter l'écoutille et saute dans le vide. Vous la suivez ! Mais sauter d'un aéronef à cette vitesse n'a rien de facile. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, allez au **204**, sinon rendez-vous au **230**

226

Vous pestez contre le manque d'espace à l'intérieur du module. Votre pilote vous répond, en réprimant un fou-rire, que quand les Russes ont créé cet appareil, le confort des utilisateurs n'étaient pas leur première préoccupation ? Nous sommes à bord d'une capsule spatiale conçu il y a bien longtemps, à l'aide de technologies, aujourd'hui, obsolètes. Se faisant, elle presse le bouton 2, qui enclenche le décrochage entre la station spatiale internationale et le module. Un écran aurait dû s'allumer, dit votre coéquipière d'une voix ou tout amusement a disparue. Nous chutons, à grande vitesse, vers une destination inconnue, aussi myope qu'une taupe. Les instruments sont en panne !!! Si le déclenchement automatique des parachutes ne fonctionne pas, c'est notre fin. Je vais essayer de voir si je peux faire quelque chose. Malgré les vibrations dû au frottement de l'air sur votre véhicule, Déborah se détache de son siège et passe une main sous les instruments. Lancez trois dès et comparez le résultat au total d'habileté de votre équipière qui s'élève à 11. Si se total est supérieur, allez au **238**. Sinon rendez-vous au **167**

227

Le missile, malgré la manœuvre d'évitement tenté par votre pilote, frappe de plein fouet votre navette. Aussitôt, tous les voyants d'alarme du tableau de bord s'allument et les moteurs de coupent. Une odeur de brûlé se fait sentir à l'intérieur du cockpit, vous indiquant, qu'en plus des dégâts structurels qu'il a causé ainsi que les dommages système, le projectile a généré un incendie sur votre véhicule. Pourquoi nous attaquent ils, demandez-vous. Ce n'est pas le moment de se poser des questions, vous répond votre coéquipière, on va crever si on ne fait rien. La navette est hors de contrôle. Il faut que l'on saute !!!!!

Malheureusement, les dégâts qu'elle a subis rende le vol de votre navette irrégulier, ce qui rend très aléatoire l'évacuation. Il va vous falloir, à vous deux, beaucoup d'habileté pour vous sortir de ce mauvais pas. Jetez 4 dés et ajouter 2 au total. Ensuite, additionnez votre habileté à celle de Déborah (11). Si votre total d'habileté est supérieur, allez au **185**, sinon rendez-vous au **242**

228

Suite au choc avec le sol, votre véhicule glisse puis effectue plusieurs tonneaux. Heureusement, votre harnais de sécurité vous maintien assis sur votre siège ce qui, même si vous avez de nombreuses contusions, vous sauve la vie. Malheureusement, la navette fini ces tonneaux en chutant dans un gouffre et explose. Votre coéquipière et vous terminez donc votre route ici, brûlé vif

229

Les parachutes se déplient et, d'un coup, vous sentez leurs effets sur la capsule spatiale. La chute semble se freiner alors que les vibrations et les secousses cessent. Votre collègue vous regarde droit dans les yeux et vous fait remarquer que, sans elle, vous seriez probablement partie pour un monde que l'on dit meilleur. Elle a raison mais vous ne répondez pas, captivé par son magnifique regard. L'altimètre vous indique que vous vous rapprochez du sol et vous vérifié, tous deux, que vos ceintures de sécurité sont bien serrées. Quelques secondes plus tard, le module touche brutalement le sol et se couche sur le côté, avant de rouler sur quelques mètres et, enfin, de s'arrêter. Vous êtes étourdi par cette atterrissage, mais toujours en vie et sans une égratignure. Ajoutez 1 point à votre total de chance. Vous vous détachez et sortez, tous deux, de la capsule à quatre pattes. Votre coéquipière vous dit que, dans cette position, vous devriez aboyer car vous avez une allure de chien. Vous éclatez de rire, puis vous mettez en marche vers une ville que vous apercevez au loin. Rendez-vous au **168**

230

À votre tour, vous sautez dans le vide mais, au moment où vous quitter votre véhicule, une turbulence le secoue et vous fait vous cogner la tête contre le dessus de l'écoutille ! Vous perdez, de ce fait, 2 points d'endurance. Une fois en chute libre, pendant quelques secondes, en attendant la bonne altitude pour déployer votre parachute, vous admirez le paysage de rizière et de jungle qui se trouve au-dessous puis, le moment venu, vous tirez sur la poignée.
rendez-vous au **212**

231

Un des appareils vous frôle et vous avez tous le temps de voir sur son Gouvernail le drapeau de la Chine peint. Vous échangez avec votre coéquipière un regard terrifiée. La station spatiale où vous avez "emprunté" la navette dans laquelle vous volez actuellement était, pour ce que vous avez pu en voir, elle aussi probablement chinoise. L'avantage est que les avions de chasse n'étant probablement pas sûr de qui est à votre bord ne vous attaque pas. Ils vous entourent pour vous donner l'ordre de les suivre jusqu'à leur base. Si vous désirez obéir, rendez-vous au **196**. Si vous préférez fuir, allez au **248**

232

La poignée cède enfin et le parachute se déploie avec grâce et vous freine. Pour un premier saut, il vous aura causé bien des émotions. Peu à peu, le sol s'approche de vos pieds et vous fléchissez les genoux afin d'amortir, au maximum, votre atterrissage. Malheureusement pour vous, vous perdez l'équilibre et roulez sur vous-même. Cela ne vous occasionne aucune blessure, mais vous vous trouvez complètement ligoté par le parachute. Quelques secondes plus tard, vous entendez, derrière vous, une voix féminine qui, à la limite du rire, dit qu'elle a l'impression de voir un gros saucisson. Votre collègue, tout en se moquant gentiment de vous, armé de son canif, vous libère. Vous courez, tous deux, vers la jungle vous cacher et, de l'abri de la végétation, vous scrutez les alentours. Vous voyez, au loin, une cité. Vu l'heure avancée, vous décidez de passer la nuit à l'abri avant de, le lendemain, vous vous mettiez, au **168**, en marche vers elle.

233

Les choses ne se passent pas du tout comme vous le voudriez. Je n'arriverai jamais à nous poser sans bobos, vous dit votre partenaire, froidement. Au point où nous en sommes, tous ce que je peux faire est d'essayer de nous cracher le moins violemment possible en espérant qu'au moins l'un d'entre nous survive. J'espère, ajoute-t-elle, que tu es conscient de la chance qui t'a été donné de pouvoir partagé cette aventure avec une personne aussi merveilleuse que moi. Malgré les conditions désespérées où vous vous trouvez, votre coéquipière est encore capable de vous arracher un sourire. Cela vous fait gagner 1 point de chance. De la chance, il va vous en falloir pour vous sortir de ce mauvais pas. Tentez là ! Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **430**, sinon allez au **472**

234

Nous sautons, dites-vous instinctivement, sans même avoir pris le temps de peser le pour et le contre. Déborah hoche la tête en signe d'approbation et, tous deux, vous vous dirigez vers l'écoutille de secours où se trouve stocké les parachutes. À ce moment, une secousse ébranle votre véhicule et il est pris d'un mouvement de roulis. Nous avons été atteints par un autre tir, annonce la voix pleine d'effroi, votre pilote, tout en vous tendant un parachute. Tentez votre chance, puis jetez 2 dés. Si vous êtes chanceux, ajouter 2 à votre habileté puis comparez se jet de dés à ce résultat. Si votre habileté est supérieure ou égale, allez au **185**. Sinon rendez-vous au **466**

235

Déborah pousse, à fond, la manette des gaz et l'appareil commence à rouler sur la piste. Les gardes tirent sur vous mais n'arrivent pas à vous atteindre. Vous prenez de plus en plus de vitesse et vous vous imaginez déjà quitter cet enfer. Votre partenaire n'a jamais piloté d'avion et elle ignore à quelle vitesse elle doit quitter le sol. Elle essaye d'estimer, au mieux, le moment exact pour réussir le décollage mais le manque de formation lui est fatal. En effet, elle tente de quitter le sol à une vitesse trop faible et l'appareil décroche et s'écrase en bout de piste. Vous survivez, tous deux, au crash mais, avant que vous ayez pu sortir, les gardes entourent l'épave et vous arrête. Vous finirez votre vie en prison !

236

Le temps presse ! Tôt ou tard une patrouille risque de pénétrer dans votre refuge... Vous vous mettez, tous deux, à voir ce que contient cet endroit. Vous partez vers la droite tandis que votre coéquipière, elle, commence son exploration par la gauche. Vous passez devant deux avions garés le long de la paroi puis, suivant toujours la périphérie du bâtiment, vous trouvez une vieille jeep dont le capot est ouvert et où plusieurs pièces du moteur ont été enlevés. Rien qui ne peut vous être utile dans votre fuite. Vous commencez à perdre le moral quand, arrivant dans l'autre sens, vous apercevez votre partenaire. Sa mine défaite vous informe que, de son côté non plus, la fouille n'a pas eu un franc succès.

Il y a plusieurs vieux hélicoptères qui ne sont probablement plus en état de voler et une camionnette avec une benne, vous dit-elle. La camionnette semble en bon état mais je n'ai aucune idée de la façon dont on conduit ce type de véhicule. Maintenant, il ne reste que deux solutions. Soit tenter de faire démarrer et de conduire cet utilitaire, soit vous cachez jusqu'à la nuit.

Si vous voulez tenter la fuite, rendez-vous au **250**. Par contre, si vous préférez vous cacher, allez au **297**

237

Rien n'y fait !!! Les parachutes ne veulent pas se déployer !!!! La vitesse de votre descente s'accroît au point que vous vous fassiez l'image d'être à l'intérieur d'une balle de fusil. Le bouclier thermique commence à fondre après avoir été porté au rouge par le frottement de l'air, lors de votre entrée dans l'atmosphère. Vous n'aurez, malheureusement, jamais la chance de poser le pied sur la planète bleue car vous vous serez consumé à quelque dizaine de mètres au-dessus de son sol.

238

Rien à faire, cette saloperie russe est foutue !!!! À croire que c'est du "made in Taiwan", crie votre pilote. Et maintenant, demandez-vous en ayant peur de sa réponse, que fait-on ? Eh bien, répond-elle, une prière ne serait peut-être pas une mauvaise idée. On va attendre de voir si les parachutes veulent bien s'ouvrir. Sinon, je lancerai la procédure d'ouverture d'urgence et adienne que pourra. Super !! répondez-vous, on est mal barré. Une lumière s'illumine sur le tableau de bord. C'est le moment où les parachutes devraient s'ouvrir. Tentez votre chance. Allez au **229**, si vous êtes chanceux. Sinon, rendez-vous au **249**

239

Vous avez réussi à terrasser votre adversaire mais le bruit du combat risque d'attirer d'autres gardes. Votre coéquipière vous dit qu'il faut que vous bougiez car rester là serait un vrai suicide. Vous jetez un regard tout autour de vous pour repérer un quelconque abri mais vous êtes sur la piste d'atterrissage d'une base de l'armée chinoise et les solutions pour se cacher sont assez faibles. La première est de courir, à découvert, vers un petit bungalow qui semble à l'abandon de l'autre côté de la piste. Cependant, ce choix est risqué car il faut traverser toute la piste. Le deuxième choix est d'essayer de vous cacher dans le hangar sur la droite de votre navette. Ce dernier est facile à rejoindre mais vous n'avez aucun moyen de savoir s'il est actuellement en activité, ou pas. La dernière possibilité est bien plus osée. En effet un chasseur, qui semble être ravitaillé, est garé à une vingtaine de mètres, sur le tarmac. Vous pouvez essayer de vous glisser à l'intérieur et fuir se coupe-gorge par la voie aérienne.

Si vous optez pour le bungalow, rendez-vous au **205**. Si vous préférez le hangar, allez au **243**. Sinon, vous pouvez choisir le **252**, pour tenter une évasion par la voie des airs.

240

Trois pédales !!! Évidemment il fallait que vous tombiez sur une boîte de vitesse manuelle. La poisse !!! Vous regardez votre partenaire et lui dites que vous n'êtes pas sûr de savoir conduire ce véhicule. Elle éclate de rire et vous répond : « alors monsieur jeep lunaire ne sait pas conduire un pick-up terrestre. c'est étonnant ! » Malheureusement, moi aussi, je suis incapable de faire rouler ce truc. Maintenant, soit on essaye quand même, mais à mon avis c'est une très très mauvaise idée !!! Soit on reste caché jusqu'à la nuit."

À vous de choisir. Si vous tentez le tout pour le tout, au **263**, en essayant de conduire. Sinon vous prenez le risque d'être découvert par une patrouille, en attendant au **297**, l'obscurité.

241

Vous avez réussi à vaincre votre adversaire sans alerter toute la base. Vous gagnez 2 points de chance. Déborah, après avoir scruté avec soin les environs referme silencieusement la porte du hangar qu'elle verrouille de l'intérieur. Ensuite vous pouvez vous permettre, puisque vous êtes temporairement en sécurité, de souffler cinq minutes pour vous remettre de vos émotions. Votre partenaire vous fait remarquer que vous ne pouvez pas rester ici. Sinon vous vous ferez prendre ! Il est temps de bouger. Vous vous mettez donc, en vous rendant au **236**, à explorer les lieux

242

Votre équipière et vous endossez vos parachutes, difficilement à cause du mouvement de roulis qui s'est emparé de la navette, puis à moitié aveuglé par les fumées issues de l'incendie qui embrase la partie arrière, vous arrivez à rejoindre l'écotille de secours. Déborah déclenche la charge pyrotechnique qui permet de la faire sauter puis s'élance dans le vide. À votre tour, vous quittez l'appareil en perdition mais, en raison du mouvement de rotation, l'aile heurte votre tête avant que vous n'ayez eu le temps de vous éloigner, vous tuant sur le coup. Vous ne pourrez donc jamais mettre le pied sur la terre...

243

Aussi discrètement qu'ils vous soient possible, vous vous approchez du hangar. Vous tendez l'oreille, à l'affût du moindre bruit en provenance de ce dernier, mais rien. Tous d'un coup votre partenaire, silencieusement, vous tire par la manche pour vous appeler et, du doigt, vous désigne une patrouille qui s'approche. Vous n'avez plus vraiment le choix. Vous devez vous précipiter à l'intérieur, quitte à faire face aux dangers qui peuvent si trouver ! Vous passez la porte pour vous retrouver nez à nez avec un garde. Vous vous arrêtez, surpris, sur place mais votre coéquipière qui vous suivait vous heurte de plein fouet et vous fait tomber en avant sur lui. Vous l'entraînez dans votre chute. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **208**, sinon allez au **254**

244

Votre dernier tir de laser atteint de plein fouet le chasseur ennemi, lui coupant son aile droite. Vous voyez le pilote s'éjecter pendant que l'appareil va s'écraser sur le sol. Bien jouer, dit votre pilote, avec un sourire aux lèvres. La navette tient le coup. Ce n'est pas encore aujourd'hui qu'on va passer l'âme à gauche. Elle effectuée, ensuite, un vol à grande vitesse à moins de quinze mètres du sol qui vous permet de semer vos adversaires. Une fois sûr que vous êtes en parfaite sécurité, Déborah effectuée un atterrissage de toute beauté, tout en douceur, sur une rizière et, ensuite, fait rouler votre véhicule sous le couvert des arbres, en pleine jungle. À cet endroit, coup de chance incroyable, la jungle est composée d'arbres très haut, et assez éparse qui se rejoignent à leurs cimes. Notez le mot *navette* sur votre feuille d'aventure. Vous pouvez donc vous avancer de plus de cent mètres sous eux, ce qui vous évite la corvée de la couvrir de branches afin de la cacher aux yeux de vos poursuivants. Ensuite, le soleil se couchant vous décidez de passer la nuit à bord, pour vous reposer avant de, le lendemain, reprendre votre mission. Après, un repas frugal, composé de rations de survie trouvées à bord, vous passez une nuit avec un bon sommeil réparateur qui vous permet de gagner 3 points d'endurance. Le matin venu, votre coéquipière, grâce à une paire de jumelles repère, loin à l'horizon, une agglomération. Rendez-vous au **168** pour vous mettre en marche vers elle

245

On va attendre que les choses se passent, dites-vous, tous doucement. Une fois la nuit tombée, il sera beaucoup plus facile de nous sortir, sans problème, de ce faux pas ! Ok, vous répond votre coéquipière. Comme ça, puisqu'on est obligé de rester coller, tu vas pouvoir en profiter un max. Au moins c'est rassurant de voir qu'il y en a qui ne perd pas le nord. Vous vous préparez à répliquer quand vous remarquez, aussi bien au ton de la voix qu'à la façon dont, même dans la pénombre, vous la voyez-tirer la langue, que votre coéquipière plaisante, et, en aucun cas, pense ce qu'elle vient de dire. Ce moment de plaisanterie vous fait gagner 1 point de chance.

Au bout d'une heure environ, vous entendez des bruits de pas qui s'approchent. Apparemment il semble que vos adversaires aient repris leur recherche. Lancez 1 des. Si le résultat est 1 ou 2, rendez-vous au **260**, si vous tirez un 3 ou un 4, allez au **272**. sinon c'est au **284** que vous devez vous rendre

246

Vous voyez le sol se rapprocher à grande vitesse de vous et, avec l'énergie du désespoir, vous tirez de toutes vos forces et, enfin, la poignée cède et le parachute se déploie. Il vous freine brutalement, ce qui vous fait perdre 1 point d'endurance. Malgré cela, votre vitesse de chute est encore très élevée quand vos pieds touchent le sol. L'atterrissage est d'une rare violence et vous occasionne de très très graves blessures. Pendant quelques secondes, vous restez conscient et vous voyez Déborah courir vers vous pour vous porter secours. Malheureusement, l'atterrissage vous a fait perdre 28 points d'endurance et vous décédez ici, sur le sol de la terre

247

La navette se cabre et vous êtes plaqué dans le fond de votre siège. Dans le haut du pare-brise, la ligne de l'horizon apparaît, puis descend doucement ! tous doucement ! trop doucement ! Votre pilote a lancé sa manœuvre de redressement quelques secondes trop tard et la navette heurte le sol. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **192**, sinon allez au **228**

248

Il faut qu'on se sorte de là, dites-vous à votre pilote. S'ils nous forcent à nous poser sur leur base, on est foutu. Votre coéquipière hoche la tête en guise d'approbation. Elle examine, attentivement, ces instruments. Je vois deux possibilités, dit-elle. Soit on fait une chandelle et dès qu'on est dans la couche de nuages, caché à leur vue, on s'éjecte. Soit je fais un virage serré et je tente de les semer en rase-mottes avant de poser la navette. Les deux solutions sont très très risquées. Que fait-on ? Si vous pensez que le mieux est de tenter le vol en rase-mottes, allez au **197**. Si vous préférez l'idée de sauter en parachute en abandonnant votre navette, il faut vous rendre au **225**. Enfin, si vous jugez ces deux solutions trop risquées, il vous est toujours possible de suivre les appareils chinois jusqu'à leur piste. Pour cela rendez-vous au **196**

249

Ces p***** de parachutes ne s'ouvrent pas !!!! On va crever si ça continue ainsi, dit Déborah. La seule chose qui, très légèrement, vous rassure, c'est que malgré cette avalanche de mauvaises nouvelles et de grossièretés, votre équipière ne semble pas perdre, ni son calme, ni l'espoir de se sortir de ce mauvais pas. Je vais tenter une ouverture manuelle ! Si ça rate : heureuse de t'avoir rencontré, ajoute-t-elle. Tentez, de nouveau, votre chance puis lancez trois dès. Si vous êtes chanceux retirez 4 au total. Si le résultat est supérieur à 11, total d'habileté de votre pilote, allez au **237**. s'il est inférieur, rendez-vous au **229**

250

C'est trop risqué d'attendre la nuit ici, dit vous. On va tenter le tout pour le tout et fuir avec la camionnette, si cette dernière veut bien démarrer. As-tu, au moins, une idée de la manière dont fonctionne ce véhicule vous répond, l'air très inquiète, votre partenaire. Plus ou moins, répondez-vous. J'ai beaucoup lu sur la conduite de ces voitures et, de plus, je suis un des conducteurs réguliers des jeep lunaire. Ça ne doit pas être si différent. Vous vous installez au volant du véhicule et commencez à inspecter le poste de conduite. Au bout de cinq minutes, vous avez compris le fonctionnement des instruments de bord. Vous repensez alors à un détail important. La boîte de vitesse !!! avez-vous affaire à une boîte de vitesse manuelle ou automatique ? Vous baissez la tête pour voir s'il y a 2 ou 3 pédales. tentez votre chance. si vous êtes chanceux, rendez-vous au **274**, sinon le **240** vous attend

251

Une balle atteinte un de vos pneus qui explose. Instantanément, vous perdez le contrôle du véhicule qui prend la direction d'un mur en béton. Vous freinez de toutes vos forces, ce qui ne vous évite pas l'accident. Vous êtes à moitié assommé par le choc, ce qui permet aux gardes de vous rejoindre. Vous êtes arrêté et, après une période de convalescence à l'hôpital de la base sous garde renforcé, vous êtes finalement transféré dans une prison de haute sécurité ou, en compagnie de Déborah, vous finirez vos jours.

252

Votre coéquipière et vous, vous vous glissez, discrètement, à bord du chasseur. Déborah, s'installe à la place du pilote et commence à examiner les commandes. Mon dieu, jusqu'à aujourd'hui, je n'ai vu ce genre d'appareil que dans les livres murmure t'elle, visiblement très tendu. Vous êtes sur le point de lui dire que vous devez abandonner cette manière de vous échapper quand vous entendez crier sur la piste. Deux gardes viennent, en effet, de vous repérer et courent, l'arme au poing, vers vous. On tente le tout pour le tout ! Décolle, criez-vous. Votre partenaire suit votre ordre immédiatement ! Sera-t-elle capable de faire décoller l'avion ? Lancez un dé et ajoutez les 11 points d'habileté de votre partenaire. si ses résultats est au moins égal à 13, rendez-vous au **207**, sinon allez au **235**

253

Vous escaladez, sans la moindre difficulté la clôture et vous retombez silencieusement de l'autre côté. Ensuite, votre coéquipière vous imite et, toujours en silence, vous rejoint. Vous n'avez pas quitté la base depuis une minute qu'une patrouille équipée de puissantes lampes et de chiens passe le long de la clôture. Les chiens aboient bien à l'endroit où vous êtes passé mais vous êtes déjà trop loin pour que les lampes puissent dévoiler votre présence. C'était à un cheveu, vous dit Déborah à l'oreille. Vous marchez, éclairé par le clair de lune, tout la nuit le long d'une route longeant la jungle ou vous vous cachez quand un véhicule vient à vous croiser. Deux heures avant ce que vous estimez le lever du soleil, vous vous accordez une pause. Une fois que les conditions météorologiques vous le permettent, vous examinez ce qui vous entoure et loin, à l'horizon, vous apercevez une ville. Vous vous mettez, au **168**, à marcher dans sa direction

254

Le garde que vous avez entraîné dans votre chute essaie de vous étrangler. Vous perdez 1 point d'endurance. Vous vous battez comme des chiffonniers, tous deux, au sol. Réduisez, à cause de votre position, votre habileté de 2 points pour le combat

garde au sol

hab 7

end 12

Le garde, à chaque assaut, qu'il le remporte ou pas, perd 1 point d'endurance en raison des coups de pieds que lui donne Déborah. Si vous remportez le combat, tentez votre chance. Attention, si le combat a duré 5 assauts au plus, vous avez le droit de retirer 2 au total des dés. Si vous êtes chanceux rendez-vous au **241**, sinon allez au **216**

255

Vous parvenez, par miracle, à traverser la piste sans vous faire repérer. Vous arrivez alors devant la porte d'un bungalow. Il semble, depuis plusieurs années, à l'abandon. Un discret coup d'œil, par une de ces fenêtres brisées, vous permet de vous rendre compte qu'il n'y a bien personne à l'intérieur. Alors, tous doucement et toujours accroupi, vous tirez sur la poignée de la porte qui ne vous oppose aucune résistance. La porte coulisse, heureusement, sans grincer et vous permet d'entrer à l'intérieur. rendez-vous au **289**

256

Restez ici jusqu'à ce que l'obscurité cache notre fuite paraît être le plus raisonnable, dites-vous. Votre partenaire vous répond qu'elle pense, elle aussi, que c'est le mieux. Vous devez donc passez l'après-midi dans ce vieux bungalow dégueulasse. Vous essayez de vous reposer en vous installant le plus confortablement possible et, à cette occasion, votre coéquipière, avec son sens de l'humour particulier, vous annonce en se retenant difficilement de rire de sa bêtise, que ce n'est pas parce qu'il n'y a qu'un lit qu'il faut que vous fassiez des illusions. Elle ajoute, en souriant, que le canapé a l'air très confortable. Vous n'avez pas le temps de lui répondre que, dehors, des chiens se font entendre. Une patrouille est dans le coin. Vous vous faites le plus discret possible en priant pour ne pas être repéré. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux allez au **268**, sinon rendez-vous au **296**

257

Les gardes vous voient immédiatement et, à l'aide de leurs fusils, vous intime l'ordre de ne plus faire un pas, ni un mouvement. Vous n'avez pas d'autre choix que d'obéir. Vous êtes conduit en cellule ou, pendant le reste de votre vie en compagnie de votre coéquipière, vous pourrez réfléchir aux raisons de votre échec.

258

Vous passez le reste de l'après-midi caché dans le réduit du train d'atterrissage de la navette avec le corps de votre coéquipière collé au votre. Vous sentez, à travers le tissu de vos vêtements, ces attributs féminins. Au bout de plusieurs heures ou vous mourrez de peur, quand vous êtes sûr que la nuit est tombée, vous quittez enfin votre cachette pour vous sortir de ce mauvais pas. J'espère que tu as bien profité, vous dit votre partenaire, car je ne pense pas que tu pourras me tenir de nouveau dans tes bras avant très très longtemps. Vous éclatez de rire à cette boutade, ce qui vous fait gagner 2 points de chance. Maintenant, vous planifier, en vous rendant au **337**, votre fuite

259

Les heures passent lentement. Vous n'osez pas, de peur qu'un garde silencieux soit à bord, échanger le moindre mot avec votre coéquipière. Enfin l'heure ou le soleil se couche arrive et vous soulevez le panneau afin de quitter votre cachette. Vous êtes courbature et fatigué. Votre partenaire n'a pas l'air plus brillantes. J'espère que tu as bien profité d'être collé à moi car ça ne se reproduira pas de sitôt, vous dit-elle en plaisantant. Mais vous sentez bien que le stress de votre tentative de fuite à venir est présent. Rendez-vous au **258**

260

Aux nombres de bruits de pas, la troupe qui s'approche de vous est importante. Vous essayez de vous faire le plus petit possible, retenant même votre respiration. Votre collègue, elle aussi, à tendance à se serrer plus encore contre vous, à telle point que vous ne pouvez rien ignorer de son anatomie. Vous la sentez trembler de peur. Maintenant, pour voir si la troupe va vous trouver, il est temps de tenter votre chance. Si vous êtes chanceux, aller au **292**, sinon, rendez-vous au **273**

261

Vous sortez, comme un diable, de votre cachette pour porter un coup violent au garde, ce qui vous met en position de force pour l'affrontement. Réduisez, pendant les 3 premiers assauts, de 2 points son habileté.

Garde

hab 8

end 9

Une fois que vous avez vaincu le garde, si toutefois vous y parvenez, vous jetez, après que votre coéquipière en soit sortie, son corps dans le réduit du train d'atterrissage. Ensuite, vous refermez à l'aide du panneau, se dernier. Mais maintenant vous êtes toujours à l'intérieur de la navette alors que le soleil ne se couchera pas avant des heures. En plus, vous n'avez pas d'autre endroit pour vous cacher.
rendez-vous au **275**

262

Les trois corps gisent, maintenant, sur le sol en béton de la piste et la jeep dont le moteur tourne encore, est arrêté en plein milieu. Notez le mot "combat" sur votre feuille d'aventure. Vous courez, à perdre haleine, vers la porte du bungalow que vous ouvrez sans même vous préoccuper de ce qui peut se trouver à l'intérieur. Rendez-vous, pour le découvrir, au **289**

263

Vous tournez la clé de contact et, immédiatement, le moteur démarre. Vous appuyez, de votre pied gauche, sur la pédale de l'embrayage puis, après quelques hésitations, vous trouvez la position de la première vitesse. Cette une très mauvaise idée, dit votre partenaire, blême de terreur. Vous accélérez franchement et relâchez la pression sur la pédale de gauche. Avec un soubresaut, le pick-up se met en marche difficilement. Vous franchissez la porte du hangar au moment où une sirène d'alarme retenti. De nombreux gardes arrivent de toutes les directions. Vous appuyez à fond sur la pédale de l'accélérateur mais votre vitesse reste faible malgré le bruit assourdissant que fait le moteur. Vous réalisez, à cet instant, qu'il vous faut changer de vitesse. Cependant, le stress créé par votre situation conjugué à votre inexpérience fait que, lorsque vous manipulez le levier de vitesse, vous callez lamentablement. Avant que vous ayez réussi à redémarrer, votre camionnette est cernée et vous êtes obligé de vous rendre. Vous finirez, en compagnie de votre coéquipière, vos jours derrière les barreaux d'une prison chinoise...

264

Les pas du garde sont maintenant exactement au-dessus de vous. Vous sentez votre partenaire se serrez encore un peu plus contre vous. En temps normal, sentir un corps du sexe opposé si proche vous donnerait certaine pensée mais là, dans la situation actuelle, votre attention et vos pensées sont tourné uniquement vers les bruits de pas et la crainte d'être découvert. Pendant de longues minutes, qui vous semble des heures, le garde fait les cent pas juste au-dessus de votre planque. Ça y est, il a compris qu'on est caché ici et bientôt, avec ces petits copains, il va nous débusquer, vous dites-vous dans votre tête. Heureusement, vous faites erreur et le garde part vers une autre partie de l'appareil en continuant sa patrouille sans rien avoir découvert. Vous attendez ainsi, collé à Déborah dans votre minuscule cachette, l'heure ou le soleil aura fait place à la lune. Quand le moment arrivé, vous sortez silencieusement de votre trou et pour la première fois depuis que votre véhicule c'est posé, vous reprenez espoir de réussir à vous échapper de ce lieu hostile. Rendez-vous au **258**

265

Le coup de feu part et le bruit résonne dans tous l'appareil. Malgré votre tentative et toute l'énergie que vous y avez mis, le garde à réussi à tirer et à vous atteindre en pleine tête, vous tuant sur le coup. Maintenant, votre coéquipière est seule et en état de choc. Le garde la met en joue avec son fusil et la fait sortir de ce qui vous servaient de cachette. Sous la menace de son arme, il abusera d'elle avant de la tuée à son tour.

266

Vous arrêtez votre véhicule le long de la clôture puis montez sur le toit de ce dernier afin de vous faciliter l'escalade de la grille. Vous aidez, dans un premier temps, votre coéquipière à grimper puis, à votre tour, vous entreprenez à la gravir. Si elle, une fois en haut, saute de l'autre côté avec la souplesse et l'agilité d'un chat, il n'en va pas de même pour vous. En effet, au moment où vous sautez votre pied s'accroche à un morceau de fil de fer que, dans la pénombre, vous n'aviez pas vu et reste bloqué. vous tombez de la clôture la tête la première. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **331**. Sinon allez au **354**

267

Vous descendez, quatre à quatre, l'escalier qui vous conduit sur la piste puis vous courez vers la jeep. Je te le dis tout de suite, je n'ai aucune idée de la façon dont on conduit se truc, vous dit votre coéquipière. II faut bien l'avouer, vous n'êtes, sur ce sujet, pas meilleur qu'elle. Vous vous demandez soudain si c'est une bonne idée. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **288**, sinon allez au **305**

268

La patrouille passe a moins de dix mètres de votre position mais l'odeur de poussière et de pourriture que dégage ce vieux bungalow rebute les chiens et leur odorat sensible. Par les vitres cassées des anciennes fenêtres, vous voyez le petit groupe s'éloigner, continuant comme si de rien n'était leur ronde. Le reste de l'après-midi se passe sans autre incident et vous arrivez même, sur le canapé, à dormir un peu ce qui vous permet de regagner 2 points d'endurance. Vous devez, néanmoins, supporter les moqueries de votre pilote au sujet de votre galanterie qui vous a conduit à lui abandonner le lit. Quand, enfin, l'obscurité tombe, vous sortez le plus silencieusement possible et vous rejoignez la clôture que, tous deux, vous escaladez. Ensuite, éclairé uniquement par le clair de lune, vous marchez pendant deux heures dans la jungle pour vous éloigner du danger puis, ayant trouvé une clairière, vous vous installez, le moins mal possible, pour passer la nuit. Le lendemain matin, de l'orée de la jungle, vous repérez, loin sur l'horizon, une agglomération. Vous vous mettez en marche vers elle, au **168**

269

Vous escaladez, discret comme une ombre, la clôture de la base et vous retombez silencieusement de l'autre côté. Votre coéquipière commence alors, à son tour, à gravir le grillage pour vous rejoindre mais, alors qu'elle n'a gravi que la moitié de la hauteur, une patrouille arrive et lui intime l'ordre de s'arrêter sous peine d'être abattu. Ils ajoutent, dans votre direction, même si dans le noir ils ne peuvent clairement vous voir, que si vous ne vous rendez pas votre complice sera torturé et tuée. Déborah cri alors : « sauve-toi et ne t'occupe pas de moi. » Une fois de plus, vous êtes impressionné par le courage dont elle est capable mais vous n'êtes pas prêt à la laisser se faire torturer. Vous vous rendez et vous êtes conduit, tous deux, dans une cellule. Mon héros, vous dit votre coéquipière et, à cet instant, vous comprenez que si vous avez perdu votre liberté, vous avez gagné son cœur. Vous passerez ainsi, derrière les barreaux, la fin de votre vie ensemble.

270

Quand vous étiez enfant, sur alpha, vous passiez des heures sur l'ordinateur de votre père à jouer à Need for speed. Ce dernier, pour vous faire plaisir, vous avait installé un ensemble volant-pédalier. Aujourd'hui, vous retrouvez exactement les mêmes sensations au volant de cette voiture. Vous filez aussi vite que votre véhicule vous le permet, vers la porte de la base alors que des balles vol autour de vous. Vous enfoncez cette dernière Puis, sur votre lancée, vous continuez votre fuite sur une route goudronnée qui longe la jungle. Au bout d'un dizaine de kilomètres, vous apercevez un endroit où les arbres sont moins serrés et vous y envoyez votre véhicule sans réfléchir, ni prévenir votre coéquipière qui s'accroche tant bien que mal. Vous parcourez une cinquantaine de mètres, puis stoppez votre jeep. Vous continuez alors, à pied, à progresser dans cette végétation dense jusqu'à la tombée de la nuit. Là, vous sentant en sécurité, vous établissez un campement de fortune pour la nuit. Le lendemain matin, vous vous remettez en marche. Vous vous nourrissez de baies sauvages, qui vous font regagner 2 points d'endurance, et buvez de l'eau fraîche dans un ruisseau que vous croisez. Le soir venu, vous bivouaquer de la même façon que la veille. Le lendemain, après une nouvelle heure de marche, vous sortez enfin de cette végétation pour apercevoir, au loin, une petite ville. Rendez-vous au **168**, pour vous mettre en marche vers elle.

271

Vous agrippant de toute vos forces et avec l'énergie du désespoir au canon du fusil, vous arrivez à l'arracher aux mains du garde. L'arme vous échappe à tous deux et glisse vers le fond du couloir. Le garde vous empoigne et essaye de vous étrangler. Vous vous défendez comme vous pouvez mais le fait d'être dans le réduit du train d'atterrissage vous empêche de le combattre correctement.

Vous allez devoir mener le combat comme à l'accoutumée mais, en raison de la situation, un assaut gagné signifiera juste que vous n'avez subi aucun dégât alors qu'un assaut perdu vous coûtera les 2 points d'endurance habituel

garde

hab 7

end 12

Si vous êtes toujours vivant après cinq assauts, rendez-vous au **294**

272

Vous êtes tapi dans votre cachette avec votre équipière, dans le minuscule réduit, collé ensemble en pleine pénombre. Tout d'un coup des bruits de pas proviennent de l'extérieur. Des gardes approchent. Est-ce une patrouille qui passe juste ici, pendant sa ronde, ou bien une troupe de soldats qui recherche les pilotes de la navette ? Bien qu'elle ne puisse, vu les circonstances, dire un mot, vous percevez dans le regard de votre partenaire une crainte énorme. Vous entendez maintenant les gardes discuter ensemble et à votre grand soulagement vous n'entendez que deux voix différentes. Mais il y a peut-être d'autres gardes qui écoutent la discussion en gardant le silence. L'heure de prendre une décision est arrivé. Vous pouvez, soit, sortir de votre cachette et attaquer les gardes. Soit restez tapi, en espérant ne pas être découvert.

Si vous restez caché, rendez-vous au **295**, sinon allez au **261**

273

La trappe, au-dessus de votre tête, s'ouvre et vous voyez une vingtaine de soldats en armes qui vous regardent. Il est complètement insensé d'engager le combat, donc vous ne faites pas cette folie. Menotté, vous êtes emmené vers l'un des hauts gradés qui vous explique que le vol de navette stellaire et l'espionnage sont deux crimes envers sa nation qui appellent une sanction exceptionnel. Alors que vous vous attendiez à être condamné à la peine capitale, il vous annonce que vous passerez le reste de votre existence au fond d'une cellule de haute sécurité. Mais puisque votre arrestation c'est passé sans violence, il intercèdera en votre faveur pour que vous soyez enfermé ensemble...

274

Deux pédales ! La chance est avec vous. C'est bon, je devrais m'en sortir avec la conduite de ce truc, annoncez-vous à votre coéquipière. Vous tournez, sans lui laissez le temps de répondre, la clé de contact et le moteur démarre immédiatement. Vous pressez, de votre pied droit, la pédale de frein et vous enclenchez la marche avant. Vous entendez, à l'extérieur, une sirène d'alarme retentir. Il semble que le bruit du moteur est prévenu de votre présence les gardes. Vous accélérez et le pick-up traverse, en projetant des morceaux de métal en tous sens, la porte du hangar. Vous vous dirigez vers la sortie de la base pendant que les gardes ouvrent le feu dans votre direction. La boîte automatique faisant son travail, le pick-up atteint, rapidement, une vitesse importante. cependant, jusqu'à aujourd'hui. Vous n'avez jamais conduit de voiture et vous avez des difficultés à la contrôler. Lancez 2 dès. Comparez le total à votre habileté. Si ce dernier est inférieur rendez-vous au **286**, sinon allez au **251**

275

Vous vous rendez dans le poste de pilotage afin de, sans être vu, étudier ce qui se passe à l'extérieur. Vous constatez alors que plusieurs gardes patrouillent sur la piste non loin de la navette. Si vous voulez tentez une sortie maintenant, il va falloir bien planifier votre coup afin de ne pas vous faire prendre. D'un autre côté, rester jusqu'à la nuit ici présente également de gros risque car vous n'avez plus d'endroit pour vous cacher. Votre coéquipière vous a rejoint et étudie, attentivement l'environnement de votre navette. Vous êtes tous les deux d'accord que le seul moyen de

vous extraire de ce borbier, est de faire preuve de discrétion. Eurêka, dit-elle au bout d'un long moment. Je vois une solution. À droite de la navette, à moins de dix mètres, il y a l'épave d'un avion-cargo à l'abandon. Si nous ouvrons l'écoutille de secours qui, par chance, est juste en face, nous avons de grande chance de le rejoindre pour nous y cacher sans trop de mal.

Nous pouvons aussi, lui répondez-vous, attendre le moment où les patrouille ne sont pas devant la porte de notre véhicule et courir nous cacher dans les véhicules blindés qui sont à moins de cinquante mètres de ce côté.

La dernière solution, encore plus aléatoire, vous répond -elle, est d'attendre la nuit ici en espérant que personne ne monte à bord.

Si vous voulez fuir par l'écoutille, allez au **291**. Si vous préférez l'idée des blindés, rendez-vous au **304**. Enfin, si vous optez pour attendre ou vous êtes, c'est le **322** qui est fait pour vous

276

Vous estimez que rester caché dans le bungalow est bien plus risqué que de tenter de fuir tous de suite. Vous communiquez votre avis à votre coéquipière qui vous répond que vous allez faire comme vous le voulez. Vous quittez, discrètement, par la fenêtre la plus proche de la grille, le bungalow. Tout à coup, vous entendez le bruit d'un moteur sur la piste. Vous devez vous faire le plus discret possible afin de ne pas vous faire repérer. Lancez 2 dès. Si le mot "combat" figure sur votre feuille d'aventure, ajouter 3 au total. Si ce total s'avère supérieur à votre habileté rendez-vous au **257**, sinon allez au **298**

277

Alors que vous avez du mal à contrôlé votre véhicule et que vous enfoncez de toute vos forces la pédale de droite, votre coéquipière, pose sa main sur le volant et, le tournant doucement, oriente le quatre-quatre vers la clôture qui borde la base. Votre voiture passe facilement au travers et file, comme un missile, vers la jungle distante de plusieurs centaines de mètres. Les soldats ennemis, à pied, sont rapidement semés. Quand vous arrivez à l'orée de la jungle, vous immobilisez votre automobile et courez sous le couvert des arbres, vous faufilez entre les troncs et les lianes. Une fois de plus, le calme et l'habileté de Déborah vous ont sauvé la vie. Vous courez pendant plusieurs heures à travers la végétation et quand, enfin, la fatigue vous fait vous arrêter, vous avez mis une distance énorme entre vous et vos poursuivants. Vous gagnez 2 points de chance pour avoir échappé à cette situation critique. Après une demi-heure de pause, alors que la nuit tombe, vous vous remettez en marche pendant trois petites heures. Tombant de fatigue, vous bivouaquer au pied d'un gros arbre. Le lendemain matin vous vous réveillez le premier et, laissant votre partenaire dormir, vous allez explorez les alentours. Moins de cinquante mètres plus loin, vous immergé de la jungle, dans une rizière. Au loin, à la limite de l'horizon, vous apercevez une ville. À ce moment, votre équipière vous rejoint et vous dit qu'il faut s'y rendre. Vous vous mettez en marche en vous rendant au **168**

278

L'hélicoptère quitte doucement le sol. En bas, tout à coup, les soldats s'agitent en découvrant le vol. Ils vont bientôt nous envoyer des hélicoptères de combats et probablement des chasseurs, vous dit votre pilote. Heureusement on a quelques minutes de sursis. Il s'agit d'en faire bon usage. Aussitôt, elle réduit l'altitude afin de raser la cime des

arbres tout en changeant de cap. Au bout d'un petit quart d'heure, alors qu'apparemment vous avez semer vos ennemis, Déborah décide de se poser dans une clairière afin d'abandonner votre appareil et continuer votre chemin à pied sous le couvert de la jungle. Même s'il repère l'hélico, vous dit-elle, ils auront du mal à se poser ici. En plus, la nuit tombe et demain nous serons loin. Pendant toute la nuit, vous marchez en direction d'une petite ville que vous avez repéré du ciel et, quand le soleil se lève, vous sortez de la jungle et allez au **168** pour continuer votre route

279

Sous l'effort combiné de votre coéquipière et de vous-même, l'écoutille cède peu à peu et s'ouvre. Vous avez très peur qu'elle se mette à grincer mais il n'en est rien. Une fois cette dernière complétement ouvert, vous avez un passage pour rejoindre le vieil avion-cargo qui rouille tranquillement à côté. Votre équipière passe la première et se laisse glisser le long de la coque alors que vous la retenez par les mains pour freiner sa descente. Vous la suivez, vous retenant comme vous le pouvez pour ne pas atterrir trop brutalement. Une fois au sol, vous courez vers l'autre appareil et, à la suite de votre partenaire, vous vous engouffrez à l'intérieur. Vous vous installez dans le cockpit et vous vous reposez, au point de dormir, jusqu'à la tombée de la nuit. Une fois l'obscurité total, à l'exception du clair de lune, vous quittez votre cachette et rejoignez, silencieusement, la clôture, qui ceinture la base. Après avoir aidé Déborah à la franchir, vous l'escaladez à votre tour et, quand vous êtes de l'autre côté, vous courez vers la jungle. Pendant toute la nuit, vous marchez à travers d'elle, sans vous écarter de trop de son bord et, au petit matin, vous en sortez afin d'examiner les environs. Au loin, une petite agglomération est visible et vous décidez, d'un commun accord, de vous y rendre.
rendez-vous au **168**

280

Les pas du garde se rapprochent de plus en plus de votre cachette et, bientôt, il est juste au-dessus de vous. Alors, le pire se produit. Ce dernier ouvre le panneau qui vous cache et vous met un coup de pied en pleine tête. Vous en perdez un point d'endurance. Il essaye alors de prendre, sur son épaule, son fusil afin de vous abattre comme un chien. Vous essayez d'attraper, à ce moment, son armé par le canon pour l'empêcher d'en faire usage. Lancez 2 dès et comparez le total à votre habileté. Si ce dernier est supérieur, rendez-vous au **265**, sinon allez au **271**

281

Rapidement, vous descendez la passerelle d'accès de la navette spatiale et, avant qu'une nouvelle patrouille ne passe, vous rejoignez les véhicules blindés garés le long de la piste. Aidant votre partenaire, vous escaladez un char et vous vous enfermez à l'intérieur. C'est très gentil de m'avoir aidé à grimper, vous dit Déborah, mais tu n'avais pas besoin d'en profiter pour mettre ta main sur mes fesses ! Vous vous préparez, ne vous étant même pas rendu compte que vous lui aviez touché le postérieur, à lui présenter des excuses quand, à voir l'air qu'elle arbore, vous vous rendez compte qu'elle se moque de vous. Vous éclatez d'un rire bref, qui vous fait gagner 1 point de chance. Une fois l'obscurité de la nuit tombée, vous quittez votre cachette pour escaladez la clôture de la base et, une fois de l'autre côté, vous marchez sur une route longeant une jungle toute la nuit. Une fois le jour revenu, vous apercevez, à plusieurs kilomètres, une ville. Vous décidez en allant au **168**, de vous y rendre

282

Votre pilote est comme toujours sûr d'elle et pousse au maximum la vitesse de votre appareil. Elle plonge, littéralement, vers la jungle. En vous retournant, vous voyez deux hélicoptères de combat vous poursuivre. Comble de malheurs, ils semblent bien plus rapides que vous et particulièrement bien armés. Quand le dessous de votre aéronef arrive à moins d'un mètre de la cime des arbres, d'une manœuvre brusque et sûre, Déborah rétablit votre vol horizontal. Les pilotes adverses, surpris, ne réagissent pas assez vite et les deux appareils heurtent de plein fouet la végétation, explosant dans de grande gerbe de feu. Votre coéquipière, ensuite, change radicalement votre cap et vous continuez votre vol jusqu'au crépuscule. Alors, après avoir pris le soin de repérer dans la pénombre les lumières d'une petite ville. Elle pose votre appareil dans une clairière et vous continuez votre périple sur le plancher des vaches. Au petit matin, après une nuit de marche épuisante, vous atteignez l'orée de la jungle où vous êtes posé et vous rendez au **168** pour poursuivre votre route

283

Vous vous arrêtez de courir. La blessure que vous venez de recevoir irradie dans tous votre bras. Vous levez les mains en signe de reddition. Déborah, pendant ce temps, infléchi sa course et saute dans le chasseur. Elle décolle en trombe et vous regrettez de ne pas l'avoir suivi. Vous êtes conduit en cellule où l'on vous annonce que vous finirez votre vie à l'ombre.

284

Vous vous tenez caché au fond du compartiment du train d'atterrissage avec votre pilote collé à vous. L'intérieur de la navette est complètement silencieux. Mort de peur d'être repéré, vous n'osez pas prononcer le moindre mot. Le pire est que, s'il n'arrive rien et bien que ce soit une bonne chose, votre terreur s'accroît. Vous allez devoir rester plusieurs heures ainsi. Vous vous mettez à réfléchir aux événements qui vous ont conduits à cette situation et une chose évidente vous apparaît. Koeining vous à, depuis le début, manipulé. En effet, il n'y avait aucune raison d'exiger le mystère pour aller chercher des pièces sur l'ISS et, de plus, vous n'étiez pas, puisque alpha a dans ces rangs plusieurs ingénieurs qui naguère ont travaillé sur la station internationale, la personne à envoyer pour ça. Quelle autre cadavre Koeining cache-t-il dans ses armoires ? si vous portez une chaîne avec une fusée au cou, rendez-vous au **287**, sinon allez au **259**

285

Le bruit de la lutte entre vous et les gardes a donné l'alerte. Vous voyez, de tous côtés, arriver d'autres gardes armés jusqu'au dent. Votre partenaire et vous n'avez, donc, plus d'autre choix que de vous agenouiller et de mettre les mains sur vos têtes. Vous êtes emmené manu-militari vers une salle d'interrogatoire où, pendant des heures, vous répondez aux mêmes questions. Pendant plusieurs jours vous êtes interrogé puis enfermé dans une cellule d'isolement. Enfin, après une période dont vous ne pouvez définir la durée, vous êtes transféré dans un centre pénitentiaire où vous avez la bonne surprise de partager avec votre équipière votre cellule et cela pour la fin de votre existence.

Vous arrivez, au milieu des tirs ennemis, à garder le contrôle de votre véhicule et vous le projetez à toutes vitesses sur la grille qui ferme l'accès entre la base et la route. Elle explose en mille morceaux et vous prenez un virage très serré pour vous aligner avec le ruban goudronné que vous venez de trouver. Votre fuite a été tellement rapide que, pour l'instant, aucun véhicule ne vous poursuit. Cependant, vous savez très bien qu'avant peu des hélicoptères décolleront et n'auront aucun mal à vous retrouver. Il vous faut donc abandonner le pick-up et vous cacher au plus vite. Au bout d'environ deux kilomètres la route se retrouve bordée d'un côté par la jungle et de l'autre par un précipice. Vous arrêtez votre véhicule, le capot orienté vers le vide. Dès que Déborah en est descendue, vous passez la marche avant puis courez la rejoindre sous le couvert des arbres pendant que votre camionnette fait le grand saut. Vous courez, tous deux, pendant plus d'une heure, à travers les arbres et les lianes avant de vous arrêter à bout de souffle, en sueurs et exténué. La nuit tombante, vous dormez côte à côte au pied d'un arbre sans même oser allumer de feu. Le lendemain, quand vous vous réveillez, le soleil est déjà haut dans le ciel et vous êtes seul. Très inquiet, vous vous mettez à la recherche de votre coéquipière. Au bout d'une trentaine de pas, vous tombez, au bord d'une petite rivière, sur un tas de vêtements. Dans l'eau, Déborah en sous-vêtements nage tranquillement. Pendant quelques secondes, vous la regardez, admirant son beau corps, puis vous ôtez vos vêtements pour, en caleçon, aller nager avec elle. Cette séance de détente, en plus de vous permettre de vous laver, vous détend. Vous regagnez, grâce à cela 2 points d'endurance et 2 points de chance. Une fois avoir remis vos vêtements, vous vous remettez en marche et, quand vous atteignez l'orée de la jungle, vous apercevez au loin une petite ville. Rendez-vous au **168**, pour marcher dans sa direction

Vous repensez alors à ce que votre coéquipière vous disait lorsque vous avez quitté la base lunaire. Elle avait déjà vu que la mission qui vous avait été confiée ne sentait pas bon. Il est clair qu'en tant que pilote, alors qu'officiellement alpha n'a plus de vaisseau spatial, elle a accès à des informations qui vous étaient cachées. De même, il est clair qu'alors qu'il soit impossible que personne sur alpha ne soit au courant de la présence de la base spatiale chinoise, elle l'ignorait. Vous vous félicitez d'avoir comme partenaire pour votre mission quelqu'un qui est d'évidence honnête, mais aussi manipulé que vous. remontez de 2 points votre total de chance. Les heures qui vous séparent de la nuit passent dans une lenteur incroyable et quand, enfin, le temps de sortir de votre cachette arrive, vous êtes étrangement calme, soulagé de pouvoir agir. J'espère que tu as passé un bon moment à te frotter contre moi, vous dit Déborah en plaisantant. le moment de passer à l'action et de risquer le tout pour le tout pour vous sortir de ce mauvais pas est venu. Rendez-vous au **258**

Du coin de l'œil, à votre droite, vous apercevez un fourré qui s'appuie sur la clôture de la base. Vous attrapez la main de votre partenaire et vous l'entraînez vers la végétation. Au moment où vous pénétrez sous les arbustes et dans les hautes herbes, vous entendez dans toute la base des sirènes retentir. Il semble que le corps du garde a été découvert !!! Vous restez pendant plusieurs heures tapies dans la végétation, voyant passer

des soldats en nombres dans tous les sens. Enfin, le soleil se couche et, même si des patrouilles passent régulièrement, le calme reviens peu à peu. Vous vous rendez compte qu'il est grand temps de tenter de vous sortir de se guêpier et, toujours sous le couvert du Bosquet, vous escaladez la clôture pour courir vous cacher dans la jungle toute proche. Vous marchez plusieurs heures en son sein puis, une fois rompu de fatigue, faite une pause dans une clairière ou vous dormez jusqu'au petit matin. Quand vous vous levez votre partenaire est déjà debout. Vous constatez alors que l'orée de la jungle est à moins de vingt mètres de vous. Votre partenaire observe attentivement l'horizon et quand vous la rejoignez, elle vous annonce qu'elle a repéré, assez loin, une agglomération. En vous rendant au **168**, vous vous mettez en route pour vous y rendre

289

Vous êtes maintenant à l'intérieur du bungalow. Après avoir pris le soin de refermer la porte, vous vous installez sur le lit pour vous reposer quelques instants et réfléchir à la suite des événements. Déborah, pendant ce temps, fait le tour du propriétaire afin de voir ce qui se trouve ici. Elle revient et vous explique que, d'après elle, vous vous trouvez à l'intérieur d'un ancien logement d'un gradé de la base qui est inutilisé depuis plusieurs années, vu la poussière et le désordre qui y règne. Vous lui demandez son avis sur ce que vous devriez faire maintenant. Elle vous répond, en grimaçant, que votre situation n'a rien de formidables et qu'à son avis il n'y a maintenant que deux conduites possibles à tenir. Soit attendre, à l'intérieur, la tombée de la nuit pour tenter de rejoindre et escalader la grille de la base qui se trouve à proximité. Soit tenter, tous de suite, de fuir par cette même route. Allez-vous jouer l'attente, bien que vous risquiez de vous faire prendre ici, ou tenter l'escalade, bien que de jour, vous soyez facilement repérable ? Si vous optez pour l'attentisme, rendez-vous au **256**, sinon allez au **276**

290

À la suite de votre partenaire, malgré la douleur causée par votre blessure, vous continuez à courir. D'autres balles fusent autour de vous. Vous montez à la suite de votre équipière dans un transport blindé et, cette dernière referme immédiatement la porte d'accès. Ensuite elle se rue sur les commandes et essaye de démarrer le véhicule. Lancez 2 dés et ajouté 3 au total. Si le résultat est supérieur aux 11 points d'habileté de Déborah, allez au **303**. Sinon, rendez-vous au **325**

291

Vous vous dirigez vers l'écoutille et Déborah étudie le système d'ouverture. Il y a deux manières de l'ouvrir, vous dit-elle. Soit avec une charge explosive, mais, si on fait ça, finit la discrétion et bonjour les ennuis. Soit par un système mécanique. mais là ce n'est pas gagné car il a l'air en mauvaise état. Vous optez pour essayer, en combinant vos forces, une ouverture mécanique manuelle. Additionnez votre habileté aux 11 points de votre partenaire, puis lancez quatre dés. si le total de se lancer est inférieure à votre total d'habileté, rendez-vous au **279**, sinon allez au **318**

292

Vous tendez l'oreille, priant pour ne pas être découvert. Votre collègue semble même retenir sa respiration. Les gardes s'approchent de plus en plus, leurs bottes martelant le sol. Vous les entendez discutant entre eux et riant. Ils doivent être plus de dix, mais votre imagination en voit plus de cent. S'il vous trouve, vous êtes perdus. Vous sentez, collé à vous, votre coéquipière se raidir un peu plus. Un regard vers elle vous apprend, malgré la pénombre qui règne dans le réduit, qu'elle est morte de peur et, à dire vrai, vous êtes dans le même état. Les bruits de pas sont, maintenant, juste au-dessus de vous et votre tension est à son paroxysme. Un des gardes éclate de rire et vous vous dites que tout est perdu, puis les bruits de pas reprennent. La patrouille s'éloigne. Ils ne se sont, à aucun moment, douté de votre présence. Vous êtes soulagé, mais vous attendez néanmoins la nuit pour sortir de votre cachette.

rendez-vous au **258**

293

En voyant le flot d'ennemis qui s'approchent, vous perdez tous votre calme et donnez un violent coup de volant alors que vous freinez au maximum. Cela a pour effet de faire se retourner votre véhicule qui fait, avant de s'immobiliser, plusieurs tonneaux. Les soldats, armes aux poings, encerclent rapidement l'épave avant d'en ouvrir les portes. Ils trouvent à l'intérieur vos deux cadavres.

294

Alors que vous luttez comme un diable pour empêcher le garde de vous étrangler, un coup de feu résonne dans la navette spatiale. Sans comprendre ce qui se passe, vous voyez votre adversaire vaciller sur ces jambes puis tomber en avant et s'étendre de tout son long. Vous levez la tête pour voir et comprendre ce qui s'est passé. Vous voyez alors, au bout du fusil que vous aviez envoyé valdinguer et qui est la cause de la mort de votre ennemi, votre coéquipière. Cette dernière, pendant que vous vous battiez à mains nues, a réussi à s'extirper de votre cachette et à aller ramasser le fusil qu'elle a utilisé avec succès. Cependant, cette dernière semble très secouée d'avoir ôté la vie à quelqu'un et reste paralysé. La situation, de plus, est grave car il est probable que le coup de feu a été entendu et que d'autres soldats débarquent sous peu. Vous serrez dans vos bras votre partenaire pour la rassurer en la remerciant de vous avoir sauvé la vie. Elle se ressaisit, peu à peu, et vous dit qu'elle espère ne plus jamais à avoir à tuer quelqu'un. Une fois de plus, vous admirez le courage et le sang froid de la jeune femme. Cette dernière, ayant récupéré ses moyens, vous dit que vous n'avez plus le choix et qu'il vous faut fuir immédiatement, malgré les risques que cela comporte. Arrivé à la porte de sortie, vous examinez rapidement les alentours. La jeep du garde est garée au bas de l'escalier et vous pouvez essayer de l'utiliser en vous rendant au **267**. Sinon, la seule autre issue, qui vous apparaît, jouable est l'hélicoptère qui s'est posé à proximité de votre navette pendant que vous étiez caché. Pour tenter de vous sauver avec, rendez-vous au **324**

295

Vous entendez, de plus en plus fort, les pas d'au moins un garde qui se rapproche de votre cachette. Malheureusement, vous ne pouvez rien faire d'autre que d'attendre la suite des événements. Tout à coup, un autre bruit de pas se fait entendre, comme si un deuxième garde venait de rejoindre le premier. Des personnes se mettent à parler dans une langue qui vous est inconnu. Dans la pénombre qui règne dans votre refuge, d'un regard vous interrogez votre coéquipière pour voir si elle comprend ce qui se dit. La tête qu'elle vous fait en réponse, vous indique que, elle aussi, ne parle pas cette langue. La seule chose que vous avez réussi à saisir est qu'il y'a un homme et une femme qui discute à quelques mètres de vous, juste au-dessus de vos têtes. Vous entendez, bientôt, des bruits de pas qui s'éloignent et d'autre qui approchent. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux allez au **264**, sinon rendez-vous au **280**

296

Les chiens repèrent votre odeur et, par leurs aboiements, préviennent leurs maîtres. En quelque secondes, l'alarme est donnée dans tous les coins de la base et des dizaines de soldats cernent votre refuge. Ils vous ordonnent de sortir immédiatement, les mains sur la tête. sinon, ils menacent de brûler le bungalow. Vous êtes obligé de faire ce qu'ils ont dit et vous vous trouvez conduit dans un bureau d'interrogatoire ou un chinois en grand uniforme, qui doit être un haut gradé, vous annonce qu'en temps de guerre l'espionnage est puni soit de la peine de mort, soit de l'incarcération à perpétuité. Vu que vous vous êtes rendu sans faire de difficulté, il opte pour la deuxième solution et dans sa grande bonté, dit-il, il vous fera enfermer ensemble, tous les deux

297

C'est trop dangereux de sortir maintenant à mon avis, qu'en penses-tu, demandez-vous à votre coéquipière. C'est clair qu'il y'a un gros risque, répond-elle, mais rester ici n'est pas non plus sûr. Je reste persuadé, néanmoins, qu'il faut mieux qu'on se cache en attendant la nuit. Puisque vous êtes tous les deux d'accord, vous essayez de trouver une bonne cachette pour attendre la tombé du jour. Votre partenaire, au bout d'un petit quart d'heure, vous appelle en vous disant qu'elle croit avoir trouvé quelques choses. Vous la rejoignez, rapidement pour la trouver debout devant un vieux char d'assaut couvert de poussière et avec une chenille arrachée. Je pense qu'à l'intérieur on sera à l'abri, même si ce n'est pas très confortable, dit-elle avec une petite grimace. Vous vous installez, tous deux, dans le char après avoir fermé l'écoutille et vous dormez pendant quelques heures, éreinté par les événements que vous venez de traverser. Quand vous vous réveillez, la nuit est tombée. Vous quittez le plus discrètement possible votre cachette pour vous diriger vers la clôture qui borde la base afin de l'escalader. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **253**, sinon allez au **269**

298

Vous voyez, de loin, des gardes passer sur l'autre côté de la piste mais il semble beaucoup plus occupé par la discussion animée qui les accaparent que par ce qui se passe autour d'eux. Vous échangez un regard soulagé avec votre partenaire puis, silencieusement, vous vous dirigez vers la clôture que vous escaladez rapidement. Une fois de l'autre côté, vous courez vous cacher dans la jungle proche où vous attendez la tombée de la nuit. Vous marchez ensuite, environ deux heures pour vous éloigner du danger puis vous bivouaquer. Le lendemain matin vous repérez à une certaine distance de vous une ville et vous vous mettez en marche vers elle. Rendez-vous au **168**

299

Alors que vous êtes au centre de la piste une jeep avec trois gardes à son bord débouche de derrière les hangars et fonce sur vous dans la volonté, évidente, de vous écraser. Vous faites un bond sur le côté. Jetez 2 dés. Si leur total est supérieur à votre habileté, la jeep vous touche au niveau du bras gauche et vous perdez 2 points d'endurance. Les gardes, ensuite, descendent de leur véhicule pour vous combattre. Deux vous attaquent pendant que le troisième s'en prend à votre partenaire. Vous combattez les deux gardes comme un seul

2 gardes

hab 9

end 16

Pendant ce temps Déborah combat le dernier garde

Déborah

hab 11 mais 9 au combat

end 16

garde

hab 7

end 9

Si votre collègue voit ces points d'endurance descendre à 4, vous combattrez à sa place le dernier garde.

Si vous êtes vainqueur, tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, allez au **262**. Sinon, rendez-vous au **285**

300

Des soldats accourent, de tous côtés, et plusieurs ouvrent le feu sur vous. Déborah actionne les manches de l'hélicoptère et commence à prendre de l'altitude. À cet instant, une balle vous atteint au niveau de votre bras gauche et vous fait perdre 2 points d'endurance. Heureusement, vous vous éloignez vite de vos adversaires et, au bout d'une vingtaine de secondes, vous êtes hors de portée. Cependant, l'alerte ayant été donné, les pilotes de combat de la base se ruent vers leurs appareils et décollent à leurs tours. vous avez moins d'une minute d'avance sur eux. La seule manière de leur échapper, vous dit votre pilote, est de voler si bas que les radars ne puissent nous détecter en effectuant plusieurs changements de cap brusque afin de les empêcher de calculer notre direction. Cependant, les tirs que nous avons subis ont endommagé notre appareil qui est plus difficile à piloter que normalement. Lancez 2 dés et comparez le total au 11 point d'habileté de votre coéquipière. Si ce total est inférieur, rendez-vous au **282**. Sinon allez au **316**

301

Malgré tous ces efforts, votre coéquipière ne parvient toujours pas à faire démarrer le blindé. Les impacts des tirs ennemis se font entendre sur les tôles qui le protègent mais ces dernières résistent. Alors, un soldat ennemi arrive, tenant dans ces mains un lance rocket antichar. Ce dernier s'agenouille et épaule son arme. Il vise le réservoir de carburant de votre véhicule en prenant tous son temps, semblant savourer l'instant. Il ouvre le feu au moment où le moteur du transport de troupes accepte finalement de démarrer. Votre véhicule explose sous l'impact du projectile et vous êtes, tous deux, tué sur le coup.

302

Les deux chasseurs chinois vous font face et se mettent en position d'attaque. Votre pilote vous dit de vous accrochez car ça risque de secouer. Au moment où les pilotes adverses ouvrent le feu, dans votre direction aux moyens de leurs mitrailleuses, votre coéquipière vire brutalement, évitant ainsi les projectiles. Ensuite, elle vol à la vitesse maximum de votre jet en rasant la cime des arbres afin de semer vos poursuivants. Mais, sur le tableau de bord de votre appareil, la lumière indiquant que les radars d'attaque de vos adversaires sont fixés sur vous reste allumé et quand vous vous tournez pour voir où se situent vos ennemis, vous voyez les deux avions juste derrière vous. Tout d'un coup, ils lancent leurs missiles contre vous
rendez-vous au **327**

303

Déborah réussit à faire démarrer votre véhicule pendant que vous êtes allongé sur le sol, paralysé par la douleur dû à votre blessure. Votre coéquipière pousse le blindé léger à sa vitesse maximum et le projette contre la grille qui ceinture la base pendant que les soldats ennemis tirent sur vous. Le blindage résiste, heureusement, aux balles de leurs fusils. Une fois sorti de la base, votre partenaire conduit pendant quelques kilomètres puis, voyant une grange, gare le véhicule à l'intérieur. Elle referme la porte. Par les planches disjointes de cette dernière, elle voit vos poursuivants qui passent, comme des fous, devant votre cachette sans même y jeter un coup d'œil. Ensuite, après avoir pris la trousse de premiers secours du

transport de troupes, elle entreprend de vous soigner. Ne va pas tomber amoureux de l'infirmière, vous dit-elle en ayant du mal à se retenir de rire. Vous gagnez 1 point de chance pour avoir réussi à vous enfuir. Une fois la nuit tombée, vous quittez à pied, pour plus de discrétion, votre cachette et quand le jour se lève, au loin devant vous, vous pouvez voir une petite cité. Vous décidez de vous y rendre. Rendez-vous au **168**

304

Les blindés stationnés sur le bord de la piste pourraient constituer une excellente cachette afin d'attendre une situation favorable pour se sortir de ce mauvais pas, dit-vous à votre partenaire. Du bord de la porte de la navette, en évitant de vous faire remarquer, vous étudiez pendant près d'une demi-heure la rotation des patrouilles sur le tarmac. Je crois que j'ai repéré le moment où nous pourrions sortir sans nous faire voir, annoncez-vous. Espérons, répond votre coéquipière, l'air inquiète. On n'a pas le droit à l'erreur. Lancez 2 dès et comparez le total à votre habileté. Si ce dernier est inférieur, rendez-vous au **281**, sinon allez au **312**

305

Vous vous installez au volant du tout-terrain et examinez les commandes. Il y a un bouton poussoir rouge qui doit servir de démarreur et seulement deux pédales. Vous vous remémorez ce que vous avez lu sur alpha quand, enfant, vous étiez passionné par les véhicules automobiles, vestige d'une vie terrestre qui vous était totalement inconnu. Vous posez le pied sur la pédale de gauche et, en même temps, vous poussez de votre pousse droit la commande de démarrage. Le moteur répond tous de suite à votre sollicitation et vous mettez alors le levier de vitesse sur la position de la marche avant. À cet instant des sirènes, aux quatre coins de la base, retentissent. L'alerte est donnée et il vous faut fuir au plus vite. Lancez 2 dès et comparez total à votre habileté. Si le résultat est inférieur, rendez-vous au **270**, sinon c'est le **323** qui vous attend

306

Votre pilote lance les contre-mesures et effectue une chandelle qui semble, dans un premier temps, vous permettre d'échapper aux missiles ennemis. Cependant, la position de votre avion, à ce moment-là, le transforme en une cible idéale pour les deux avions agresseurs. Ils ouvrent simultanément le feu au moyen de leur mitrailleuse à tir rapide et vous transforme, littéralement, en Gruyère. Votre avion explose quand les balles percent votre réservoir, mettant ainsi fin à votre vie.

307

Les derniers manœuvres de votre avion vous plaque à votre siège et vous donne envie de vomir. Peu à peu, votre vision s'assombrit, pendant que votre pilote enchaîne les virages serrés, piquets et chandelles. Vous perdez connaissance, votre corps n'étant pas entraîné pour subir ce genre de contrainte. Vous vous réveillez au bout d'un temps impossible à estimer. Vous êtes allongé sur un tapis d'herbe et de mousse, au pied d'un grand arbre. Plusieurs heures ont dû passer puisque, maintenant, il fait nuit noire et que la lune, votre sol natal, est haute dans le ciel. Votre coéquipière arrive, souriante, et vous dit qu'il est dur de travailler avec des petites natures. Vous rougissez légèrement et elle éclate de rire. Ne t'inquiète pas, ajoute-t-elle, il est normal de perdre connaissance sans

un entraînement poussé pour supporter les force G lors d'un tel vol. Vous lui demandez ce qui s'est passé et elle vous explique qu'elle a dû abattre les deux avions ennemis, lors d'un combat aérien épique, puis qu'elle a déclenché l'éjection au-dessus de la jungle, envoyant votre appareil s'écraser au loin et vous permettant ainsi de semer vos ennemis. Ensuite elle vous a récupéré, attaché à votre siège éjectable et vous a installé le plus confortablement possible. Vous vous reposez jusqu'au lever du soleil, puis vous mettez en marche vers une petite cité que votre partenaire a repéré du ciel. Rendez-vous au **168**

308

Vous passez votre fin d'après-midi, silencieusement, assis sur les sièges du poste de pilotage en espérant que personne ne monte à bord. Heureusement, pour une fois, vos souhaits sont exaucés et aucun incident ne se produit. Quand la nuit tombe, vous êtes reposé et soulagé. Vous gagnez 2 points d'endurance, et 1 point de chance. Maintenant, murmure votre partenaire, il va falloir se sortir de ce guêpier ! Vous pouvez souffler et commencer à planifier votre évasion. Rendez-vous au **337**

309

Avec horreur, vous voyez le contingent entier de soldats monter l'escalier d'accès de la navette. Vous vous faites tous petit dans vos sièges avec l'espoir insensé, tenant du désespoir, de ne pas être vu. Bien évidemment, les soldats ennemis vous trouvent en moins de cinq minutes et, vu leur nombre, vous n'opposez aucune résistance. Sous la menace des armes, vous êtes conduit en cellule puis transféré dans une prison de haute sécurité où on vous annonce que vous avez été condamnés, pour espionnage, à la perpétuité.

310

Vous descendez en silence l'escalier puis, à pas de loup, vous vous dirigez vers le hangar. Vous vous y introduisez par une fenêtre ouverte. Une fois à l'intérieur, vous commencez à chercher un moyen pour fuir. Plusieurs véhicules militaires sont bien stockés ici, mais le démarrage de leurs moteurs donnera, à coup sûr, l'alerte. Vous passez près d'une heure à fouiller et vous trouvez deux véhicules qui vous semble utilisable. Il y a, en effet, une voiture et un scooter électrique qui sont garé près de la porte. Ces deux engins, qui n'ont rien de militaire, ont la vertu d'être, relativement, silencieux. Allez-vous, en vous rendant au **319**, fuir en scooter ? Si la voiture vous semble un choix plus raisonnable, allez au **334**.

Enfin, si aucun de ces deux moyens de transport ne vous convient, au **348**, vous pouvez toujours escaladez la grille.

311

Vous ne pourrez jamais réussir à sauver votre partenaire, vous dites-vous. Vous courez donc vers le canot pneumatique et le détachez. Furieusement, vous mettez à ramer pour vous éloigner de la navette qui s'enfonce dans l'océan et, peu après, disparaît totalement. Vous êtes maintenant seul au milieu de l'eau, dans un frêle esquif. Les journées suivantes se passent mal. Vous êtes ballotés sur des vagues et dans des creux gigantesques, comme un bouchon de liège

Vous avez bien quelques rations à bord, qui pourraient vous permettre de survivre, mais la culpabilité d'avoir abandonné Déborah à une mort horrible, par noyade, vous ronge. Votre canot, dix jours plus tard, s'échoue sur la plage paradisiaque d'un joli petit atoll mais, à bord, il ne reste plus que le corps d'un homme qui s'est laissé mourir

312

Vous sortez, descendant quatre à quatre les marches d'accès de la navette spatiale, et vous vous mettez à courir vers les véhicules blindés quand un cri, derrière vous, se fait entendre. Un des soldats, en faction sous la navette, que vous ne pouviez repérer de l'intérieur, vient de donner l'alerte. Il épaule son fusil et ouvre le feu. La balle vous touche au niveau de votre avant-bras gauche, vous faisant perdre 2 points d'endurance. Qu'allez-vous faire maintenant ? Vous pouvez continuer à courir vers les blindés en vous rendant au **290**, ou infléchir votre course pour vous diriger vers un chasseur que vous venez de voir à côté de vous. Pour cela rendez-vous au **317**. Enfin, si vous allez au **283**, vous pouvez vous arrêter de courir et levez les mains pour vous rendre

313

Vous êtes debout, à côté de votre coéquipière, devant la grille à l'extérieur de la base ennemie. Vous jetez un regard circulaire autour de vous pour repérer, éclairé par le clair de lune, une route qui, en longeant une forêt, s'écarte de la base. Au pas de course, vous la longez, pendant un bon moment, jusqu'à ce que le souffle vienne à vous manquer. Ensuite, vous vous cachez dans la forêt et, une fois une clairière découverte, vous vous installez le plus confortablement possible afin de passer la nuit. Le jour suivant, vous nourrissant de baies sauvages, vous suivez, caché dans la végétation, le tracé de la route pour de nouveau bivouaquer dans une clairière le soir. Cette marche tranquille vous permet de regagner 2 points d'endurance. Le lendemain matin, vous apercevez à l'horizon une ville et vous vous rendez au **168** pour aller vers elle.

314

Alors que vous approchez du portail, vous êtes surpris de ne voir personne. Il semble que le portail soit resté ouvert et sans aucune surveillance. C'est trop beau pour être vrai, dit vous. En effet, répond votre coéquipière. À quel point que ça sent le piège à plein nez. Est-ce qu'on tente le coup, ou est-ce qu'on cherche une autre issue ? Si vous voulez tenter de passer par le portail, rendez-vous au **339**. Si vous pensez que vous allez tomber dans un traquenard et que vous préférez faire machine arrière, aller au **367**

315

Vous mettez pied à terre et soulevez la planche afin de la mettre en bonne position pour réaliser votre saut. Je ne suis vraiment pas sûr que ce soit une très bonne idée, vous dit votre coéquipière. Une fois la planche en place et correctement calée, vous remontez sur vos deux roues et votre partenaire s'installe à l'arrière. Son visage tendu vous fait bien comprendre que votre idée ne lui paraît pas rassurante du tout, mais elle ne fait aucun autre commentaire. Vous vous éloignez de la planche afin de prendre l'élan suffisant pour sauter la clôture, puis vous lancez, dans sa direction, votre véhicule aussi vite que possible. Allez-vous réussir à franchir, sans dommage, la grille ? Lancez 2 dès. Si le total est inférieur à votre habileté, rendez-vous au **392**. Sinon allez au **338**

316

Votre pilote réduit, le plus possible, votre altitude, à tel point que la cime des arbres est à moins d'un mètre sous votre appareil et, volant à la vitesse maximale, s'éloigne de la base ennemie. Au bout d'une poignée de minutes, elle tire vers la droite le manche de l'hélicoptère afin de modifier son cap. À cet instant, plusieurs voyants rouges s'allument sur le tableau de bord. La turbine, en raison des dommages causés par les balles ainsi que votre dernière manœuvre, a calé et vous percutez à haute vitesse les arbres. Vous perdez 27 points d'endurance et, donc, vous pétriez ainsi que votre collègue dans le crash

317

Vous infléchissez votre course vers l'avion de combat. En même temps, vous criez "le jet" pour indiquer ce que vous avez décidé de faire à votre partenaire. Elle comprend instantanément et saute à l'intérieur du cockpit. Quand vous arrivez sur le second siège, les réacteurs ont déjà été démarrés et, tout de suite après, l'avion commence à rouler. Votre pilote referme la verrière et accélère. Tout s'est passé si vite que les soldats non même pas eu le temps de tirer une seconde fois. Moins de trente secondes plus tard, votre avion a rejoint son élément et vous vous écarterez à grande vitesse de la base ennemie. Deux bandits en approchent, annonce votre coéquipière calmement, comme si elle jouait avec sa PlayStation. Effectivement, vous voyez deux avions apparaître en face de vous. Lancez 2 dès et ajoutez 3 au total. Si ce dernier est supérieur à 11 (habileté de Déborah), allez au **341**, sinon rendez-vous au **302**

318

Votre coéquipière et vous essayez, en conjuguant vos efforts, d'ouvrir manuellement l'écoutille mais rien n'y fait. Au bout de quinze minutes de combats acharnés, vous êtes contraint de vous rendre à l'évidence. Vous ne pourrez jamais l'ouvrir. Maintenant, vous pouvez en vous rendant au **322**, essayer d'attendre la nuit ici, ou en allant au **304**, tentez de rejoindre les véhicules blindés

319

On va utiliser le scooter pour se sortir de là, dites-vous. Votre coéquipière sourit et vous demande si vous vous prenez pour un adolescent, comme ceux qu'on voit dans les vieux films. Cependant elle s'assoit sur la place arrière et vous, à votre tour, vous vous installez au guidon de l'engin. Pour une première, c'est une première ! Première fois que vous conduisez un scooter et vous le faites avec une femme sur le porte bagage !!! La conduite de l'engin est très simple, et malgré le fait que la nuit soit là, le clair de lune vous éclaire. Vous roulez le plus silencieusement possible en direction du portail, espérant ne pas être remarquer. Que va t'il vous arriver ? Lancez un dé. Si le chiffre est pair, aller au **350**, sinon rendez-vous au **374**

320

On va passez en force, annoncez-vous à votre collègue. Elle hoche la tête en signe d'approbation et vous remettez les gaz de votre scooter. Vous le lancez à sa vitesse maximum en direction du portail, misant sur son silence et l'effet de surprise afin de passer avant même que les sentinelles n'aient eu le temps de réagir. Lancez 2 dès et comparez le résultat à votre habileté. Si le total est inférieur, rendez-vous au **333**, sinon allez au **364**

321

Vous voyez les soldats ennemis s'approcher de plus en plus de votre véhicule. Vous essayez de compter leur nombre mais, arrivé à douze, vous vous arrêtez. La situation ne saurait être pire. Ils sont si nombreux que vous n'avez aucune chance de pouvoir les battre ni par la force, ni par la ruse. S'ils montent l'escalier d'accès, s'en est fini de votre liberté et peut-être même de votre vie. Vous les observez avancez vers la rampe d'accès et passez devant comme si elle n'était pas là. Vous poussez, tous deux, un soupir de soulagement et, à votre plus grande surprise, Déborah pose un baisé sur votre joue. Vous gagnez 3 points de chance. La fin de l'après-midi se passe sans autre incident et quand enfin le soleil se couche, vous mettez au point, en allant au **337**, une stratégie pour vous évader de la base.

322

On va essayer d'attendre la nuit pour sortir de se bordel, en espérant que personne ne vienne à bord d'ici-là. Vous vous installez le plus confortablement possible dans le poste de pilotage, en essayant de vous faire le plus discret possible et priant pour ne pas être découvert. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **308**, sinon rendez-vous au **344**.

323

La voiture est beaucoup plus compliquée à maîtriser que celle d'un jeu vidéo et vous n'arrivez pas à lui faire faire ce que vous désirez. Pendant que vous vous battez avec le volant, de nombreux soldats approchent dans le but de vous arrêter. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **277**, sinon allez au **293**

324

Vous courez, aussi vite que possible, vers l'hélicoptère qui est sur la piste, semblant vous attendre. Apparemment, personne ne vous remarque et vous vous installez aux commandes. Déborah examine rapidement les divers instruments et commandes, puis vous dit que, depuis qu'elle est petite, elle rêve de piloter un hélicoptère. Elle a lu tous ce qui parlait de ça que alpha et est arrivé à maîtriser parfaitement les simulateurs sur l'ordinateur. Elle pousse divers interrupteurs et les deux hélices se mettent en mouvement. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, personne ne remarque que c'est vous qui êtes aux commandes de l'hélicoptère. Rendez-vous au **278**

Par contre, si vous êtes malchanceux, le bruit de votre turbine déclenche l'alerte et de nombreux soldats accourent vers vous. Allez au **300**

325

Votre coéquipière se bat avec les commandes du transport de troupes afin de le faire démarrer. Pour voir si elle réussit, vous allez devoir mener un combat entre elle et les contrôles, comme un combat habituel. La seule différence réside dans le fait que l'endurance du transport de troupes symbolise le fait qu'il refuse de démarrer et que l'endurance de votre partenaire est remplacée par du temps.

transport de troupes

hab 12

end 4

Déborah

Hab 11

endurance/ temps 8

Si votre partenaire est vainqueur, allez au **303**. Sinon, c'est le **301** qui vous attend

326

Les diverses manœuvres qu'effectue votre avion vous donne envie de vomir mais vous serrez les dents afin de ne rien montrer. Votre coéquipière n'a pas fini de rire si, par malheur, vous tombiez dans les pommes. Au bout de quelques virages très très serrés, votre avion se place derrière l'un des deux appareils ennemis et Déborah ouvre le feu au moyen d'un missile qui frappe sa cible de plein fouet. Pendant ce temps, le second adversaire essaie de vous abattre en vous envoyant une nouvelle rafale de mitrailleuse. Cette dernière occasionne de légers dégâts à votre aile gauche. Au moyen d'un looping à la boucle très courte, votre pilote arrive à se placer juste derrière le second chasseur et, au moyen de la mitrailleuse à grand débit de votre appareil, elle ouvre le feu et transforme en passoire votre ennemi. Elle effectue, ensuite pendant une quinzaine de minutes, un vol en rase motte au-dessus de la jungle puis donne une assiette légèrement ascendante à votre appareil et vous dit qu'il est temps de vous éjecter. Vous tirez sur la poignée sise à l'arrière de votre siège et les fusées de ce dernier vous éjecte, littéralement, de l'avion. Vous vous posez en

parachute dans la jungle alors que la nuit commence à tomber. Vous rejoignez votre coéquipière et, après l'avoir félicité pour son pilotage, vous bivouaquer sous un gros arbre. Le lendemain matin, vous sortez du couvert des arbres pour rejoindre une ville qu'elle a repéré du ciel. Rendez-vous au **168**

327

Les missiles s'approchent de vous. Leurs détecteurs thermiques fixé sur la chaleur de vos réacteurs. Déborah vous annonce que vous êtes mal parti et que la seule façon de vous en sortir est de lancer des fusées éclairantes afin de leurrer les armes ennemies, puis de faire une chandelle pour ensuite attaquer les chasseurs. Lancez 2 dès et ajouter 2 au total. Si le mot « *fuite* » figure sur votre feuille d'aventure, ajoutez encore 3. Si le total est supérieur à l'habileté de 11 de votre pilote allez au **306**, sinon rendez-vous au **349**

328

Le deuxième garde va rejoindre au sol son collègue et, regardant ce qu'il en advient de Déborah, vous constatez qu'elle vient d'assommer le garde qui avait donné l'alerte. Elle se rue vers le portail qu'elle ouvre pendant que vous, vous remettez le deux-roues debout. Vous filez alors que derrière vous l'alarme retenti. Les coups de feu, même s'ils ne vous ont pas atteint, ont néanmoins donner l'alerte. Vous roulez le plus vite possible jusqu'à trouver une grange où vous vous cachez. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **353**. Sinon allez au **372**

329

Dès que vous avez terrassé vos deux adversaires, votre coéquipière arrive aux commandes du scooter et vous sautez sur la selle, derrière elle. Vous roulez à la vitesse maximale possible pendant un petit moment quand vous arrivez devant une maison abandonnée. Votre collègue vous demande si vous voulez vous y cachez ou continuez à rouler. Si vous voulez poursuivre votre route, rendez-vous au **361**. Si vous préférez vous cachez dans les ruines, allez au **395**

330

Vous remontez sur votre deux roues et reprenez la route. Cette dernière longe une espèce de jungle sur la gauche, très dense et épaisse. Au bout de quelques kilomètres, la route fait un virage serré vers la gauche. La végétation vous cache ce qui vous attend. Plein de confiance, vous prenez le virage pour vous retrouver nez à nez avec un barrage établis par l'armée. Vous freinez pour faire demi-tour et prendre la fuite mais les soldats ouvrent le feu et vous vous retrouvez sous un déluge d'acier. Vous ne survivez, heureusement, pas aux nombreuses blessures que vous recevez

331

Vous chutez, la tête la première, pour atterrir dans une rizière au pied de votre collègue. Heureusement, l'eau amorti la chute et, à part le ridicule de la situation, vous n'avez rien. Que j'aime avoir des hommes à mes pieds, vous dit, morte de rire, votre équipière. Tu aurais dû te faire élire miss alpha, lui répondez-vous l'air renfrogné. Oui, répond-elle toujours morte de rire, mais je n'aimerais pas qu'un pervers telle que toi me mette en maillot de bain. Vous éclatez, à votre tour, de rire et vous vous relevez. Vous gagnez 2 points de chance. Rendez-vous au **394**

332

Vous vous réceptionnez mal et tombez à quatre pattes au sol, au pieds de votre coéquipière qui a du mal à s'empêcher d'éclater de rire. Cette chute vous coûte 1 point d'endurance. Rendez-vous au **313**

333

Vous filez à toute vitesse vers la sortie de la base qui constitue votre salut. Vous sentez les deux bras de votre coéquipière qui se serrent autour de vous afin de bien rester sur le véhicule sans être désarçonné. Vous passez à moins de cinq mètres des gardes qui, occupé à discuter et fumer, après avoir fait une importante consommation d'alcool de riz, ne vous remarque même pas. Vous gagnez 2 points de chance. Vous roulez à toute vitesse, usant jusqu'au dernier watt de la batterie, puis vous vous cachez dans une grange pour vous reposer jusqu'au matin. Quand vous sortez, au loin, vous apercevez une petite ville et vous vous mettez en marche vers elle. Rendez-vous au **168**

334

On va prendre la voiture, dit vous. Ok vous répond votre collègue. Vous lui ouvrez, en homme galant, la porte pour qu'elle puisse s'installer sur le siège passager puis, après avoir refermée, vous vous installez au volant. Vous examinez les commandes qui sont les mêmes que celles que vous avez vu dans les jeux vidéo. Vous pressez le bouton de démarrage et le tableau de bord s'allume. Vous appuyez doucement sur l'accélérateur et la voiture avance lentement. N'allume pas les phares, sinon ils vont nous repérer, vous dit votre coéquipière. Éclairez uniquement par la lumière de la lune, votre monde natal, vous roulez tous doucement vers le portail de la base en priant, une fois de plus, de ne pas être remarqué. Lancez un dé pour déterminer ce qui va se passer maintenant. Si vous obtenez un chiffre pair, allez au **386**, sinon rendez-vous au **314**

335

Vous marchez tranquillement dans l'herbe en discutant avec votre collègue. Vous exprimez votre souhait de trouver, rapidement, le générateur d'oxygène afin de sauver les Alphans. Votre coéquipière, bien qu'elle soit d'accord avec vous, exprime quelques doutes sur le fait que vous parveniez, facilement, à vos desseins. Vous vous repassez dans votre tête les événements que vous avez vécu depuis le matin ou vous avez été convoqué dans le bureau du commandant Koeining. Il vous paraît de plus en plus évident que votre mission a été organisée de manière très précise et la façon dont elle s'est déroulée prouve que votre dirigeant n'a pas été honnête. C'est fort dubitatif que vous poursuivez votre route en silence.

Loin devant vous, au cœur d'une ville qui a été, naguère, pleine de vie et qui est maintenant constitué de ruines vous apercevez un grand immeuble d'au moins quinze étages en parfait état qui émet de la lumière. Vous vous orientez dans cette direction. Une grosse heure plus tard vous êtes enfin à proximité. La base de la tour est ceinte d'une barricade constituée d'épave de camions et de blocs de béton. Vous commencez à en faire le tour pour finalement trouver un accès. Un container ferme une porte dans la barricade. Une grue, au-dessus semble permettre de lever ledit container. Allez-vous, au **711**, vous présenter devant le container ou, au **747** tentez d'escalader, la nuit prochaine, la barricade ?



336

Par chance, aucun des tirs ne vous a atteint et vous arrivez, dans la nuit, à sortir du champ de vision de vos adversaires. Malheureusement, ils vous ont vu. Votre présence est donc, maintenant, avérée et il ne faut plus compter sur un relâchement de leur part. De plus, il est plus que probable que, demain matin, ils fouillent de fond en comble les lieux et, si vous êtes encore là, ils vous mettront la main dessus. Vous n'avez donc plus d'autre issue que, par n'importe quel moyen, fuir. Vous roulez jusqu'au fond du terrain d'aviation et vous vous arrêtez à un endroit où la clôture touche quasiment la jungle. Vous entreprenez d'escalader cette dernière. Lancez deux dès. Si le total est inférieur à votre habileté, rendez-vous au **359**. Sinon allez au **397**

337

Vous rejoignez la porte de votre navette et vous examiner avec attention l'environnement. Déborah a garé la navette le long d'un hangar, à proximité d'une clôture qui doit délimiter le terrain militaire. Vous voyez, à l'autre bout de la piste, plusieurs soldats regroupés autour d'un feu qui mangent en discutant. Il ne semble pas y avoir de sentinelle pour garder votre

véhicule. Il vous faut, maintenant, prendre une décision. Soit rejoindre le hangar afin d'espérer trouver un véhicule pour fuir. Soit escaladez la grille. Si vous optez pour le hangar, allez au **310**, sinon rendez-vous au **348**

338

Votre scooter, en montant sur la planche, se déséquilibre et votre saut, loin de celui que vous espériez être semblable à ceux des films d'action que vous regardiez sur alpha, ne se passe pas bien du tout. Le deux-roues par en biais et ne prend pas assez de hauteur pour survoler la grille. Il la percute de plein fouet. Heureusement le poids de votre véhicule arrache le haut de la clôture, vous permettant de retomber très lourdement de l'autre côté. Vous perdez, à cause de ce très mauvais atterrissage, 3 points d'endurance. Votre partenaire se relève et vous jette un regard noir en vous disant que la prochaine fois qu'elle vous dit que vous avez une mauvaise idée, peut être que vous l'écoutez même si elle n'est qu'une femme. Ne sachant quoi répondre, vous lui présentez vos plus plates excuses puis vous vous mettez à marcher sous le couvert des arbres de la jungle qui borde la base, cherchant à vous éloigner au plus vite des militaires. Au bout de plusieurs heures, vous bivouaquer dans une clairière et, au petit matin, vous reprenez votre marche jusqu'au soir. Après une nouvelle nuit de repos, vous sortez, enfin, de la jungle et vous mettez en route vers une petite ville que vous apercevez au loin. rendez-vous au **168**

339

Vous appuyez à fond sur la pédale d'accélérateur et lancez ainsi la voiture, à sa vitesse maximum, en direction du portail. Tout d'un coup, une mine saute sous votre véhicule arrachant une roue. Vu la vitesse à laquelle vous rouliez, vous poursuivez, néanmoins, votre route pendant quelques mètres pour vous arrêter dans le poteau en béton qui se trouve à droite du portail. Votre coéquipière et vous descendez à moitié assommé de l'automobile et, avant même que vous ayez repris vos esprits, vous êtes cerné par des soldats qui vous mettent en joue. Vous êtes conduit sans ménagement, ni aucune forme de procès, à la prison de la base puis vous êtes transféré dans une prison de haute sécurité où on vous enferme avec Déborah dans la même cellule. Vous passerez ici le reste de votre existence.

340

Le système automatique de déploiement des parachutes ne veut pas fonctionner, vous dit votre pilote. Il va falloir que je les déploie manuellement. Ça ne serait pas grave si le système de navigation fonctionnait mais puisque, lui aussi, est en panne je vais devoir agir au juger. Je te préviens, ça va secouer sévère. Les yeux fermés, votre coéquipière se concentre et quand arrive ce qu'elle estime être le bon moment, elle presse la commande de secours qui déclenche la sortie des trois parachutes.

Lancez trois dès et comparez le total à l'habileté de Déborah (11). Si le résultat est inférieur, rendez-vous au **358**. Sinon allez au **393**

341

Les deux chasseurs ennemis ouvrent le feu, sur vous, aux moyens de leurs mitrailleuses. Immédiatement, votre pilote déclenche un virage serré afin de ne pas être atteint par les projectiles ennemis. Malgré tous, plusieurs balles vous atteignent et occasionne des dégâts légers, mais réel, à votre appareil. Le pire est qu'une des balles perce un des systèmes de contrôle hydraulique, faisant perdre une partie de sa maniabilité à votre avion. Notez le mot « fuite » sur votre feuille d'aventure. Les appareils ennemis se place derrière vous et vous expédie leurs missiles. Rendez-vous au **327**

342

Malgré le voyant d'alerte qui éclaire de rouge tous l'intérieur du module, la température ne monte que fort modérément. Ce doit n'être que le capteur de température qui ne marche pas, dit Déborah. Quand on y réfléchit, c'est un miracle que tout le reste soit en si bon état vu l'âge de cet appareil ainsi que la date du dernier contrôle de maintenance. Tout d'un coup, vous entendez un bruit au-dessus de vos têtes et vous sentez la capsule freiner, comme retenue dans le ciel. Les parachutes de freinage viennent de se déployer et assure parfaitement leur tâche. Moins de deux minutes plus tard vous entrez en contact avec le sol. Tentez, de nouveau, votre chance. Si vous êtes chanceux, allez au **360**, sinon rendez-vous au **399**

343

tout autour de vous, il n'y a que l'océan. pas la moindre parcelle de terre a porté de vue. votre coéquipière maintient son cap mais rien n'apparaît devant vous. Il va falloir amerrir et abandonner la navette, vous dit-elle. Aussitôt, elle entame sa descente et vous voyez la crête des vagues se rapprocher de plus en plus. La navette entre, soudainement, en contact avec l'eau. lancez 2 dès et ajouté 3 au total obtenu. Si le résultat est supérieur aux 11 points d'habileté de votre pilote, vous perdez 2 points d'endurance suite à la violence de l'impact. Une fois la navette arrêtée et avant qu'elle ne coule, vous vous embarquez dans le canot de sauvetage qui est à bord et grâce à des coups de rames vigoureux, vous vous éloignez de votre appareil en le regardant couler. Nous n'avons ni eau, ni nourriture, vous annonce Déborah. Si nous ne trouvons pas un refuge quelconque, nous sommes morts. Tentez votre chance. si vous êtes chanceux, rendez-vous au **363**. Sinon, allez au **373**

344

Les deux premières heures de passent sans incident et, peu à peu, vous prenez espoir de ne pas être découvert. Tout d'un coup, Déborah vous tire par la manche et vous montre un groupe de personnes qui s'approche de votre appareil. C'était trop beau pour durer, murmurez-vous à travers vos dents. Vous observez, par le pare-brise de la navette, les soldats ennemis qui viennent vers vous. Ils sont au moins une douzaine, tous armé. Maintenant, que vont ils faire ? Vont ils monter à bord ou se contenter de passer devant vous et continuer leur chemin ? Tentez, de nouveau, votre chance. Si vous êtes chanceux, allez au **321**, sinon rendez-vous au **309**

345

La vitesse est telle que dès l'instant où ils commencent à se déployer, les trois parachutes prennent feu et ne ralentissent pas la capsule. À l'intérieur, la température continue d'augmenter pour devenir totalement insupportable. La coque commence, littéralement, à fondre. Sans aucun moyen de ralentir, la capsule heurte le sol avec une violence inouïe qui vous aurait, sans aucun doute, tué si la chaleur ne l'avait pas déjà fait...

346

Les parachutes, comme les précédents, ne vous donne pas satisfaction. En effet en raison du grand âge du tissu, même s'il se déplie correctement, ils ne parviennent pas à freiner votre capsule car ils se déchirent aussitôt. La vitesse augmente de plus en plus ainsi que la température. C'est en véritable boule de feu que vous percuter le sol de votre planète mère, mais votre âme a déjà quitté votre corps à ce moment.

347

Les marins qui vous recueillent à leurs bords sont des hommes qui n'ont rien de sympathique et vous n'aimez pas du tout la manière dont leurs yeux brillent quand ils se posent sur Déborah. Vous vous installez dans une petite cabine crasseuse qui ne comporte que deux couchettes. Les marins vous ont fait la promesse de vous débarquer à leur prochaine escale. Déborah, contrairement à son habitude ne parle pas et se fait la plus discrète possible. Après un rapide dîner vous vous installez sur votre couchette afin de dormir. Alors que la fatigue devrait vous emporter, vous ne trouvez pas le sommeil et restez allongé, silencieusement, écoutant la respiration de votre coéquipière au-dessus de vous. Vers deux heures du matin, la porte de votre cabine s'ouvre et deux hommes d'équipage entrent, visiblement ivres. Ça fait des mois qu'on est en mer, dit l'un, et qu'on n'a pas touché une femme. Il y en a une très belle à bord répond l'autre. On va lui faire sa fête et elle va en redemander. Ils ricanent méchamment et s'approchent. Vous vous levez et engagé le combat. vous combattez les deux hommes comme un seul.

deux marins

hab 7

end 13

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez tentez de fuir le navire en vous rendant au **379**. Si vous préférez aller voir le capitaine pour lui expliquer ce qui s'est passé, aller au **396**

348

Votre coéquipière et vous, silencieusement, vous vous approchez de la grille. Elle commence à l'escalader et vous attendez qu'elle ait fini pour, à votre tour, monter. J'espère que tu t'es bien rincé l'œil vous dit-elle, avant de se laisser retomber souplement à l'extérieur. À votre tour, vous escaladez la grille et une fois arrivé en haut vous sautez. Lancez deux dès. Si le total est inférieur à votre habileté, rendez-vous au **313**, sinon allez au **332**

349

Alors que les deux missiles à têtes chercheuses se rapprochent de votre appareil, votre pilote envoi des fusées éclairante dont la chaleur doit les dérouter. Ces derniers poursuivent les leurres et, profitant de ce répit, vous effectuez une chandelle qui vous sort de leurs champs de détection. Déborah, juste après, enchaîne un virage serré qui vous plaque à votre siège. Lancez 3 dès. Si le total est supérieur à votre endurance actuelle, rendez-vous au **307**. Sinon allez au **326**

350

Vous longez, à petit vitesse, la clôture qui borde la base car vous ne voulez pas, de peur de trouver des gardes, vous approchez du portail d'entrée. Vous découvrez, au bout de quelques minutes, un tas de caisse appuyez contre cette dernière. Posé à côté, une solide planche de bois repose au sol. Vous regardez cet amas de bois et, soudain, une idée germe dans votre esprit. Et si vous utilisiez les caisses et la planche comme tremplin pour sauter au-dessus de la clôture en scooter ? Déborah, qui semble à cet instant lire dans vos pensées, vous regarde et vous demande si vous êtes sérieux. Êtes-vous sérieux ? Si vous l'êtes, allez au **315**, sinon rendez-vous au **378**

351

A l'aide des fragments que vous récupérez sur votre canot, vous créez un signal sur la plage formant un S.O.S. Mais ce dernier, mal réaliser, n'est pas visible de très loin. Plein d'espoir d'être rapidement secouru, vous faites des plans sur la suite de votre mission tout en vous installant, tel Robinson Crusocé, le mieux possible. Plusieurs années plus tard, un bateau passe à proximité de votre île mais, ayant trouvé le bonheur, vous avez depuis longtemps supprimer le signal et ne faites rien pour le faire venir.

352

Le système de navigation ne fonctionne plus. Je vais devoir estimez la trajectoire pour arriver où nous voulons sur terre, vous annonce votre pilote. Au pire, on arrivera sur une autre zone que celle que nous voulions mais nous ne sommes pas en danger. La navette pénètre, toute en douceur, dans l'atmosphère. Peu à peu, votre champ de vision se réduit au fur et à mesure que vous vous enfoncez dans la couche de nuages. Bientôt vous vous retrouvez dans une purée de pois et sans votre système de navigation seul l'habileté de votre équipière vous permettra de ne point perdre votre route. lancez trois dès. Si le total est supérieur aux 11 points d'habileté de Déborah, rendez-vous au **384**, sinon allez au **365**

353

Vous entrez dans la grange et, avant même que vous ayez arrêtez votre véhicule, votre partenaire saute et va refermer la porte. Tapi dans le noir, par une petite fenêtre, vous observez anxieusement la route et, bientôt, vous voyez débouler plusieurs véhicules militaires qui passent en trombe devant votre cachette sans même la remarquer. Vous décidez, en raison de la fatigue et des nombreux soldats qui se trouve à l'extérieur, de passer le reste de la nuit-là. Vous dormez d'un sommeil léger qui ne vous permet pas de regagner de points d'endurance. Quand le jour se lève,

vous pouvez constater qu'à l'extérieur il y a du brouillard. Vous décidez alors que, grâce à cette couverture, vous allez tenter de traverser la route et la rizière qui y est accolé afin de rejoindre la jungle. Vous y parvenez sans difficulté et, pendant les deux jours qui suivent, vous marchez à travers elle. vous vous nourrissez de ce que la nature vous fournit et vous désaltérez aux rivières que vous croisez. Enfin, au troisième jour de marche, vous sortez de la jungle et repérez au loin une ville que vous décidez de rejoindre. Rendez-vous au **168**

354

Vous chutez du haut de la clôture et vous vous écrasez au sol, juste à côté de votre coéquipière. La chute vous a fait perdre 3 points d'endurance. Votre collègue vous aide à vous relever puisque vous êtes à moitié assommé. Elle vous demande si ça va aller puis vous tend son bras pour vous soutenir. Ce n'est pas le moment de rester là, vous dit-elle. Vous commencez à marcher, en titubant, puis peu à peu vous récupérez et, un quart d'heure plus tard, vous êtes de nouveau en pleine forme. Rendez-vous au **394**

355

Reprendre la route serait trop dangereux car, pendant la nuit, les soldats ont dû installer moult barrages dans le secteur. Vous abandonnez donc votre fidèle monture pour reprendre, à pied, votre périple. Une fois la maison quittée, vous traversez une rizière en direction de la jungle. Vous avez pu trouver l'équivalent de trois repas que vous notez sur votre feuille d'aventure. Vers midi, vous atteignez enfin l'orée et commencez à la traverser. Vous marchez des heures et le soir venu, vous trouvez des baies sauvages qui vous permettent de vous nourrir sans entamer vos provisions. Vous bivouaquer dans une clairière, au pied d'un grand arbres, et le lendemain matin vous reprenez votre marche. La journée se passe sans incident et le soir venu, vous camper de nouveau. La nuit se passe, elle aussi, sans incident et quand le soleil se lève vous êtes frais et dispo. Vous reprenez votre périple. Après une petite heure, vous arrivez à l'orée des bois et vous apercevez, loin devant vous, une petite ville. Vous décidez, en allant au **168**, de vous y rendre.

356

Aucune terre n'est visible et, tant que votre réserve de carburant vous le permet, vous volez en ligne droit au-dessus de l'océan. Il va falloir qu'on se pose sur l'eau et qu'on abandonne notre navette car cette dernière doit flotter aussi bien qu'une clé anglaise, annonce votre pilote. À cet instant, un reflet brillant sur l'eau attire votre attention. On dirait qu'il y a un navire là-bas annoncez-vous. Aussitôt votre partenaire regarde dans la direction que vous lui avez indiquée et vous confirme qu'il y a bien un bateau. Ensuite, elle infléchi le cap de votre appareil afin de se poser le plus près possible de lui. Moins de cinq minutes plus tard, le ventre de votre navette entre en contact avec l'élément liquide. Lancez 2 dès et ajouter 3 au total. Si ce résultat est supérieur aux 11 points d'habileté de votre pilote, l'amerrissage a été brutal et vous perdez 2 points d'endurance. Vous sortez sur le toit de votre appareil, par l'écotille d'urgence, et voyez que le cargo vous a envoyé une chaloupe. Lancez 1 des. Si le total est supérieur à 3, rendez-vous au **347**. Sinon allez au **368**

357

Vous coupez le grillage en v inversé, de manière à faire un trou assez grand pour pouvoir le traverser en scooter. malheureusement, vous vous blessez, lors de cette tâche, au niveau de votre mains droite. Vous perdez à cause de cette égratignure 1 point d'endurance. Cette blessure vous empêche, également, de pouvoir conduire votre scooter et c'est votre coéquipière qui prend le guidon. Vous vous installez derrière elle et, juste avant de démarrer, elle vous demande si ça ne vous gêne pas trop de vous faire conduire par une faible femme. Vous éclatez de rire en lui faisant remarquer que, depuis votre départ d'Alpha, c'est elle qui conduit. Ce moment de rire vous fait gagner 1 point de chance. Vous traversez sans encombre le trou puis roulez jusqu'au moment où la batterie de votre véhicule soit à plat. Ensuite vous vous installez dans un hangar ou vous dormez jusqu'au matin. Une fois levé, vous vous mettez en route, à pied, vers une agglomération que vous apercevez au loin. Rendez-vous au **168**

358

Les parachutes déployés freinent brutalement la capsule. La température redescend ainsi que votre tension nerveuse. Ce n'est pas encore pour maintenant, souffle votre pilote, visiblement épuisée. La capsule continue sa descente et quelques minutes plus tard touche, enfin, le sol de la terre. Vous faites sauter l'écoutille et, à moitié assommé par ce tour de montagne russe, vous sortez afin de voir où vous vous trouvez. Vous avez atterri sur une pelouse bien verte mais vous n'avez aucune idée de l'endroit où vous trouvez. Lancez un dé. Si le résultat est pair, rendez-vous au **335**. S'il est impair, allez au **381**

359

Votre partenaire et vous, escaladez facilement le grillage qui, à cet endroit, forme un véritable escalier. Vous retombez avec souplesse de l'autre côté et courez à toutes jambes à travers la jungle. Au bout d'un bon moment, votre corps n'en peut plus des contraintes de cette folle course. Vous êtes obligé de vous arrêter pour reprendre votre souffle et vous constatez, à cet instant, que la différence de gravité entre votre lune natale et la terre a de réelle conséquence. Après une vingtaine de minutes de pause, vous reprenez votre route en marchant cette fois jusqu'au matin. Vous êtes très fatiguée mais vous ne vous arrêtez que quelques minutes afin de vous nourrir de baies sauvages et de vous désaltérer à un ruisseau. Ensuite, vous vous remettez en marche jusqu'au soir ou enfin vous vous arrêtez pour bivouaquer. Cette longue marche vous a fait perdre 2 points d'endurance. Vous dormez sous un grand arbre d'un sommeil sans rêve et le matin vous reprenez votre chemin. Vous sortez de la jungle et, au loin, vous apercevez une agglomération. Vous décidez de vous y rendre. Rendez-vous au **168**

360

L'atterrissage se passe tout en douceur. Je m'attendais à ce que ce soit bien plus violent, dit votre collègue. Alors, tu aimes quand c'est brutal ! Intéressant, répondez-vous. Vous éclatez, tous deux, de rire rassuré d'être enfin sur le sol de la planète mère. Vous gagnez 3 points de chance. Ensuite, vous ouvrez l'écoutille et sortez de l'appareil afin de faire vos premiers pas sur la planète bleue. Vous vous trouvez sur une grande pelouse d'herbe verte comme vous n'en avez jusqu'à présent jamais vu. Lancez un dé. Si le résultat est pair, rendez-vous au **335**. Sinon, allez au **381**

361

Vous continuez à rouler, tant que la batterie de votre véhicule à de l'énergie, puis vous abandonnez ce dernier sur le bord de la route pour continuer votre chemin à pied. Vous vous enfoncez dans la jungle, jugeant que marcher sur la route présente trop de risque. La crainte que vos poursuivants vous rattrape fait que vous ne faites, avant le lever du soleil, aucune pause. Vous prenez alors vingt minutes de repos assis sur un tronc d'arbre couché puis vous reprenez, jusqu'au soir, votre marche. Vous trouvez des baies sauvages qui vous permette de vous nourrir et de l'eau pur et fraîche dans un ruisseau que vous croisez lors de votre périple. Le soir venu, vous bivouaquer dans une petite clairière, complètement épuisé. Vous vous endormez en quelque seconde pour un sommeil sans rêves. Quand vous vous réveillez, le soleil est déjà haut dans le ciel et vous constatez que votre coéquipière a été plus matinale que vous. Au bout de quelques minutes, elle revient dans la clairière en vous disant qu'elle n'a pas besoin de vous demander si vous avez passé une bonne nuit et que vous ronflé. Ensuite, elle vous annonce qu'elle a trouvée l'orée de la jungle à une centaine de mètres et repéré au loin une cité. Vous décidez de vous y rendre et allez au **168** pour ça

362

Il n'y a pas grand monde en ville. Ceux que vous croisez ont l'air triste et stressé. Vous abordez un jeune homme. Ce dernier, semblant fort intéressé par votre coéquipière, accepte de perdre un peu de temps pour vous parler. Il vous apprend qu'au court des trente dernières années la population française a été réduite des deux tiers par des variant toujours plus mortel et plus contagieux. Pendant cette même période, les relations diplomatiques entre la Chine et l'occident se sont tendus au point d'en arriver à une situation de guerre froide similaire à celle qui dans les année soixante, a opposé les blocs communistes et américains. La cause de tout ça semble être le fait qu'un vaccin qui aurait pu sauver l'humanité fut mis au point sur la lune au sein de la base Alpha et que le commandant Koeining, de se soit allié à une des parties, laissant la population de l'autre être décimé. En entendant cela, même si d'après votre interlocuteur il ne s'agisse que de « on-dit » vous sentez un frisson vous parcourir le dos. Est-ce possible, vous demandez vous en vous remémorant tous ce qui s'est passé depuis votre décollage d'Alpha. Vous en êtes presque sûr. L'homme, en plus, vous explique que pour rejoindre la capitale vous pouvez soit prendre le train, soit utiliser un taxi robot. Si vous optez pour le chemin de fer, rendez-vous au **686**. Si vous optez pour la route, allez au **737**

363

Au bout de deux petites heures, vous apercevez, au loin sur l'horizon, une terre. Votre partenaire et vous ramez vigoureusement dans sa direction et, à la tombée du jour, vous accostez. Vous vous désaltérez abondamment à un ruisseau puis, sans même tenter de trouver à vous nourrir, brisé par les fatigues de la journée, vous vous endormez, couché sous un palmier sur le sable de la plage. Le lendemain, vous trouvez, dans le bois qui borde la plage, des fruits qui vous permettent de vous sustenter abondamment et aussi de regagner 2 points d'endurance. Il nous faut construire un signal pour demander de l'aide, vous dit votre partenaire. Vous vous mettez au travail. additionnez votre habileté à celle, qui est de 11, de votre équipière puis lancez 5 dés. Si le total obtenu est supérieur, rendez-vous au **351**, sinon allez au **380**

364

Vous lancez votre véhicule à sa vitesse maximale vers le portail de la base. Un des gardes, que vous n'aviez pas vu dans l'obscurité, vous repère et donne l'alerte. Aussitôt, les autres ferment les vantaux et votre chemin s'en trouve coupé. Vous freinez et effectuer un virage à 180 degrés pendant que les soldats ouvrent le feu sur vous. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **336**. Sinon allez au **388**

365

vosre descente continue, doucement mais régulièrement, toujours aussi aveuglé qu'une taupe. Les nuages sont très épais, dit votre pilote. Bien plus que ce que je m'imaginai quand je jouais à flight simulateur. À part les jeux d'avion et d'hélicoptère, tu n'as jamais, quand tu étais petite, joué à autre chose comme à la poupée, lui demandé vous. Il faut bien que tu comprennes deux choses vous répond t'elle. La première, c'est que je n'ai jamais été petite et la seconde, plus sérieusement, enfant j'étais un vrai garçon manqué mais je te rassure, aujourd'hui, je suis une vraie femme. Tu peux, la nuit, continuer à fantasmer. Vous éclatez de rire à sa réflexion, ce qui vous fait gagner 1 point de chance. Peu à peu, votre navette s'extirpe de la couche nuageuse et vous vous retrouvez face à une structure métallique, vaguement pyramidale mesurant plus de trois cent mètres. lancez deux de et ajouter deux au total. Si ce résultat est inférieur au 11 point d'habileté de votre pilote, rendez-vous au **403**, sinon allez au **415**

366

Vous montez, après votre collègue, à bord de l'appareil. Cette dernière s'installe aux commandes et commence la check-list tranquillement. Au bout de quelques minutes, elle démarre le moteur et fait rouler l'avion vers le bout de la piste. Pendant ce temps vous avez trouvé une carte et tracé le cap pour rejoindre, le plus rapidement possible, le territoire français. Deborah pousse, à fond, la manette des gaz et l'avion, dans le rugissement de son moteur, commence à accélérer. Une fois la bonne vitesse atteinte votre pilote tire sur le manche à balais et l'appareil rejoint son élément. Après avoir pris le cap que vous avez déterminé, votre équipière se met à la vitesse et à l'altitude de croisière et vous faites route vers la France. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **387**, sinon allez au **417**

367

Vous lancez votre voiture à toute vitesse pour fuir loin de ce qui, pour vous, ne peut être qu'un piège. Au bout de cinq minutes, puisque rien ne se passe, vous ralentissez et commencez à réfléchir à une autre stratégie d'évasion. Votre partenaire, à côté de vous, ne dit mot, plongé dans ces pensées. Il faut absolument qu'on se sorte de là, vous dit-elle au bout d'un moment. S'ils nous ont tendu un traquenard à la sortie, c'est qu'ils savent que nous sommes encore là. Demain matin, ils vont fouiller complètement la base et nous trouver. Vous savez, en votre for intérieur, qu'elle a raison et vous cherchez une issue. Deux solutions vous viennent à l'esprit. Soit, en vous rendant au **386**, longez en voiture la grille en espérant trouver une solution. Soit, en allant au **266**, tentez d'escalader la clôture.

368

Vous êtes reçu par le capitaine du cargo qui prend immédiatement des nouvelles de votre santé puis vous envoie vers le médecin de bord. Ce dernier vous prodigue des soins efficaces qui vous font regagner la moitié des points d'endurance que vous aviez, éventuellement, perdu depuis le départ de cette aventure. Ensuite, vous dînez avec l'équipage puis aller vous coucher dans une confortable cabine où vous passez une nuit réparatrice. Le lendemain matin, après un bon café, vous vous rendez avec votre coéquipière dans la cabine du capitaine. Ce dernier vous explique qu'il a encore une semaine de route pour rejoindre un port français mais qu'il peut, si vous le désirez, faire escale sur une île afin de vous permettre d'essayer de vous trouver un moyen de transport plus rapide. Allez-vous, en vous rendant au **391** restez à bord, ou en allant au **376**, débarquez dans l'île comme vous le propose le capitaine ?

369

Vous vous avancez furtivement vers les sentinelles pendant que Déborah s'installe au guidon de votre véhicule et, silencieusement, vous étranglez le garde le plus proche de vous. Vous vous jetez, ensuite, sur les deux autres que vous combattez comme si vous n'aviez qu'un seul adversaire.

deux gardes

hab 9

end 8

En raison de l'effet de surprise, pendant les deux premiers assauts, vous pouvez augmenter de 2 points votre habileté.
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **329**

370

Dans des conditions météo apocalyptique votre pilote arrive à garder le contrôle de votre avion et, à la lumière des éclairs, elle repère un terrain permettant d'atterrir en toute sécurité. Malgré la pluie et les vents violent, elle parvient à se poser en douceur. Dans votre for intérieur, vous remercier dieu de vous avoir donné une partenaire aussi douée. Vous ne lui en dite cependant rien de peur des moqueries que vous devriez, si elle était au courant, subir. Vous passez la nuit au sec, dans l'avion, à l'abri des éléments qui se déchaînent à l'extérieur et au petit matin un grand soleil brille. Vous sortez pour marcher sur l'herbe de la prairie ou vous êtes posé. rendez-vous au **381**

371

Les trois parachutes freinent brutalement le module spatial. La chaleur à l'intérieur de la cellule de survie reste très élevée, mais supportable. vous êtes trempé de sueur, mais au moment où l'appareil touche, enfin, le sol vous êtes toujours vivant. Votre coéquipière fait sauter l'écouille et vous sauter, tous deux, à l'extérieur. La brise fraîche qui souffle vous apporte, immédiatement, un soulagement. Vous avez même, en raison de l'humidité de vos vêtements, plutôt froid. Votre collègue vous dit, en souriant, qu'elle est prête pour le concours de Miss t-shirt mouillé, ce qui attire immédiatement votre regard sur sa poitrine. Jusqu'ici vous n'aviez pas fait attention au fait que votre collègue a un si beau corps. Vous vous rappelez, instantanément, votre situation et vous examiné du regard, le lieu où vous avez atterri. Il s'agit d'une grande pelouse. Lancez un dé. Si le résultat est pair, rendez-vous au **335**, sinon allez au **381**

372

Vous entrez dans la grange et vous refermer, le plus rapidement possible, la porte. Puis, dans le noir et le silence le plus complet, vous attendez la suite des événements. Rapidement vous entendez de nombreux véhicules à moteurs se rapprocher et vous priez pour qu'ils passent leur chemin sans s'arrêter. Vous entendez plusieurs d'entre eux passer sans même ralentir, puis d'autre se garer le long de votre refuge. Quelqu'un essaie alors d'ouvrir la porte et constate qu'elle est fermée de l'intérieur. Les hommes à l'extérieur vous intiment l'ordre de sortir immédiatement les mains sur la tête, où ils mettront le feu à votre cachette. Vous vous rendez et êtes conduit devant un officier qui vous annonce que le vol de navette et l'espionnage sont très sévèrement puni et que vous passerez ensemble, avec votre partenaire, la fin de votre vie à l'ombre, derrière des barreaux

373

Plusieurs jours se passent sans que ne vous aperceviez ni le moindre navire ni la moindre terre ferme. Enfin, après un long périple, votre canot s'échoue sur une belle petite plage de sable jaune et fin. Malheureusement, à ce moment, il ne transporte plus que deux cadavres

374

Vous longez, pendant plus d'une heure, la grille qui borde la base mais vous ne trouvez aucun moyen de la franchir. Quand vous arrivez à proximité du portail qui permet de sortir et de rejoindre la route qui passe à l'extérieur, vous apercevez la lueur d'une cigarette. Vous arrêtez votre véhicule et, dans un silence absolu, vous vous approchez pour voir combien de sentinelles sont en poste. Vous en comptez deux. Vous vous dites qu'il est très risqué de tenter, de force, cette sortie et après avoir repris votre deux roues, vous vous préparez à rebrousser chemin quand, au loin, vous apercevez la lumière des lampes électrique d'une patrouille. Il ne vous reste que deux solutions. Soit, en allant au **320**, tentez de passer devant les gardes à toute vitesse. Soit en vous rendant au **369**, attaquez les gardes pour libérer le chemin

375

À grande vitesse et presque sans carburant, vous volez en ligne droite. Tous d'un coup vous apercevez une masse sombre qui tranche avec le bleu de l'océan. Terre a dix heures annoncez-vous. Aussitôt, votre pilote met le cap vers l'endroit que vous venez de lui indiquer et moins de cinq minutes plus tard vous voyez, en face de vous, une grande île assez plate. Cette dernière semble habitée puisque vous apercevez des bâtiments et des routes. Je n'ai pas le temps de chercher leur aéroport, en admettant qu'ils en aient un, vous annonce votre coéquipière. On est quasiment à sec. Je vais me poser sur le grand bout de route droit là-bas !!! Aussitôt dit, aussitôt fait, votre pilote commence son approche tout en déployant le train d'atterrissage. Moins de trente seconde plus tard, tout en douceur, la navette entre en contact avec le sol de la planète mère et roule dessus. À ce moment les moteurs, privé de carburant, s'arrêtent alors que vous roulez encore. Une fois votre appareil complètement immobilisé, vous ouvrez la porte et l'abandonner. Il vous faut maintenant, afin de poursuivre votre mission, trouver un moyen de transport pour rejoindre le continent. Pour l'instant vous êtes, tous deux, debout sur une route déserte en pleine campagne. Vu que vous ne voyez personne arriver, vous décidez de marcher vers la ville que vous avez vu juste avant votre atterrissage. Après plusieurs heures vous arrivez à une fourche ou un panneau indicateur désigne d'un côté le nom d'une ville et de l'autre ce qui doit être le nom de l'aéroport local puisqu'il est accompagné du dessin d'un petit avion. Vous décidez, d'un commun accord, de choisir cette destination et, alors que le soleil se couche, vous marchez sur la piste. rendez-vous au **409** après avoir noté le mot navette sur votre feuille d'aventure

376

Les marins descendent une chaloupe à la mer après vous avoir permis de prendre place, ainsi que votre coéquipière, à bord. Cette dernière étant doté d'un petit moteur Harley-Davidson, c'est sans fatigue que vous faites route vers la petite île à proximité. Le capitaine vous a expliqué que cette île, naguère vivante, est maintenant presque désert. Il y a un vieux terrain d'aviation où vous pourrez, peut-être trouver un véhicule pour rejoindre le continent. Peu à peu, l'île grandit dans votre champ de vision et, bientôt, vous pouvez à loisir en étudier chaque détail. Vous voyez un petit port de pêche où les quelques navires présents ressemblent à des épaves. Le village qui semble le même que celui, que petit, vous regardiez dans les films d'horreur. Enfin, le long de la plage de sable se trouve le fameux terrain d'aviation. Si les avions qui s'y trouvent sont dans le même état que le reste, on n'est pas près de se barrer d'ici, dit votre coéquipière. Elle ajoute qu'elle n'a aucune envie de devenir Mme Robinson Crusoe. vous échouez votre embarcation, en douceur, et alors que le soleil se couche, vous pénétrez sur la piste. rendez-vous au **409**

377

Le bouclier thermique est endommagé, vous annonce votre équipière. Si les dégâts sont importants, ce module va se transformer en autocuiseur et, à l'atterrissage, il ne restera plus que deux rôties de spationautes. Que peut-on faire, lui demandez-vous alors que la peur créée dans votre estomac une boule. Rien, à mon avis à par priée, vous répond-elle. Si les dégâts sont légers ou si c'est juste un capteur qui ne fonctionne pas, ça va le faire sinon il faudra que les parachutes nous freinent assez pour que la température reste supportable, en espérant que le Soyouz n'explose pas. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **342**, sinon allez au **389**

378

Le saut sur tremplin ne vous inspirant aucune confiance, vous continuez à longer la clôture dans l'espoir de trouver un autre moyen de fuir. Au bout d'une petite demi-heure, vous trouvez une caisse à outil et à l'intérieur une pince coupante. Vous vous mettez alors, à l'aide de votre outil, à sectionner en deux le grillage. Lancez 2 dès. Si le total s'avère supérieur à votre habileté, rendez-vous au **357**. sinon allez au **383**

379

Après le combat, vous vous précipitez vers votre partenaire qui, terrorisé, c'est roulé en boule sur sa couchette. Vous la saisissez par les épaules, la secouez et lui dites qu'il faut partir immédiatement car vous n'êtes pas en sécurité à bord.

Au bord des larmes, elle acquiesce de la tête et de lève. Discrètement, vous quittez votre cabine et remontez, en faisant bien attention de n'être vu par personne, sur le pont. Vous examinez, éclairé seulement par la lumière de la lune, les embarcations à bord. En plus de plusieurs chaloupes à rames, il y a une vedette de sauvetage équipée de deux moteurs hors-bord. Cette dernière se trouve sur un rail de lancement prévu pour, qu'en cas de naufrage, quitter très rapidement le cargo. Sans échanger la moindre parole, vous montez à bord et déclenchez le décrochage. Une fois la vedette

à l'eau vous attendez une demi-heure avant de démarrer les moteurs pour ne pas vous faire entendre par les marins. Vous prenez un cap qui vous éloigne, en diagonale, du bateau à vitesse maximum. Déborah, vous regarde et vous dit qu'elle vous remercie et que, de sa vie, elle n'a jamais eu aussi peur. Puis elle fond en larmes. Vous la laissez évacuer tous le stress et la peur qu'elle a ressentie. Au petit matin, bien que les yeux très rouges, votre coéquipière est redevenue elle-même et a retrouvé son sens de l'humour très piquant. Quand je vois le comportement de ces hommes, je suis vraiment heureuse d'être une femme vous dit-elle. Vous n'êtes vraiment tous que des mufles et des brutes, et toi aussi !!! La façon dont elle vous tire la langue, après vous avoir dit ça, vous fait éclater de rire. Rire qu'elle partage de bon cœur. Vous gagnez 2 points de chance. Vous apercevez, avec le jour qui se lève, une côte et un petit port. Un drapeau tricolore flotte au bout du quai. Vous vous dirigez vers lui et, moins de vingt minutes plus tard, vous vous amarrez et quittez votre embarcation pour, enfin, marcher sur le béton. Rendez-vous au **362**

380

À l'aide de tronc de petits arbres que vous coupez grâce aux outils qui se trouvaient dans votre canot et de morceaux de tissus orange découpé dans ce dernier, vous fabriquez plusieurs drapeaux que vous installez à intervalles réguliers tout autour de l'île. Avec le reste du tissu et d'autres branches, vous réalisez deux tentes. Une première pour vous protéger des intempéries et une seconde, plus petite, pour ranger les fruits sauvages que vous trouvez et qui vous permettent de vous nourrir. Au bout de quelques jours passés ainsi, un bateau qui croisait à proximité repère vos signaux et envoi une chaloupe vous récupérez. Lancez 1 dé. Si le résultat est inférieur à 4, rendez-vous au **347**, sinon allez au **368**

381

Vous examinez les alentours afin de voir quelle direction vous allez prendre. Vous apercevez, au loin, une agglomération qui semble être un petit port. Vous décidez de vous y rendre et, après une demi-journée de marche, vous y arrivez. Vous vous dirigez vers le port ou, sur un bâtiment officiel, vous avez la joie de voir flotter le drapeau français. Vous avez donc atterri dans le pays que vous souhaitiez. Vous vous dirigez vers les quais. Rendez-vous au **362**

382

Vous dites à votre partenaire que, d'après vous, le plus sûr pour rejoindre le continent est d'utiliser l'hélico. Elle plisse son nez de manière charmante et vous répond que vous avez, en théorie, parfaitement raison sauf, qu'à part dans des jeu vidéo sur le vieux PC de son père quand elle était encore enfant, elle n'a jamais piloté d'hélicoptère. Vous pouvez toujours, en vous rendant au **366**, changez d'avis et partir en avion. Bien entendu, vous pouvez aussi restez sur votre première idée et prendre l'hélicoptère, en allant au **405**

383

Vous réalisez un grand trou, à l'aide de votre pince coupante, dans le grillage puis, une fois remonté sur votre scooter, vous le traversez. Vous roulez environ deux heures avant que la batterie ne tombe à plat. La nuit est déjà bien avancée et vous êtes, tous deux, très fatiguée. Vous trouvez une maison à l'abandon et vous y passez une nuit sans histoire. Le lendemain, quand vous vous réveillez, vous apercevez, très éloigné de vous, une cité. Vous décidez de marcher pour vous y rendre. Rendez-vous au **168**

384

Peu à peu la couche nuageuse devient moins épaisse et bientôt, par le pare-brise de votre navette, vous pouvez voir le sol ou pour le moins ce qui se trouve sous vous. En effet, à perte de vue, il n'y a que de l'eau. On n'est pas au bon endroit, dit vous pilote, l'air très crispée. Exact, répondez-vous, on est au-dessus de l'océan et le pire est qu'on n'a aucune idée duquel. Vous scrutez l'horizon dans l'espoir de repérer de la terre ferme. Votre coéquipière vous dit alors que vous n'avez plus assez de carburant pour voler plus de trente minutes. lancez un dé. si vous obtenez 1 ou ,2 allez au **343**. Si vous obtenez un 3 ou un 4, c'est le **356** qui vous attend. Enfin, rendez-vous au **375**, pour les autres résultats

385

Déborah est une pilote de navette spatiale formé sur la base lunaire et elle n'a, de ce fait, aucune expérience ni dans le pilotage des avions de tourisme, ni du vol dans des éléments déchaîner. Elle fait de son mieux afin de maintenir votre appareil en l'air dans ces circonstances mais n'y parviens pas vraiment. Vous voyez, éclairé par la lumière que produisent les éclaires, le sol s'approcher, de plus en plus. On va se poser en catastrophe, annonce votre pilote. Prépare-toi au choc. Lancez 3 dès. Si le total est inférieur aux 11 points d'habileté de votre pilote, vous êtes autorisé à retrancher 2 points au lancé de dés que vous allez effectuer pour tenter votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **424**, sinon allez au **401**

386

Vous roulez le long de la clôture et, tout d'un coup, vous trouvez un trou dans cette dernière, assez grand pour permettre votre passage en voiture. Sans même prendre une seconde pour y penser, vous tournez le volant et traversez la brèche. À l'extérieur du périmètre, vous vous retrouvez en pleine rizière et votre véhicule s'enlise. Vous pestez en donnant un coup de poing au volant. Votre partenaire, alors, vous dit que ce n'est pas grave, le plus important étant que vous soyez libre. Elle ajoute que, maintenant, il ne faut pas rester là. Vous abandonnez votre auto et vous vous mettez à marcher dans la rizière, uniquement éclairer par la blême lumière de la lune. Vous marchez pendant presque toute la nuit avant de trouver une espèce de cabane entre deux rizières. Complètement épuisée, vous décidez de vous cacher à l'intérieur afin de vous reposer. L'intérieur est très petit mais, vu votre état de fatigue, vous n'y prêtez aucune attention. Vous vous allongez, tous les deux, à même le sol et dans les cinq minutes qui suivent, vous dormez à poing fermé. Quand vous vous réveillez en fin d'après-midi, vous avez la surprise de constater que Déborah c'est blotti contre vous. Elle a dû le faire, sans même sans rendre compte, en dormant. Vous essayez de rester le plus immobile possible pour

ne pas la réveille et quand, enfin, elle quitte les bras de Morphée, elle s'aperçoit qu'elle vous enlace et rougit immédiatement. Vous lui demandez, alors, si c'est agréable de dormir dans les bras d'un **vrai** homme en vous retenant de rire. Elle se lève sans répondre, sa reparti habituel prise en défaut. Vous reprenez votre marche et, à la tombée de la nuit, vous entrez dans une jungle. Vous marchez en son sein jusqu'à environ trois heures du matin puis bivouaquer dans une clairière. Le lendemain, vous passez votre journée à, de nouveau, marcher. Le soir venu, vous arrivez à l'orée et apercevez, au loin, une ville. Vous décidez d'établir votre camp ici et vous vous mettez, le lendemain matin, en marche pour la rejoindre. Pour cela rendez-vous au **168**

387

Le vol se passe sans aucun problème, ni aucun incident notable et bientôt vous voyez la côte. La jauge à kérosène étant assez basse, vous prenez la décision de vous poser le plus vite possible, dès que les circonstances vous le permettront. Bientôt, vous repérez un terrain herbeux relativement plat. Immédiatement, vous commencez votre manœuvre d'approche afin d'atterrir le plus vite possible et, quelques secondes plus tard, les roues de votre train d'atterrissage entrent en contact avec le sol. Lancez trois des. Si le total est supérieur aux 11 points d'habileté de Déborah, cela signifie que l'atterrissage a été plus que brutal et vous perdez, de ce fait, 1 point d'endurance. Une fois l'avion arrêté, vous descendez et vous tenez, tous deux, debout sur l'herbe. rendez-vous au **381**

388

Lors de votre demi-tour, votre scooter glisse sur une flaque d'huile et vous vous retrouvez tous deux au sol. Le temps de vous relever, deux gardes vous attaquent. Vous les combattez comme si vous n'aviez qu'un seul adversaire.

deux gardes

hab 9

end 10

Si vous êtes vainqueur rendez-vous au **328**

389

Vous sentez que la température à l'intérieur de la capsule augmente rapidement de plusieurs degrés par minutes. Vous commencez à transpirer abondamment et vous perdez, du fait de la température extrême, 1 point d'endurance. Votre collègue, elle aussi souffre de la chaleur mais continue, malgré tous, à agir sur les commandes. Elle tente en utilisant toutes ses connaissances et toute son habileté, de déployer les parachutes de freinage afin de réduire la vitesse de votre véhicule et ainsi la chaleur. Lancez 2 des, et ajouter 3 au total. Si ce total est supérieur au 11 point d'habileté de votre coéquipière, rendez-vous au **345**, sinon allez au **371**

390

Une fois l'avion posé sur le sol et immobilisé, vous restez à l'intérieur en attendant la fin de l'orage. Quand ce dernier, finalement, se calme, la nuit est déjà tombée et vous décidez de dormir à bord afin d'attendre le lendemain pour reprendre votre périple. La nuit se passe sans aucun problème et, le lendemain, vous descendez de l'appareil pour vous trouver sur une prairie. rendez-vous au **381**

391

Le reste de la traversé se passe dans de très bonnes conditions et, enfin, vous arrivez en vue de la côte et de son port. Le navire, tiré par un remorqueur, entre à l'intérieur et est bientôt collé au quai. Vous faites, ainsi que votre coéquipière, vos adieux à cet équipage de brave gens puis descendez la passerelle pour enfin poser vos pieds sur le sol de la planète terre. rendez-vous au **362**

392

Vous décollez de la planche, tel un cascadeur dans un film, et passez largement au-dessus de la grille pour réussi à atterrir sur vos deux roues de l'autre côté. Votre partenaire applaudit à deux mains, et vous dit qu'elle ne pensait pas que, tous deux, vous réussiriez un tel exploit. Ensuite, vous constatez que, malheureusement, votre véhicule n'a pas aimé l'atterrissage et est trop endommagé pour pouvoir encore rouler. Vous l'abandonnez à regret et vous mettez en marche sur une route qui longe la jungle, éclairé uniquement par la faible lumière de la lune. Quand la fatigue se fait sentir, vous vous cachez dans la végétation afin de dormir. Le lendemain se passe tranquillement et le soir, vous apercevez les lumières d'une ville au loin. Vous bivouaquer, de nouveau, sous les arbres et le lendemain matin, en vous rendant au **168**, vous vous mettez en marche vers la cité

393

Votre coéquipière a malheureusement déclenché le déploiement des parachutes un peu trop tard et ils ne se déplient pas, à cause de la trop grande vitesse, normalement. Un des trois, prend même feu. Vous vous sentez totalement terrifié par l'évolution de la situation ainsi que par le fait de n'avoir aucun moyen de faire quelque chose. Vous vous dites que votre dernière heure est venue et au même instant vous voyez votre coéquipière tirer sur une manette. Je déploie les parachutes de secours. il faut espérer que les autres nous ont assez freiner pour que ça marche. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **358**, sinon aller au **346**

394

Pendant une bonne heure, vous marchez à travers les rizières en vous éloignant toujours plus de la base aérienne ennemis. Puis la fatigue accumulée, tout d'un coup, se fait ressentir. Déborah se retourne et vous regarde droit dans les yeux. À cette occasion, vous remarquez qu'elle a des yeux marrons et un regard ou l'on pourrait se noyer tellement ils sont envoûtants. Elle vous dit que si elle ne s'arrête pas, très rapidement, elle abandonnera et se rendra à l'ennemi. Vous êtes, malheureusement, dans le même état d'esprit quand, vous apercevez une petite maison. Il n'y a aucune lumière mais, à cette heure tardive, cela ne veut pas dire qu'elle

est inhabitée. Vous décidez, tellement vous êtes tous les deux las, de tenter cette chance. Vous entrez par la porte qui, bizarrement, n'est pas verrouillée et vous vous retrouvez dans la cuisine qui est à côté d'une chambre à coucher. Vous vous écroulez dans le lit, ensemble, et dormez jusqu'au lendemain. Quand vous vous réveillez, vous voyez votre coéquipière allongée à côté de vous sur le dos, les yeux ouverts. Je pensais que je ferais un autre effet à un homme avec qui je partage un lit, vous dit-elle en riant. Vous éclatez, à votre tour, de rire. Vous fouillez rapidement la cuisine et trouvez l'équivalent de deux repas que vous notez sur votre feuille d'aventure puis reprenez la marche jusqu'au soir, à travers les rizières. Vous vous décidez, quand la nuit tombe, à établir un camp sur un bout de terre dur sous un gros arbre et vous vous allongez sur une couverture. Au loin, les lumières d'une ville luisent. Demain, nous nous y rendrons, vous dit votre coéquipière, avant de sombrer dans un lourd sommeil. Le lendemain, en allant au **168**, vous vous mettez en marche vers elle.

395

Vous stoppez votre scooter à l'intérieur de la maison de manière à ce qu'il ne puisse être vu de la route. Ensuite, vous visitez les lieux et découvrez que si, extérieurement la maison semble en ruine, intérieurement elle n'est pas en si mauvais état même si elle ne semble plus utilisée depuis un certain temps. Elle est composée d'une cuisine où vous trouvez un réchaud à gaz et quelques boîtes de conserve, et d'un salon qui sert également de chambre avec un canapé convertible. Déborah ouvre une grosse boîte de conserve et jette le contenu dans une casserole qu'elle met à chauffer sur la gazinière. Pendant ce temps vous trouvez dans le salon plusieurs bouteilles d'eau minérale qui ne sont pas ouvertes. Vous mangez avec appétit, ce qui vous permet de regagner 4 points d'endurance, puis vient le moment de dormir. Il n'y a que ce canapé, vous fait remarquer votre coéquipière. On va devoir le partager mais si tu essaies d'en profiter je te tue, ajoute-t-elle en riant. À peine votre tête a-t-elle touché l'oreiller que vous sombrer, en raison de la fatigue dû aux événements récents, dans un sommeil sans rêve. Quand le matin, vous vous levez, vous entendez de l'eau couler et quelques minutes après, les cheveux encore mouillés par la douche, votre coéquipière vous rejoint. Il est temps de voir la suite, vous dit-elle. En fait, vous avez deux options : Soit, en allant au **330**, reprendre la route en scooter. Soit continuer à pied en coupant à travers la nature pour éviter les patrouilles. Pour cela rendez-vous au **355**

396

Accompagné de votre coéquipière qui est terrifiée par ce qui vient de se passer, vous vous rendez dans la cabine du capitaine. Ce dernier, une armoire à glace à l'air méchant et au visage mal rasé, ferme la porte derrière vous et écoute silencieusement votre récit. Après, il vous répond que vous avez eu raison d'assommer ces marins puisque leur conduite est inqualifiable. En effet, Déborah est pour lui et pas pour eux. Avant que vous ayez le temps de réagir, il vous abat d'un tir du pistolet qu'il avait sorti sous le couvert de son bureau. Au moins vous ne saurez pas ce qu'il advient de votre partenaire.

397

Vous escaladez la clôture qui est recouvert de fil de fer barbelé. Vous vous écorchez les mains et perdez ainsi 2 points d'endurance. Vous jetez un coup d'œil à votre coéquipière afin de voir si elle a besoin d'aide.

Vous constatez qu'elle a jeté son blouson sur les barbelés afin de ne pas se blesser. La jeune femme, après être retombée avec la souplesse d'un chat de l'autre côté, récupère le blouson et le remet. Ensuite, craignant toujours d'être repéré et pris en chasse, vous courez sous le couvert de la végétation aussi longtemps que vos forces vous le permettent. Après une petite pause vous ayant permis de récupérer, vous vous remettez en route en marchant, cette fois, jusqu'au lever du soleil. Vous prenez alors une grande heure pour vous reposer avant de repartir. En chemin, vous trouvez des baies sauvages et un petit ruisseau qui vous permettent de vous alimenter. En fin d'après-midi, vous arrivez à une cascade avec une sorte de petit lac en dessous. Vous avez alors la surprise de voir votre équipière se mettre en sous-vêtements et plonger. Vous admirez, pendant quelques secondes, son magnifique corps musclé, puis vous vous déshabillez pour la rejoindre. J'espère que tu t'es bien rincé l'œil, vous dit-elle en riant. Une fois vos vêtements remis, vous bivouaquer à côté du lac. Cette pause vous fait gagner 1 point de chance. Le lendemain matin, vous reprenez votre marche et, sortant de la jungle, vous apercevez une ville. vous allez au **168**, afin de vous y rendre

398

Les éléments déchaînés agitent et secouent votre appareil comme un ballon de baudruche devant un ventilateur. Votre estomac n'est plus qu'une boule dure. Tout à coup, une bourrasque, encore plus violente que les autres, vous frappe par le travers, vous envoyant, malgré votre harnais, cogner, au niveau de votre crâne, sur la paroi. Il y a une trombe énorme devant nous, vous annonce votre pilote. Je vais tenter de la traverser pour nous mettre, temporairement à l'abri dans l'œil. Vous hochez la tête en signe d'approbation, encore trop sonné pour pouvoir parler. Le nez de votre navette disparaît, alors, dans la tornade. Pendant que vous traversez le mur de vent et d'eau, votre appareil vibre de toutes ces têtes et semble être sur le point de tomber en pièce. Tout à coup, le calme revient. Vous êtes dans l'œil du cyclone. Ce dernier, gigantesque, mesure plus de deux kilomètres de diamètre. Votre coéquipière commence à effectuer des cercles à l'intérieur, observant le sol en quête d'un quelconque endroit vous permettant d'atterrir. Des points apparaissent, à ce moment, sur l'écran du radar. Nous ne sommes pas seuls ici, vous dit-elle d'une voix fort



intriguée. Tous deux, vous scrutez les cieux afin de voir qui est coincé avec vous. Vous apercevez, au bout de quelques minutes, les avions en question. Ils s'approchent, en formation serrée, de vous et vous entourent. Vous pouvez les examiner en détail.

Il s'agit d'avion bleu à hélices. Sur le nez, côté gauche, peint en caractère blanc, figure le numéro 19. On dirait des Corsair, comme dans la série télé des « tête brûlé » dites-vous, surpris. Non, répond votre partenaire, tu n'y connais vraiment rien en avion ! Ceux-ci ont des ailes droites, et semblent avoir quatre membres d'équipage. Le Corsair, lui, a une aile caractéristique qui a le même aspect que celle des mouettes, et est un chasseur monoplace. Attend, l'escadrille 19, ça me dit quelque chose. Déborah, tout en continuant de décrire des cercles pour rester dans la zone de calme au cœur de la tourmente, s'exclame : mon dieu, je crois savoir où on se trouve mais si j'ai raison on est dans le caca jusqu'au cou, en étant optimiste. Que veut tu dire, lui demandez-vous encore plus anxieux qu'auparavant, si toute fois cela était possible. As-tu déjà entendu parler du triangle des Bermudes, vous répond t-elle. Pour la première fois depuis que vous avez quitté alpha, vous entendez de la peur dans sa voix !!! cette escadrille a disparu en **1945** dans le triangle des Bermudes. Nous aussi, on va disparaître à jamais. Votre pilote est à la limite de la crise de nerfs. Vous devez donc décider comment agir. Vous pouvez, en vous rendant au **451**, tentez de communiquer avec les TBF Avengers. Vous pouvez aussi demander à Déborah de s'approcher de la surface de l'océan pour voir ce qui se trouve en bas. Pour cela rendez-vous au **483**. Enfin vous pouvez toujours choisir de ne rien faire et de jouer l'attentisme. C'est au **429** que cela se fait

399

La capsule spatiale heurte violemment le sol et roule plusieurs fois sur elle-même avant de finalement s'arrêter. Vous êtes contusionné et perdez, de ce fait, 2 points d'endurance. Votre partenaire fait sauter l'écoutille et, à quatre pattes, vous sortez tous deux du module. Vous vous relevez pour essayer de voir où vous avez atterri. Vous vous trouvez sur un grand terrain plat couvert d'herbe. Lancez un dé. Si le résultat est inférieur à 4, allez au **381**, sinon rendez-vous au **335**

400

Vous quittez le cockpit de l'appareil et vous vous dirigez vers l'écoutille de secours, à l'arrière qui vous permettra de tenter de sauter de ce cercueil volant. La situation est franchement mauvaise puisque vous volez à moins de cent cinquante mètres du sol et à grande vitesse. Vous endossez, en tout hâte, votre parachute et, à la suite de votre coéquipière, vous vous ruez à l'extérieur. Elle saute et, instantanément, déploie son parachute. Vous l'imitiez. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **437**, sinon allez au **408**

401

Au moment où vos roues vont toucher le sol, un immense éclair frappe de plein fouet votre appareil, le foudroyant en plein vol. Quelques secondes plus tard, en feu, votre avion rejoint le plancher des vaches. Vous n'aurez jamais la chance de fouler du pied le sol de la planète bleue

402

In extremis, votre collègue parvient à aligner votre véhicule avec le tronçon de route censé servir de piste d'atterrissage. Elle commence, alors son approche finale, mais les dégâts qu'à subi lors de la collision, votre appareil le rend très capricieux et difficile à maîtriser. La chaussée de

rapproche à grande vitesse des roues de votre train d'atterrissage et finit par entrer en contact. Le choc est violent et vous fait perdre 2 points d'endurance. La navette roule, maintenant, à grande vitesse et, malgré tous ces efforts, votre coéquipière a du mal à la freiner. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, allez au **407**, sinon rendez-vous au **431**

403

D'un geste rapide et précis, votre collègue effectue une magnifique manœuvre d'évitement qui vous permet de ne point entrer en contact avec le sommet de la tour Eiffel. Nous sommes arrivés au bon endroit, lui dites vous, émerveillé par le talent dont elle a fait usage pour réussir à vous amener ici. Bon, répond-elle, maintenant il ne me reste plus qu'à trouver un endroit où poser notre appareil. Une navette n'est pas un vrai avion et, de ce fait, est bien moins manœuvrable. J'aperçois, là-bas, un bout d'autoroute qui convient. On y va. Une fois rentré sur alpha, je t'autorise, pour me féliciter, à me payer le restaurant et si tu es sage je te permettrai, peut-être, de me faire la cour, vous dit-elle en se retenant de rire. Quelle modestie, répondez-vous en souriant. Je ne t'ai pas dit que je répondrai favorablement à tes avances, ajoute-t-elle. Vous éclatez alors d'un grand rire qui évacue le stress que vous aviez, tous deux. Ensuite, Déborah pose avec douceur l'appareil sur la route et quelque minute plus tard vous marchez, enfin, sur le sol de la planète terre, sur une pelouse qui borde l'autoroute. Inscrivez le mot « *landing* » sur votre feuille de route, puis rendez-vous au **335**

404

Votre module spatial glisse sur le sol irrégulier et quand, enfin, il s'immobilise, il est réduit à l'état d'épave. Vous sortez au plus vite de l'appareil, de peur qu'il n'explose, et courez aussi loin que vos jambes peuvent vous porter. Vous tombez à genou éreinté mais votre appareil n'a point explosé. Vous restez à côté de votre partenaire plusieurs minutes, à quatre pattes, à reprendre votre souffle puis vous vous relevez pour voir où vous vous trouvez. Vous êtes debout dans une vaste prairie. Rendez-vous au **335**

405

Votre collègue s'installe aux commandes de l'appareil et vous vous asseyez à ses côtés. Pendant qu'elle examine les commandes avec le plus grand soin, vous bouclez votre harnais de sécurité. Elle appuie sur plusieurs boutons puis saisi, alors que le rotor commence à tourner, les deux manches de commandes qu'elle manipule. Vous sentez alors l'appareil commencer à bouger et à vibrer alors qu'il quitte le sol. Ensuite, ce dernier s'incline vers l'avant et commence à prendre de la vitesse. Au moment où la brutalité des mouvements vous donne envie de vomir et où vous regrettez de ne pas avoir opté pour l'avion, votre coéquipière vous dit qu'elle a oublié de vous préciser qu'elle est, toujours, une grande enfant et que quand elle n'est pas de service, elle joue toujours avec son simulateur d'hélicoptère. Rapidement, vous survolez de nouveau l'océan en direction du continent. Lancez 1 dé. Si le résultat est un chiffre pair, allez au **411**, sinon rendez-vous au **428**

406

Les choses ne tournent pas comme vous l'espèreriez. Au lieu de suivre la trajectoire que votre pilote tente de lui ordonner, votre appareil dévie, bousculée par les éléments déchaînés, vers une zone remplie de palmiers. Votre peur se mue, immédiatement, en terreur et votre sang semble se geler dans vos veines. La peur vous paralysé totalement. Du coin de l'œil, vous voyez Déborah se battre avec les commandes pour rétablir la situation, sans y arriver. Il vous faut, pour lui prêter main forte, reprendre le contrôle de vous-même. Lancez deux dès et ajoutez 3 au total obtenu puis comparez le résultat à votre habileté. Si ce résultat est supérieur, allez au **457**, sinon rendez-vous au **473**

407

Enfin, au bout d'un moment fort bref mais qui vous paraît interminable, la navette s'immobilise. Votre cœur bat alors à cent à l'heure et vous êtes dans le pire état de stress de votre vie. Votre collègue, quant à elle, souffle puis, tranquillement, se recoiffe et vous dit que ce ne sera pas encore pour cette fois. Ensuite vous quittez, tous deux, le cockpit de votre appareil pour pouvoir, enfin, poser le pied sur le sol de la planète mère de l'humanité. Vous quittez la route et son béton crevassé pour vous rendre dans la prairie qu'elle borde. rendez-vous au **335**

408

Vous sautez et tirer immédiatement sur la poignée qui commande l'ouverture de votre parachute. Ce dernier fonctionne à la perfection et se déploie tellement vite et bien qu'il s'accroche dans les empennages de la navette. Cette dernière vous entraîne dans sa chute, à une vitesse folle. Vous passez les dernières minutes de votre vie, ainsi, remorqué jusqu'au moment où votre navette heurte un immeuble. Le choc vous tuant sur le coup.

409

Vous repérez, rapidement, la tour de contrôle qui, dans le cas présent est un bâtiment sans étage, et vous vous y rendez. Vu que les ténèbres commencent à s'épaissir, vous prenez la décision de dormir à l'intérieur et, demain après une nuit de repos, vous vous mettez en quête d'un appareil pour vous rendre sur le continent. Après avoir bloqué, au moyen d'un vieux meubles, la porte afin d'éviter toute mauvaise surprise vous vous installez le plus confortablement possible et ne tardez pas à tomber dans les bras de Morphée. Vous dormez d'un sommeil hanté de rêve étrange plein de belles jeunes femmes très peu vêtues. Le lendemain, quand vous vous réveillez, votre partenaire, elle est déjà debout et a trouvé de quoi préparer un bon café. Vous dégustez, avec plaisir ce breuvage délicieux, puis vous vous mettez, chacun de votre côté, à visiter les hangars. Vers midi, vous vous retrouvez pour faire le point. À vous deux, vous avez trouvé un avion et un hélicoptère qui semblent en état de fonctionnement. Allez-vous, en vous rendant au **366**, prendre l'avion ? Ou en allant au **382**, opter pour l'hélico ?

La navette roule à grande vitesse sur le tarmac. L'un des parachutes de freinage, à cet instant, se déchire. Il devient évident que jamais vous ne pourrez vous arrêter avant la fin de la piste. Vous vous écrasez sur des palmiers. Le choc vous assomme et vous fait perdre 4 points d'endurance. Quand vous reprenez conscience, la nuit est tombée et l'obscurité règne en maître. Vous regardez vers le siège du pilote et, à la faible luminosité des éclairages de secours, vous voyez qu'elle n'a pas repris conscience. Vous vous précipitez vers elle et regardez si elle respire encore. Rassuré, vous décrochez ces ceintures de sécurité puis vous la portez, le plus délicatement possible, dans le module passager ou vous l'installez au mieux. Au bout d'une heure, qui vous a paru un siècle, elle se réveille et regarde où elle se trouve, puis jette son regard dans le vôtre. Elle vous dit qu'elle vous remercie, même si elle est sûre que vous avez profité de la situation pour la tripoter. Vous éclatez de rire et lui demandez si la princesse modeste va bien. Bof, vous répond-elle, Je crois qu'on va devoir prendre une bonne nuit de repos avant de reprendre notre périple. Vous vous ralliez à cela puis vous vous allongez sur le sol métallique. À l'extérieur, vous entendez le vent continuer à souffler et la pluie s'abattre sur le fuselage. Ces nuisances, ainsi que l'excitation de pouvoir, demain pour la toute première fois de votre existence, marcher sur le sol de la planète de vos ancêtres fait que c'est seulement très tard dans la nuit que vous trouvez le sommeil. Lorsque le lendemain vous ouvrez les yeux, le soleil est déjà haut dans le ciel et la tempête a complètement disparu comme si elle n'avait jamais existé. Vous regardez autour de vous, pour vous apercevoir que Déborah n'est plus à bord. Vous vous levez et sortez de l'appareil. Vers l'avant de ce dernier se trouve une véritable forêt de cocotier et de palmier. À l'opposé, le long de la piste se trouvent plusieurs petits bâtiments qui constituent l'aéroport où vous vous êtes posé. Enfin, le long de la piste s'étend une plage de sable fin qui rejoint l'océan. Ce dernier est, aujourd'hui, d'un bleu turquoise et sans la moindre petite vague. Qu'allez-vous faire maintenant ? Si vous désirez chercher votre coéquipière dans l'aéroport, allez au **440**. Si vous préférez voir si elle se trouve dans la palmeraie, c'est au **462** que ça se passe. Si vous pensez que votre coéquipière est allée sur la plage, vous pouvez aller vérifier au **482**. Enfin, si vous avez la flemme de lui courir après, vous pouvez toujours l'attendre devant l'épave de votre navette. Pour cela rendez-vous au **427**

411

Tout à coup, un horrible voyant rouge s'allume sur le tableau de bord. Panne d'essence, annonce avec froideur votre pilote. Il va falloir qu'on se pose sur l'eau. Quoi ! dit vous sans vraiment comprendre ce qui va se passer ensuite. Eh bien, répond-elle, notre appareil est équipé de flotteur et, pour l'instant, nous avons une mer d'huile au-dessous de nous. Il nous sera donc aisé d'amerrir. Deuxièmement, nous sommes proches du rivage et nous avons un canot de secours pneumatique à bord, donc si TU rame, en une ou deux petites heures, nous serons arrivés sans encombre à destination. Tout en disant ces mots votre coéquipière a déjà posé son hélicoptère sur l'océan. Vous jetez à l'eau le canot puis, tous deux, vous embarquez à bord. À ce moment, vous lui demandez pourquoi c'est vous qui devez ramer. Elle vous répond alors avec une lueur malicieuse dans les yeux, que ce ne peut être elle puisqu'elle n'est qu'une faible femme. Vous éclatez tous les deux de rire, ce qui vous fait gagner 1 point de chance, puis vous vous mettez au travail. Deux heures plus tard vous entrez dans un petit port et mettez pied à terre, sur le quai. Rendez-vous au **381**

412

Déborah essaye de changer, le plus rapidement possible, de trajectoire pour vous éloigner de la flotte japonaise dont toutes les armes vous ont pris comme cible. Cependant, une navette stellaire est loin d'être un avion de voltige et vous tournez, au vu de la situation, fort lentement. Ce qui devait arriver arriva. Un obus vous atteint de plein fouet. Une aile de votre véhicule en est arrachée et vous basculez sur la gauche, plongeant à grande vitesse vers l'océan. Le crash est, finalement, bien moins violent que ce que vous attendiez, et ne paraît être qu'une simple secousse. Rendez-vous au **489**

413

Vous descendez, après vous êtes assuré qu'il n'y a pas d'autre garde à proximité, la passerelle de votre appareil et courez vers le tank qui est garé à côté. Vous aidez votre partenaire à l'escalader et, cette dernière, vous chuchote qu'elle vous remercie mais qu'il n'était sans doute pas nécessaire de poser votre main pleine de doigts sur son *magnifique* postérieure. Vous la rejoignez ensuite sur le toit du char et ouvrez l'écoutille. Les pieds en avant, vous vous laissez tomber à l'intérieur du blindé pour vous retrouver face à face avec un soldat asiatique. Ce dernier est aussi surpris que vous de la situation. L'un de vous deux se ressaisit plus vite et envoie un direct du droit à son adversaire qui coûte 2 points d'endurance. Lancez un dé ! Si le résultat est un chiffre impair, vous avez frappé le militaire, sinon c'est lui qui vous a cogné ! Combattez maintenant, pendant un maximum de 6 rounds, normalement après avoir retiré les 2 points d'endurance. Si au bout de ces 6 assauts le combat n'est pas terminé, allez au **512**

Pilote de char

Hab 7

End 9

Si vous êtes vainqueur rendez-vous au **460**

414

Le capitaine de ces flibustiers est, lui aussi, une brute épaisse à la mine patibulaire. De tout façon, il ne fallait s'attendre à rien d'autre. Il vous regarde l'un après l'autre, de la tête au pied sans dire un mot, puis vous annonce qu'à son avis, vous ne valez pas une grosse rançon. Il vous fixe, ensuite, droit dans les yeux et vous dit que, pour lui, vous n'êtes, s'il vous laisse en vie, qu'une bouche inutile à nourrir. Il s'intéresse ensuite à votre coéquipière et lui dit qu'elle, au contraire, va lui être utile car ils sont depuis très longtemps en mer. Il la fait assoir sur son lit puis revient vers vous. Il vous annonce alors, qu'avant de vous tuer, il va vous laissez assister à un dernier spectacle. Celui de sa personne s'occupant de Déborah. Ces hommes vous attache au mur puis quitte la pièce. Vous le voyez alors arraché les vêtements de votre coéquipière, qui est tellement terrifié qu'elle ne cherche pas à se défendre. Vous assister, impuissant, au viol. Ensuite le capitaine se dirige vers vous et vous souhaite bonne nuit avant de vous assommer d'un coup de poing. Dans votre inconscience, vous ressentez une secousse. Rendez-vous au **489**

415

L'aile de votre navette, malgré la manœuvre d'évitement réalisée par votre pilote, heurte la tour Eiffel. Vous êtes bien arrivé au but de votre voyage sans que le système de navigation de votre appareil ne fonctionne mais la sortie des nuages ne ce n'est pas vraiment bien passé !!!! Les commandes de vol sont endommagées, vous dit votre collègue. Il faut qu'on atterrisse le plus vite possible. Devant vous, une grande route coupe en diagonale votre trajectoire. C'est notre seule chance de nous en sortir, dit votre collègue. Accroche-toi à ce que tu peux !!! Ça va pas mal bouger. Ensuite, elle tente d'aligner votre appareil avec la route. C'est un véritable combat qui s'engage entre elle et les commandes. Ce combat est limité dans le temps, vu les circonstances, à 5 assauts maximum. L'habileté de Déborah est de 11.

commandes

hab 7

end 7

Si elle parvient, au plus tard au cinquième assaut, à vaincre les commandes rendez-vous au **402**, sinon allez au **439**

416

Votre appareil, une fois au sol, continue sa folle course, glissant aussi vite qu'une balle vers de grand édifices en béton qu'il heurte de plein fouet. Le choc est d'une violence qui dépasse tous ce que l'on peut imaginer et vous fait perdre 18 points d'endurance. Si vous êtes toujours de ce monde, vous vous détachez et tentez de rejoindre l'issu de secours. Le sol s'effondre alors sous vos pieds et vous chutez violemment dans une cave, perdant encore 7 points d'endurance. Si vous êtes toujours en vie allez au **438**

417

Peu à peu, le ciel s'obscurcit alors qu'il est encore tôt dans l'après-midi. On va avoir un grain, vous annonce votre pilote. Si nous volions dans un gros avion, j'essaierais de monter au-dessus de la couche nuageuse mais, avec ce Cessna, il y a peu de chance d'y parvenir. Avant même que vous ayez eu le temps de répondre quelques choses, un immense éclair traverse le ciel devant vous. De grands vents se lèvent et une pluie très violente se met à tomber. Vous êtes dans un petit avion de tourisme pris en plein cœur d'un orage très violent. La seule chose, maintenant, qui peut encore vous sauver la vie est la dextérité de votre coéquipière à contrôler, dans ces conditions, votre avion. Lancez 4 dés et gardez les 3 plus gros chiffres. si le résultat de leur somme est inférieur aux 11 points d'habileté de votre collègue, rendez-vous au **370**, sinon allez au **385**

418

Vous détachez le harnais de sécurité de votre pilote, puis vous la prenez dans vos bras, décidé à la porter jusqu'au canot de sauvetage. Vous progresser, difficilement, vers l'écoutille, vous disant que malgré les apparences Déborah est bien plus lourde que vous le pensiez. Vous arrivez, enfin, à quelques mètres de votre but quand, alors que vous ne vous y attendiez pas, une vague heurte votre navette. Il résulte de cet impact que vous êtes projeté, ainsi que votre équipière que vous portiez, au sol. Vous perdez 1 point d'endurance. Quand vous vous relevez, vous constatez que l'eau commence à entrer à votre bord. Vous regardez, alors, votre partenaire allongé au sol et toujours inconscientes, puis l'écoutille. Vos chances de parvenir à la porter, à temps, à bord du canot vous paraissent infimes. Que décidez-vous de faire ? Si vous décidez de laisser votre pilote là, afin de rejoindre le canot avant le naufrage de la navette, rendez-vous au **311**. Si par contre, bien que vos chances de réussite soit proche du néant, vous décidez de le rejoindre en portant, sur votre dos, votre équipière quitte à sombrer avec votre navette, rendez-vous au **498**

419

Vous échangez un regard avec votre équipière. Elle est aussi surprise que vous par la tournure que prennent les événements. Je me demande bien où ils nous emmènent dites-vous. On va bientôt être fixé, vous répond votre pilote. On est plus qu'à 100 mètres d'altitude. Regarde là-bas il y a une petite île avec une base militaire. C'est étrange, dites-vous, on se croirait dans les têtes brûlées mais ça remonte à près d'un siècle !!! Déborah vous regarde alors avec un regard ou la peur se dispute avec la colère. Tu ne veux pas me croire depuis tout à l'heure, se met elle à crié. Nous sommes hors du temps, piégé dans le triangle des Bermudes !!!! Personne au monde ne viendra à notre secours. Même si on respire encore, on est déjà mort !!! Le silence, pendant près d'une minute, s'installe dans votre appareil puis une fois calmé, Déborah reprend la parole. Excuse-moi, j'ai perdu mes nerfs. Qu'est-ce que je fais maintenant ? J'atterris comme ils le veulent ? On sera à sec et on ne pourra plus redécoller. Ou je fuis ? Et oui, qu'allez-vous décidée de faire ? Soit, en vous rendant au **492** prendre la fuite. Ou bien atterrir et découvrir si vous êtes vraiment victime du triangle des Bermudes en vous rendant au **454**

Déborah dans vos bras, certes avec difficulté, vous avancez doucement mais sûrement vers votre canot de sauvetage. Arrivé au niveau De l'écouille de secours, par laquelle l'eau de l'océan commence à pénétrer, vous posez votre coéquipière à l'intérieur du canot puis vous la rejoignez. Vous détachez l'amarre qui vous retiens puis ramez pour vous écarter de l'épave de votre navette. Vous la regardez s'enfoncer doucement et disparaître sous les flots. Le souvenir des grandes vagues qui vous ont accueilli vous reviens en mémoire et, après avoir poussé votre coéquipière toujours inconsciente, dans l'abri du canot, vous y pénétrez à votre tour puis fermez, au moyen de la fermeture éclair, cette cellule de survie. Vous vérifiez que votre partenaire respire toujours puis la couvrez au moyen de la couverture de survie qui est dans le kit d'urgence. Vous vous allongez sur le dos, les yeux fixant le plafond de l'abri et laissant vos idées courir. Vous vous interrogez sur les raisons qui vous ont conduites ici. Le visage du commandant Koeining repasse, en boucle, dans votre tête et vous êtes, de plus en plus, convaincu que, dès le début, le chef d'Alpha savait que votre mission ne s'arrêterait pas sur la Station spatiale internationale et vous conduirait à poser le pied sur la planète de vos ancêtres. Une seule explication à ces questions vous vient alors en tête. Le dirigeant de votre base a menti depuis le début sur ce qu'il savait de l'évolution des événements sur terre et sur les causes réelles de votre isolement. Vous en arrivez à vous interroger même, sur le fait qu'il ne soit pas le seul responsable de la rupture des liens avec votre planète mère. Que s'est-il passé, demande une voix à côté de vous, vous arrachant à vos rêveries. Vous tournez la tête et constatez, avec satisfaction, que Déborah a repris conscience. Elle vous sourit. Vous lui contez alors la façon dont vous avez quitté votre fidèle véhicule ainsi que la disparition de ce dernier. Es-tu sûr de rien avoir oublié, vous demande-t-elle alors. Vous réfléchissez avant de répondre que non. Elle vous regarde droit dans les yeux et vous demande si vous avez bien profité du fait qu'elle soit inconsciente pour abusée de la situation. Non répondez-vous, choqué qu'elle puisse penser cela de vous. Elle éclate de rire avant de vous répondre : « mon héros, un jour, il faudra, vraiment, que je t'apprenne la plaisanterie !! ». Vous éclatez alors de rire. Vous passez les trois jours suivants ballotté par l'océan, vous nourrissant de rations de survie. Enfin, votre navire aborde une terre. Il s'agit d'une jolie plage de sable fin, bordé de palmier. Rendez-vous au **450**

On est bien trop bas pour sauter, dites vous. On a plus que le crash maîtrisé comme solution. Super, répond votre pilote. Et bien ça va être bien pire que *Space mountain*. Elle agrippe les commandes et essaie de diriger, tant bien que mal, votre véhicule blessé vers une zone permettant un atterrissage en catastrophe. Le sol se rapproche de plus en plus et bientôt, brutalement, vous le touchez. Le choc est tel que vous perdez 3 points d'endurance. Lancez 3 dès et comparez le total aux 11 points d'habileté de Déborah. S'il est inférieur, rendez-vous au **404**, sinon allez au **416**

Les avions japonais vous survolent, puis virent de bord pour rejoindre la flotte nippone. Pendant ce temps, la navette s'enfonce dans l'océan. Vous jetez votre canot de sauvetage et montez à l'intérieur. Avant que la flotte ennemie vous rejoigne, votre appareil c'est transformé en sous-marin. Un des destroyers s'arrête à proximité de vous et un de ces canot automoteur est mis à l'eau. Des marins, à l'air particulièrement menaçant, vous font embarquer à bord sous la menace de leurs armes. Ils mettent ensuite le cap vers le porte-avions ou, sans aucun ménagement, ils vous forcent à embarquer. Vous êtes, alors, conduit dans une petite pièce où on vous ligote sur des sièges, ou vous restez sous la garde d'une sentinelle au visage totalement inexpressif. Au bout de plusieurs heures, qui vous ont semblé interminable et où, à part quelques regards, vous n'avez eu aucun échange avec Déborah, un homme entre dans la pièce. Il est vêtu d'un uniforme vert qui arbore moult décorations. Dans votre propre langue, sans accent, il vous salut et vous informe que, désormais, vous êtes les prisonniers de la marine Japonaise. Il ajoute qu'il est ici pour mener à bien votre interrogatoire et que cela se passera beaucoup mieux si vous acceptez de collaborer. Il vous pose de nombreuses questions sur votre identité, vos origines, ainsi que la raison de votre présence dans ce secteur. Vous ne pouvez, bien sûr, pas lui dire la vérité. En effet, pour un militaire Japonais de la seconde guerre mondiale, la base lunaire alpha, la covid 19 ainsi même que la présence d'être humain vivant dans l'espace est totalement hors de compréhension. Vous vous inventez donc une nouvelle vie. Vos nom et prénom ne pouvant le mener à rien, vous lui communiquez bien volontiers. Étant donné la période de l'espace-temps ou vous semblez vous trouver, l'émancipation de la femme est encore loin d'être une réalité. Vous présentez donc Déborah comme votre épouse et vous, vous vous présenter comme un homme d'affaire voyageant en avion privé vers les Bermudes pour y prendre des vacances. Ah ces occidentaux, ils feraient n'importe quoi pour montrer qu'ils ont des dollars, répond-il avec un sourire narquois aux lèvres. Il dit alors au garde quelque mot en japonais puis il vous reparle dans votre langue. Ce soldat va vous conduire en cellule. Si vous essayez de fuir, il vous tuera, vous dit-il, puis il ajoute avec un regard méchant « bonne croisière, homme d'affaire ». Vous suivez docilement, comme votre coéquipière, le garde à travers les coursives de l'immense navire quant, à l'avant droit, tribord dirai les marins, une explosion retentit, faisant pencher le colosse d'acier. Le garde perd l'équilibre et s'assomme sur la cloison. Vous, vous attrapez dans vos bras Déborah qui avait, elle aussi perdu l'équilibre. Elle vous regarde droit et, les yeux brillants, vous dit « mon héros » avant de vous poser un petit baisé sur la joue. Le navire a dû heurter une mine vous dit elle. Qu'allez-vous faire ? Soit vous cachez quelque part en attendant une opportunité de fuir, allant au **453** soit tentez le tous pour le tous, en montant sur le pont, pensant que les événements ont pu désorganiser l'équipage qui ne fera pas attention à vous et leur voler un avion. Pour cela rendez-vous au **479**

L'avion prend de plus en plus de vitesse. Le moment venu, avec une légère sollicitation, Déborah le fait quitter la piste. Vous regardez alors le porte-avions et constatez que le géant d'acier est blessé à mort et disparaît, doucement, au fond de l'océan. Vous repérez, alors le reste de la flotte ennemis et prenez un cap qui vous éloigne d'eux. Pendant plusieurs heures, vous volez en ligne droite, sans rien voir. Tout à coup, vous vous rendez compte que la tempête a disparu. Vous le dite à Déborah qui vous répond qu'ici, au fin fond du triangle des Bermudes, il ne faut pas chercher

de chose rationnelle. Vous êtes d'accord avec elle et repartez dans vos pensées. Vous vous dites, alors, que la mission que vous a confiée Koeining n'est pas plus rationnelle que les événements du triangle maudit. Peu à peu, votre imagination prend le contrôle de votre esprit et vous vous imaginez, malgré les milliers de kilomètres qui vous sépare de lui, un Koeining demi-dieu qui vous utilise comme des marionnettes. Une secousse vous tire de votre songe. Rendez-vous au **489**

424

L'avion vibre et peine à garder son assiette, secoué par les grands vents. Votre collègue est, littéralement, agrippé aux commandes et mène un véritable combat contre les éléments pour réussir à poser votre avion. Pour voir si elle y parvient, vous allez simuler cette lutte comme un combat classique entre Déborah et les éléments déchaîner

orage violent

hab 7

end 12

Déborah

hab 11

end 8

Si Déborah gagne, cela signifie qu'elle arrive à vous poser sans dégâts et, dans ce cas, rendez-vous au **390**.

Sinon vous vous écrasez au sol et perdez la vie

425

C'est bon, de toute façon on est loin de la réalité, dite vous. Je n'ai aucune envie de me battre contre des squelettes vivants. Ok, c'est aussi mon avis, vous répond votre coéquipière. Accroche-toi, ça ne va pas être long maintenant. Elle actionne les commandes et pousse les moteurs de votre appareil au maximum. Elle fonce, tel une flèche, vers la petite montagne à l'autre bout de l'île. 5 - 4 - 3 - 2 - 1, ... Vous la percuter de plein fouet mais, au lieu du grand choc que vous attendiez, c'est une petite secousse que vous ressentez. Rendez-vous au **489**

426

Instinctivement, sans prendre le temps de réfléchir, vous plier vos jambes de manière à appuyer vos pieds contre le tableau de bord. Cela vous permet de vous caler au fond de votre siège. Vous rentrez votre tête dans vos épaules. Le tonneau semble se faire au ralenti et durer des heures. Quand la carcasse de la navette percute les arbres qui l'arrête, vous perdez, à cause de la violence du choc, encore 1 point d'endurance. Vous êtes complètement assommé et quand vous retrouvez vos esprits, vous constatez que votre coéquipière est toujours inerte. Malgré les courbatures que vous ressentez, vous vous précipitez vers elle et êtes rassuré d'entendre sa respiration. Au moment où vous vous penchez vers elle, afin de voir si elle est blessée, elle ouvre les yeux et vous dit que, si vous espériez lui faire de la bouche à bouche, c'est trop tard ! Ensuite, elle se détache de ses harnais de sécurité et, difficilement, se met debout. On devrait se

barrer de cette épave avant qu'elle explose, vous dit-elle. Aussi vite que vous le pouvez, dans le noir et les débris, vous rejoignez l'écoutille de secours. Votre partenaire l'a fait sauter et, tous deux, vous sortez. Dehors, la tempête ne s'est toujours pas apaisée et des trombes d'eau s'abattent sur vous. A une centaine de mètres, se trouve un petit bâtiment et vous courez pour vous abriter à l'intérieur. Il s'agit d'un petit réfectoire. L'électricité fonctionne et vous allumez le petit radiateur. Déborah installe deux chaises devant et ôte ses vêtements pour les faire sécher dessus. Elle ne garde que ces dessous. Vous la regardez, admirant son corps, magnifique et musclé. Espèce de voyeur, vous dit-elle, tu ne devrais pas rester dans des habits gorgés d'eau, sauf si tu veux attraper une pneumonie. Ne t'inquiète pas, à ta différence, je ne regarderai peut-être pas, ajoute telle en vous tirant la langue. Elle a tout à fait raison et vous mettez, vous aussi vos vêtements à sécher. Ensuite, vous fouillez les réfrigérateurs et préparez un dîner. Votre collègue revient, vêtu d'une nappe, qu'elle porte comme une toge romaine. Elle vous en tend une qui vous permet de vous essuyiez et de vous protéger du froid. Le fait de manger vous redonne 1 point d'endurance et 1 point de chance. Vous dormez, allongé sur les banquettes et, à votre réveil, la tempête a fait place à un soleil radieux. Vos vêtements étant sec, vous les remettez, puis vous sentez une bonne odeur de café. Déborah à préparer le petit déjeuner. Le café fini de vous remonter le moral après l'accident d'hier. Ensuite, accompagné de votre équipière, vous quittez votre refuge pour trouver un moyen de continuer votre mission. Vous marchez sur la plage longeant l'aéroport, et la carcasse de votre navette. Rendez-vous au **450**

427

Vous restez assis sur un débris de votre appareil. Pour la première fois de votre vie, vous profitez du soleil sans être en combinaison spatiale. Vous fermez les yeux et vous vous remémorer les évènements de ces derniers jours. Votre rencontre avec le commandant de la base lunaire alpha puis votre voyage jusqu'à la station spatiale internationale. Ensuite, votre inspection de cette dernière et votre discussion avec Koeining. Ces divers éléments, peu à peu, comme dans un puzzle, se mettent en place dans votre tête. Vous arrivez à la conclusion que votre mission, déjà dans le bureau du chef de la station lunaire, devait vous amener à poser votre pied sur la planète mère de l'espèce humaine. Une autre évidence vous apparaît. Koeining, depuis des années, vous ment quand il parle de la destruction de la vie sur terre et de la pollution de son atmosphère, ainsi que de son ignorance totale des causes de la catastrophe. Ces tristes idées tournent, un moment, en boucle puis vous rouvrez les yeux. Il n'y a toujours aucun signe de votre coéquipière. Vous commencez, réellement, à vous inquiéter. Vous ne pouvez donc pas attendre plus longtemps. Vous vous levez et vous mettez à sa recherche. Mais où allez-vous commencer ? Si c'est dans l'aéroport, rendez-vous au **440**. Si vous commencez par la plage, allez au **482**. Enfin si vous optez pour la palmeraie, il faut vous rendre au **462**

428

Le vol de déroule sans aucun incident et, au bout d'un vol rapide mais très désagréable, vous arrivez au-dessus de la terre ferme. Votre pilote se met alors à la recherche d'un lieu propice à l'atterrissage et se dirige vers une grande prairie verte où elle pose, tout en douceur, votre appareil. Nous ne pourrions pas aller plus loin car nous n'avons plus de carburant, vous annonce-t-elle. Ce n'est pas grave, lui répondez-vous, car je ne veux plus remonter dans cet appareil satanique. Elle éclate de rire et vous dit, qu'après, on dira que les femmes sont faibles et peureuses. Vous descendez de l'hélicoptère pour marcher sur l'herbe, afin de vous dégorger les jambes. rendez-vous au **381**

429

On va mourir dit, désespéré, votre coéquipière. La voir, elle qui a toujours été d'un courage exceptionnel, dans cet état vous fait très mal. Vous ne pouvez pas rester à rien faire en la regardant piloter. Vous mettez, sur votre tête, le casque radio et actionnez les commandes de l'émetteur. Que fait tu, vous demande Déborah, visiblement surprise par vos actes. Si tu as raison on est foutu, donc on n'a rien à perdre. Par contre, si tu te trompes et je t'avoue que je ne crois pas au surnaturel, il y'a des hommes dehors, près de nous. Nous devons les contacter !! Fait ce que tu veux, vous répond -elle. De toutes façons ça ne peut pas être pire. Nos réservoirs sont quasiment vides. Vous pressez le bouton émettre et, fréquences par fréquences, vous tentez de contacter l'escadrille inconnu. Cependant, les appareils changent de formation et ce rassemblement derrière votre navette spatiale. Ils se mettent en position d'attaque, crie votre partenaire ! Accroche-toi ! A cet instant, les Avengers ouvrent le feu et votre pilote tente des manœuvres d'évitement. Plusieurs balles vous atteignent et percent des trous dans votre fuselage. Cependant, votre appareil vol encore quand les moteurs, subitement, s'arrêtent. Panne sèche, s'exclame votre équipière. Le nez de votre véhicule penche vers l'avant, de plus en plus. Vous tombez, comme une pierre, vers la surface de l'océan. Vous ne pouvez plus rien faire pour sauver vos vies et vous savez que vous vivez vos dernières secondes. La surface de l'eau s'approche de plus en plus, et c'est le choc...

Rendez-vous au **489**

430

Ça ne se passe pas bien du tout, vous annonce votre pilote. À ce moment, une gigantesque vague se dresse juste en face de vous. Je n'ai pas le choix ! On passe au travers, vous dit-elle. Accroche ta ceinture !!! Sans un mot, vous vérifiez la bonne tension de cette dernière puis relever votre tête. En face de vous, à une vitesse effrayante, le mur d'eau se rapproche. Au moment de l'impact, instinctivement, vous fermez les yeux et quand, quelques secondes plus tard, vous ne voyez plus qu'un océan, certes agité mais, sans vagues géante. On a plus de carburant, annonce Déborah ! il est temps de se cracher !!! Le nez de la navette s'approche de plus en plus de la surface et, après un choc violent qui vous fait perdre 1 point d'endurance, vous êtes posé à la surface. Vous détachez votre harnais, en même temps que votre partenaire, et courez, tous deux, vers l'écouille d'évacuation. Après avoir fait sauter cette dernière et lancé le canot de sauvetage à l'eau, Déborah embarqué. A l'instant où vous sautez hors de votre navette pour rejoindre votre pilote, une énorme vague heurte l'épave de la navette par le travers, vous faisant perdre l'équilibre. Lancez deux

dès, et ajouter 3 au résultat. Si le total est supérieur à votre habileté, rendez-vous au **496**, sinon allez au **484**

431

La navette roule à toute vitesse sur le sol lisse et régulier du morceau d'autoroute qui vous a servi de piste d'atterrissage. Rien ne semble pouvoir l'arrêter dans sa course. Les parachutes de freinage, que Déborah a déployé, se sont déchiré en frottant sur le béton et le système hydraulique des freins semble avoir une fuite et ne plus avoir aucune efficacité. Les choses ne seraient pas trop graves si, de plus, vous ne rouliez pas vers un îlot en béton où est posé un panneau indiquant une bifurcation. Vous heurtez, de plein fouet, cet obstacle qui arrête, instantanément, votre folle course. Le choc vous fait perdre 3 points d'endurance et, à moitié assommé, tous deux, vous évacuez en urgence. Vous courez loin de votre véhicule qui a pris feu et sautez au-dessus du rail de sécurité pour atterrir dans l'herbe verte du terrain jouxtant la route. Votre navette explose dans un fracas infernal. Vous vous relevez et examinez la situation. Rendez-vous au **335**

432

Votre navette vire, tout en douceur, vers votre gauche, vous offrant une vue magnifique sur les bateaux en dessous. Vous êtes encore assez haut, mais vous pouvez néanmoins voir à quoi vous avez affaire. Deux gros navires se trouvent au centre de la formation. Tous les navires ont une très grande longueur par rapport à leurs largeurs. La première des deux grosses unités a un pont plat recouvert d'avion, tandis que la seconde est recouverte de tourelle et de superstructure. Un porte avion et un croiseur lourd avec leur escorte, annoncez-vous. Déborah vous tend alors une paire de jumelles qui vous permet de mieux examiner cette flotte. Si les navires d'escorte présentent peu d'intérêt, le porte-avions, quant à lui, est beaucoup plus intrigant. Ce sont des avions à hélices qui sont stationnés dessus. Ils sont blancs, ou gris clair avec un rond rouge sur les ailes. Ce bateau arbore le pavillon japonais. Pendant que vous les examiniez à la jumelles, votre altitude c'est fortement réduit et, avec son regard de lynx, votre pilote à, elle aussi, vu à quoi vous aviez affaire. Des avions de la deuxième guerre mondiale !!!! dit-elle, la voix tremblante de peur. Tu vas encore me dire que tout est normal ? On va crever ici, hors du temps, au milieu du triangle des Bermudes. A cet instant, elle est à la limite de la crise d'hystérie. Calme-toi, lui répondez-vous, la voix mal assurée. On va se sortir de là. Tout à coup, comme vous donner tort, la formation japonaise ouvre le feu sur vous, pendant que ses chasseurs prennent l'air. Que va-t-il vous arriver maintenant ? Pour le savoir, lancez 1 dé. Si le résultat est 1 ou 2, rendez-vous au **412**. Si c'est 3 ou 4, c'est au **461** que vous devez aller. Enfin, si vous avez tiré un 5 ou un 6, la suite se déroulera au **481**

433

Les instruments ne fonctionnent plus, dit Déborah. Nous allons devoir réaliser notre approche à l'estime, sans aucun point de référence. La navette continue tranquillement son approche et pénètre, puis s'enfonce, dans une couche nuageuse noire et opaque. Une vraie purée de pois. Vous êtes sanglé sur votre siège, silencieux, et complètement impuissant. Votre vie, à cet instant, repose uniquement sur la dextérité et le jugement de votre équipière, une femme pas plus âgée que vous, que vous ne connaissez que depuis quelques temps. Peu à peu, la couche nuageuse semble perdre en

épaisseur et, bientôt, le nez de votre appareil émerge. Le spectacle que vous découvrez, alors loin de vous rassurer, augmente par cent votre peur. Au-dessous de vous, un océan noir et déchaîné s'étend à perte de vue. Le ciel est strié par des éclairs. Vous sentez votre fidèle navette vibrer comme si elle était soudainement devenue vivante sous l'impact des rafales de vents. A mon avis, dit alors votre coéquipière, je ne suis pas arrivé au bon endroit. C'est quand même très étonnant puisque, comme tout le monde le sait, je suis parfaite. Que fait-on maintenant, lui répondez-vous. Vous vous rendez alors compte que même votre voix laisse transparaître votre peur. Eh bien, répond-elle, toi tu ne fais rien et moi j'essaie de nous poser sans nous tuer sachant que je n'ai plus assez de carburant pour rester en l'air bien longtemps.

Il est temps de lancer 2 dès et d'ajouter 2 au total. Si ce résultat est égal, ou supérieur aux 11 points d'habileté de Déborah, rendez-vous au **233**, sinon, allez au **474**

434

Vous vous dirigez le plus discrètement possible, vers l'avion-cargo. Les moteurs étant en marche, leurs vacarmes couvrent tous les bruits que vous pourriez faire. Une fois arrivé au pied de l'appareil, vous constatez que la rampe de chargement est descendue. Avec votre coéquipière qui vous suit, vous la montez. A l'intérieur, des piles de caisses sont arrimées. Vous avancez discrètement et, passant derrière une de ces piles, vous tombez nez à nez avec un homme en bleu de travail. Ils vous attaquent par surprise. Lors du premier assaut, si vous le remportez, vous n'infligerez aucun point de dégât. Vous aurez seulement évité le coup. De même l'effet de surprise permet à votre adversaire d'augmenter pendant ce même premier assaut de 2 points son habileté

Homme en bleu

Hab 8

End 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **525**

435

On va attendre la nuit et se barrer en douceur, dit-vous à votre coéquipière. Elle vous répond que c'est OK mais que ça ne l'emballe pas de rester toute la journée en « sa » compagnie. Elle vous désigne du doigt le corps sous la couverture. Vous comprenez très bien ce qu'elle ressent car vous avez la même révolusion. Allez-vous changez d'avis, démarrer le char et sortir manu-militari de ce borbier, en vous rendant au **509**. Vous pouvez bien sûr, également, rester inflexible et attendre la nuit noire pour, en finesse, vous évader de ce chausse pied. Pour cela il faut aller au **542**

436

Mon dieu, j'ai malheureusement peur qu'on se trouve bien dans le triangle des Bermudes, dites-vous, entre vos dents. Oui, répond votre pilote, moi aussi j'en ai bien peur, j'en suis même certaine. Ce n'est pas cool de se dire qu'on ne va pas mourir, mais juste disparaître. A cet instant, un gros voyant rouge se met à briller sur le tableau de bord. Plus que deux minutes de carburant !!! Si on veut espérer sauver notre peau, il est temps d'amerrir, dit Déborah. Le nez de la navette pointé vers le haut, Déborah réduit votre altitude jusqu'à ce que, tout en douceur, le ventre de votre navette entre en contact avec l'élément liquide. Les bateaux vous voient vous poser et mettent, toute voiles dehors, le cap sur vous. Quel va être leur attitude ? Lancez un dé. Si le chiffre obtenu est impair allez au **443**, sinon rendez-vous au **475**

437

Vous sautez avec le ventre noué par la peur et tirez aussi vite que possible sur la poignée qui permet la sorti de votre parachute. Ce dernier se déploie parfaitement et vous êtes suspendu à lui lors de votre courte descente. Si votre coéquipière réussi un atterrissage parfait, il n'en va pas de même pour vous. Vous vous réceptionnez mal et roulez sur le sol au point de vous retrouver complètement ligoté par votre propre parachute. Déborah, armé d'un canif de poche, vient à votre secours en vous disant que, jusqu'à maintenant, elle n'avait jamais remarqué à quel point vous ressemblez à un rôti. Cet atterrissage raté ne vous inflige que des blessures morales. Vous vous relevez pour voir où vous avez atterri. vous êtes sur un terrain herbeux. rendez-vous au **335**

438

Vous êtes toujours, miraculeusement, de ce monde ! On se demande même comment. En effet, le crash vous a fait perdre plus de points de vie que le maximum possible. A part tricher, il est donc impossible de lire se paragraphe. Relancez les dés et créez un nouveau personnage puis rendez-vous au **1**. Il est possible, sans tricher, de voir la fin de cette aventure

439

Malgré tous ces efforts, votre pilote ne parvient pas à aligner votre navette avec ce qui aurait pu lui servir de piste d'atterrissage. Elle est complètement incontrôlable, vous annonce t'elle l'air terrifié. On a plus que deux solutions possibles. Soit je tente un crash contrôlé, ou elle veut bien aller. Soit on tente un saut à basse altitude. J'aime autant te dire que, dans les deux cas, nos chances ne sont pas terribles. Qu'allez-vous choisir ? Soit, en allant au **400**, le saut. Soit, en vous rendant au **421**, le crash

440

Vous marchez tranquillement vers les structures de l'aéroport. Vous humez les odeurs de la terre qui, après une existence dans une station aseptisé, vous paraissent, à la fois, très intense et surprenante. Au bruit des purificateur d'air auquel vous êtes habitué, c'est substitué le chant des oiseaux. Cet environnement vous surprend mais vous n'en profitez pas totalement car la disparition de votre coéquipière vous inquiète. Vous entrez dans le bâtiment qui vous paraît être la tour de contrôle et vous

le fouillez, de fond en comble. A par de la poussière et des appareils qui vous sont étranger, vous ne trouvez rien. Vous ressortez de ce bâtiment de plus en plus inquiet et vous vous dirigez vers le deuxième. La porte étant dur, vous devez l'ouvrir d'un coup d'épaule. Vous entrez dans un réfectoire qui est désert. Vous fouillez les divers placards et trouvez quelques boîtes de conserve. Il y a l'équivalent de deux repas. Notez ces objets sur votre feuille d'aventure. Vous ressortez, de plus en plus inquiet, pour vous remettre à la recherche de votre collègue. Vous entendez, provenant de la plage, un cri. Au pas de course, vous vous dirigez vers sa source. Rendez-vous au **482**

441

Malgré votre aide, votre pilote ne parvient pas à rétablir la trajectoire de votre appareil. La navette vole beaucoup trop bas et trop à gauche de la piste. Elle entre en collision avec plusieurs palmiers, de plein fouet. Une aile s'en trouve arraché et le fuselage s'écrase sur le béton de la piste avec une telle violence que vous perdez 3 points d'endurance. Elle roule sur elle-même, pour finir par être arrêté par des cocotiers qui borde l'aéroport. A l'intérieur de la navette, pendant le crash, le temps semble s'arrêter et vous, ainsi que votre collègue, alors que vous êtes sanglé sur vos sièges, êtes totalement terrorisé. Après le choc, vous êtes à moitié assommé et seul vos réflexes peuvent vous sauver. Lancez 3 dès. Si le total est supérieur à votre habileté, rendez-vous au **493**. Sinon allez au **426**

442

Malgré tous vos efforts, vous n'arrivez pas à arracher l'arme à votre adversaire. Ce dernier, au contraire, parvient à presser la détente. Cependant, dans votre corps à corps, il est impossible de viser. La balle part vers le haut et rebondi sur le plafond pour ricocher sur une paroi et venir heurtez, de plein fouet, l'un de vous deux et le tuer sur le coup. Seul, au point où vous en êtes, la chance peut vous sauver. Il ne vous reste donc plus qu'à la tenter. Si vous êtes chanceux, la balle terrasse le pilote chinois et vous pouvez aller au **460**. Par contre, si vous êtes en panne de veine, c'est en plein dans votre cœur que cette dernière termine sa course, vous tuant net. Votre sort est cependant préférable à celui de Déborah qui, elle, finira ses jours dans une sordide prison.

443

Les navires pirates s'approchent de vous et commencent à plier leurs voiles. Ils veulent nous aborder, vous dit votre pilote. Vu qu'on n'est coincé dans le triangle des Bermudes, je ne sais pas si c'est logique mais je pense qu'il n'est pas bon que ces brutes s'emparent de la technologie de notre navette. Sort le canot de sauvetage pendant que je sors le train d'atterrissage afin de la couler. Vous obtempérer et elle vous rejoint. Vous regardez votre fidèle appareil disparaître, à jamais, sous les flots. Pendant ce temps, les pirates ont mis leurs navires en panne et mettent à l'eau leurs chaloupes. Vous les voyez embarquer et ramer vigoureusement vers vous. On est dans la m****e et pas légèrement, vous dit Déborah. On aurait peut-être dû sombrer avec notre venture star ! Maintenant, ne fait pas le con, ni rien d'héroïque. Les pirates vous abordent et, sous la menace de leurs armes, vous obligent, tous deux, à embarquer à leur bord. Ils vous ramènent, sans dire un mot, sur leur navire et là une armoire à glace vous annonce que vous allez rencontrer leur capitaine. Il ajoute à ses propos un rire sinistre qui vous glace le sang. Sans ménagement, on

vous fait descendre dans l'entrepont afin de vous conduire à la cabine de leur chef. Vous ne pouvez pas vous empêcher de noter les regards appuyé et lubrique que les pirates que vous croisez pose sur votre coéquipière et, en particulier, sur ses attraits féminins. Elle, contrairement à son habitude, la joue très modeste et ne dit pas un mot. Vous arrivez devant la porte du capitaine qui s'ouvre. Lancez un dé. Si le résultat est inférieur à 4, rendez-vous au **414**. Sinon, rendez-vous au **485**

444

Même s'il fait nuit, traverser la piste d'atterrissage reste dangereux. C'est donc anxieux que vous quittez la navette spatiale. Avant de mettre un pied sur la piste, vous vous assurez que la route est dégagée. A première vue, aucun garde n'est visible aux alentours. De plus, la nuit est particulièrement silencieuse. Doucement, avec votre coéquipière, restant dans l'ombre de la navette chinoise, vous vous approchez de la piste. Là, les ténèbres sont moins complètes car tous les trente mètres, à peu près, un lampadaire émet une faible lumière. Après avoir échangé un rapide regard avec Déborah, vous vous mettez à traverser en courant la piste. Au moment où vous atteignez la bande blanche indiquant l'axe de cette dernière, un incident imprévu survient. Lancez un dé. Si le chiffre obtenu est pair, rendez-vous au **557**. Sinon, allez au **526**

445

Je pense qu'il faut prendre le risque, d'autant plus que tu m'as dit qu'il ne nous reste presque plus de carburant, annoncez-vous à votre pilote. Elle hoche la tête en signe d'approbation mais vous voyez bien, à son expression, qu'elle est très loin d'être convaincu. Peu à peu, votre altitude décroît et vous apercevez, à la surface de l'océan, deux groupes de navire. Le premier est constitué d'une dizaine d'unité de taille diverse qui navigue en formation à vitesse soutenu. Le second, quant à lui, est plus petit. Il ne comporte que trois bateaux de taille moyenne, qui, d'où vous vous trouvez, semble naviguer à la voile. Allez-vous demander à Déborah de se diriger vers le groupe de navire rapide. Pour cela, allez au **432**. Ou, au contraire, si vous préférez qu'elle mette le cap vers les voiliers, rendez-vous au **469**

446

Quelle drôle d'idée de traverser en plein jour la piste d'atterrissage d'une base militaire hostile. Vous êtes totalement à découvert !!! Lancez 2 dés, et ajouter 3 au total obtenu. Si votre habileté est supérieure à ce total, tous vont bien. Sinon, vous devrez ajouter 2 au prochain lancé de dé. Alors que vous vous trouvez en plein centre de la piste, vous entendez le moteur d'un véhicule qui s'approche de vous. Vous vous mettez à courir, aussi vite que vous en êtes capable, tirant par la main votre coéquipière. Tentez votre chance (sans oublier les éventuels 2 points de *malus*). Si vous êtes chanceux, allez au **508**. Sinon, rendez-vous au **527**

447

Les avions japonais vous survolent une première fois puis effectuent un large demi-tour et reviennent en piqué vers vous. Ils ouvrent alors le feu. Plonge, hurle votre coéquipière. Elle se jette à l'eau. Instinctivement, vous faites de même sans prendre la peine de réfléchir. Les avions reviennent une seconde fois. Vous plongez, tous deux, afin de ne pas servir de cible. Ils mitraillent alors, copieusement, votre navette, la perçant en de nombreux endroits. Ils reviennent pour un nouveau passage, crie Déborah. Leurs tirs font exploser votre appareil. L'explosion vous assomme et, d'un coup, vous sentez quelque chose, ou quelqu'un, qui vous secoue. Rendez-vous au **489**

448

Après réflexion, espérant que votre collègue a tort, vous pressez le bouton commandant le démarrage du char. Le moteur de celui-ci se met à tousser, puis démarre. Cependant, il fait un raffut de tous les diables. A l'extérieur, une sirène retentie et les soldats accourent de tous côtés, armes au poing. Vous enfoncez alors la pédale de l'accélérateur et, lentement, le blindé se met en mouvement. Les gardes ouvrent le feu et vous entendez des balles de tous calibres ricocher sur le blindage. Vous essayez de prendre la direction du portail d'accès de la base aérienne. Cependant, ce véhicule est tellement différent de votre jeep lunaire que vous avez des difficultés à le conduire correctement. Vous allez devoir combattre les commandes comme un vrai adversaire, à la différence que vous ne perdez pas de points d'endurance mais des points de temps. Vous commencez le combat avec 8 points de temps.

Commandes du char

Hab 10

End 5

Si vous remportez le combat, allez au **465**, sinon, vous percuter de plein fouet un poteau en béton et le char reste bloqué. Un soldat armé d'un bazooka arrive et vise, en prenant tous son temps et en savourant l'instant, votre réservoir d'essence. Vous vous battez toujours avec les commandes et réussissez à redémarrer le tank. Le soldat tire et vous mourrez dans l'explosion de votre véhicule !

449

Un éclair, encore plus violent que les autres, illumine ce qui se trouve devant le nez de votre appareil. Au loin, sur une large bande de terre, vous voyez un ruban noir à peu près droit : Une route ! Votre pilote va tenter le tout pour le tout en posant, au plein cœur de la tempête, votre navette spatiale sur cette piste d'atterrissage improvisé. Il ne s'agit que d'une route dont l'état réel vous est inconnu. Tu es sûr que c'est une bonne idée, lui demandez-vous. De toutes façons, vous répond -elle, je n'ai plus de carburant. C'est ça ou s'écraser quelque part. Attache toi bien, ça va être rock'n'roll. Agité par de nombreuses secousses dû aux éléments déchaînés, votre appareil approche à grande vitesse du sol et de sa destinée. Vous n'êtes plus qu'à un mètre du sol et tous repose entre les mains de votre pilote. Jetez 4 des et éliminé le plus gros chiffre. Si le

total des 3 restant est inférieur ou égal aux 11 points d'habileté de Déborah, rendez-vous au **632**. Sinon le **494** vous attend.

450

Vous prenez un réel plaisir à marcher sur la plage. Le cadre est enchanteur. Palmiers et cocotiers, sable fin et océan transparent. Vous vous dite que si, sur terre, le paradis existe, il y a de fortes chances qu'il ressemble à l'endroit où vous vous trouvez. Vous envisagez même, pendant un court instant, d'abandonner votre mission et de vous établir ici. A cet instant, l'image de vos parents et amis, sur Alpha, en train de suffoquer car vous n'avez pas ramené le générateur à oxygène s'impose dans votre esprit. Il vous faut réussir votre mission. Votre coéquipière, quant à elle, admire le paysage mais semble, comme toujours, déterminée. Vous longez la côte sur une interminable bande de sable fin, pendant plusieurs kilomètres, avant d'arriver à l'entrée d'un petit port. Votre bonne humeur s'écroule en découvrant ce petit village où tout est à l'abandon. Les toits des diverses maisons s'écroulent. L'herbe pousse dans les fissures de la chaussé. Les vitres sont brisées et les pneus des rares voitures que vous voyez sont à plat. Aucun être humain, depuis plusieurs années, n'a vécu ici !!! Vous ne prenez pas la peine d'explorer le village et vous vous dirigez, immédiatement, vers le quai. Là, deux navires sont encore amarrés et à flot. Il y a un petit chalutier à moteur et un voilier. Qu'allez-vous faire maintenant ? Vous pouvez, en vous rendant au **695**, monter à bord du chalutier ou, au **713**, à bord du voilier. Vous pouvez aussi aller visiter la capitainerie. Pour cela rendez-vous au **679**

451

Ça ne peut être qu'un cauchemar, dites-vous à votre collègue à moitié pour la rassurer et à moitié parce que c'est ce que vous pensez. Qu'est-ce qu'on fait alors, vous demande Déborah. Tu continues à voler et tu arrêtes de croire au surnaturel ! Il y a mille explications pour justifier de manière rationnelle la présence de ces appareils ici, lui répondez vous. Mouais, rétorque votre coéquipière qui est, visiblement, loin d'être entièrement convaincu et, à vrai dire, vous aussi avez de gros doutes. La demi-heure suivante se passe sans aucun incident quand, l'appareil qui vol sur votre droite se déplace pour vous permettre de voir le pilote de l'appareil. Ce dernier d'un geste vous indique de le suivre et vous n'avez pas beaucoup d'autres choix, que d'obtempérer. Aller vous, en allant au **41**, laissez les événements se dérouler ainsi ? Ou préférez vous criez à votre pilote de fuir. Pour cela, rendez-vous au **492**

452

Les grincements augmentent de plus en plus, accompagné de vibrations effrayante. Ensuite, votre appareil percute de plein fouet un rang de palmiers et de cocotiers. Les arbres, sous l'effet de l'impact, ont leurs racines arrachées du sol. Dans le même temps, plusieurs parties de la coque de votre appareil se trouve arrachées. Sanglé sur votre siège, totalement impuissant à influencer les événements, vous attendez qu'enfin tous s'arrête et que, finalement, vous puissiez marcher sur le sol de vos ancêtres. Cependant, cela ne se produira jamais puisque les dégâts qu'on subit les réservoirs engendrent une explosion qui détruit le reste de la venture star et vous transforme, votre coéquipière et vous, en merguez bien cuite.

Vous ouvrez la première porte que vous trouvez et vous vous ruez à travers. Vous êtes maintenant dans une cabine de petite taille où se trouve un petit lavabo et deux couchettes superposés. Votre coéquipière bloque la porte. Au moins on n'aura pas à partager le même lit, vous dit-elle en vous tirant la langue. Désolée de te gâcher ton fantasmé de nuit de noces, ajoute t'elle. Comment fais-tu, dans une situation pareille, pour avoir encore le cœur à plaisanter, l'interrogez-vous. Elle vous répond, en vous tirant de nouveau la langue, que d'être l'objet de vos fantasmes secret lui remonte le moral. Vous abandonnez la partie, ayant bien compris qu'à ce jeu vous ne serez jamais gagnant. Les heures se passent et vous sentez, de plus en plus, l'énorme porte-aéronef pencher vers sa proue, côté tribord. Le navire semble, maintenant, complètement silencieux. Vous ouvrez la porte en craignant de tomber dans un piège mais la seule chose que vous voyez est que la partie de la coursive qui se dirige vers l'avant est à moitié inonder. Vous courez à l'opposer et gravissez les échelles qui vous permettent d'accéder au pont. Un spectacle, à la fois impressionnant et terrifiant, vous y attend. L'avant du porte-avions est maintenant sous les eaux et le navire s'enfonce rapidement. Tous les canots de sauvetage ont disparu. Les dégâts, suite à l'explosion, devait être trop importants et l'équipage a abandonné le bateau. Il ne nous reste plus aucun espoir vous informe votre partenaire, on est mort !!! Moins de dix secondes plus tard une énorme explosion déchiré l'immense vaisseau. Avant de partir, les marins Japonais ont placé une bombe à retardement dans le magasin de munition ! Curieusement l'explosion, si elle vous fait fermer les yeux, ne vous occasionne qu'une légère secousse. Rendez-vous au **489**

Votre appareil, peu à peu, s'approche de la piste d'atterrissage. Vous prenez la paire de jumelles et examinez votre destination. Alors, votre estomac se noue encore un peu plus. Les être qui se trouve au bord de la piste n'ont rien d'humains. Il s'agit, en fait, de squelettes animés. L'un de ce monstre tourne sont horrible tête vers vous et dans les trous noirs qui lui sert d'yeux, vous voyez un éclair rouge profondément maléfique. Vous annoncez à votre coéquipière ce que vous venez de découvrir. Cette dernière pâlie et vous annonce qu'elle n'a plus assez de carburant pour reprendre le vol. Il ne nous reste que deux options ! La première est de nous poser et d'affronter ce qui nous attend en bas. La seconde, pas meilleur, est de crasher la navette et nous tuer afin d'éviter de continuer à souffrir dans ce monde bizarre. Cependant, je ne peux prendre, seul, la décision. Choisi, mais vite, car il ne nous reste pas beaucoup de temps. Si vous voulez vous posez, allez au **467**. si vous choisissez, par contre, de mettre fin à votre existence en jetant la navette contre le sol, rendez-vous au **425**

Le nez de la navette pointe droit sur la piste d'atterrissage. Le vent continue de la secouer au point où vous arrivez à vous demander si elle ne va pas tomber en pièce. Cependant, la dextérité de votre pilote est telle que votre appareil semble sur des rails. Rien ne paraît pouvoir perturber son vol. De plus en plus, vous voyez l'océan s'approcher. Ensuite, vous passez en rase-mottes au-dessus d'une plage bordée de palmier. Votre vitesse est telle que cela ne prend qu'une seconde. Vous avez l'impression d'entendre le haut des palmiers frotter sur le ventre de la navette. Une grosse secousse vous parvient à travers votre siège. T'inquiète, vous dit

vosre pilote toujours imperturbable, c'est le train d'atterrissage qui vient de se mettre en place et se verrouiller. Quelques instants plus tard vous vous posez. Malgré les éléments déchaîner, votre coéquipière a réussi à atterrir parfaitement et sans secousses. vous l'applaudissez à deux mains et, sans décoller son regard de la piste, elle vous dit qu'il est bon d'être reconnu à sa juste valeur. La navette roule toujours sur la piste. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **410**, sinon allez au **495**

456

Vous voyez que la piste est bien trop courte par rapport à la vitesse de votre appareil. Vous avez, alors, un réflexe surprenant. Vous attrapez la manette qui commande le train d'atterrissage et la tirez de toute vos forces vers vous. Cela provoque la rétractation du train d'atterrissage. Votre navette se retrouve avec son ventre, frottant sur le sol. Vous êtes secoué comme si vous étiez dans un shaker. Cela vous fait perdre 2 points d'endurance. Vous voyez les palmiers s'approcher de vous et vous vous arrêtez à moins de 5 mètres d'eux. Déborah vous regarde et vous dit que vous êtes un grand malade, mais que vous venez ainsi de sauver vos vies. Tous deux, vous êtes épuisé par les événements que vous venez de vivre ainsi que par le stress. Vous dormez, à l'abri dans l'épave de ce qui, jusqu'à l'atterrissage, était une venture star. Le lendemain matin, vous quittez votre abri pour vous tenir debout sur une plage de sable fin. Rendez-vous au **450**

457

Avec l'énergie du désespoir, vous tirez sur les commandes pour aider votre équipière à contrôler la navette. Malheureusement, les éléments sont tellement déchaînés qu'il vous est impossible de vous positionner correctement pour atterrir. Seul la roue arrière gauche touche le sol et, sous l'effet de l'impact, se brise. L'atterrissage est en train de se transformer en crash. Lâche les commandes hurle votre pilote. La navette glisse maintenant, de travers, portant sur ses trains avant et droit ainsi que sur le bout de l'aile gauche. Vous êtes enfoncé, au maximum, au fond de votre siège, tremblant de peur et vous disant que votre dernière heure est arrivée. Si la navette se retourne, s'en sera fait de vous. Lancez 3 dès et comparez le total à l'habileté de Déborah qui est de 11. Si ce total est supérieur, ajouter 2 au total d'un nouveau lancez de 2 dès. Si ce dernier total est supérieur à votre total de chance, aller au **441**. Sinon, retrancher 1 à votre chance et rendez-vous au **490**

458

Un nouveau cadavre gît à vos pieds. Vous êtes en état de choc et vous vous demandez combien de mort, encore, jalonneront Votre route. Si, jusqu'au décollage de la base lunaire alpha, vous n'aviez, dans votre vie, fait uniquement le bien, cela a bien changé à cause des événements. Tu n'avais pas le choix, vous dit doucement votre coéquipière, semblant lire dans vos pensées. Je sais, répondez-vous, mais jusqu'à ces derniers jours, je n'avais tué personne et là, rien que dans cette grange, il y a deux corps d'être humain à qui J'AI pris la vie. Je me demande ce qui a pu se passer sur terre pour que la haine soit, à ce point, présente. Elle hoche la tête, silencieusement, avant de vous répondre que vous le saurez beaucoup trop vite. Maintenant, vous devez choisir si vous allez vous cacher, en vous rendant au **548**, jusqu'à la nuit, ou tentez, dès maintenant, de fuir à pied. Pour cela rendez-vous au **517**

459

Vous ne voyez aucun moyen d'agir et vous êtes donc réduit à subir les événements. La navette, tel un missile, file en s'écartant de sa route en direction d'une crête entièrement couverte de palmiers et de cocotiers. Votre pilote se bat, de manière quasi désespérée, avec les commandes de vol. A cet instant, le pire se produit. Un éclair frappe de plein fouet la navette. Vous voyez les voyants du tableau de bord s'éteindre et une petite fumée s'en échapper. Tous les contrôles sont grillés, vous annonce votre coéquipière l'air terrifié. Nous volons au gré des vents, plus aveugle qu'une taupe, ajoute t'elle. Si on ne s'en sort pas, je voulais te dire que j'avais vraiment apprécié de faire ce voyage en ta compagnie. Un bruit de grincement résonne, à ce moment, dans l'appareil. Le ventre de ce dernier est en train de frotter sur la cime des arbres. Que va-t-il advenir de vous maintenant ? Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **491**, sinon allez au **452**

460

Le corps du soldat chinois repose désormais à vos pieds. Déborah vous rejoint à l'intérieur du blindé et referme derrière elle l'écotille d'accès. Maintenant vous êtes en sécurité dans cette cachette. Déborah couvre le cadavre à l'aide d'une couette qui était posé sur un siège. Elle vous dit, ensuite, que vous ne pouvez rester éternellement ici. Vous êtes tout à fait d'accord avec elle. Vous réfléchissez et voyez deux solutions pour agir. La première consiste à attendre la nuit pour quitter le tank afin de tenter, en toute discrétion, de quitter la base aérienne en allant au **435**. La deuxième, beaucoup plus spectaculaire, est de démarrer votre véhicule et de sortir en force de cette chausse-trape. Pour cela rendez-vous au **509**

461

Votre pilote pousse, au maximum, la manette des gaz afin de fuir le plus rapidement possible les navires ennemis. Vous regardez alors le radar de votre appareil et, avec horreur, vous constatez que de nombreux points apparaissent derrière vous. Si vous avez échappé à la DCA de la flotte japonaise, vous avez, à présent, leurs chasseurs à vos trousses. Votre coéquipière utilise tous ces dons de pilote afin de les distancer. Malheureusement une navette spatiale n'a rien de commun avec les maniable Mitsubishi A6M2. Ils ouvrent le feu et transforment, littéralement, votre fuselage en Gruyère. Curieusement vous n'êtes pas blessé mais votre appareil, lui, est touché à mort et, dans une vrille sinistre, va s'écraser sur l'océan. Alors que vous vous attendiez à un choc violent, vous ne ressentez qu'une légère secousse. Rendez-vous au **489**

462

Vous entrez dans la palmeraie et commencez, à l'ombre des palmiers et des cocotiers, à vous balader. Sous le chaud soleil, cette promenade vous remonte le moral et vous fait ainsi gagner 1 point de chance. Vous ne voyez aucune trace de votre coéquipière mais, au sol, vous trouvez quelques noix de coco que vous ramassez. Vous en avez assez pour un repas. Notez cette trouvaille sur votre feuille d'aventure. Au bout d'un bon quart d'heure de recherche, il devient évident que vous ne trouverez pas votre collègue à l'ombre de ces arbres. Vous retournez donc vers l'aéroport en vous demandant si vous aller y poursuivre vos recherches, ou plutôt les mener sur la

plage. Vous arrivez à l'épave de votre navette et appelez Déborah qui ne répond pas. De tout évidence elle n'est pas rentrer pendant que vous étiez partie. Vous hésitez toujours sur la suite des recherches quand, provenant de la plage, il vous semble entendre un cri. Vous vous dirigez vers cette destination. Rendez-vous au **482**

463

Si la première heure se passe sans incident, il n'en est pas de même pour la suivante. Plusieurs jeunes s'approchent de la grange, probablement inquiet de la disparition du paysan. Ces derniers tentent d'ouvrir les portes et se rendant compte qu'elles sont bloquées de l'intérieur jette un coup d'œil par les interstices entre les planches. Le fait de voir un char d'assaut leurs font craindre le pire et ils entreprennent de forcer l'accès. Heureusement, les coups vous réveillent. Vous avisez dans l'urgence de la situation. Vous voyez deux façons possibles de réagir. Soit remonter dans le blindé, pour fuir, en allant au **478**. Soit essayer de parler avec les jeunes afin de résoudre, pacifiquement, la situation. Pour cela rendez-vous au **529**

464

Discrètement, restant le plus possible dans l'obscurité, vous vous éloignez de la navette spatiale. Après un dernier regard vers l'appareil qui vous a permis de poser le pied sur le sol de vos ancêtres, vous escaladez le petit bâtiment puis, silencieusement, vous vous laissez tomber de l'autre côté. Ensuite, vous marchez à travers une petite rizière pour rejoindre une petite maison. Vous forcez, d'un bon coup de pied, la porte. Si cette demeure est, pour l'instant vide, vous ne pouvez ignorer quelle est toujours habitée. En effet le ménage a été, très récemment, fait. Vous fouillez la cuisine et pillez le réfrigérateur pour préparer à votre collègue et vous-même, un bon repas. Tout à coup, vous remarquez qu'elle est absente et c'est en vous inquiétant que vous continuez à cuisiner. Elle vous rejoint, une serviette enroulée sur la tête, vous annonçant qu'elle vient de prendre une bonne douche. Quand vous lui faites observer qu'elle aurait pu vous prévenir pour vous éviter de vous inquiéter, elle vous répond qu'au point où vous en êtes, vous ne vouliez pas qu'elle vous invite à lui frotter le dos. Vous réalisez, alors, qu'elle se moque de vous mais vous lisez, aussi, sur son visage qu'elle apprécie que vous vous soyez inquiété pour elle. Vous dînez, ce qui vous permet de récupérer 2 points d'endurance. Ensuite, vous fouillez la maison de fond en comble et trouvez, dans le garage, une voiture avec les clés sur le contact. Vous vous mettez au volant et constatez que ce véhicule a une boîte automatique. Vous démarrez et roulez toute la nuit. Au petit matin, l'auto tombe en panne de carburant. Vous la poussé à l'abri des regards et dormez, jusqu'à midi, à l'intérieur. Enduite vous vous mettez en marche, malheureusement à pied, vers une ville que vous apercevez au loin. Rendez-vous au **168**

465

La conduite d'un char d'assaut n'est, finalement, pas si différente de celle d'une jeep lunaire. Une fois les principes de base compris, vous en avez une parfaite maîtrise. Vous vous dirigez, à la vitesse maximale de votre véhicule, vers le portail. Votre coéquipière, quant à elle, a découvert comment fonctionne le canon et elle ouvre le feu. Le portail explose, libérant la route vers la liberté. Aussi vite que votre monture vous le permet, vous vous éloignez en espérant semer les militaires. Or, le vol du tank les a mis dans une colère noire. Ils déploient toutes leurs

forces disponibles afin de vous retrouver et de vous arrêter. Des avions et des hélicoptères décollent pour se lancer à votre recherche. A bord du char, Déborah vous dit que vous constituez, sur la route, une cible facile et qu'il faut, dès que possible, vous mettre à couvert et abandonner le blindé. A cet instant, vous apercevez un endroit où cacher le blindé. Lancez un dé. Si le résultat est un chiffre pair rendez-vous au **486**. Si c'est un chiffre impair, allez au **507**.

Vous pouvez, néanmoins, décider ne pas écouter votre coéquipière et continuer à rouler à bord de votre véhicule, sur la route. Pour cela direction le **519**

466

Votre coéquipière, sans une hésitation, le parachute sur les épaules, saute dans le vide. Au moment où vous allez la suivre, vous perdez, suite au mouvement de votre appareil, l'équilibre et tombez à quatre pattes. Vous savez que le prochain tir des chasseurs chinois vous sera fatal. Avec l'énergie du désespoir vous vous relevez et courez vers le sas. A cet instant une énorme explosion se fait entendre à l'intérieur de la carlingue. Lancez 2 dés, et ajoutez 3 au total obtenu. Si ce total est supérieur à votre habileté, rendez-vous au **533**, sinon allez au **589**

467

Vous n'en croyez pas vos yeux et vous dites à votre pilote : Je dois me tromper, les squelettes vivants ça n'existe pas ! Pose-nous, on va voir ce qui est réellement en bas. Ok, mais je pense que c'est une très mauvaise idée, vous répond t'elle. Les doutes que vous aviez sur votre choix grandissent encore. Déborah voit sur votre visage le fil de vos pensées et vous dit que, de toute façon, il est trop tard pour changer d'avis et qu'il faut vous poser. Les roues arrière touchent, en douceur, le sol de la piste vite rejoint par la roue avant. Votre coéquipière arrête, en bout de piste, la navette. Vous regardez, par le pare-brise, les alentours de votre appareil. Vous êtes encerclé par ce qui est bien une armée de squelettes animés. On est foutu, vous dit votre partenaire, alors que les morts vivants commencent à forcer la porte de votre vaisseau. Vous êtes complètement paralysé par la terreur qui s'est emparé de vous. Les monstres entrent à bord et, lentement, avance vers le poste de pilotage. Il ne nous reste pas longtemps à vivre, arrive à articuler Déborah. Je suis ravi d'avoir fait ce voyage avec toi et désolé qu'il se termine ainsi. La porte du poste de pilotage cède aux poussées des créatures de l'autre monde. Vous fermez les yeux prêts à mourir. Mais au lieu des coups que vous vous prépariez à recevoir, vous ne ressentez qu'une petite secousse. Rendez-vous au **489**

468

Vous cherchez, de tous côtés, le moindre relief, ou accident de terrain afin



de vous cacher, mais vous ne trouvez rien. Vous êtes au cœur d'une rizière désespérément plate qui n'offre aucun abri. Les hélicoptères sont, maintenant à portée de vue. Ils ouvrent le feu, à l'aide de missile à guidage thermique. Notre dernière heure est arrivée, dites-vous, juste avant de mourir

469

On va savoir qui peut, dans cette monstrueuse tempête, naviguer à la voile, dites-vous à votre coéquipière. Ok, on va voir ça, vous répond t-elle. Vous



voyez quelle est complètement terrorisé mais le fait d'agir lui permet de gérer sa peur en se concentrant sur le pilotage de votre appareil. Le nez de ce dernier s'abaisse, pointant vers les trois voiliers. Plus vous vous approchez et plus les détails de ces derniers apparaissent. Vous avez affaire à trois navires en bois d'une vingtaine de mètres de long armé de nombreux canons. Ils portent plusieurs hauteurs de voiles sur leurs mâts et ont comme pavillon un drapeau noir avec une tête de mort. Je sais ce que tu vas me dire, tout est normal, hurle Déborah. Mais non rien n'est normal. On vole en plein cœur du triangle des Bermudes au-dessus de bateau pirates d'il y a des siècles, ajoute votre coéquipière prise d'une crise de panique. A vrai dire, vous êtes également complètement terrifié par la situation. Lancez un dé. Si le résultat est un chiffre pair, allez au **436**, sinon rendez-vous au **487**

470

Par miracle, vous avez réussi à vaincre vos adversaires. Trois nouveaux cadavres jonchent le sol. Vous êtes éreinté par ce nouveau combat. En plus, pour encore ajouter à la gravité de la situation, la porte de la grange a été forcé et ne peut plus être correctement fermé. Vous ne pouvez donc plus attendre la nuit pour fuir. Déborah, vous regarde, complètement affoler elle aussi, ne sachant plus quoi faire. Vous essayez de réfléchir et, rapidement, vous réalisez qu'il ne vous reste plus que deux issues possible. Soit, vous remontez dans le char d'assaut et malgré les risques d'être repéré par les aéronef ennemis, tentez de fuir avec lui. Pour cela allez au **536**. Sinon, vous pouvez également tenter de fuir à pied, espérant passer inaperçu. Pour cela rendez-vous au **511**

471

Dans votre lutte désespérée pour arracher son arme au conducteur de char chinois, par miracle, vous arrivez à attraper son poignet. Vous serrez avec toutes les forces dont vous disposez et, après un moment qui vous semble interminable, l'homme lâche le revolver. Vous vous retrouvez de nouveau face à face, mais à main nus. Le combat reprend avec les habileté et endurance qu'il restait après le sixième round. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **460**

472

Vous voyez la surface de l'océan s'approcher de plus en plus. Loin d'être une mer d'huile, elle n'est que creux et bosse. Tout à coup, juste devant vous, une énorme vague triangulaire émerge des profondeurs. Elle mesure environ 20 mètres de haut. Déborah réagi immédiatement, mais une navette spatiale n'a pas la maniabilité suffisante pour pouvoir éviter le péril. Votre appareil percute la vague de plein fouet et la traverse pour percuter, violemment, la surface de l'océan et s'y enfoncer. Vous êtes à moitié assommé par le choc et perdez 1 point d'endurance. Vous arrivez difficilement à vous relever alors que Votre collègue, elle, est complètement K.O. Vous vous dirigez vers l'écouille de secours et en déclenchez l'ouverture. Ensuite, vous jetez à la mer le canot de survie que vous amarrez solidement. Vous vous tournez, ensuite, vers le poste de pilotage. Votre coéquipière est toujours inconsciente. Le nez de votre appareil est maintenant sous l'eau. Vous détachez son harnais de sécurité et après avoir vérifié qu'elle respire toujours, vous la portez vers la yole. Ou du moins, vous essayez. Lancez 3 dès et comparez le résultat obtenu à votre habileté. Si cette dernière est inférieure, allez au **418**, sinon rendez-vous au **420**

473

De toute vos forces, vous tirez sur les commandes en tentant d'agir de concert avec votre coéquipière. Lentement, vous voyez sous l'effet de vos efforts combiné, le nez de votre appareil s'aligner avec la piste qui s'approche à grande vitesse. As-tu déjà regardé « star trek - the Next génération », vous demande soudainement votre pilote. Quoi, répondez-vous, désarçonné par cette question. Eh bien, reprend t'elle, comme le diraient les *klingons* dans cette magnifique série télé, peut-être est-ce un bon jour pour mourir. La situation vous laisse de glace mais le fait que votre partenaire se permette, à ce moment, ce genre de chose vous rassure. Vous gagnez 1 point de chance. Les pneus du train d'atterrissage touchent en douceur le béton de la piste et la navette s'immobilise à moins de 10 mètres de son extrémité. Un atterrissage médiocre, commente votre pilote en ajoutant qu'elle est à 3 degrés de l'axe de la piste. Arrête un peu, lui répondez-vous amusé par l'air pincé quelle a pris. Dans de telle circonstances, personne n'aurait pu faire mieux. Ouais, répond telle, mais MOI, j'aurai dû faire mieux ! A la place de pilote, je devrais, peut-être faire une carrière de miss alpha, si je n'avais pas peur de me faire mater en maillot de bain par de gros pervers dans ton genre. Vous réalisez, seulement à cet instant, que depuis le début elle vous fait marcher. Sérieusement, ajoute-t-elle, on va attendre que la tempête et la nuit passe, à l'abri dans la navette puis demain, si la météo le permet, on reprend notre voyage. Ok, lui répondez-vous, avant de vous allongez dans le module passager. Le lendemain, le ciel est bleu sans aucun nuage. Vous quittez votre appareil pour commencer cette nouvelle partie de votre voyage sur une plage de sable fin. Après avoir noté le mot *navette* sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **450**

474

Les rafales de vents secouent votre navette comme si c'était un cerf-volant. Vous luttez contre une envie de vomir qui vous saisit. La pluie heurte le pare-brise avec violence. Au-dessous, l'océan est déchaîné et couvert de gigantesque vagues triangulaire et de creux de plus de dix mètres. La couverture nuageuse est tel que vous avez l'impression d'être en pleine nuit. Seul la lumière, violente, issu des nombreux éclairs brise la pénombre. Vous vous rendez compte que si un seul de ses arcs électroniques touche votre appareil, ça en sera fait de votre personne. Vous jetez un coup d'œil à votre pilote et vous vous apercevez que, si son visage est très pâle et exprime l'extrême tension à laquelle elle est soumise, elle reste cependant calme et agit avec douceur sur les commandes. Peux-tu allumer les projecteurs d'atterrissage en appuyant sur le bouton bleu, tout en haut et à gauche des indicateurs rond s'il te plaît, vous demande-t-elle. Vous vous exécutez, étonné que, malgré la gravité de la situation, elle utilise encore des formules de politesses. Les projecteurs intégrés au bord d'attaque des deux ailes s'allument et projettent, vers l'avant, deux faisceaux de lumières. Avec uniquement se faible éclairage, fortement réduit par les intempéries, ainsi que la lumière provenant de l'orage, Déborah cherche un endroit où atterrir. Ça y est, dit-elle, je vois où je vais tentez de nous poser mais je n'aurai pas de deuxième chance ! Si tu es croyant, c'est le moment de dire une petite prière et si tu ne l'es pas, c'est le moment de le devenir !!! Vous écarquillés les yeux afin de voir où votre partenaire a décidé de vous poser. Lancez un dé. Si le résultat est un 1 ou 2, allez au **449**. Si vous avez tiré un 3 ou un 4, rendez-vous au **497**. Enfin, si le résultat est un 5 ou un 6, il est temps d'aller voir ce que le **398** vous réserve

475

Les navires pirates s'approchent et vous voyez des éclairs apparaître sur leurs flancs. Ils nous tirent dessus avec leurs canons, vous dit votre équipière. On va y passer. Au moins, puisque je suis une très belle femme, ils n'abuseront pas de moi. Ce fut un vrai plaisir de faire ce voyage en ta compagnie. Un premier obus vous atteint, suivi de plusieurs autres. Peu à peu votre navette s'enfonce dans l'océan. L'eau s'infiltré par les brèches que les projectiles ont percés dans le fuselage. Vous mettez les masques à oxygène pour continuer à respirer, espérant, vous ne savez quel issu favorable. Lentement le froid de l'océan vous gagne et vous vous endormez. Votre dernière pensée est que jamais vous ne reverrez votre chère base alpha et que jamais, non plus, vous ne saurez les **VRAIS** raisons qui ont poussées Koeining à vous confier cette mission. Tout à coup, vous ressentez une secousse. Rendez-vous au **489**

476

Le bruit des rotors s'approche de plus en plus. Vous observez le terrain qui vous entoure à la recherche d'une quelconque cachette. Malheureusement, la rizière, autour de vous, est désespérément plate. Ou que votre vu porte, vous ne voyez rien qui soit capable de vous soustraire aux recherches de vos ennemis. Tout est perdu, vous dites-vous en voyant que plus rien ne peut vous sauver. Vous vous arrêtez, et regardez en direction des hélicoptères. Vous voyez une formation de trois appareils venant, à grande vitesse de votre gauche. Vous avez, alors, la surprise de les voir filer vers votre droite sans s'occuper de vous. Un miracle qu'ils ne nous aient pas vu, murmure votre coéquipière. Ne tentons pas plus notre chance, filons. Vous ne répondez pas mais, à sa suite, vous mettez à courir en direction de votre but. Moins de dix minutes plus tard, essoufflé par votre course, vous atteignez l'orée. Rendez-vous au **515**

477

Miraculeusement, le bruit de votre combat avec le garde est complètement passé inaperçu. Il ne faut pas qu'on reste là, vous dit votre coéquipière. D'un regard circulaire, vous évalué les différentes options qui s'offre à vous. La situation est simple ! Vous vous trouvez, en plein milieu de l'après-midi, sur une base militaire hostile entouré d'ennemis. Il faut, absolument, que vous trouviez un moyen d'évasion. Sur la droite de votre appareil se trouve un char d'assaut qui semble sans surveillance. Si vous voulez monter dedans, rendez-vous au **413**. En face de la passerelle de votre appareil, il y a un avion-cargo avec les moteurs tournant au ralenti. Si vous désirez essayer, tel des passagers clandestins de vous glisser à bord discrètement, allez au **434**. Enfin, sur la gauche, il y a un bout de piste à découvert puis un bosquet cachant, à votre vue, une partie de ce qui se trouve plus loin et, à côté de cette végétation, la clôture de la base. Vous pouvez courir vers cette zone. C'est au **446** que vous verrez ce qui se trouve là-bas.

478

Trois contre un. Ça ne va pas le faire, vous dites-vous. Rembarque dans le char, criez-vous en direction de votre coéquipière. Cette dernière, sans un mot, s'exécute. Vous la rejoignez le plus vite possible et vous vous installez aux commandes. Déborah referme l'écouille pendant que vous démarrez le moteur. La porte de la grange vibre sous les coups répétés des trois jeunes. Vous faites, grâce à ces deux chenilles, tourner sur place le blindé pour faire face à vos assaillants. Vous lancez, à sa vitesse maximum, votre véhicule sur la porte. Cette dernière, sous la violence de l'impact, éclate en moult fragments de bois. Les chinois sont, au moins, assommé. Maintenant il vous faut vous échapper sans être repris par les militaires qui sont à votre recherche. Rendez-vous au **504**

479

Franchement, si on se cache, on va se faire prendre, dites-vous. Votre collègue vous regarde l'air grave, puis hoche la tête pour vous indiquer qu'elle est d'accord avec vous. Tous doucement, en essayant de ne pas faire de bruit, vous parcourez les coursives qui sont déserte. A un moment, vous croisez un homme vêtu d'une tenue de mécanicien sale. Ce dernier court vers la proue sans même se rendre compte que deux occidentaux sont libres à l'intérieur du navire. Ça doit être grave, vous chuchote Déborah à l'oreille. Vous atteignez, enfin, le pont d'envol et, caché derrière un canon antiaérien, vous examinez la situation. A dix mètres de l'étrave, sur tribord, une grosse fumée noire monte au niveau de la ligne de flottaison. Le pont n'est plus à plat et penche sérieusement. Crois-tu que tu puisses nous faire décoller, demandez-vous à votre coéquipière. Possible mais pas sur, répond telle après un long moment de réflexion. Avons-nous une autre solution, lui demandez-vous. Non, bien sur !!! Vous vous faufiler jusqu'au premier avion sur la piste

Vous vous installez à l'arrière, pendant que votre partenaire se met aux commandes. Elle démarre le moteur et lance à pleine vitesse l'appareil vers



l'avant de la piste. Dans ces conditions difficiles, va telle réussir à décoller ? Lancez 2 dès et comparez le résultat aux 11 points d'habileté de Déborah. Si le résultat est supérieur, rendez-vous au **499**, sinon allez au **423**

480

A la suite de votre collègue, vous courez aussi vite que vous en êtes capable vers l'orée de la jungle. Le bruit, de plus en plus fort, des hélicoptères vous indique que vos ennemis s'approchent et très vite. C'est à bout de souffle que vous atteignez enfin la végétation qui va vous cacher. Déborah, qui a l'air de ne pas être du tout essoufflé, vous conseille de vous remettre au sport. Vous ne répondez pas, occupé à regarder les trois hélicoptères survoler à plusieurs reprises la rizière. Au bout d'un moment qui vous a paru une éternité, vous voyez vos poursuivants reprendre leur vol après n'avoir trouvé aucune trace de vous. Rendez vous au **515**

481

Des projectiles fusent de tous côtés. Aucune chance de tout éviter en restant en altitude, annonce votre pilote. Je vais voler à ras des flots, comme ça ils ne pourront pas nous viser ! Par contre leurs avions peuvent toujours nous mitrailler et je ne pilote pas un jet mais un fer à cheval volant. Ok, répondez-vous, loin d'être rassuré par les propos de votre coéquipière. Elle fait piquer votre appareil et à moins de cinq mètres de la surface de l'océan, elle redresse et tente de fuir à vitesse maximum. Un voyant rouge s'allume et les moteurs se coupent. Panne d'essence, annonce votre partenaire ! Moins de vingt secondes plus tard, vous êtes posé à la surface. Vous sortez vite de la navette afin de ne pas couler avec elle. D'un regard circulaire, vous faites le point de la situation. A moins de 3 kilomètres se trouve la flotte japonaise qui vire de bord pour venir vers vous. Dans le ciel les chasseurs zéro foncent, eux aussi, vers vous. Lancez un dé. Si le résultat est supérieur à 3, rendez-vous au **422**, sinon allez au **447**

482

Vous descendez un petit chemin, entre deux dunes, vers la plage. Vous êtes fort inquiet de la disparition de votre coéquipière et vous vous demandez si elle n'a pas été enlevé. Vous entendez un cri provenant de plus bas. Vous hâtez votre pas et, enfin, découvrez la plage et l'océan. Là, votre inquiétude disparaît. Devant vous, Déborah, en sous-vêtement, est en train de se baigner dans une eau bleu turquoise sans la moindre petite vague. Semblant particulièrement s'amuser, elle rit et crie. Vous ne pouvez-vous empêcher, intérieurement, de remarquer que votre collègue est vraiment une très belle femme. Elle vous regarde et vous dit, qu'au lieu de faire le voyeur, vous feriez mieux de venir la rejoindre. Il ne faut pas vous le dire deux fois et, vous aussi, vous vous mettez en caleçon et vous plongez. Votre premier bain dans l'océan est un véritable délice. Vous vous amusez à arroser votre collègue qui a commencé ce jeu. Après une baignade d'une bonne demi-heure, vous sortez de l'eau et vous remettez vos vêtements. Vous restez assis un long moment à vous reposer, puis vous vous remettez en marche. Rendez-vous au **450**

483

On devrait voir si, sur l'océan, il y a quelqu'un, vous exclamez vous. Au point où en sont les choses, ça ne peut pas empirer. Par contre, je n'aurai pas assez de carburant pour reprendre de l'altitude après, vous répond votre pilote. Êtes-vous bien sûr de vous ? Si vous êtes sûr, allez au **445**. Par contre vous pouvez toujours changer d'avis en allant au **429** pour contacter les avions inconnus ou au **451** si vous décidez, finalement, de ne pas agir, et d'attendre

484

Le sol de votre navette spatiale vibre et s'incline sous l'effet du choc. Vous tendez, instinctivement, votre main pour prendre appui sur la paroi à votre droite et garder l'équilibre. Ensuite, votre coéquipière et vous-même embarquer à bord du canot de sauvetage. Elle a même eu le temps de prendre son sac à dos. À l'aide de son couteau pliant, elle coupe le câble qui vous rattache à votre vaisseau. Il est temps de te mettre au travail, vous dit-elle, en vous tendant une paire de rame en plastique. Vous vous mettez à l'ouvrage en lui demandant pour quelle raison c'est à vous que reviens cette corvée. Tu ne voudrais tous de même pas qu'une faible femme comme moi fasse le travail qui revient à un homme fort et musclé, au risque de me casser un ongle, vous répond telle. Vous regardez, silencieusement, votre navette disparaître à tous jamais au fond d'un océan inconnu de votre planète mère. Qu'allons-nous faire maintenant, dites-vous. Eh bien, répond votre coéquipière, la tempête, même si elle nous accorde une accalmie, est loin d'être fini. Nous allons nous enfermer dans la cellule de survie et attendre de rejoindre une terre en espérant que nos rations suffisent. Elle sort, ensuite, de son sac deux grosses tranches de viande cuite ainsi que deux petits sacs de chips. Le fabuleux repas que votre coéquipière a réussi à sauver du naufrage vous permet de regagner 2 points d'endurance Les jours suivants se passe à être secoué par les éléments jusqu'à ce que votre proue heurte quelque chose de solide. Vous osez alors jetez un coup d'œil à l'extérieur et, avec satisfaction, vous constatez que vous êtes à terre. Vous attendez la fin de la tempête enfermée dans votre abri. Le matin suivant, vous constatez que votre canot se trouve sur une plage de sable. Vous prenez pied sur le sol de la planète terre. Rendez-vous au **450**

485

A votre grande surprise, ce n'est pas un homme mais une femme qui vous fait face. Elle vous toise, tous deux, du regarde puis donne l'ordre à ces hommes de sortir. Une fois la porte refermer, elle vous annonce qu'elle est Zora la rousse, Capitaine pirate, connu de tous pour sa bravoure et ses faits d'arme. Elle vous demande, ensuite, qui vous êtes. Apparemment, personne chez les pirates n'a vu voler votre navette. Vous lui expliquer que vous êtes un couple originaire d'Irlande qui est venu s'installer dans une plantation des caraïbes et que votre navire a fait naufrage lors de la tempête. Elle vous écoute puis reprend la parole. Elle vous regarde droit dans les yeux et vous dit : « vous avez de la chance que ça soit mon équipage et pas celui de barbe noire qui vous ai recueillis. Avec une femme aussi belle que la tienne, il t'aurait sûrement tué afin de profiter d'elle ». Un frisson vous traverse l'échine en pensant à ce qu'elle vient de dire. Elle reprend : « ne t'inquiètes pas, mon chou, je ne m'intéresse qu'au homme et à voir le regard que me lance ton épouse, je risquerai ma vie à te faire des avances ». Déborah, à ces mots, rougis. Zora éclate de rire et reprend : « vous êtes des gens bien qui n'ont rien à voir avec des

crapules de notre espèce. Je vais faire un acte de charité en vous débarquant à terre à la première occasion. Peut-être que cela rachètera une partie de mes péchés ». Tout à coup, vous entendez criez sur le pont, le mot « alerte ». Zora sort de sa cabine en courant et se rue sur la dunette. Vous lui emboîtez le pas, anxieux de savoir quel nouveau malheur va vous frapper. La Royal Navy, hurle du haut des mâts, la vigie. Au loin, vous apercevez une flotte d'une dizaine de navires aux voiles blanche qui tente de vous intercepter. La capitaine pirate donne l'ordre de changer de cap afin de fuir le combat car celui-ci est perdu d'avance. Peu à peu, les navires anglais approchent. Ils ouvrent, simultanément, le feu, bombardant littéralement les bateaux pirate De nombreux boulets vous atteignent et causent d'innombrable dégâts. L'un d'eux brise le grand mat qui vous tombe dessus. Je suis mort vous dites-vous au moment de l'impact. Cependant, loin de la violence et de la douleur que vous envisagiez, ce dernier ne vous occasionne qu'une petite secousse. Rendez-vous au **489**

486

Vous continuez à rouler quand, du coin de l'œil, vous apercevez une espèce de grange. Vous prenez un virage violent, sur la droite, afin de cacher votre véhicule à l'intérieur. A peine avez-vous stopper votre moteur que Déborah se rue vers la porte qu'elle referme, et verrouille au moyen d'une forte pièce de bois. A votre tour, vous sortez du char pour retrouver le plancher des vaches. Vous observez, par une fente entre deux planches du mur, passer plusieurs véhicules militaires, lancé à pleine vitesse. Heureusement, aucun ne pense à inspecter votre refuge. Soulagé, vous vous retournez, pour voir ce que renferme la grange. Vous vous trouvez nez à nez avec un paysan armé d'une fourche. C'est un combat à mort qui s'engage. Comme l'homme est armé, il inflige des dégâts de 3 points d'endurance quand il vous atteint, au lieu des 2 habituel.

Paysan avec fourche

Hab 7

End 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **458**

487

Franchement, si tu me dis qu'on n'est pas au cœur du triangle des Bermudes, c'est que tu es aveugle et stupide, vous dit Déborah. Vous hochez la tête en signe, à la fois, de résignation et d'approbation. Que croit tu qu'on doive faire maintenant, vous demande t'elle. Vous hochez les épaules puisque la situation, à la fois, vous affole, vous décourage et vous fait perdre tous vos moyens. Franchement, rajoute votre coéquipière, on n'a aucune chance de sauver nos culs. Je ne vois que deux issus possible. Soit je pose notre navette sur l'eau et on finit notre existence avec des pirates, soit je nous tue en nous faisant nous écraser. Toi, tu as encore une petite chance de pouvoir vivre dans ce monde mais, moi, une très très belle femme, tous ce qui m'attend avec ces brutes épaisses est de leur servir de pute. Je ne veux pas me faire violer, crie t'elle, en vous envoyant à pleine vitesse vers la surface de l'océan. Le crash, loin d'être aussi violent que vous vous y attendiez n'est finalement qu'une faible secousse. Rendez-vous au **489**

488

Vous décidez de vous cacher afin de ne pas attirer l'attention des militaires chinois. Derrière une pile de container, vous attendez le décollage. Tout à coup, vous entendez des pas qui se rapprochent de votre position. Vous croisez les doigts et serrez les dents et autre chose en attendant de voir si vous allez être découvert. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, allez au **520**. Sinon rendez-vous au **544**

489

Réveille-toi, vous dit avec douceur Déborah. Vous ouvrez les yeux pour constater qu'au-dessus de vous il y a un grand ciel bleu. Aucune trace de tempête. Vous êtes allongé près de la navette qui est posé sur la piste d'atterrissage d'un petit aéroport. De l'autre côté de la piste, vous voyez une plage bordée de palmiers et de cocotiers. Alors tous cela n'était qu'un rêve, murmurez-vous. De quoi parle tu, demandes votre partenaire. Si tu m'as vu uniquement vêtu d'un porte jarretelle et de bas, je te confirme que tu étais en train de rêver ET QU'IL Y A TRES PEU DE CHANCE QUE TU REVOIT CA UN JOUR, vous dit-elle en vous tirant la langue. Non, non, je ne permettrai pas, répondez-vous très gêné, mais que s'est-il passé. Alors, je ne suis pas au goût de mōssieur, rétorque telle. Tu as préféré t'évanouir, quand j'ai pris un virage sec afin de nous sauver la vie ! Vous vous tenez maintenant debout sur la plage. Rendez-vous au **450**, après avoir noté le mot *navette* sur votre feuille d'aventure.

490

La navette, complètement hors de contrôle, continue sa folle course en travers de la piste d'atterrissage. Par un pur miracle, elle reste, néanmoins, sur le ruban de béton et n'entre en collision avec rien. A l'intérieur, vous êtes secoué dans tous les sens. Cela ne vous afflige, heureusement, pas de blessure sérieuse. Par contre, les nombreuses contusions vous avez reçu vous font perdre 2 points d'endurance. Au bout d'un moment fort bref, mais qui vous a paru une éternité, votre véhicule, ou plutôt ce qu'il en reste, s'arrête enfin. On est toujours en vie, vous interrogez vous. Bien entendu, répond votre coéquipière, avec une pilote telle que moi tu n'avais rien à craindre. Vous éclatez de rire, réalisant à quel point vous êtes passé prêt de l'autre monde. Il faut qu'on sorte **rapidement** de là, vous dit Déborah. On ne sait pas si cette épave ne va pas exploser. Après avoir pris le peu d'affaire que vous aviez, vous quittez votre appareil et trouvez abri dans la vieille tour de contrôle de l'aéroport. Vous vous installez aussi confortablement que possible, constatant que la tempête, pendant les brefs instants que vous avez passé à l'extérieur, à trempé vos vêtements. Vous voyez Déborah se déshabiller, ne gardant que ces sous-vêtements. A cet instant, vous constatez qu'elle a un corps de rêve, qu'il était difficile de voir sous sa tenue de vol. Espèce de voyeur, vous dit-elle, j'espère que tu profites bien du spectacle. Vous ne répondez rien, ne sachant que dire, gêné. Allez, c'est mon tour de me rincer l'œil, ajoute-t-elle car si tu restes dans ces vêtements trempés tu vas choper une pneumonie. Notre système immunitaire n'est pas très efficace car nous avons passé toute notre existence dans une base aseptisé. Vous rougissez, mais ôtez vos vêtements. Heureusement, votre partenaire trouve rapidement des couvertures et, après avoir réussi à vous trouver un endroit qui vous convient, vous vous endormez. Votre nuit est emplie de cauchemars ou un démon ayant le visage du commandant Koeining, vous inflige mille sévices. Quand, le lendemain, vous vous éveillez, votre collègue est déjà levée et habillé. Vous constatez que le soleil est déjà

haut sur l'horizon. Alors, la belle au bois dormant est de nouveau avec nous, demande-t-elle. Vous sentez, alors, une bonne odeur de café. Déborah a trouvé un percolateur en état de marche pendant que vous faisiez la grasse matinée. Après avoir déguster ce breuvage et vous êtes rhabillé, vous sortez du bâtiment pour marcher sur la plage de sable qui borde l'aéroport. Rendez-vous au **450**

491

Bientôt, alors que vous vous attendiez au pire, les grincements cessent. La navette, en vol plané, continue sa route pour finalement entrer en contact avec le sol de vos ancêtres. Dans le cockpit, sanglé sur votre siège, avec tous les systèmes électroniques en pannes, vous ne savez pas du tout ce qui va vous arriver. Vous avez l'impression de n'être qu'une marionnette ne pouvant, de lui-même, rien faire. Vous sentez votre véhicule entrer en contact avec la terre ferme mais cet atterrissage que vous anticiper comme particulièrement violent est, en fait, assez doux. En effet le ventre de votre navette spatiale est tombé dans un marécage, qui a sauvé votre appareil et vous-même. Au bout d'une distance que vous ne pouvez estimer, mais qui vous paraît être plusieurs centaines de kilomètres, vous vous immobilisez. Les moteurs, privés de carburant s'arrêtent et vous vous trouvez enfin posé sur la planète mère de l'espèce humaine. Vous rejoignez la porte du sas et mettez le nez dehors afin de constater que les éléments sont toujours déchaînés. De puissantes bourrasque de vent font plier les grands cocotiers et la pluie est un véritable mur d'eau. Impossible de sortir sous un tel déluge, vous dit votre coéquipière. On ne voit pas plus loin que le bout de notre nez. Vous lui répondez par l'affirmative, puis lui demander ce qu'il vous reste à faire. Eh bien, dit-elle, notre appareil, même s'il ne pourra plus voler, constitue un abri contre la tempête encore efficace. Je pense que l'on devrait passer la nuit à bord et demain, si les conditions le permettent, nous remettre en route en trouvant un nouveau moyen de transport. Puisque ce qu'elle vous dit est la voix de la sagesse, vous obtempérez de bonne grasse et vous installez une couche de fortune dans le module passager. Votre partenaire s'installe, quant à elle, dans le poste de pilotage. Vous vous éveillez tard, le lendemain. Votre collègue ronfle encore tranquillement. Vous sortez de l'épave ou vous avez passé la nuit pour constater que la tempête a fait place à une belle matinée au ciel bleu sans aucun nuages. Vous vous asseyez sur le bord du sas et admirez, pour la première fois de votre existence, la planète bleue. Au bout d'un moment, Déborah vous rejoint et vous dit qu'il faut se mettre en route. Vous vous avancez dans une jolie palmeraie qui vous permet de rejoindre une plage de sable blanc. Rendez-vous au **450**

492

Ça sent de plus en plus mauvais, dites-vous avant de criez : « on se barre de là !! » Ok, répond votre coéquipière, mais tu sais avec un Warbird contre une navette venture star... Nos chances sont proches du néant. Cependant, comme vous lui avez demandé, elle actionne les commandes pour effectuer une manœuvre d'esquive. Les force g qui s'exercent alors sur votre appareil sont si importantes que vous êtes plaqué à votre siège. Les appareils étrangers virent pour vous suivent et ouvrent le feu. Malgré les prouesses que votre partenaire réalise aux commandes de votre vaisseau, vous êtes atteint à plusieurs reprise. Les moteurs se coupent et vous plongez à grande vitesse vers l'océan. Curieusement le crash ne vous secoue que légèrement. Rendez-vous au **489**

493

Vous ne trouvez aucun moyen de vous protéger, lors des tonneaux. Votre nuque est brisée par la violence de la décélération. Quand le tableau de bord recule sous l'effet des impacts répète que subit votre appareil, il vous broie les deux jambes. vous perdrez, de ce fait, 35 points d'endurance et vous décédez sur le coup.

494

Une rafale de vent vous frappe latéralement au moment où les roues entre en contact avec le sol. Cela entraîne un écart de trajectoire que, malgré sa dextérité, votre pilote n'arrive pas à compenser. Lancez 2 dès et ajoutez 1 au total. Comparez le résultat à votre habileté. Si elle est supérieure ou égale, rendez-vous au **490**. Sinon allez au **459**

495

Votre appareil roule maintenant à grande vitesse sur la piste d'atterrissage d'un petit aéroport de loisir situé vous ne savez où. Votre pilote déploie les parachutes de freinage. La navette ralentit doucement, trop doucement même. Il vous semble que le bout de la piste est beaucoup trop proche et que jamais vous n'arriverez à vous arrêter. D'un coup d'œil, vous voyez Déborah en train de se battre avec les freins !!! La peur revient alors, qu'à l'atterrissage, elle vous avait abandonné. On va réussir à s'arrêter avant le bout de la piste, interrogez-vous. Je ne suis pas sûr et j'ai même un TRÈS gros doute, vous répond votre coéquipière. Aie ! Il est temps de voir si vous pouvez faire quelque chose pour influencer les choses. Lancez 3 dès. Si le total est supérieur à votre habileté, allez au **410**. Sinon, rendez-vous au **456**

496

L'impact dû à la vague vous fait perdre l'équilibre ! Vous chutez en avant et tombez, la tête la première, dans l'eau. Le courant vous entraîne. Vous voyez votre pilote, à bord du canot de sauvetage, ramer pour tenter de vous rejoindre pendant que votre vaisseau disparaît sous la surface. Lentement, vous voyez le canot s'approcher mais avec le froid de l'océan le sommeil, peu à peu, vous gagne. Vous fermez les yeux. Vous ne verrez pas les efforts surhumains que va déployer Déborah pour, enfin, vous recueillir à bord du canot car, malheureusement, à ce moment toute vie aura déjà quitté votre corps.

497

A force de persévérance, vous apercevez un terrain d'aviation loin devant vous. La piste n'est malheureusement pas éclairée. Le nez de votre appareil baisse doucement, pointant vers son salut, du moins vous l'espérer. La carlingue, tout entière, vibre en étant frappé par des rafales de vent. Une trombe à deux heures, vous crie votre pilote. Vous tournez, vers la droite, votre tête pour contempler un entonnoir de vent qui vous rappelle le film *twister*. Un nœud se crée, instantanément, dans votre estomac. On va mourir, dites-vous entre vos dents. En effet, répond Déborah, on va tous mourir.... Mais pas aujourd'hui !!! Elle pose alors son pied droit sur le tableau de bord et luttant de tous ces forces, réussit à faire virer, vers la gauche, votre navette spatiale afin de l'aligner avec la piste d'atterrissage. C'est vraiment dommage que ce truc vol aussi bien qu'un

fer à cheval, vous dit-elle. Tout n'est cependant pas gagner car un atterrissage de nuit, sans assistance électronique sur une piste obscure en pleine tempête n'est pas chose facile. Lancez 3 dès et comparez le total aux 11 points d'habileté de votre pilote. Si ce total est supérieur, rendez-vous au **406**. Sinon, allez au **455**

498

Vous regardez le canot et la peur qui vous saisit, à cet instant, vous pousse à courir vers lui afin de sauver votre existence. Cette pulsion dure, en fait, moins d'une seconde puis vous vous reprenez. Alors que l'eau glacial de l'océan s'infiltré doucement par les brèches de votre coque, vous reprenez, dans vos bras, Déborah et la portez vers le canot. Sans ménagement, vous la jetez à bord puis, alors que l'eau atteint votre ceinture, vous vous extirpez de la navette et réussissez à embarquer. Vous coupez la corde qui retiens votre embarcation à votre vaisseau spatial puis ramez avec l'énergie du désespoir afin de ne pas être entraîné par le tourbillon généré par le naufrage. Vous refermez la porte du canot de survie puis allongez votre pilote sur le dos, vous servant de votre blouson pour lui faire un oreiller. Ensuite, vous retirez vos chaussettes et votre pantalon afin de ne pas rester dans des vêtements trempés. La fatigue dû aux exploits que vous venez de réaliser ainsi qu'à l'adrénaline qui les ont accompagnés fait que vous êtes éreinté. Après avoir vérifié que votre coéquipière respire normalement, vous vous écroulez de fatigue et vous endormez. Quand vous vous réveillez, vous avez la surprise de voir une belle jeune femme vous regarder. Déborah a repris conscience. Comment vatu, lui demandez-vous. Ça va, juste un peu mal à la tête, vous répond-elle. Par contre, quand je vois ta tenue, j'ose espérer que tu n'as pas profité de la situation du fait que j'étais inconscientes. Vous vous rappelez, alors, que vous êtes en sous-vêtements. Non, non, répondez-vous mal à l'aise. Elle éclate de rire et vous dit, en vous tirant la langue, qu'elle ne fait que plaisanter mais qu'il est vraiment trop facile de vous gêner. Ensuite, vous lui racontez ce qui s'est passé après le crash et, au bout de votre récit ou elle ne vous a pas interrompu, elle dit « mon héros », ce qui vous fait rougir. Les jours suivants ce passe bien. Dans les creux et les vagues de l'océan qui vous secoue, vous survivez grâce aux quelques rations de survie présente à bord et qui vous font regagner 2 points d'endurance. Au bout de plusieurs jours, votre bateau s'échoue sur la plage paradisiaque d'une île. Rendez-vous au **450**

499

L'avion prend de plus en plus de vitesse et, le moment venu, Déborah tire sur le manche à balais afin de décoller. Malheureusement, l'inclinaison qu'à prit la piste d'envol déséquilibre l'appareil qui se retourne et glisse vers le bout du pont. Vous êtes sanglé à votre siège, tête en bas, voyant le bout de la piste arrivé. Ravi de t'avoir connu, vous dit votre pilote au moment où l'avion quitte la piste pour s'écraser dans l'océan. Il explose au moment de l'impact alors que vous avez fermé les yeux et vous êtes surpris de ressentir seulement une petite secousse. Rendez-vous au

489

500

Après avoir poussé un « ouf » de soulagement, vous dite à votre coéquipière dans un murmure, que vous allez rester caché là. D'un hochement de tête, elle vous fait comprendre qu'elle est d'accord avec vous. Vous entendez, alors, la rampe d'embarquement qui remonte. Le bruit des moteurs augmente. On décolle, vous dit Déborah, accroche-toi ! Instinctivement, vous attraper le câble qui arrime le chargement au sol et, bientôt, vous sentez que l'énorme avion a quitté le plancher des vaches. Que fait-on maintenant, demandez-vous. Eh bien, vous répond votre équipière, il y a deux solutions. Soit on attend que notre appareil arrive à destination et on tente de filer à l'anglaise, avec le risque de se faire prendre. Soit on trouve des parachutes et on saute. On verra bien où on atterrit. Si vous désirez rester caché jusqu'à l'atterrissage, allez au **513**. Par contre, si vous préférez, en plein vol, sautez à l'aveuglette de l'appareil, rendez-vous au **538**

501

Le meilleur moyen de fuir ce camp d'aviation hostile semble être de vous emparer de l'hélicoptère qui est à proximité. Après tout, vous avez comme équipière une excellente pilote. Tout en discrétion, vous vous déplacez de votre navette spatiale jusqu'à l'hélicoptère. Vous constatez qu'il s'agit d'un appareil de combat à deux places. Vous laissez votre partenaire prendre la place du pilote et vous vous installez à l'autre. Une fois qu'elle a étudié les contrôles, elle vous annonce que ça va le faire même si le démarrage des turbines ne passera pas inaperçu. Simultanément, elle presse les interrupteurs mettant lesdites turbines en marche. Dans un fracas du tonnerre, les pales se mettent en mouvement et vous quittez le sol. Alerté par le bruit, l'armée chinoise donne l'alerte et deux autres hélicoptères décollent pour vous intercepter. Il s'engage, alors, entre vous et eux un combat à mort. Vous êtes passager et ne pouvez rien faire, à part compter sur votre pilote. Le combat se déroule comme à l'accoutumée, à part que les points d'endurance sont ici remplacés par des points de blindage (pdb)

Votre hélico

Hab 11

Pdb 14

Les hélicoptères chinois

Hab 9

Pdb 14.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **531**

502

La journée se passe sans aucun incident et, quand la lune se lève, c'est frais et dispo que vous quittez la grange. Vous marchez pendant plusieurs heures et vous atteignez l'orée d'une jungle. Vous continuez tout le reste de la nuit à travers la végétation, coupant, à l'aide d'une serpe trouvez dans la grange, les lianes qui bloquent votre progression. Au petit jour, au milieu d'une clairière, vous installez un campement de fortune. Après

vous être nourri de baies sauvages trouvé en chemin et vous être désaltéré à un petit ruisseau qui la traverse, vous vous endormez. Votre sommeil est paisible et sans rêve. Vous vous réveillez vers 18h et reprenez votre route. Après une nuit de marche harassante, bien avant le lever du soleil, de nouveau vous bivouaquer. Vers midi, vous vous éveillez pour constater que votre coéquipière n'est plus auprès de vous. Au bout d'une demi-heure, ou elle ne réapparaît pas, vous commencez à vous inquiéter de la savoir seul dans cette jungle qui peut être hostile. Vous vous levez et vous mettez à sa recherche. Vous avancez sur une centaine de mètres, suivant les traces qu'elle a laissées, et aboutissez dans une autre clairière avec un petite cascade d'environ cinq mètre de haut tombant dans un petit lac. Au sol, au bord de l'eau, se trouve un tas de vêtements. Tout à coup, émergeant de la cascade et vêtu uniquement de ses sous-vêtements, apparaît votre partenaire. Alors que, jusque-là, l'uniforme vous avait empêché de vous en rendre compte, vous vous apercevez qu'elle a un corps magnifique. Espèce de voyeur, vous cri t'elle visiblement amusée par votre tête, Vient nagez !!! Vous jetez vos vêtements et plongez la rejoindre. Après une bonne séance de détente, vous reprenez votre périple pour, en fin de journée, sortir de la jungle. Vous dormez à l'abri de la végétation pour, le lendemain matin, quitter la protection de la jungle et, au **168**, vous mettre en route vers un petite ville qui est visible à l'horizon.

503

Vous sautez dans le vide, sans la moindre appréhension. Pour un premier saut, c'est une réussite !!! Au moment idéal, vous tirez sur la poignée et déployez votre parachute. Après, le contrôler est un jeu d'enfant. On dirait que vous avez fait ça toute votre vie. Un coup d'œil jeté à votre coéquipière vous apprend que ce n'est pas le même son de cloche. En effet, vous la voyez se battre avec les commandes de son parachute. Elle subit la descente sans la contrôler. Vous la voyez être ballotté par le vent et, finalement, se retrouver pendu à la cime d'un grand arbre. Par contre vous, vous réalisez un atterrissage parfait qui vous rapporte 1 point de chance. Une fois vous être débarrassé de la toile de votre parachute, vous vous inquiétez de l'état de santé de Déborah. Vous la voyez toujours accroché en l'air. Comment ça va là-haut, lui demandez-vous avec une petite pointe de moquerie dans la voix. Cool, vous répond telle en vous tirant la langue. Je suis enfin à la place qui me revient, tout en haut, ajoute t'elle. Elle se détache de son parachute et commence à descendre le long du tronc de l'arbre. Elle perd prise et tombe pour atterrir dans vos bras. Mon sauveur, vous dit-elle en posant une bise sur votre joue. Quel dommage, néanmoins, que tu es les mains baladeuses, ajoute telle. Vous la posez au sol. Rendez-vous au **516**

504

Vous roulez de nouveau à la vitesse maximum de votre véhicule quand, sur l'écran du radar, plusieurs points apparaissent. Votre coéquipière s'empare d'une paire de jumelles, ouvre l'écoutille et tente de voir ce qui arrive vers vous. Quelques minutes plus tard, elle redescend l'air complètement abattu. Des hélicoptères antichars, on est foutu vous dit-elle d'une voix désespérée. La situation n'est guère brillante ! Votre char est encore plus visible que le nez au milieu de la figure. Les appareils ennemis s'approchent à grande vitesse et, dans moins d'une minute, ils vous auront localisé et vous attaqueront. Du regard, vous cherchez un quelconque abri pour vous soustraite à leurs vues. Lancez 2 dès et ajouter 3 au total. Si ce résultat est supérieur à votre habileté, aller au **468**, sinon rendez-vous au **522**

505

Suivi par votre coéquipière, vous courez vers l'extérieur, fuyant les corps des deux morts. Vous descendez la rampe, afin de vous évader de ce charnier. Malheureusement, vous tombez face à face avec une patrouille d'une vingtaine de soldats. Le combat étant trop inégal pour pouvoir être remporté, vous levez les mains en signe de reddition et vous rendez. Vous êtes conduit, sans aucun ménagement, au commandant de la base aérienne. Ce dernier, fou de rage à cause des morts que vous avez causés, vous insulte et vous frappe pendant un long moment en vous interrogeant sur vos origines ainsi que les motifs de votre présence sur cette installation. Après plusieurs heures de cet interrogatoire plus que musclé, il sort. Vous êtes fatigué, désespéré, affamé et très inquiet de ce qu'ils peuvent faire subir à Déborah. Tout à coup, un coup de feu résonne. Le gradé chinois revient, l'air encore plus énervé. Votre salope de coéquipière vient de tuer un de mes hommes et de me voler un avion, vous dit-il. Mais vous, pour vos meurtres, l'espionnage ainsi que le vol d'une de nos navettes spatiales, votre compte est bon, ajoute-t-il. Sortez que nous vous abattions ! Cinq minutes plus tard, un peloton d'exécution vous fait passer de vie à trépas.

506

Vous vous élancez hors de l'avion pour tomber nez à nez avec une patrouille. Vous êtes tellement surpris que vous les percuté, littéralement. Vous vous étalez, tête la première, sur le béton de la piste d'atterrissage en entraînant un militaire dans votre chute. Les autres, même si ils sont, pendant quelques secondes surpris, vous mettent en joue à l'aide de leurs fusils. Vous êtes obligé de vous rendre et êtes conduit manu-militari en cellule. Plusieurs jours d'interrogatoire s'en suivent avant qu'on vous informe que pour vos crimes (c'est-à-dire espionnage, meurtres ainsi que le vol d'une navette spatiale propriété de la République chinoise) avez, ainsi que votre coéquipière, condamné à mort. Le lendemain, à l'aurore, vous êtes tous deux passés par les armes.

507

Vous êtes en total accord avec votre coéquipière. Rester sur la route ne peut vous conduire qu'à la mort. Tout à coup, sur votre gauche, vous voyez un sentier qui s'enfonce dans la jungle qui borde la route. Vous tournez les commandes de votre véhicule de façon à vous engouffrer sur ce sentier. Tant que la piste vous le permet, vous continuez à rouler à pleine vitesse sous le couvert de la végétation. Au bout d'un bon quart d'heure, le chemin devient de plus en plus étroit et vous êtes contraint de vous arrêter. Vous abandonnez votre blindé et continuez, à pied, à vous enfoncer dans la jungle. Moins de cinq minutes plus tard, au-dessus de vos têtes, vous entendez passer des hélicoptères. La végétation vous a, heureusement, caché à leurs regards et vous continuez votre marche. Ayant peur d'être repéré et capturé, vous n'osez pas vous arrêter avant que la nuit soit complètement tombée. Cette longue marche vous a épuisée vous fait perdre 1 point d'endurance. Après une halte d'une bonne heure, vous recommencez à marcher pendant quelques temps. Vers trois heures du matin, vous êtes totalement éreinté et vous vous décidez, enfin, à bivouaquer jusqu'au lendemain. Votre nuit est calme et reposante. Après se sommeil sans rêve, vous vous réveillez tard, dans la matinée. Déborah, pendant que vous dormiez à trouver des baies sauvages. Ce maigre repas vous évite de perdre, encore, des points d'endurance. Vous reprenez votre périple jusqu'à tard dans la soirée. Pendant cette longue marche, vous ne voyez ni n'entendez âme qui vive.

Après une seconde nuit au cœur de la jungle, vous reprenez votre voyage. Après trois heures d'une nouvelle marche rendu toujours aussi difficile par la végétation sauvage, vous atteignez, finalement, l'orée. Au loin, vous apercevez une ville. Puisque vous n'avez pas le choix, vous vous dirigez vers elle. Rendez-vous au **168**

508

Même si le bruit des moteurs est, pour vous, effrayant, ces derniers viennent d'assez loin et vous avez le temps de finir de traverser la piste et de vous cacher derrière de gros végétaux avant que trois Jeep arrive. Les soldats à leur bord voient le corps inerte du garde de la passerelle et se ruent, armes aux poings, à l'intérieur de la navette. Vous profitez de se répit pour escalader la clôture et sauter au-dehors. Vous courez vous cacher dans la jungle à proximité et, tant que vous en êtes capable, vous continuez pour mettre le plus de distance possible entre les militaires chinois et vous, pensant à juste titre qu'ils doivent vous en vouloir à mort. Enfin, vos jambes ne pouvant pas vous porter plus longtemps, vous tombez assis sur un gros tronc couché au sol. Il faut quand on sera de retour chez nous, si un jour ça arrive, que tu inscrives à la salle de sport, vous dit votre coéquipière. Vous la regardez et constatez qu'elle n'est pas plus brillante que vous. Avant que vous ayez eu le temps de lui répondre, elle ajoute : « Qui a dit que les conseillers étaient les payeurs ? De plus, si tu étais un homme galant, tu porterais une *faible* femme, comme moi dans tes bras ». Vous éclatez de rire en entendant toute cette mauvaise foi. Un regard vers le ciel vous apprend que le soleil est sur le point de se coucher. Vous cueillez, sur un petit arbuste, des baies et vous établissez votre campement dans une petite clairière traversée par un ruisseau. Après avoir mangé vos faibles provisions, vous vous couchez. Vous vous endormez immédiatement et votre sommeil est très agité, empli de cauchemar ou un monstrueux commandant de la base alpha vous envoie dans des situations de plus en plus malsaines. La journée du lendemain se résume à une longue marche éreintante à travers la jungle sans aucun événement marquant. Après une deuxième nuit, cette fois sans rêve, passé dans la jungle, vous reprenez votre périple. Au soir de cette dur journée, vous voyez que la végétation est de plus en plus éparse. Alors que le soleil est couché et que l'obscurité s'installe, vous sortez de la jungle. Au loin vous apercevez les lumières d'une petite ville. Vous décidez de retourner à l'abri de la jungle pour passer une nuit en sécurité. Au petit jour, vous vous mettez en marche vers la cité. Rendez-vous au **168**

509

Vous vous installez sur le siège du conducteur et étudiez les commandes. Votre coéquipière vous demande si vous êtes sûr que vous arriverez à conduire un char d'assaut. Je conduis, depuis plus de quinze ans des jeeps lunaire ! Ça ne doit pas être beaucoup plus compliqué. Mouais, vous répond votre équipière et visiblement, vu la tête qu'elle tire, elle n'a pas l'air particulièrement convaincu par votre réponse. Vous pouvez toujours, en vous rendant au **542**, changer d'avis et attendre au calme la tombée de la nuit. Par contre, si vous persistez dans votre idée, rendez-vous au **448**

510

Votre appareil est toujours en état de voler et, de plus, il est très rapide. Pendant le reste de la nuit, vous survolez une jungle très dense en frôlant la cime des plus hauts arbres. Quand le jour se lève, vous décidez, d'un commun accord, de vous poser et d'abandonner l'appareil. A pied, vous vous mettez en route vers une petite ville que vous apercevez au loin. Rendez-vous au **168**

511

Vous sortez de la grange pour échapper à la vue de vos diverses victimes. Vous courez, maintenant en plein jour, dehors à la recherche d'un abri. Vous scrutez les environs de manière à trouver une direction à prendre. Sur votre droite se trouve la route par laquelle, à bord du blindé, vous êtes arrivé dans ce coupe gorge. Sur votre gauche s'étend une rizière. Si vous la traversez, vous vous trouverez à découvert puis vous atteindrez une jungle qui semble être un abri efficace contre les recherches. Si vous décidez d'emprunter la route, rendez-vous au **524**. Si vous préférez tenter de traverser la rizière, c'est au **545** que ça se passe

512

Le soldat réussit à dégainer son arme et tente d'ouvrir le feu sur vous. Vous, de votre côté, luttez de toutes vos forces afin de lui arracher. C'est une lutte intense qui s'engage, ou seul votre habileté peut vous sortir de ce mauvais pas. Lancez 2 dès et ajoutez 3 au total. Si ce dernier est supérieur à votre habileté, rendez-vous au **442**. Sinon vous devrez vous rendre au **471**

513

Vous restez caché pendant les deux heures que dure le vol. Enfin vous entendez le train d'atterrissage se déployer, puis vous ressentez le choc de l'atterrissage. Une fois l'appareil immobilisé, vous voyez la rampe d'accès descendre et une cinquantaine de soldats en armes embarqués pour décharger la marchandise. Ils trouvent immédiatement le cadavre de l'homme habillé en bleu et se mettent à fouiller la soute à la recherche du meurtrier. Vous n'avez d'autre choix que de vous rendre. Lors de votre jugement, on vous signifie que le meurtre, accompagné de l'espionnage, en temps de guerre vous vaut une condamnation à perpétuité et c'est dans une prison chinoise que vous terminez vos jours

514

En vous voyant, les deux motards qui ouvrent la route au convoi s'arrêtent. A l'aide de leurs mitrailleuses, ils vous mettent en joue. Le reste du convoi s'arrête également et, sous la menace des armes, on vous fait monter dans une grosse berline noire. Apparemment les militaires n'ont pas fait le lien entre vous et les incidents du camp d'aviation. Le gradé à qui appartient la voiture vous relate les faits, en vous expliquant qu'ils trouveront et arrêteront la vingtaine de commandos qui ont attaqué leur base. Cependant, vous êtes des occidentaux arrêtés en territoire ennemi. A vous voir, ajoute le militaire, je suis sûr que vous êtes des journalistes européens et vous ne reverrez votre pays qu'une fois que la guerre sera

finie. Vous êtes enfermé dans une prison confortable, réservé aux journalistes et gradé ennemis. Le temps que la guerre finisse, votre mission n'aura plus d'objet car tous, sur Alpha, seront mort

515

Vous vous enfoncez au cœur de la végétation en ayant peur d'être repéré si vous quittiez cet abri. Vous marchez toujours plus loin au cœur de la jungle. Quand le soleil se couche, vous faites, dans une petite clairière, une halte. Vous dînez de baies cueillies au cours de votre périple. Ensuite, vous dormez d'un sommeil sans rêve qui vous permet de retrouver vos forces. Le lendemain matin, après vous êtes désaltéré dans un petit ruisseau, vous reprenez votre périple. Votre progression dans cet océan végétal est, dans un premier temps, très difficile puis, lorsque les arbres deviennent plus grands, votre avancé devient plus aisé. Il n'y a plus de liane et le sol n'est plus couvert de buissons. Vers midi, vous faites une pause de plus d'une heure pour vous reposer car vous êtes éreinté. Vous reprenez, ensuite, votre chemin jusqu'au soir ou vous faites une nouvelle étape. La nuit est agitée car votre sommeil est à plusieurs reprises interrompu par des cris de bêtes sauvages. Le matin, c'est encore fatigué que vous levez le camp. La végétation redevient très dense et votre avancé est éreintante. Vers midi, vous atteignez la fin de cette jungle. Au loin, face à vous, ce trouve une petite ville. Après un long moment de repos, vous vous mettez en marche vers elle. Rendez-vous au **168**

516

Vous inspectez l'endroit où votre saut vous a conduit. Vous êtes dans une jungle dense où des arbres géants et des lianes se disputent le peu de lumière qui filtre. Pendant que j'étais en l'air, vous dit votre collègue, j'ai pu voir une petite ville dans cette direction. L'orée de la jungle n'est pas bien loin. Une fois de plus, vous êtes impressionné par le calme et la réactivité de votre partenaire. Vous vous mettez en marche, dans la direction qu'elle vous indique et, quand le soleil se couche, vous émergez de la végétation. Au loin, comme elle vous l'avait dit, vous apercevez les lumières d'une ville. Il est trop tard et il fait bien trop sombre pour poursuivre notre route, vous dit-elle. Vous trouvez une petite clairière où vous passez une nuit reposante qui vous permet, si toute fois vous en aviez besoin, de regagner 2 points d'endurance. Le lendemain matin, vous quittez le couvert de la végétation et vous vous mettez en route vers la cité. Rendez-vous au **168**

517

Restez jusqu'au soir dans une vieille grange, avec un char d'assaut volé et deux cadavres ne vous paraît pas être la meilleure idée. En plus, votre coéquipière semble avoir du mal avec le fait de cohabiter avec les dépouilles de vos victimes. Après avoir observé, calmement et méthodiquement, les environs et ainsi vous êtes assuré que la voie est dégagée, vous vous mettez en marche pour traverser la rizière qui vous sépare de la jungle. Vous êtes à la moitié quand, venant de votre droite, vous entendez un bruit d'hélicoptères s'approchant. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **476**, sinon allez au **539**

518

Après mûre réflexion, vous prenez la décision de mettre le cap vers les Etats-Unis d'Amérique. En effet, d'après vous, c'est là-bas que vous avez le plus de chance de trouver des gens qui aient, à la fois, les moyens et l'envie de vous venir en aide. Vous communiquez à votre coéquipière le fruit de vos réflexions. Ok, vous répond telle. U.S.A., nous voilà !!! Elle effectue, alors, un virage sur sa droite et file à basse altitude en rasant la cime des arbres vers votre destination. Bientôt, la terre disparaît en laissant place à l'océan. Volant le plus bas possible et à la vitesse maximale de votre appareil, vous effectuez votre traversée de l'océan Pacifique. Cette dernière se déroule sans aucun incident et, après plusieurs heures de vol, pendant lequel vous avez pu dormir et regagner 2 points d'endurance, vous arrivez en vue de la côte. On ne va pas survoler ce pays avec un avion chinois, vous dit alors Deborah. Vous êtes d'accord avec elle puisque les relations entre les pays de la terre ont, d'après ce que vous avez pu en voir, l'air franchement mauvaise. Votre pilote cherche un lieu adapté à poser votre gros porteur et, rapidement, repère un tronçon d'autoroute bien droit. Elle effectue un splendide atterrissage et vous pose le pied sur le sol des Amériques. Vous vous mettez, alors, en marche vers l'endroit où est censé se trouver le centre spatial. Rendez-vous au **162**

519

Votre coéquipière pense que vous devriez abandonner votre véhicule pour tenter de fuir à pied. Cependant, vous ne partagez pas cet avis. Pour vous, la meilleure façon d'échapper aux soldats chinois est de continuer à vous éloigner le plus vite possible. Vous continuez donc à rouler à grande vitesse sur la route, espérant que personne ne vous rattrapera. Au bout d'une demi-heure, trois hélicoptères antichars vous interceptent. Deborah, vous dit alors que vous n'êtes qu'un gros têtard et que cela va vous coûter la vie. Votre équipière ouvre le feu sur les aéronefs ennemis et parvient à en abattre un. Malheureusement, les deux autres lancent leur missiles anti-blindés. Ces derniers percent le blindage de votre véhicule comme du beurre. Le char explose sous l'impact et vous êtes, tous deux, tués sur le coup.

520

Vous entendez les pas d'un garde qui s'approche de l'endroit où vous vous êtes caché. Il est de plus en plus proche. Tout à coup, une pensée traverse votre esprit. Même s'il ne nous repère pas, il va voir le cadavre. Vous êtes très mal !!! Le garde est à moins d'un mètre de vous quand, dehors, un cri retenti. Une patrouille vient de découvrir le cadavre du soldat que vous avez occis sur la passerelle de la navette. C'est ce qui arrive quand on jalonne sa route avec les corps de ces adversaires !!! Le garde, près de vous, entendant cela, se rue à l'extérieur pour prêter main forte à ces collègues. Vous l'avez échappé belle. Maintenant, allez-vous, en allant au **500**, rester cacher ou vous êtes. Ou bien vous rendre dans le cockpit. Pour cela rendez-vous au **546**

521

Sortant de la jungle, face à vous, apparaît un tigre. Il vous regarde et montre ses crocs. Puis doucement il avance vers vous. Il est très maigre, visiblement affamé, et semble avoir prévu de manger de l'Alphan pour son

déjeuner. Reste derrière moi, dit-vous à votre coéquipière. Vu le terrain ou vous vous trouvez, toute fuite vous est impossible. Vous allez combattre le tigre comme tout adversaire, à deux différences près. La première est que ses griffes et crocs sont de véritables armes et inflige 3 points de dégâts. La seconde est que le combat s'arrêtera, soit par votre mort, soit par le fait que l'endurance du tigre atteigne la valeur de 4.

Tigre

Hab 8

End 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **568**

522

Désespérément, vous cherchez un endroit pour cacher votre véhicule. Tout à coup, du coin de l'œil, vous apercevez l'orée d'une jungle. Vous vous y engouffrez le plus rapidement possible. Les hélicoptères vous survolent moins de trois minutes plus tard. Heureusement, l'enchevêtrement d'arbres et de lianes vous cache à leurs vues. Vous vous enfoncez, le plus loin possible, dans la jungle puis abandonnez votre blindé avec le corps de son chauffeur, pour continuer à pied jusqu'à la tombée de la nuit. Vous poursuivez difficilement votre marche au cœur de la végétation. Enfin, vous trouvez une petite clairière, traversé par un ruisseau. Votre coéquipière est encore plus fatiguée que vous. Dans son regard, vous voyez bien que sa fierté lui impose de ne pas le dire mais qu'elle vous implore de faire une halte. Diplomatiquement, vous lui demandez si ça ne la dérange que vous vous arrêtiez. Bof, vous répond -elle, si tu veux, mais moi j'aurais pu, encore pendant des heures, continuer à marcher. Néanmoins, je t'autorise à m'appeler miss hypocrisie !!! Vous éclatez de rire à sa boutade. A peine vous êtes-vous assis, que vous vous endormez. Quand vous rouvrez les yeux, vous constatez que la lune est très haute dans le ciel. Vous jetez un regard circulaire et constatez que votre partenaire est en train de dormir. Vous buvez un peu d'eau dans le ruisseau puis reprenez votre nuit. Le lendemain matin, après un frugal petit déjeuner, constitué de baies cueillis sur un arbuste, vous reprenez votre progression sous les arbres en luttant avec les lianes. En fin d'après-midi, vous trouvez un lieu correct pour établir un campement pour votre deuxième nuit au cœur de la jungle qui se passe sans aucun évènement notable. Le matin suivant, vous vous réveillez avant votre équipière. Vous explorez la proximité de votre bivouac et découvrez un petit lac. Vous sentant sale, suite à votre transpiration ainsi qu'à la sève des lianes coupées, vous ne résistez pas à l'envie de vous baigner. Vous vous mettez en sous-vêtement et plongez. Vous nagez pendant plusieurs minutes avant d'entendre une voix qui vous dit qu'elle adore regarder les beaux jeunes hommes presque nus. Déborah vient de vous rejoindre dans la clairière. A ces paroles, vous rougissez et plongez, de telle manière que seul votre tête soit visible à la surface. Elle ôte ses vêtements ne gardant, elle aussi, que ces sous-vêtements. Vous admirez son magnifique corps. Jusque-là, avec son uniforme de pilote, vous n'aviez pas remarqué à quel point elle est belle. Elle plonge en vous traitant de voyeur. Une fois votre baignade terminée, vous reprenez votre route et, moins d'une heure plus tard, vous émergez de cette végétation. En face de vous, au loin, vous apercevez une petite cité. Vous décidez de marcher vers elle. Rendez-vous au **168**

523

Une idée folle vient de germer dans votre esprit. Sans même prendre le temps de peser le pour et le contre, vous ordonnez à votre coéquipière de plonger « à terre » et de rester allongé. Habitué à suivre des ordres, elle s'exécute instantanément et vous faites de même. Allongé dans l'eau boueuse de la rizière, vous êtes invisible pour vos poursuivants. Les hélicoptères ennemis vous survolent à grande vitesse et poursuivent leur route. Vous vous relevez, ainsi que Déborah. Cette dernière vous dit qu'avec une telle autorité vous serez probablement le prochain commandant d'Alpha. Vous préférez ne pas répondre et, le plus rapidement possible, vous rejoignez l'orée de la jungle. Rendez-vous au **554**

524

Vous décidez de suivre la route, de manière à ne pas trop attirer l'attention des patrouilles qui, tant sur terre que dans les airs, vous recherche. Vous attrapez des chapeaux et des vêtements posés prêt de la maison à côté de la grange et tentez de vous grimer en chinois. Si ce déguisement, de prêt, n'a aucune chance de fonctionner, il peut néanmoins donner le change de loin. Vous marchez pendant un long moment et vous êtes à plusieurs reprises, pendant cette période, survolé par des hélicoptères lancés à votre recherche. Votre déguisement, conjugué au fait que vous marchiez tranquillement sans tenter de fuir, leurs fait croire que vous n'êtes pas les fugitifs qu'ils recherchent. Tout à coup, en face de vous, apparaît un convoi militaire. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **535**. Sinon, allez au **514**

525

Le corps de votre adversaire gît, maintenant, au sol. Vous vous demandez combien de mort, encore, jalonneront votre route. On ne peut pas rester comme ça, vous dit votre coéquipière. Vous êtes d'accord avec elle. Il vous faut agir, et vite. Vous pouvez, en vous rendant au **488**, essayer de vous cacher dans la cale. Vous pouvez aussi, au **546**, vous ruez vers le cockpit. Vous avez également la possibilité de redescendre de l'avion et filer vers la clôture. Pour cela, rendez-vous au **446**. Enfin, au **413**, il vous reste l'option d'aller-vous cacher dans le char.

526

Tout à coup, deux puissants projecteurs éclairent l'intégralité de la piste. Vous tournez aussitôt, sur votre droite, votre tête, afin d'en découvrir la source. Malheureusement la lumière est bien trop vive pour vous permettre d'en identifier la nature. Votre coéquipière qui, comme vous, est arrêté au niveau de la bande blanche axiale, regarde la source. Un avion, s'écrie t'elle, court !!! Si vous obéissez à cet ordre, allez au **543**. Si, par contre, vous pensez que cette lumière provient d'un mirador et qu'il est plus prudent de ne pas bouger afin de ne pas attirer l'attention, rendez-vous au **564**

527

Le bruit des moteurs est de plus en plus fort. Bientôt, trois jeeps arrivent. Elles vous entourent et les militaires à leurs bords vous mettent en joue au moyen de leurs armes. Vous vous arrêtez et mettez les mains sur votre tête en signe de réédiction. Votre coéquipière fait de même. Vous êtes conduit, sans aucun ménagement, en cellule. Pendant plusieurs jours, vous êtes interrogé puis on vous informe que vous avez été reconnu coupable de meurtres, d'espionnage, ainsi que du vol d'une navette spatiale propriété de la république populaire de chine. Pour cela, vous finirez votre vie à l'ombre dans une prison de haute sécurité.

528

Vous avancez rapidement, à travers le hall de la gare en essayant, le plus possible, de rester dans l'ombre. Vous atteignez la porte du wagon le plus proche de vous. Vous grimper à bord. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **556**. Sinon vous devez aller au **580**

529

Vous avancez, mains levées, en direction de la porte. Quand cette dernière cède. Vous essayez de parler au trois jeunes mais, en vous voyant, ils semblent pris d'une fureur terrible et vous attaquent sans vous laisser la moindre petite chance d'éviter le combat. Vous combattez les trois, comme si vous n'aviez qu'un seul adversaire.

3 jeunes chinois

Hab 10

End 15

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **470**

530

Vous escaladez, agile comme un chat, le grillage puis, une fois arrivé en haut, vous tendez la main à votre coéquipière afin de l'aider. Ensuite, vous vous laissez glisser à terre ou vous atterrissez en souplesse. Votre collègue, elle, n'est pas aussi agile. Après avoir difficilement franchit le haut de la clôture, elle perd l'équilibre et tombe...

... dans vos bras. Je te remercie, vous dit-elle en posant une bise sur votre joue. Repose-moi à terre, ajoute telle, car tu as les mains baladeuses. Vous la reposez, sans savoir quoi répondre et ensuite, vous courez vers la jungle qui est toutes proche afin de vous mettre hors de regard des éventuelles patrouilles. Dès que vous êtes sous le couvert de la végétation, vous ralentissez. Vous marchez entre les arbres et les lianes jusqu'à la première clairière. Là, exténué par votre folle course ainsi que par les divers événements qui vous sont arrivés depuis que vous avez quitté Alpha, vous vous asseyez sur le sol. vous examinez, à la faible lumière de la lune, la clairière. Elle est traversée, en son centre, par un petit ruisseau et de nombreux buisson couverts de baies sauvage y poussent. Vous vous nourrissez de ces baies, en faisant une provision pour la suite de votre voyage et vous vous désaltérer au ruisseau. L'eau est pure et fraîche. Ensuite, vous sombrez dans un sommeil sans rêve. Le lendemain, quand vous ouvrez les yeux, le soleil est déjà haut dans le

ciel. Vous reprenez votre marché, qui est des plus difficiles car la végétation se densifie, rendant votre périple encore plus dur et harassant. Il ne doit pas être beaucoup plus que seize heures quand vous entrez dans une nouvelle petite clairière qui est aussi traversé par un ruisseau. Vous vous laissez, littéralement, tomber assis sur un vieux tronc d'un arbre couché. Déborah qui, à l'évidence, est, au moins, aussi exténué que vous, vous dit que vraiment vous n'êtes qu'un homme pour vous fatiguer aussi vite et que, elle, elle pourrait marcher encore des heures. Vous la foudroyez du regard, préférant ne pas répondre. Vous passez une seconde nuit à la belle étoile. Malheureusement, celle-ci est moins paisible que la précédente. En effet, elle est peuplée de cauchemar horrible où un démon, moitié homme moitié diable, nommé Koeining vous envoie sous de faux prétexte, dans des missions de plus en plus dangereuses. Le lendemain matin, vous vous réveillez encore fatigué. Il vous faut, néanmoins, reprendre votre périple. La journée, aussi dur que la précédente, se passe sans aucun incident notable. Quand, enfin, le soir arrive, vous trouvez pour établir votre campement une grande clairière traversé, cette fois-ci, par une véritable rivière. Vous êtes tellement exténué que, immédiatement, vous sombrez dans un lourd sommeil réparateur. Quand vous rouvrez les yeux, le soleil est de nouveau haut dans le ciel. Vous examinez la clairière mais vous ne voyez pas votre coéquipière. Elle est déjà debout ! Vous attendez, pendant plus d'une demi-heure, son retour sans la voir revenir. Vous inquietant, vous vous mettez à sa recherche en remontant les méandres de la rivière vers son amont. Au détour d'une de ses boucles, vous trouvez une pile de vêtements qui appartiennent à Déborah. Vous levez les yeux pour découvrir un petit lac où, en sous-vêtement, elle est tranquillement en train de nager. Vous admirez son corps splendide. eh ! au lieu de faire ton voyeur, viens me rejoindre, vous crie t'elle visiblement amusée par votre attitude. Vous passez le reste de la matinée à vous détendre dans l'eau. Une fois délassé et lavé, vous reprenez votre marché pour constater que, moins de cent mètres plus loin, vous émergez de la jungle. Au loin, vous apercevez une petite ville. Comme il est déjà tard, vous décidez de passer une seconde nuit dans la clairière et, le lendemain matin, vous reprenez votre voyage. Vous le faites au **168**

531

Ce fût un combat acharné, mais vos adversaires ont mordu la poussière. Cependant, vous avez vous aussi, peut-être, subi des dégâts. S'il vous reste, au moins, huit points de blindage, rendez-vous au **510**. Sinon vous devez aller au **547**

532

L'aéroport doit être bien gardé, pensez-vous. Vous vous mettez donc en marche vers la gare. Vous avancez lentement, restant dans l'ombre et évitant de croiser les habitants. Au bout de deux heures de lente progression, vous atteignez la gare. A l'intérieur, il semble que le silence soit total. Allez-vous entrer par la porte principale en pensant que puisqu'il n'y a pas de bruit, il n'y a personne à l'intérieur. Ou bien, préférez-vous essayez de trouver un autre accès ? Si vous optez pour la porte rendez-vous au **555**. Dans le cas Contraire allez au **569**

533

Un nouveau missile tiré par les intercepteurs chinois a atteint un des réservoirs à hydrogène de votre appareil. En raison de ces propriétés chimiques, le gaz s'enflamme instantanément et transforme la navette en un méga barbecue. Malheureusement pour vous, quand cela se produit, vous êtes encore à l'intérieur. Vous êtes brûlé vif et mourrez sur le coup

534

Quelle question difficile : Europe ou États-Unis d'Amérique ! vous prenez, même si la situation ne vous le permet pas trop, le temps de peser le pour et le contre. Après Quelques hésitations, vous en concluez que la meilleure solution est de vous rendre à Paris car il s'agit du siège d'une administrations et non d'un centre spatial. Vous communiquez à votre collègue le fruit de vos réflexions. Ok, cap sur la ville lumière dit-elle et j'espère que tu as de bonne économie car, depuis que je suis toute petite, j'ai toujours rêvé de faire du shopping dans des boutiques de luxes. Vous vous dites que, décidément, elle ne perd pas le Nord. Votre pilote met alors Le cap vers votre destination, volant à ras de la cime des arbres. Bientôt, vous arrivez en vue d'immenses montagnes : La chaîne de l'Himalaya ! Votre coéquipière vous dit que ça va être coton de passer ! Une fois de plus, votre pilote fait preuve d'une maîtrise absolue et, passant entre les pics acérés recouverts de neige éternelle, réussi à vous amener de l'autre côté sans une égratignure. Cependant, le vol a été agité et la fatigue associée aux nombreuses secousses vous ont coûté 1 points d'endurance. Le reste du vol se passe sans aucun incident et, après avoir survolé la mer Méditerranée et la moitié de la France en rase-motte, vous arrivez enfin en vue de la tour Eiffel. Je ne suis pas sûre qu'un avion militaire chinois soit le bien venu ici vu ce que nous avons pu voir des relations internationales, vous dit Déborah. Je vais nous poser sur le bout d'autoroute là-bas et nous finirons notre périple à pied ajoute t'elle. Vous êtes parfaitement d'accord avec elle et, après un atterrissage parfait, vous quittez votre aéronef pour marcher sur un vert herbages dans la périphérie parisienne. Rendez-vous au **335**

535

Le convoi militaire n'a, apparemment, aucun lien avec les recherches qui vous concernent. Les véhicules passent, à pleine vitesse, sans vous accorder le moindre intérêt. Vous souriez de vous en sortir aussi bien et continuez votre marche jusqu'à la nuit. Vous dormez sur l'herbe, en retrait de dix mètres de la chaussée. Le lendemain matin, vous reprenez votre périple en direction d'une petite ville que vous apercevez au loin. Rendez-vous au **168**

536

Vous vous réinstaller aux commandes du char d'assaut afin de fuir la grange qui, malheureusement, ne constitue plus un abri. Le moteur démarre dans un bruit puissant et roque. Vous sortez prudemment du bâtiment en espérant que personne n'est à proximité pour donner l'alerte. Rendez-vous au **504**

537

Vous montez à bord du train. Les wagons semblent être en service depuis une éternité et sont doté d'un confort minimal. Vous jetez un coup d'œil dans le premier compartiment pour constater qu'il est vide. Vous entrez à l'intérieur et fermez à clé sa porte. Ensuite, vous baissez les stores qui sont à moitié cassés. Vous essayez de vous installer le plus confortablement possible. La température descend rapidement. Vous êtes vêtu, uniquement de vos tenue d'alphan qui, en raison de ce qui vous est arrivé, sont très fatiguées ce qui fait que vous grelottez. Allez-vous rester dans le compartiment, en allant au **599** ? Ou allez-vous fouillez le reste du wagon. Pour cela rendez-vous au **623**

538

Hors de question d'attendre l'atterrissage ! Le risque de ne pas pouvoir sortir de l'avion sans vous faire repérer et arrêter est bien trop grand. Avec votre coéquipière, vous vous mettez en quête de parachutes et, rapidement, vous en trouvez. Tout à coup, une horrible pensée vous vient. Est-il possible de sauter en dépressurisant La soute sans causer le crash de l'appareil. Vous soumettez vos craintes à votre coéquipière qui éclate de rire. Espèce de grand nigaud, on n'est pas sur la base lunaire alpha, vous dit-elle. Sur ce genre d'avions, seul le poste de pilotage est pressurisé. Vous rougissez, légèrement vexé de votre ignorance. Déborah trouve un canif dans un container qu'elle utilise pour couper certains fils électriques des commandes de la rampe. Comme ça, vous dit-elle, les pilote ne verront pas qu'on a ouvert. Ensuite, elle déclenche la descente de la rampe puis, tous deux, vous sautez. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **503**, sinon allez au **549**

539

Le bruit des rotors est de plus en plus intense. Il faut qu'on rejoigne la jungle avant qu'ils nous voient, vous crie Déborah, tout en se mettant à courir. Vous lui emboîtez le pas. Lancez deux dès et ajouter 4 au total. Si votre habileté est inférieure ou égal à ce résultat, allez au **480**, sinon c'est au **551** qu'il faut vous rendre

540

Le bruit des moteurs de l'avion chinois est de plus en plus intense. Vous courez aussi vite que vous en êtes capable, semblable à un champion olympique courant vers sa médaille d'or. Le bruit des turboréacteurs devient insupportable et vous entendez, ou plutôt vous sentez, l'appareil s'approcher de vous. Tout en continuant à courir, vous tournez la tête pour voir où il en est. Les phares de décollage sont tellement puissants que vous êtes complètement ébloui. Moins de 3 secondes plus tard, l'avion passe à moins de dix mètres de vous. Son souffle est tel qu'il vous envoie, la tête la première, valdinguer. Vous tombez sur le béton de la piste. Vous êtes à moitié assommé et, quand vous levez les yeux, vous voyez Deborah au-dessus de vous qui a fait demi-tour pour vous venir en aide. Elle vous regarde et vous dit que ce n'est pas parce qu'elle n'est qu'une faible femme qu'il ne faut point écouter ce qu'elle vous dit. Ensuite, elle vous aide à vous relever. Vous venez de perdre 3 points d'endurance. Vous mettez en marche vers la clôture, Que vous allez escalader en vous rendant au **530**

541

Vous ne voyez aucun moyen de vous cacher aux yeux de vos ennemis. Le bruit se fait de plus en plus présent. Vous ne pouvez plus rien faire pour interagir avec les événements en cours ! Tentez votre chance, si vous êtes chanceux, rendez-vous au **571**, sinon allez au **553**

542

On n'a malheureusement pas d'autres solutions que d'attendre ici, répondez-vous à votre coéquipière. Je sais que ce n'est pas agréable et ça ne me plaît pas, à moi non plus. Elle hoche la tête en signe d'approbation et vous répond que vous avez tout à fait raison et qu'elle s'excuse d'être une « *chochette* ». Vous vous installez, tous les deux, le plus confortablement possible et essayez de vous reposer. La journée vous paraît interminable bien que, pendant un court moment, vous ayez réussi à dormir. Ce somme, bien qu'il ne vous ait pas paru reposant, vous a néanmoins fait regagner 2 points d'endurance. Déborah quant à elle, bien qu'elle soit complètement terrorisée par le cadavre qui gît à vos pieds, dort à poing fermé, probablement grâce à la fatigue occasionnés par le pilotage de la navette. Enfin, le soleil se couche et, peu à peu, l'obscurité tombe. Vers minuit, elle vous paraît total et vous ouvrez l'écoutille pour quitter votre refuge. Vous jetez un coup d'œil périphérique pour voir comment sortir de la base aérienne. La première solution que vous trouvez est de traverser la piste qui est légèrement éclairé afin de rejoindre le grillage et de l'escalader. Vous voyez également, qu'à l'opposé, un petit bâtiment est adossé au mur d'enceinte. Vous pouvez tenter de l'escalader. En dernier lieu, un hélicoptère se trouve à moins de vingt mètres de vous. Vu que Déborah est une excellente pilote, vous pouvez tenter de l'emprunter pour vous envoler au loin. Si vous désirez escaladez le grillage, rendez-vous au **444**. Si vous tentez l'escalade du bâtiment, allez au **464**. Enfin, si vous prenez la décision de fuir en hélicoptère, c'est au **501** que ça se passe

543

Vous ne réfléchissez même pas et, à la suite de votre coéquipière, vous vous mettez à courir. Les bruits des turboréacteurs sont de plus en plus intenses. Vous courez aussi vite que possible, à tel point que vos jambes vous font de plus en plus mal. Tout à coup, vous entendez le bruit produit par le chasseur chinois s'intensifier. À cet instant, vous arrivez sur l'herbe qui borde la piste d'atterrissage. Vous vous retournez pour regarder décoller l'avion. Déborah vous dit alors qu'elle est fort surprise que vous ayez bien voulu obéir à une femme. Vous éclatez de rire à cette boutade, puis vous rendez au **530** pour escalader la clôture.

544

Le soldat qui patrouille dans l'avion passe à moins d'un mètre de vous sans vous remarquer. Il continue sa ronde pour tomber sur le cadavre de votre victime. Il va donner l'alerte ! Vous n'avez donc plus le choix ! Vous vous jetez sur lui, décidé à l'envoyer rejoindre son ami dans l'autre monde. La violence et la brusquerie de votre attaque vous confère, pour le premier assaut, 2 points d'habileté supplémentaires. Pendant ce même premier assaut, vous ne pouvez pas être blessé car votre adversaire tente juste d'éviter votre attaque.

Garde

Hab 9

End 8

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez soit vous ruez vers le cockpit au **546**. Soit sortir de l'avion pour trouver une autre façon de vous enfuir. Pour cela, rendez-vous au **506**

545

Alors que vous faites l'objet de recherche importante, marcher sur la route vous paraît, pour le moins suicidaire. Vous prenez donc la décision de vous risquer à traverser la rizière. Une fois cette étendu ou vous serez à découvert traversé, vous serez sauvé. Votre avancé est lente et difficile. Arrivé à la moitié, un événement imprévu se déroule. Lancez un dé. Si le résultat est 1 ou 2, allez au **521**. Si c'est 3 ou 4, c'est au **560** que vous irez. Autrement, rendez-vous au **572**

546

Vous avancez aussi discrètement que possible vers l'avant de l'avion. Une cloison sépare la soute du poste de pilotage. Cette dernière est percée par une porte coulissante fermée. Vous l'entrouvrez, d'environ un centimètre, afin de pouvoir jeter un coup d'œil derrière. Vous y découvrez deux pilotes en train de rire et de discuter. Vous refermez, silencieusement, la porte et vous mettez à la recherche de ce qui pourrait vous servir d'arme. Vous mettez la main sur une barre d'acier servant à manipuler les caisses. Avec votre arme improvisée à la main, vous retournez à la porte du cockpit. Vous l'ouvrez d'un coup et, de toute vos forces, frappez à l'aide de votre barre à mine la tête de l'un des pilotes qui s'écroule sur le coup. Le second, d'un coup, se lève et vous attaque. C'est un combat à mort qui s'engage entre le pilote et vous. Comme vous êtes armé, vous n'infligez pas 2, mais 3 points de dommages quand vous atteignez votre adversaire

Pilote

Hab 8

End 10

Si vous êtes tué retournez au **1**.
Sinon, le pilote git à vos pieds. Pendant ce temps, Déborah a examiné l'autre pilote et constaté qu'il est, lui aussi, décédé sur le coup. Vous sortez les deux corps du poste de pilotage et Déborah s'assoit dans le siège du pilote. Vous actionnez la commande électrique qui contrôle la fermeture de la rampe. Elle fonctionne parfaitement et quand vous rejoignez votre pilote à l'avant, par le pare-brise, vous constatez que l'avion roule déjà à haute vitesse sur la piste. Quelques secondes plus tard, vous quittez le sol. Sur la base, personne ne semble s'inquiète de votre décollage. Après vingt minutes de vol, votre coéquipière réduit l'altitude pour échapper au radar et vous annonce que vous avez le plein de carburant. Les énormes réservoirs de l'appareil vous donnent une gigantesque autonomie. Elle ajoute que vous pouvez, si vous n'êtes pas intercepté, vous rendre à peu près où vous le désirez sur Terre. Vous réfléchissez alors sur les

options qui s'offre à vous. Puisque la solution du centre spatiale chinois semble être une vraie impasse, vous avez encore la possibilité de vous rendre dans les centres spatiaux français ou américain. Si vous choisissez de mettre le cap vers cap Kennedy, et le centre spatial de la NASA aux usa, vous devez aller au **518**. Par contre, si vous pensez avoir plus de chance de trouver quelqu'un capable de venir en aide à votre peuple en région parisienne, ou Koeining vous a indiqué que se trouve la direction du programme spatiale européen, rendez-vous au **534**

547

Votre oiseau est trop gravement blessé pour poursuivre son vol. Une épaisse fumée noire s'échappe de ces moteurs. Au-dessous de vous s'étend, à perte de vue, une jungle épaisse. Votre pilote repère, en son cœur, une petite clairière ou elle pose l'appareil. Rapidement, vous vous éloignez de lui. La fumée qui s'en dégage, dans la pénombre de la nuit, ne se remarque pas trop, mais demain matin elle sera visible à des kilomètres. Vous marchez pendant deux bonnes heures dans le noir en luttant avec les lianes qui vous barre le passage. Épuisez, vous décidez de vous reposer jusqu'au petit matin. Votre sommeil est lourd et sans rêve. Une fois réveillé, vous reprenez votre périple en mettant le plus de distance possible entre vous et les reste de l'hélicoptère. Vous marchez, ainsi, jusqu'au soir puis décidez de passer une nouvelle nuit dans la jungle. Cette dernière se passe sans incident. C'est reposé, le lendemain, que vous poursuivez votre chemin. Au bout d'une heure, vous émergez enfin de la végétation et au loin, vous apercevez une petite ville. Vous vous mettez en marche pour la rejoindre. Rendez-vous au **168**

548

D'un commun accord avec votre coéquipière, vous décidez d'attendre la nuit pour quitter votre cachette. Déborah inspecte de fond en comble, la grange tandis que vous, essayant de récupérer du traumatisme d'avoir dû tuer, resté assis sur un tas de paille. Elle revient, tenant à la main un panier remplie de nourriture. Vous mangez, tous deux, avec avidité. Vous regagnez 2 points d'endurance. Ensuite vous essayez de vous reposer en attendant l'obscurité pour reprendre votre route. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, allez au **502**, sinon, rendez-vous au **463**

549

Au moment du saut, votre pied dérape et vous tombez la tête la première dans le vide. Cet incident, certes, ne vous occasionne aucune blessure mais, par contre, vous fait paniquer. Comme c'est votre premier saut, vous avez beaucoup de mal à déclencher au bon moment le déploiement du parachute et vous le fait trop tard. Vous avez, de plus, beaucoup de mal à le diriger et, à grande vitesse, vous vous accrochez à la cime d'un arbre. Le choc, violent, qui en découle vous coûte 2 points d'endurance. En bas, vous entendez votre coéquipière qui, en riant, vous demande si on se sent bien là-haut. Vous attrapez le tronc de l'arbre puis, prudemment, vous détachez le parachute. En vous rendant au **516** vous descendez pour reprendre votre route

550

Le militaire chinois est complètement pris au dépourvu par votre attaque. Vous le projetez à terre, le faisant lâcher son arme. Un combat à mort s'engage au sol. Au bout de quatre assaut, Déborah viendra vous prêter main forte en lui donnant des coups de pieds. Cela lui coûtera, à chaque assaut, quel qu'en soit vainqueur, 1 point d'endurance.

Soldat chinois

Hab 9

End 14

Si vous êtes vainqueur, afin de ne pas être surpris par une autre patrouille, vous vous précipitez vers la clôture pour, au **530**, l'escalader

551

Vous courez aussi vite que vous en êtes capable. Votre coéquipière va beaucoup plus vite que vous et vous essayez d'accélérer afin de ne pas vous laissez distancer. Le bruit des hélicoptères est de plus en plus présent, vous indiquant que vos ennemis s'approchent. Courir, les pieds dans l'eau de la rizière, est loin d'être aisée. Vous perdez l'équilibre et tombez la tête la première dans l'eau. Au loin vous voyez votre coéquipière rejoindre l'orée de la jungle et s'arrêter, caché par la végétation pour vous attendre. Vous vous relevez le plus rapidement possible. Malheureusement, il est trop tard et vous êtes encerclé par les appareils ennemis. Les soldats à leurs bords vous mettent en joue à l'aide de leurs armes. Vous levez les mains en signe de reddition, attendant d'être conduit en prison. Là-bas, vous finirez votre existence. Vous aurez, néanmoins, la consolation de savoir que Déborah, elle, a réussi à s'échapper.

552

Vous regardez votre coéquipière qui vous dit que, décidément, vous formez une bonne équipe. Abandonnant le champ de bataille, vous vous précipitez vers la clôture qui ceinture le camp d'aviation dans le but de l'escalader. Rendez-vous au **359**

553

Les hélicoptères arrivent droit sur vous. Vous ne pouvez que vous rendre quand les soldats vous mettent en joue avec leurs mitrailleuses. Bientôt, un tout terrain militaire, sur chenille, vous rejoint. Vous êtes embarqué à son bord pour être reconduit à la base aérienne ou, pour les crimes que vous avez commis, vous êtes exécutés sans aucune forme de procès

554

La nuit tombe et vous êtes exténué par les derniers événements. Vous marchez dans la jungle qui n'est pas très dense jusqu'à la première clairière où vous établissez votre camp. Après avoir consommé quelque baies qui poussent sur des arbustes et vous être désaltéré dans le petit ruisseau d'eau claire qui la traverse, vous vous allongez sous le ciel étoilé. Moins de cinq minutes plus tard, vous dormez à poings fermés. Vous passez une bonne nuit sans rêve et quand vous ouvrez, le lendemain, les yeux, le soleil est déjà

haut dans le ciel. Vous quittez cette accueillante clairière pour commencer votre périple à travers la jungle. La marche est rendue, de plus en plus, difficile et pénible par la végétation qui s'épaissit. A midi, vous êtes déjà en nage et très fatigué. Dès que, dans l'après-midi, vous trouvez un endroit adapté, vous installez un nouveau campement. Alors que le soleil n'est pas encore couché, vous êtes déjà dans les bras de Morphée. La nuit, à la différence de la précédente, n'est pas de tout repos. En effet, elle est peuplée de terrible cauchemars ou le commandant Koeining est le frère de Lucifer. Outre cet horrible cauchemar, vous êtes également, à plusieurs reprises, réveillé par le hurlement de fauves. Le lendemain matin, lorsque vous vous remettez en route, vous êtes déjà fatigué. La journée est similaire à la précédente, sans événements marquants. Quand vous vous arrêtez, en milieu d'après-midi, vous tombez de sommeil. Vous ne vous réveillez qu'après le lever de soleil, le lendemain. Déborah a déjà quitté la grande clairière où vous avez fait étape. Elle revient en courant, l'air très excité en vous disant de venir vite. Vous la suivez, pour constater qu'à moins de cent mètre d'où vous avez passé la nuit la jungle fait place à des champs. Au loin, vous apercevez les toits d'une ville. Vous décidez de vous y rendre et vous vous mettez en marche. Rendez-vous au **168**

555

Vous vous approchez, doucement, de la porte de la gare. Comme le silence qui y régnait semblait l'indiquer, le hall est désert. Vous y entrez en longeant les murs et examinez le panneau des départs. Deux trains sont en partance. Le premier à destination de *Shanghai* et le second pour *Katmandou*. Enfin, sur la dernière voie se trouve un train de marchandises. Sur sa locomotive est écrit la destination de *Wuhan*. Ou aller vous vous rendre ?
A Shanghai au **528**
A Katmandou au **537**
A Wuhan au **578**

556

Vous ouvrez la porte du wagon et montez à son bord. Discrètement, vous remontez le couloir en inspectant chaque compartiment afin d'en trouver un vide. Le troisième est libre. Rapidement vous entrez puis vous fermez les stores qui vont vous soustraire à la vue des autres passagers. Vous verrouillez, grâce à la serrure, la porte et, ensuite, lâchez un *ouf* de soulagement. Tout habillé, vous vous allongez sur une des deux banquettes et, moins de cinq minutes plus tard, il ne reste, dans votre compartiment, que des ronflements. La nuit se passe sans aucun événement notable. Le repos qu'elle vous apporte vous permet de gagner 2 points d'endurance. Le lendemain matin, quand vous faites le point, vous réalisez que votre situation est loin d'être brillante. Vous êtes dans un train qui roule à grande vitesse vers une grosse ville chinoise et, à chaque instant, un contrôleur peut se présenter et donner l'alerte. Qu'allez-vous faire maintenant ? Vous pouvez rester jusqu'à l'arrivée enfermé dans votre compartiment en espérant que personne ne vienne vous déranger. Pour cela, rendez-vous au **575**. Si, par contre, vous préférez trouver, à bord du train, une meilleure cachette, il vous faut aller au **586**

557

Au loin, vous voyez deux petits phares s'allumer. Ensuite, le bruit d'un moteur à essence retentit. Avec votre coéquipière, vous vous regardez dans les yeux. Une patrouille ! Il ne faut pas qu'on reste ensemble vous dit Deborah. Dispersons-nous vite, comme ça ils ne pourront en poursuivre qu'un, ajoute telle. Si vous êtes d'accord avec elle, rendez-vous au **582**. Si vous désirez restez groupés, aller au **562**

558

Votre combat avec le contrôleur s'éternise. Le bruit que celui-ci génère alerte dans tous les occupants du train. Tous les hommes valide se ruent dans votre compartiment et vous neutralise. Une fois arrivé à Shanghai, vous êtes conduit directement au tribunal ou le juge vous condamne pour espionnage à dix ans au minimum de prison, à voir en fonction de la fin de la guerre. Votre mission est un échec. Tous vos proches, sur la lune, ne survivront pas à cause de vous !!!

559

Vous longez le couloir du wagon jusqu'à l'arrière et ouvrez la porte qui donne accès au wagon à bagages. Vous vous cachez derrière une grosse malle et espérez que personne ne viendra dans celle voiture jusqu'à l'arrivée en gare. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **576**, sinon aller au **588**.

560

Au loin, le bruit de puissants rotors se fait entendre. Des hélicoptères lancés à votre recherche arrivent. Le désespoir se lit sur le visage de votre partenaire. Enlisé jusqu'au genou dans la rizière, il n'est même pas la peine de penser à courir ! Que faire, vous demandez vous. Lancez 2 dès et ajoutez 3 au total. Si votre habileté est inférieure, allez au **523**, sinon rendez-vous au **541**

561

Votre poursuivant se lance à la poursuite de votre coéquipière. Moins d'une minute plus tard, vous entendez un homme crier l'ordre de s'arrêter sous peine qu'il ouvre le feu. Vous vous immobilisez et vous vous retournez afin de voir ce qu'il advient de Deborah. Vous voyez alors une jeep arrêtée, avec 2 hommes à son bord qui, de leurs armes, menace votre coéquipière. Aussitôt, vous vous mettez à courir vers eux et vous vous jetez sur le plus proche de vous. Il est projeté au sol et vous engagez le combat avec le second.

Soldat

Hab 8

End 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **552**

562

Non, répondez-vous, on reste groupé. Alors, vous vous mettez à courir le plus vite que vous possible. Le véhicule vous prend en chasse. Le bruit de son moteur est de plus en plus présent. Tout à coup, vous entendez un de vos poursuivants vous intimer l'ordre de vous rendre. Puisque vous n'avez pas d'autres solutions, vous levez les mains et vous vous arrêtez de courir. Lentement, vous vous tournez afin de faire face à vos ennemis. En fait, le soldat au volant de la jeep qui vous met en joue à l'aide de son revolver est seul ! Il vous faut agir vite, avant que des renforts n'arrivent. Vous ne voyez qu'une seule solution. Vous espérez que l'attention du garde est fixée sur votre coéquipière qui est, il faut bien le reconnaître, une très belle femme, vous vous jetez sur lui. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **550**. Sinon le **573** vous attend.

563

Les cadavres de vos adversaires gisent, dans leurs sangs, au sol. A cet instant, dans les haut-parleurs du train, une voix annonce que vous arriverez dans quinze minutes à la gare de Shanghai. Avec ces corps, inutile d'espérer pouvoir vous cacher dans le train pour sortir discrètement en gare. Il ne vous reste plus qu'à tirer le signal d'alarme pour arrêter le convoi et fuir. Rendez-vous au **579**

564

Le faisceau lumineux est bien trop puissant pour que Déborah est pu reconnaître un avion. Ça peut être tous et n'importe quoi. Courir va nous rendre beaucoup plus repérable que de ne pas bouger, vous dites-vous. À cet instant, le bruit de puissant Turboréacteur retentit. ELLE AVAIT RAISON !!!! Vous vous mettez à courir, aussi vite que vous le pouvez, dans la même direction que moins de cinq minutes avant vous, votre coéquipière à emprunté. Le bruit des réacteurs est de plus en plus intense. L'avion, à grande vitesse, s'approche de vous. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **540**, sinon aller au **574**

565

Vous attendez, enfermé dans les toilettes, le bon moment pour fuir. Vous sentez que le train ralenti, puis s'arrête. Vous attendez une vingtaine de minutes et, quand le wagon est complètement silencieux, vous sortez de votre cachette. Vous descendez de la voiture sur le quai qui est désert. Vous marchez rapidement vers la sortie la plus proche, que vous emprunter. Vous tombez, alors, nez à nez avec une patrouille d'une dizaine de soldats. Ces derniers vous arrêtent et vous conduisent au tribunal. Là, un juge vous condamne à être emprisonné pour espionnage jusqu'à la fin de la guerre. Vous avez échoué à remplir la mission que vous a confié le commandant Koeining. Tous les habitants d'Alpha périront à cause de VOUS !!!

566

Vous entendez le moteur de votre poursuivant juste derrière vous. Il semble donc que votre ennemi est décidé de vous poursuivre. Vous entendez un homme, dans un très mauvais français, vous intimer l'ordre de vous arrêter. Vous obtempérez en posant vos mains sur la tête. Lentement, vous vous tournez pour faire face à votre adversaire. Il s'agit d'un homme asiatique, seul dans sa voiture. Ce dernier, l'air très menaçant, vous dit : « Salopard d'occidental, fait moi plaisir et essaye de m'attaquer pour que je puisse t'abattre comme un chien ». Il vous semble donc évident que cet homme, quoi qu'il se passe, a pris la décision de vous tuer. Intérieurement, vous pensez que votre dernière heure est arrivée. Vous apercevez, à ce moment, votre coéquipière s'approcher discrètement dans son dos. Elle s'empare de la pelle qui était posé sur le siège passager et, de toute ces forces, elle lui en assène un énorme coup sur la tête. L'homme, sous l'effet de l'impact, tombe au sol. Déborah continue, avec son arme de fortune, à le frapper encore et encore. Vous lui dites d'arrêter et vérifier que votre ennemi est bel et bien mort. Rendez-vous au **552**

567

Vous restez en haut de la colline jusqu'au coucher du soleil. Ensuite, dans la pénombre, vous descendez la pente et, restant dans l'ombre, vous remontez les ruelles en évitant les grands axes pour vous rendre sur les quais. Vous arrivez à l'entrée du port, caché dans l'ombre de la capitainerie. De là, vous pouvez voir l'ensemble des navires présents. Si la grande majorité d'entre eux sont le théâtre d'une activité débordante, deux semblent presque désert. Le premier, un voilier semble complètement abandonné et vous pouvez monter à bord en vous rendant au **585**. Sinon un sous-marin militaire est, on se demande bien pourquoi, amarrez dans le port. Il y a devant la passerelle deux garde. Si vous voulez vous en approchez pour voir de quoi il en retourne en allant au **596**

568

Le coup que vous portez, de toute vos forces, au tigre l'atteint de plein fouet. L'animal, se rendant compte que son sandwich à l'être humain se défend, tourne les talons et retourne dans la jungle à la recherche d'une proie plus facile. Qu'elle courage, vous dit Déborah, mais qu'elle dommage que, maintenant, tu doives rendre des comptes à la S.P.A. Sur ces *bonnes* paroles, vous reprenez votre traversée de la rizière et exténué, vous atteignez, enfin, votre but. Vous êtes arrivé dans la jungle. Rendez-vous au **554**

569

Vous ne voulez pas prendre le risque d'entrée en pleine lumière dans le hall de la gare. Vous faites donc le tour du bâtiment afin de rejoindre les voies. En escaladant une petite barrière, vous y accédez. D'où vous êtes, vous voyez trois trains. Un de marchandises et deux de voyageurs. Si le train de marchandises est le plus proche de vous, l'un de ceux de voyageurs peut, en toute discrétion, être rejoints, par contre il n'en n'est pas de même pour l'autre. Pour monter dans ce dernier, vous devez traverser la moitié du hall de la gare. Puisque vous êtes arrivé par les voies, pour ne pas vous trouvez à découvert, vous abandonnez l'idée de monter dans ce dernier. Si vous désirez prendre le train de voyageurs, rendez-vous au **537**. Si c'est le train de marchandises qui est votre choix, c'est au **578** qu'il faut aller.

570

Vous ouvrez la porte de l'appareil pour vous installer à l'intérieur. Malheureusement, le pilote vous voit en train de monter dans son bien et se jette sur vous. Il s'en suit un combat terrible qui ne verra survivre que le vainqueur

Pilote

Hab 7

End 7

Si vous êtes vainqueur en cinq assauts, ou moins, rendez-vous au **583**. Sinon allez au **594**

571

Vous apercevez trois hélicoptères de combat qui suivent la route. Par miracle, il ne vous voit pas et continuent leur chemin. Vous ne pouvez pas vous reposer uniquement sur cette chance insolente qui vient de vous sauver la vie. Vous vous remettez en marche, aussi vite que possible, afin de vous mettre le plus rapidement possible à l'abri sous le couvert de la végétation. C'est épuisé que vous rejoignez l'orée de la jungle. Rendez-vous au **554**

572

Vous voyez, tout à coup, apparaître un homme qui travaillait, baissé, dans la rizière. Vous avancez, mains levées, vers lui. Ce dernier, l'air très agit, vous crie quelque chose dans une langue que vous ne comprenez pas. Vous échangez avec votre coéquipière, un regard. Elle ne sait pas plus que vous ce que veut dire cet homme. Devant votre absence de réponse, l'homme ramasse une faucille et se jette sur vous. C'est un nouveau combat qui s'engage. Comme votre adversaire est armé, il vous inflige 3 points de dégâts au lieu des 2 habituel

Homme à la faucille

Hab 7

End 10

Si vous êtes vainqueur, vous abandonner le cadavre et vous pressez de rejoindre l'orée de la jungle. Vous y arrivez en allant au paragraphe **554**

573

Apparemment, le garde n'est pas attiré par Deborah. Soit il ne s'intéresse pas à une occidentale, soit il est homosexuel. En attendant, cette question ne change rien pour vous puisqu'en réponse à votre attaque, le militaire ouvre le feu. Sa balle vous atteint en plein cœur, vous tuant sur le coup.

574

L'avion s'approche de plus en plus. Vous l'entendez toujours plus fort. Vous courez aussi vite que vos jambes vous le permettent, comme un champion olympique en quête d'une médaille d'or. Le bruit devient assourdissant. Tout en continuant à courir, vous tournez, vers votre droite, votre tête. Moins d'une seconde plus tard, le chasseur chinois vous fauche comme un fétu de paille. Vous êtes tué sur le coup.

575

Vous restez assis dans le compartiment, quand quelqu'un frappe à la porte. Puisque vous ne répondez pas, la personne ouvre avec une passe partout. Vous voyez entrer un contrôleur. Deborah, derrière lui, referme la porte. Il ne vous reste plus qu'à l'affronter

Contrôleur

Hab 7

End 9

Si vous battez votre adversaire en sept assauts ou moins, rendez-vous au **584**. Sinon allez au **558**

576

Pendant plusieurs heures, vous restez caché derrière la malle. Fort heureusement, personne n'entre dans le wagon. Tout à coup, une voix dans les haut-parleurs annonce que, dans un quart d'heure, le train entrera en gare de Shanghai. Qu'allez-vous faire. Vous pouvez, en allant à **579**, tirer le signal d'alarme afin de pouvoir fuir du train avant qu'il n'arrive en ville. Vous pouvez, aussi, vous cacher dans les WC jusqu'à la gare pour, ensuite, filer à l'anglaise. Pour cela, rendez-vous au **565**

577

Dans la pénombre dû soir, vous vous approchez, à pas de loup, de l'aéroport international. Au moment de pénétrer dans l'aérogare, votre coéquipière vous attrape par votre manche et vous tire à l'extérieur. Elle vous fait remarquer que vous n'avez ni argent, ni papiers d'identité. Il vous sera donc impossible d'embarquer de manière conventionnelle !! Vous vous éloignez alors, de l'entrée principale pour longer le terrain. A travers le grillage, vous regardez les appareils stationnés sur le tarmac. Vous pouvez repérer plusieurs zones distinctes, dont deux vous intéresse particulièrement. La première est dédiée aux vols commerciaux internationaux. Il n'y a que deux avions, dont l'un semble en cours

d'entretien et l'autre à ses soutes ouvertes pour recevoir des bagages. La deuxième zone, quant à elle, reçoit des jets privés de toutes petites tailles. Là, une demi-douzaine d'appareils semblent prêt au décollage. Vous continuez à marcher le long de la périphérie de l'aérodrome jusqu'au moment où vous trouvez un endroit complètement masqué à la vue des éventuels inopportuns. Après avoir aidé votre collègue, vous escaladez la clôture pour retomber, souplement, de l'autre côté. Allez-vous vous diriger vers le Boeing en court d'embarquement en vous rendant au **617** ? Ou, préférez-vous optez pour le jet *Falcon 10x*, en allant au **663**

578

Vous montez sur le dernier wagon. Vous êtes à bord du train de marchandises et, immédiatement, celui-ci démarre et commence à rouler. Vous êtes, actuellement, sur un wagon plat et ouvert ou sont chargés des bobines de câbles. Même si la vitesse n'est pas très élevée, vous ressentez le vent et le froid. Vous ne pouvez pas rester des heures sans abri. Vous décidez donc de remonter les wagons afin de trouver un abri. Après être passé de wagon ouvert en wagon ouvert, vous atteignez, enfin, un wagon fermé. La porte arrière ne s'ouvre pas. Vous devez la combattre comme un vrai adversaire. La seule différence est que, si vous perdez un assaut, vous ne perdez que 1 point d'endurance causé par les douleurs des efforts que vous fournissez.

Porte

Hab 6

End 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **650**

579

Vous tirez la manette rouge qui déclenche le signal d'alarme. Immédiatement, les freins du train se serrent. Vous foncez vers la porte la plus proche de vous et, dès que la vitesse le permet, vous sautez. Vous vous éloignez en courant, tenant votre coéquipière par la main, de l'express de Shanghai. Au bout d'une heure de folle course, vous arrivez en haut d'une colline qui surplombe la ville de Shanghai. Vous voyez alors deux moyens de fuir la ville. Soit, vous rendre au port pour prendre un bateau et traverser l'océan. Pour cela rendez-vous au **567**. Vous pouvez également voler un avion de tourisme sur le petit champ d'aviation qui se trouve au bas de la colline. Pour cela allez au **591**

580

Vous ouvrez la porte du wagon et tombez nez à nez avec un contrôleur. Quant il voit votre visage, il se met en colère. Par pur réflexe, vous l'assommez d'un gros coup de poing. Vous ne pouvez plus, maintenant, rester à bord de ce train. Vous sautez sur le quai. Les deux autres trains sont en train de partir. Vous courez pour monter à bord d'un. Mais lequel ? Si vous optez pour l'autre train de voyageur, allez au **537**. Par contre, si vous préférez utiliser le train de marchandises, rendez-vous au **578**

581

En passant derrière la queue de l'avion, vous trouvez un couteau assez long. Vous vous en emparez et, avec cette arme à la main, vous montez à bord. Vous vous retrouvez face à face avec une jeune asiatique d'une vingtaine d'années. La menaçant de votre arme, vous l'obligez à s'asseoir entre les deux sièges pendant que Déborah s'installe aux commandes. Elle fait rouler l'avion jusqu'en bout de piste et, avant qu'elle lance le moteur à plein régime, vous libérez la belle chinoise. Ensuite, vous décollez et mettez le cap sur l'est. Lancez un dé. Si le résultat est inférieur à 4, rendez-vous au **590**. Sinon allez au **597**

582

Votre coéquipière se met à courir et vous faites de même, en direction opposé. Le véhicule qui s'approchait de vous ne peut vous suivre tous les deux. Ils abandonnent donc l'un de vous et il se met à la poursuite du deuxième. Mais lequel de vous deux va t'il poursuivre ? Pour le savoir, il convient de lancer un dé. Si le résultat est inférieur à 4, vous devez vous rendre au **566**. Sinon, vous devez aller au **561**

583

Un nouvel ennemi a rejoint l'autre monde. Décidément, votre route est jonchée de cadavre. Pendant que vous poussez le corps hors de l'avion, Déborah s'installe aux commandes. Elle pousse le levier des gaz et fait rouler l'appareil sur la piste de décollage. Moins de cinq minutes plus tard vous voler vers l'est, à ras des vagues. Lancez un dé, Si le résultat est pair, allez au **597**. Sinon, rendez-vous au **590**

584

Vous avez terrassé votre adversaire ! Cependant, vous craignez que le bruit de la bagarre ait alerté le reste du wagon. Vous quittez donc l'abri du compartiment pour trouver une cachette. Vous pouvez soit, au **598**, vous enfermer dans les toilettes. Soit vous cacher dans le fourgon à bagages, en allant au **559**

585

Vous avancez doucement sur les passerelles du quai pour rejoindre, sans vous faire repérer, le voilier. Enfin, vous monter à bord. Le pont est désert. Allez vous tenter, tout de suite, de détacher les amarres ? Ou préférez-vous, avant toutes choses, inspecter la cabine ? Si vous descendez dans la cabine, allez au **595**. Si vous préférez prendre, tous de suite, la mer, allez au **624**

586

Vous entrouvrez la porte de votre compartiment et vous vous assurez qu'il n'y est pas âme qui vivent dans le couloir. Vous sortez et vous mettez en quête d'une bonne cachette. Vous voyez deux possibilités. La première est de vous cacher dans le fourgon à bagage, en allant au **559**. La seconde est de vous enfermer, tous les deux, dans les toilettes. Pour cela rendez-vous au **598**

587

Les deux sentinelles neutralisées, vous montez à bord du sous-marin. Rapidement, pendant que votre coéquipière fouille l'arrière, vous inspecter l'avant. Vous vous retrouvez dans le poste de commandement. Vous êtes seul à bord ! Maintenant, allez-vous quitter le sous-marin pour embarquer sur le voilier, en allant au **585**. Ou bien, voulez-vous essayer d'utiliser le sous-marin pour fuir la Chine. Si c'est votre choix, rendez-vous au **606**

588

Au bout d'une demi-heure, caché derrière la malle, vous voyez la porte s'ouvrir et deux hommes en uniforme entrer. De toute évidence, ils ont prévu d'inspecter le wagon. Vous n'avez pas le choix. Vous devez les combattre et les neutraliser. Vous combattez ces deux hommes comme un seul.

Deux cheminots

Hab 9

End 14

Si Vous êtes vainqueur, rendez-vous au **563**

589

Un missile tiré par un des intercepteurs chinois atteints de plein fouet un des réservoirs à hydrogène de votre navette. Le gaz prend feu instantanément, provoquant l'explosion de votre appareil. Au moment où ça se produit, vous êtes debout devant le sas, prêt à sauter. L'explosion vous éjecte, littéralement, en vous faisant perdre 1 point d'endurance. A moitié assommé, vous avez le réflexe, avant de vous évanouir, de tirer sur la poignée commandant le déploiement de votre parachute. Quand vous reprenez conscience, vous êtes suspendu à un grand arbre et, regardant vers le bas, vous avez le plaisir de voir votre coéquipière. Vous vous détachez du parachute et vous laissez glisser le long du tronc pour la rejoindre. Elle vous annonce qu'elle a repéré, assez loin, une petite ville. Vous décidez, d'un commun accord, de vous y rendre. Pour cela allez au **168**

590

Vous volez à ras des vagues, cap à l'est, fuyant les inamicales contrées chinoise. Tout à coup, votre pilote remarque sur la mer, sous votre appareil, l'ombre de deux avions qui vous suivent. Vous vous retournez, immédiatement, et constatez que ce sont deux chasseurs qui sont à votre poursuite. Comme votre appareil n'est pas armé, seule la dextérité de votre coéquipière peut vous sauver. Elle va devoir effectuer des manœuvres d'esquive et de voltige pour éviter les tirs ennemis et amener vos adversaires à s'écraser. Cela va se résoudre de la même manière que tous les combats, à la différence que c'est l'habileté de Déborah (11) et non la vôtre qui va être utilisé et que l'endurance de votre avion est de 11

Intercepteurs chinois

Hab 9

End 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **610**

591

Vous descendez la colline et vous atteignez le bord du terrain d'aviation. Deux appareils sont garés en bout de piste, prêt à décoller. Vous n'avez aucun moyen de savoir lequel est le bon choix. Vous pouvez obtenir pour l'avion rouge, en allant au **570**, ou l'avion vert, au **581**

592

Tu vois, vous dit Déborah, un commandant peut, pour son propre intérêt, trahir ceux qu'ils commandent. Oui, répondez-vous, et tu vas me dire que plus ça va et plus tu penses que Koeining nous a envoyé dans une mission pour lui plus que pour Alpha et que, depuis le début, il savait que nous devrions poser le pied sur terre. Et tu vas me dire aussi qu'il savait qu'il y avait encore de la vie ici-bas et que les causes de notre isolement ne sont pas celles que nous avons apprises à l'école. Eh bien, commence telle à répondre, visiblement gêné. Vous lui couper la parole pour lui dire que plus la mission avance et plus vous êtes d'accord. Elle sourit, visiblement soulager. Maintenant la confiance entre vous deux est total. Cela vous permettra, lors du prochain test d'habileté, de réduire de 2 le lancé de dé. Maintenant, rendez-vous au **619**

593

Vous vous installez à la barre et mettez en avance lente le bateau. Vous vous écartez lentement du quai et vous engagez dans le chenal qui permet de sortir du port. Dès que le sonar vous indique que la profondeur est suffisante, vous plongez en immersion périscopique. En face de vous, un pétrolier géant arrive. Vous pressez le bouton qui permet au périscope de rentrer et croisez les doigts, quand le titan des océans passe au-dessus de vous, de peur que ces hélices vous heurtent. Vous entendez, au-dessus de vos têtes, le bruit de cavitation du super tanker mais il n'y a aucun contact. Vous ressortez le périscope et reprenez le pilotage pour atteindre la haute mer. Alors vous poussez au maximum les moteurs et engagez le pilote automatique. Dirigé par son ordinateur, pendant une douzaine de jours, le sous-marin vous ramène vers le port militaire de Toulon. Il ne se passe, lors de la traversé, aucun évènement notable. Quant, à moins de six heures de votre destination, votre computer vous fait revenir en surface vous vous rendez compte que, si on vous trouve à bord du sous-marin quand il sera en rade, vous risquez fort d'être pris pour des agents chinois et arrêté. Pendant votre croisière, vous avez troqué vos tenues de vol, sale et en mauvaise état, pour des uniformes de sous-marinier. Vous vous dites que l'uniforme de votre coéquipière est vraiment seyant et met en lumière sa silhouette. Vous décidez de mettre à l'eau un zodiac afin de quitter le submersible au plus vite. La côte française étant en vue, vous décidez de *quitter le navire* pour débarquer. A l'aide d'une paire de jumelles trouvé à bord, votre collègue repère un port de pêche. La nuit commence à tomber et c'est dans le noir que vous mettez le pied sur le quai. Rendez-vous au **372**

594

Lors du combat, l'un de vous deux pousse involontairement le levier de commande des gaz. L'avion se met à rouler pendant que vous continuez de vous affronter. Aucun de vous ne s'en rend compte. L'avion roulant à pleine vitesse traverse la piste pour heurter, de plein fouet, un mur en béton. Vous êtes, tous deux, tués sur le coup.

595

Vous ouvrez la porte de la cabine et descendez le petit escalier pour tombez, face à face, avec le propriétaire du bateau. Il s'agit d'un gros chinois, âgé d'environ soixante ans. En vous voyant, il vous saute à la gorge. Une lutte à mort s'engage

Gros chinois

Hab 6

End 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **621**

596

De toutes votre vie, vous n'avez jamais vu, à part en photo, un sous-marin. En voir un ici, au milieu du port de pêche et de commerce, vous intrigue. Restant dans l'ombre, vous vous approchez pour l'examiner. Vous constatez qu'il est gardé par deux militaires sur sa passerelle et que sur son kiosque a été peint un drapeau tricolore français



Fou de rage de voir ce bateau, appartenant au pays de vos ancêtres, aux mains des chinois, vous vous jetez sur les deux gardes afin de les tuer. Vous combattez les deux hommes comme un seul

Deux gardes

Hab 9

End 15

Si Vous êtes vainqueur, rendez-vous au **58**

597

Vous voler à basse altitude, en direction des U.S.A. Au bout de quelques heures, un violent orage survient. Votre petit avion est secoué dans tous les sens et seule la dextérité de votre pilote peut, à ce moment, vous sauver la vie. De votre côté, vous êtes d'aucune utilité. Déborah doit vaincre la tempête. Son habileté au pilotage est de 11. La résistance De votre avion est de 14. Vous devez mener le combat de manière habituelle

Tempête

Hab 9

End 14

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **610**. Si c'est la tempête qui gagne, cela signifie que vous vous êtes écrasé et que vous avez péri en mer

598

Vous entrez, tous les deux, dans les toilettes et verrouillez la porte. Vous êtes à l'étroit à l'intérieur mais en sécurité. Votre coéquipière, avec son humour habituel, vous dit qu'il ne faut pas espérer qu'elle joue le remake d'un des films que vous regardez seul, le soir, dans votre chambre. Que dans une telle situation, elle pense encore à vous mettre en boîte vous détente et vous fait rire. Vous gagnez 1 point de chance. Au bout de quelques heures, une voix annonce que vous serez à Shanghai dans quinze minutes. Qu'allez-vous faire maintenant ? Soit attendre, caché, que le train s'arrête pour sortir discrètement ? Pour cela aller au **565**. Sinon, vous pouvez, également tirer le signal d'alarme et profiter que le train s'arrête pour fuir. Pour tirer le levier rouge, rendez-vous au **579**

599

Le train s'approche de la chaîne de l'Himalaya. Dans votre compartiment, dépourvu de chauffage, la température baisse. Votre coéquipière, qui a fouillé les divers placards, a trouvé une seule et unique couverture. Vous êtes contraint de vous coller sous cette dernière, l'un à l'autre. Cela fait que vous ne pouvez pas ignorer grand-chose de son corps. C'est vraiment une très belle femme. Vous dormez, ainsi, jusqu'au première lueurs de l'aube. Quand, frigorifié, vous jetez un coup d'œil à l'extérieur, vous constatez que vous êtes au cœur des montagnes qui sont couvertes de neige. Vous êtes fasciné par ce paysage car, tous deux, voyez la neige pour la première fois de votre existence. Le froid est tel et vos vêtements si fins que sous la couverture, vous vous serrez l'un à l'autre encore plus. Moins d'un quart d'heure plus tard, votre convoi s'engage dans un tunnel immense. J'ignorais qu'il y avait un tunnel pour passer sous l'Everest, vous dit votre coéquipière. Moi non plus, mais je te rappelle que tous ce que nous savons sur la terre date d'il y a trente ans, répondez-vous. Quand le train

émerge du tunnel, il entre dans la ville de Katmandou et ralenti avant de s'arrêter devant une petite gare. Vous voyez alors, avec horreur, des dizaines de soldats descendre et s'installer dans le hall de cette gare. Vu le froid, vous devez agir vite, avant de mourir congelé. Vous regardez de l'autre côté et apercevez une piste d'atterrissage longeant la voie. Prêt de votre compartiment, se trouve un avion de ligne et un hélicoptère militaire. Si vous voulez courir vers l'avion, allez au **614**. Si vous préférez l'hélicoptère, rendez-vous au **636**

600

Votre hélicoptère s'éloigne de la ville de Katmandou. Vous volez maintenant au cœur de la chaîne montagneuses. Votre altitude augmente et, tout à coup, la turbine se met à faire un bruit de casserole. Vous jetez un regard désespéré à votre coéquipière. Inutile de me regarder, vous dit-elle, je t'avais prévenu. La seule chance qui vous reste consiste à retourner à votre point de départ. Mais votre véhicule résistera t'il jusque-là ? Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **649**. Sinon, il vous faut aller au **613**

601

Votre regard explore la cabine passagère. Apparemment il n'y a personne. Vous avancez entre les deux rangées de sièges quand vous voyez un chinois vêtu d'un uniforme de l'armée de terre se lever et vous barrer le chemin. Une fois de plus, vous allez devoir vous battre.

Soldat chinois

Hab 8

End 7

Si vous êtes vainqueur, vous voyez votre coéquipière repousser la passerelle d'embarquement et fermer la porte. Ensuite, elle se rend à l'office où elle trouve deux gros couteaux. Elle vous en donne un et, ainsi armé, vous vous dirigez vers le poste de pilotage. Rendez-vous au **612**

602

Devant l'inquiétude de votre partenaire, vous décidez, même si vous êtes extrêmement fatigué, d'inspecter, avant de dormir, le wagon. Vous ne pouvez pas, dans un premier temps, ouvrir les caisses qui sont cloués. Votre collègue trouve un pied de biche qu'elle vous tend. Vous vous attaquez à une première caisse : Lancez deux dès et ajoutez 3 au total. Si votre habileté n'est pas supérieure à ce chiffre, en ouvrant vous vous coincez un doigt et perdez 2 points d'endurance.

A l'intérieur de la caisse, vous trouvez des masques de protection contre les produits chimiques et bactériologique. Dans la seconde caisse, vous trouvez des combinaisons de protection. Tout à coup, vous avez un éclair de génie. Vous redemandez à Déborah quelle sont les lettres écrites sur le wagon. R.E.B, vous répond -elle. Risque Épidémique et Bactériologique, dites-vous. Vous avez vu, dans les laboratoires d'infectiologie d'Alpha cette abréviation plus d'une fois. Comment n'avez-vous pas fait, immédiatement, le rapprochement ? Ce train doit se rendre dans une zone contaminée, dites-vous. Vous ressortez du wagon dans le but de quitter le train mais vous constatez que la vitesse est, maintenant, très élevée. Il vous est impossible de sauter en marche. Vous retournez dans le wagon et

réfléchissez aux alternatives restantes. Vous pouvez enfiler une tenue de protection, mettre un masque et attendre la suite des événements en restant où vous êtes, en vous rendant au **625**. Vous pouvez, aussi, explorer le reste du train en allant au **654**

603

Vous attendez, silencieusement, que votre convoi stoppe, finalement, sa progression. Vous entrouvrez la porte pour découvrir un quai de gare désert. Sur un panneau est écrit le mot *WUHAN*. Vous sortez de votre abri et vous vous écartez du train. Nos masques résisteront quelques heures, vous dit votre partenaire, mais pas plus. Vous sortez de la gare et commencez à explorer la ville. Rendez-vous au **644**

604

Après avoir jeté un regard circulaire afin de vérifier si personne ne se trouve aux environs, d'un pas rapide et décidé, vous vous dirigez, suivi de votre coéquipière, vers le nez de l'avion. Cette dernière vous dit que, d'après elle, c'est une très mauvaise idée. Il est encore temps de changer d'avis et, au **626**, de monter l'escalier qui mène au couloir d'embarquement. Ou, au **656**, de vous glisser dans la soute à bagages. Par contre, si vous êtes sûr de vous, vous pouvez lui dire de « *la fermer* » et continuer vers le train avant. Pour cela rendez-vous au **630**

605

Comme, avant vous, votre collègue l'a fait, vous réussissez parfaitement votre descente du train. Rapidement, vous vous éloignez pour rejoindre une petite route. Avec horreur, vous découvrez qu'elle est jonchée de cadavres. Vous essayez d'en faire abstraction tandis que vous progressez. Au bout d'une heure et demi de marche, vous arrivez à l'entrée d'une ville. Un panneau indique son nom : « *WUHAN* ». Vous vous avancez dans un silence de mort. Rendez-vous au **644**

606

Vous tirez les cadavres des deux gardes à bord, puis refermez l'écoutille. Déborah et vous, fouillez le bateau et constatez que vous avez de bonnes réserves de nourriture. Vous trouvez le carnet de bord où le commandant du sous-marin, un certain Thierry Bonnaire, explique qu'en secret il a vendu aux chinois le dernier né de la flotte française ainsi que son équipage. Vous comprenez pourquoi le sous-marin était amarré là. De plus, vous êtes sûr qu'il est en parfait état. Vous regrettez juste que l'ancien commandant ne soit pas à bord pour lui faire payer sa trahison. Si vous portez une chaîne avec une fusée autour du coup, rendez-vous au **592**. Sinon il est temps d'aller au **619**

607

Vous pénétrez à l'intérieur de l'appareil et, les dieux devant être avec vous, vous trouvez ce dernier totalement vide. Si, la partie avant semble préparé pour accueillir des passagers, la partie arrière, elle, semble inutilisé depuis fort longtemps. Une chaîne, fixée par deux manilles, est mise en place en travers de la porte qui y donne accès. Après avoir échangé un bref regard avec votre partenaire et sans même avoir eu besoin de vous parler, vous passez sous la chaîne et vous vous cachez derrière le dernier rang de sièges. Vous voyez, alors une dizaine de personnes embarquer,

accueilli par une seule et unique hôtesse de l'air. Il s'agit, sans doute, de personne voyageant pour des raisons officielles. Ils sont tous asiatique. Les hommes portent des costumes de couleurs sombre avec des cravates assortis. Les femmes, quant à elles, sont habillé en tailleurs stricte et talons hauts. Bientôt, le bruit des Turboréacteurs retentit et l'avion commence à rouler sur la piste. Le vol commence...

Plusieurs heures plus tard, l'avion commence à s'approcher du sol. Mais où allez-vous atterrir ? Lancez un dé. Si le résultat est supérieur à 3, rendez-vous au **631**. Par contre, s'il est inférieur à 4, allez au **653**

608

Rapidement, suivi de votre coéquipière, vous sautez de wagon en wagon pour rejoindre le véhicule. Bientôt, vous arrivez à sa hauteur ! Avant même de monter à son bord, vous détachez les sangles qui le maintiennent arrimé à son wagon. Pendant ce temps, Déborah à compris comment utiliser le sas d'accès. Vous la rejoignez à l'intérieur d'un compartiment étanche qui vous isole totalement de l'environnement extérieur. A l'arrière sont stocké des combinaisons de protection. Je n'ai aucune idée de la manière dont on conduit ce truc, vous dit votre collègue, par contre toi qui conduisait, sur Alpha, les jeeps lunaire... Vous vous installez aux commandes et en étudiez le fonctionnement. Il va falloir mener un combat contre elles. Cependant, ici, votre endurance est remplacée par votre patience (qui est de 8)

Commandes du tout-terrain

Hab 8

End 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **642**. Par contre, si vous êtes vaincu, vous pouvez, au **625**, allez-vous cachez dans le wagon, ou au **671**, vous rendre à la locomotive.

609

Dès que vous mettez le pied dans la soute, vous repérez un monte-charge qui permet d'acheminer les plateaux repas dans la partie de l'appareil où se trouve les voyageurs. Attrapant votre coéquipière par la main, vous l'entraînez à l'intérieur de ce dernier. De votre cachette, vous voyez deux agents de manutention, des asiatiques très costauds, monter dans la soute et ranger valises et plateaux repas. Ensuite, ils repartent en fermant, derrière eux, la porte. Alors, retenti le bruit des propulseurs et vous sentez l'appareil rouler sur la piste. Bientôt, l'oiseau rejoint son élément. Allez-vous, en vous rendant au **634**, restez caché dans le monte-charge ? Ou, préférez-vous vous installer à l'autre bout du compartiment, derrière une pile de valise arrimé au sol ? Pour cela, rendez-vous au **648**

610

Vous arrivez, enfin, en vue de la terre. Bien venu au U.S.A vous dit votre collègue. A cet instant, un voyant rouge s'allume pour vous indiquez que vous êtes à court de carburant. Vous vous posez sur une ancienne route et abandonnez votre appareil. Vous vous mettez en marche vers le centre spatiale américain. Rendez-vous au **162**

611

Lorsque vous regardez à travers la vitre, vous vous trouvez nez à nez avec un soldat chinois. Vous vous baissez, mais il est trop tard et le soldat donne l'alerte. Une cinquantaine de militaire se ruent dans le wagon où vous trouvez pour vous arrêter. A la gare suivante, vous êtes débarqué du train et conduit en prison. Vous êtes condamné pour espionnage à rester sous les barreaux jusqu'à la fin de la guerre

612

Vous entrez, l'arme à la main, dans le poste de pilotage de l'avion Il n'y a qu'une seule personne à l'intérieur. Il s'agit du pilote, une femme asiatique. Vu vos manières menaçantes ainsi que les armes blanches que vous possédez, elle est terrifiée et sans doute persuadé que vous allez la tuer. Votre coéquipière, voyant son état, prend la parole en lui demandant si elle comprend votre langue. Elle répond de manière affirmative, en hochet la tête. Votre collègue s'installe sur le deuxième siège et examine les commandes. Pendant ce temps, à l'aide de votre couteau, vous continuez de tenir en respect tout en surveillant la jeune asiatique. Au bout de cinq minutes, Déborah qui a l'air ravie vous annonce que ça va le faire. Elle actionne diverses commandes et l'appareil commence à rouler sur la piste, puis accélère. Bientôt, votre « oiseau » à rejoint son élément. Vous volez, maintenant, vers l'ouest. Votre complice dans le vol de l'avion se tourne alors vers votre otage et elle lui demande quelle est la taille de ses vêtements. Quand elle entend la réponse, elle aborde un grand sourire et murmure le mot « parfait ». Elle regarde alors la pauvre femme qui est toujours aussi terrorisé et lui dit d'aller dans les toilettes et de retirer tous ses vêtements. La commandante de bord ne réagit pas, tétanisé par la peur. Déborah hausse alors le ton. Je t'ai dit dans les chiottes et à poil, crie-t-elle. Ensuite, pour accélérer les choses, elle ajoute que son collègue peut toujours l'aider si elle ne veut pas, mais qu'il s'agit d'un homme qui n'a pas touché de femme depuis bien longtemps. A ces mots, craignant ce qui pourrait lui arriver si elle n'obtempère pas, elle se lève. Vous constatez qu'il s'agit d'une très belle jeune femme d'une quarantaine d'années qui a des mensurations proches de celle de votre collègue. Cette dernière vous regarde et vous demande de bien vouloir la suivre et lui rapporter ses vêtements. La pilote entre dans les toilettes puis, par la porte entrouverte, vous tend ses habits. D'une petite voix, elle vous demande si elle peut s'enfermer ou elle est. Vous lui répondez affirmativement, d'autant que vous n'allez pas la violer malgré les médisances de certaines. Vous rapportez les vêtements et sous-vêtements sexy à votre coéquipière. Cette dernière vous dit : « merci, tu es un chou. Assois-toi aux commandes et ne touche à rien ! je reviens dans cinq minutes ». Vous faites ce qu'elle vous a demandé et un peu plus tard, vous la voyez revenir vêtu des vêtements dérobés. Cette tenue met encore plus en valeur ses formes et son charme. Elle se réinstalle aux commandes et vous annonce qu'elle a mis le cap sur la ville de Paris et que vous arriverez demain en fin de matinée. Le pilote automatique enclenché, vous dormez paisiblement, enfermé dans le cockpit. Quand vous vous réveillez, Déborah est déjà active. Elle pilote manuellement, en rase-mottes. Elle vous demande d'aller voir si, dans l'office, il y a un peu de café et d'en profiter pour vérifier ce que fait votre prisonnière. Vous quittez le poste de pilotage pour constater que les toilettes sont toujours fermées de l'intérieur puis, dans l'office, vous préparez le café. Vous en amenez une tasse à votre partenaire puis vous vous réinstallez dans le siège du copilote. Au loin, en face de vous, Vous apercevez la tour Eiffel. Je vais

essayez de nous poser sur une autoroute vous annonce votre pilote. Si je me pose avec un avion chinois sur un aéroport, c'est vers une multitude d'ennuis que nous allons. Elle effectue, de façon magistrale, sa manœuvre et pose l'appareil sur une autoroute curieusement déserte. Une fois ce dernier arrêté, vous descendez et vous éloignez à travers une prairie. Vous jetez un dernier regard à l'avion et vous dites que vous vous demandez ce que ceux qui vont le trouver vont dire. Surtout avec la pilote complètement nue à bord, ajoutez votre coéquipière avec un air pincé. Vous éclatez, tous les deux, de rire. Rendez-vous au **335**

613

Le bruit de la turbine empire et une épaisse fumée noire sort de votre appareil. Tout à coup, le bruit cesse. La turbine vient de rendre l'âme ! L'hélicoptère tombe comme une pierre. Au moment où il s'écrase sur le sol, il explose. Vous êtes tué sur le coup.

614

Vous montez la passerelle d'embarquement de l'avion. Il s'agit du vieux airbus a320 datant d'une bonne trentaine d'années. La chaleur qui règne à bord vous fait, immédiatement, du bien. D'un regard, vous vérifiez s'il y a des passagers à bord. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **627**. Sinon allez au **601**

615

Le deuxième de vos adversaires rejoint son collègue au sol. Immédiatement, vous vous jetez sur le conducteur du chariot élévateur, avant que ce dernier donne l'alerte. La violence de votre attaque vous permet pendant les deux premiers assauts d'augmenter de 2 points votre habileté.

Conducteur d'engin

Hab 8

End 7

Si vous gagnez le combat, rendez-vous au **647**

616

Arrête, dit-vous à votre coéquipière. Il est tard et nous sommes épuisés. Elle vous répond que vous devez avoir raison et s'installe, à son tour, le plus confortablement possible. Bientôt, tous deux, vous dormez. La nuit se passe sans aucun incident. Le lendemain matin, vous êtes brutalement sortis de votre sommeil par le hurlement d'une sirène. Vous vous levez immédiatement, sur vos gardes, mais rien ne survient. Au bout d'une grosse heure, Deborah est prise d'une quinte d'éternuement. Moins de cinq minutes plus tard, c'est votre tour. Une heure plus tard, vous gisez, tous les deux, sur le sol du wagon, morts. Vous avez succombé à une infection inconnue

617

Essayant de vous montrer le plus discret possible, vous vous avancez vers le Boeing qui est stationné devant l'aérogare. Au-dessus de vous, vous voyez le satellite qui permet aux passagers d'embarquer. Un petit escalier descend de ce dernier et débouche sur le tarmac. Les soutes de l'appareil sont ouvertes et une remorque de valises attend tranquillement à côté que quelqu'un s'occupe d'elle. Il vous faut absolument embarquer à bord car, apparemment, aucun autre appareil n'est présent. Vous avez plusieurs options possibles. Soit, en allant au **626**, vous pouvez monter le petit escalier afin de vous mêler aux autres passagers. Vous pouvez aussi vous embarquer clandestinement à bord, au **656**, en montant à bord de la soute à bagages. Enfin, vous pouvez également vous cacher dans le logement du train d'atterrissage avant. Pour cela, rendez-vous au **604**

618

Alors que vous progressez le long de la route qui est totalement déserte, vous jetez un regard au ciel. La lune, astre dont vous êtes originaire, est déjà très basse. Bientôt le jour va se lever. Vous proposez à votre coéquipière de faire une petite pause. Elle accepte, l'air fatiguée. Vous quittez la chaussée et vous vous asseyez dans l'herbe. Bientôt vous succomber au sommeil, du à la fois aux efforts physiques et au stress des événements qui viennent de se dérouler. Quand vous rouvrez les yeux, il fait jour, et le soleil est haut dans le ciel. Vous vous levez et, à travers La prairie, reprenez votre route. Rendez-vous au **335**

619

Vous sortez du sous-marin afin de détacher les amarres puis vous vous installez dans le poste de pilotage. Le sous-marin est doté d'un pilote automatique qui, une fois en pleine mer, vous ramènera à son port d'attache. Pour la sortie du port, vous devez piloter manuellement. Pour voir si vous y arrivez, lancez deux dès et ajoutez 3 au total. Si votre habileté est supérieure ou égale à ce total rendez-vous au **593**, sinon allez au **628**

620

Vous longez la clôture du terrain d'aviation jusqu'à rejoindre le bord d'une route asphalté. Le revêtement de cette dernière est d'une couleur gris clair. Il est lézardé dans tous les sens. Au bord de la route, des deux côtés et à perte de vue, vous ne voyez qu'un océan de sable jaune orangé. Vous commencez votre périple. Bientôt, vous passez devant une pancarte à l'aspect vétuste. Sur la peinture délavée par le soleil et les années, vous arrivez à déchiffrer les mots *bienvenus au Texas*. Nous nous trouvons au U.S.A, dites-vous à votre coéquipière. Rejoignons, au plus vite, le cap Kennedy, vous répond -elle. Rendez-vous au **162**

621

Vous fouillez, de fond en comble, la cabine. Vous découvrez que le bateau à le plein de vivre et d'eau. La cabine est aménagée pour un équipage de deux personnes, comme en atteste les deux couchettes séparées. Vous découvrez aussi de nombreux vêtements, aussi bien pour hommes que pour femme. Mais la découverte la plus importante est que le navire dispose de voiles motorisés dirigés par un ordinateur. Vous allez donc être en mesure de le piloter facilement. Vous finissez en contrôlant la salle d'eau afin

de vérifier que personne d'autre est à bord. Ensuite, vous rejoignez, sur le pont, votre coéquipière qui vient de finir de détacher les amarres. Grâce à un petit moteur électrique, vous quittez le port, puis vous programmez l'ordinateur pour vous rendre sur la côte des États-Unis d'Amérique. Deborah, à son tour, est descendue dans la cabine. Elle se rue avec les vêtements trouvés dans la salle d'eau et après une bonne douche ressort vêtue de vêtements propres et sexy. Tu es vraiment mignonne à croquer lui dit-elle. J'aurais préféré des vêtements plus classiques, mais il semble que la femme qui devait faire ce voyage ne savait que s'habiller sexy. Et je ne parle pas des sous-vêtements, ajoute-t-elle en vous tirant la langue. À votre tour, vous prenez une bonne douche, puis enfiler les vêtements du mort, qui sont beaucoup trop grands pour vous. Ensuite, vous jetez son cadavre à la mer. Les dix jours de traversée se passent sans aucun incident et vous abordez, enfin, la terre des U.S.A. Vous abandonnez le bateau et commencez votre périple vers le cap Kennedy. Rendez-vous au **162**

622

Lancez un dé ! Si le résultat est inférieur à cinq rendez-vous au **683**, sinon allez au **651**

623

Vous ouvrez la porte du compartiment et jetez un coup d'œil dans le couloir. Ce dernier est désert. Vu que vous êtes monté par l'arrière du dernier wagon, vous ne pouvez aller que vers l'avant. Les autres compartiments de votre wagon sont déserts. Le wagon suivant, qui est un wagon à voyageurs sans compartiment est également vide. À la place d'une partie des sièges qui ont été retirés, se trouvent de lourdes cantines militaires. Vous traversez le wagon et jetez un regard à l'intérieur du suivant. Lancez deux dés, et ajoutez 3 au total. Si votre habileté est supérieure à ce chiffre, rendez-vous au **637**. Sinon allez au **611**

624

Vous commencez à détacher les amarres du bateau afin de quitter le port de Shanghai. Votre coéquipière, quant à elle, se trouve à l'avant du bateau, étudiant le fonctionnement des voiles. Étant tous deux née sur alpha, vous n'avez quasiment aucune notion du maniement d'un voilier à part, peut-être, le jeu vidéo où vous passiez des heures il y a une dizaine d'années avec votre père. Alors que vous n'avez rien entendu ni rien vu venir, vous recevez un coup derrière la tête qui vous coûte 2 points d'endurance. Vous regardez qui vous a frappé et vous faites face à un énorme chinois âgé d'une soixantaine d'années. Il doit s'agir du propriétaire du navire qui, quand vous êtes monté à bord, se trouvait dans la cabine. Vous devez le combattre jusqu'à la mort. Le coup que vous avez reçu vous a, à moitié, assommé ce qui engendre que pendant les 2 premiers assauts vous devez réduire de 2 points votre habileté

Gros chinois

Hab 6

End 6

Si vous êtes vainqueur, vous descendez examiner la cabine. Rendez-vous au **621**

625

Vous enfilez les tenues de protection puis vous vous installez, le plus confortablement possible, dans le wagon. Vous succombez au sommeil. Le lendemain matin, c'est le bruit d'une sirène d'alarme qui vous réveille. Vous mettez votre masque et attendez la suite des événements. Le train, environ deux heures plus tard, commence à ralentir. Que fait -on ? Vous demandez votre coéquipière. Vous avez le choix entre attendre l'arrêt complet avant de descendre en risquant, ainsi, d'être repéré en allant au **603**. Vous pouvez, également, tenter de quitter le train en marche avec le risque de détériorer votre combinaison. Pour cela, rendez-vous au **638**

626

Vous examinez, attentivement, le couloir qui donne accès à l'avion, au-dessus de vous. Apparemment, il n'y a pas beaucoup de monde. Cela est d'ailleurs confirmé par le faible nombre de bagages qui attendent au pied de l'appareil. A la suite de votre coéquipière, vous montez le petit escalier puis passez la porte qui vous permet de rejoindre la passerelle menant au jet. Il n'y a, à ce moment, personne ! Vous vous précipitez d'embarquer. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **607**, sinon allez au **646**

627

La cabine des passagers est vide de tous occupants. D'une poussée de votre pied, vous écartez la passerelle d'embarquement puis vous fermez la porte que vous verrouillez. Pendant ce temps, votre coéquipière c'est rendu dans l'office où elle s'est emparée de deux gros couteaux de boucher. Elle vous en donne un et vous vous dirigez vers le poste de pilotage. Rendez-vous au **612**

628

Vous vous mettez à la barre et mettez les moteurs en avance lente. Vous vous écartez du quai et vous engagez dans le chenal de sortie. Jusque-là tout va bien mais, en face de vous, arrive un pétrolier géant. Vous tournez la barre et constatez, avec effroi, que la maniabilité n'est pas la qualité première de votre embarcation. Le super tanker vous heurte de plein fouet, coupant votre bateau en deux. L'eau s'engouffre à bord. La dernière pensée que vous avez avant de périr noyé est, qu'au moins, les chinois n'auront pas le sous-marin

629

Le vol est très agréable, le jet étant bien plus confortable que les navettes spatiales. Bientôt, vous tombez dans les bras de Morphée. Après un sommeil réparateur qui vous permet de regagner 2 points d'endurance, vous rouvrez les yeux. Apparemment c'est l'aube. La lumière du soleil levant chasse les ténèbres de la nuit. En face de vous, encore assez loin, vous apercevez une grande ville dont la plus haute tour semble métallique. Paris et la tour Eiffel, vous exclamez vous. C'est encore plus beau que dans les livres !!! En effet, j'espère juste que les boutiques de luxe existent encore, vous votre coéquipière, avant de vous regarder. Bof, finalement tu es trop radin comme tous les hommes, ajoute telle en vous tirant la langue. Sérieusement, il va falloir nous poser sur une route car, si nous atterrissons sur l'un des aéroports, nous serons probablement arrêtés. Elle fait, à cet instant, effectuer au Falcon 10x un lent virage

sur l'aile avant de l'aligner, tout en réduisant son altitude, sur un axe autoroutier où aucune voiture ne circule. Les roues du train d'atterrissage touchent le sol et, bientôt, l'avion s'immobilise. Votre coéquipière et vous descendez et traversez la prairie qui borde l'autoroute. Rendez-vous au **335**

630

Vous vous entêtez dans votre idée. Sur son visage, vous voyez la désapprobation de Déborah. Vous montez sur le marchepied du train puis vous hissez à l'intérieur de son logement, rejoint quelques instants plus tard par votre coéquipière. Un long moment plus tard, vous entendez le bruit des moteurs de l'avion démarrer puis se mettre à rugir. L'avion commence à rouler, d'abord doucement, puis de plus en plus vite. Bientôt, il quitte le plancher des vaches afin de rejoindre son élément. Même si dans le minuscule logement où vous vous êtes caché, vous êtes collé à votre coéquipière, vous commencez à ressentir le froid. Plus l'altitude augmente et plus ce dernier s'intensifie. Certes, dans quelques heures, vous aurez quitté le territoire de la Chine et vous atterrirez dans une autre contrée, mais vous ne serez plus, à ce moment-là, tous deux, que des cadavres complètement gelés !!!!

631

Le train d'atterrissage de l'avion heurte violemment le sol. Lancez 3 dès, et additionnez les 2 plus gros chiffres. Si votre habileté est inférieure à ce chiffre, vous perdez 1 point d'endurance. L'appareil roule de moins en moins vite sur la piste et, bientôt, s'immobilise. Toujours caché derrière les sièges, vous observez les voyageurs ainsi que l'équipage débarquer. Vous patienter un bon moment pour vous assurer qu'il ne reste personne sur votre route puis, à votre tour, vous quittez l'avion. Dehors, il fait nuit. Aussi discrètement que possible, vous traversez l'aérogare, foulant un tapis où sont inscrits les mots : « bienvenue aux U.S.A ». Vous emprunter une issue de secours et vous vous retrouvez en plein désert. Vous vous mettez en marche vers le centre spatiale américain. Rendez-vous au **162**

632

Malgré la violence de la tempête, votre pilote arrive à poser de manière parfaite le jet. L'avion roule sur le sol, puis s'immobilise. Vous passez le reste de la journée, ainsi que la nuit suivante, à l'abri à bord. Le lendemain matin, le grand beau temps est de retour et vous quittez votre abri pour traverser la plage qui borde la piste. Ce repos vous a rendu 3 points d'endurance. Rendez-vous au **450**

633

Ça ne vous intéresse pas de savoir à quoi sert ce train, ni ce qui est transporté dans ce wagon. Vous vous en fichez. Vous vous allongez sur le sol du wagon pour vous reposer. Il est tard et vous êtes fatigué. Déborah, quant à elle, fait les cents pas, visiblement inquiète. Si son attitude vous persuade qu'il y a « un loup » et que vous décidez, finalement, de fouiller les marchandises, rendez-vous au **602**. Si, par contre, vous jugez que la fatigue est votre principal ennemi et qu'il faut mieux, pour l'instant, vous reposer, aller au **616**

634

Vous décidez de rester caché dans le monte-charge. Tout à coup, vous le sentez monter. Vous vous retrouvez face à face avec un steward très costaud. Vous ne pouvez pas engager le combat car, de toute façon, en plein ciel, même si vous le supprimez, vous êtes piégé. Vous mettez les mains sur la tête et vous vous rendez. L'avion effectue un virage sur l'aile afin de vous ramener en Chine. Après l'atterrissage, vous êtes conduit, dans un premier temps, en prison puis au tribunal. Vous êtes alors condamné à la perpétuité pour espionnage. Vos aventures s'arrêtent ici !

635

Alors que votre appareil glisse à une vitesse encore importante, vous atteignez l'extrémité de la piste. Ensuite, vous heurtez de plein fouet les cocotiers. Le jet explose suite au choc. Vous perdez 26 points d'endurance et, de ce fait, êtes tué sur le coup.

636

Vous sortez du wagon et le froid ainsi que le vent vous agressent en vous faisant perdre 2 points d'endurance. Vous courez jusqu'à l'hélicoptère et vous vous installez à l'intérieur. Votre pilote démarre les moteurs et décolle. Le bruit du vent semble masquer celui de votre décollage. En reculant, l'hélicoptère prend de l'altitude. Déborah vous regarde et vous dit : « je ne suis pas sûr que cet appareil soit capable de survoler les montagnes. Pense-tu que l'on doive quand même essayer, ou est-ce que je nous repose près de l'avion ? » A vous de choisir. Si vous décidez de continuer avec l'hélicoptère, en vous disant que s'il est ici, c'est qu'il est adapté au terrain, rendez-vous au **600**. Si, par contre, vous êtes d'accord avec votre coéquipière. À savoir que le plafond opérationnel d'un hélicoptère est incompatible avec les hautes altitudes de la chaîne de l'Himalaya, vous pouvez toujours dire à Déborah de se poser et embarquer dans l'avion en espérant que votre décollage est passé inaperçu. Pour cela rendez-vous au **614**

637

Par la fenêtre de séparation, vous regardez ce qui se trouve dans le wagon. A peine avez-vous vu qui est à l'intérieur que vous vous baissez pour ne pas être remarqué. Le wagon est rempli de soldats. Il doit y avoir une compagnie entière. Silencieusement, vous retournez rejoindre votre coéquipière. Rendez-vous au **599**

638

On ne va pas prendre le risque d'attendre d'être en gare, dit vous. Votre coéquipière est totalement d'accord avec vous. Vous ouvrez la porte du wagon et retournez sur la plate-forme. Vous constatez que le train monte actuellement une forte rampe. Il avance à la vitesse d'un homme qui marche. Votre collègue saute et atterri avec grâce et souplesse. C'est votre tour. Vous descendez les échelons et vous laissez glisser au sol. Lancez 3 dès et gardez les 2 plus gros chiffres. Faites le total et ajoutez 2. Si votre habileté est inférieure, allez au **665**. Sinon rendez-vous au **605**

639

Vous abandonnez l'entrée principale et, longeant par la gauche le bâtiment, vous vous mettez en quête d'un moyen d'accès. Les fenêtres sur cette façade sont à plus de deux mètres de haut, ce qui vous empêche même de pouvoir jeter un coup d'œil à l'intérieur. Vous tournez l'angle du bâtiment et là, vous voyez le terrain monter en pente douce, de telle façon que les vitres, aux deux tiers de cette façade latéral, se trouve à la hauteur de vos yeux. Cependant vous ne pouvez voir ce qui se trouve à l'intérieur car chacun est doté de store vénitien clos. De plus, même si vous en brisiez une, vous ne pourriez vous introduire à l'intérieur en raison des barreaux dont elles sont dotées. Vous abandonnez ce côté de l'édifice, afin d'aller découvrir ce que cache l'arrière. Là, vous découvrez une porte vitrée dont le volet de protection métallique n'a pas été fermé. Vous essayez d'ouvrir, au moyen de la poignée, la porte mais cette dernière est verrouillée. Vous pouvez, maintenant, ramasser un rocher décoratif qui se trouve à vos pieds et briser la vitre en vous rendant au **655**. Vous pouvez aussi choisir de continuer à marcher le long du bâtiment. Pour cela, rendez-vous au **697**

640

Suite au combat, de nombreux fragments métalliques jonchent le sol. Vous avez du mal à reprendre votre souffle mais il vous faut continuer à prospecter le bâtiment. Vous pouvez soit :

Gravir l'escalier au **657**

Fouiller les bureaux au **673**

Aller voir d'où sont venu les robots au **696**

641

Avec toute la délicatesse dont vous êtes capable, vous écartez le corps du militaire. Votre coéquipière détourne les yeux, incapable de supporter la vision de ce cadavre. Ensuite vous déplacez la souris, ce qui a pour effet d'allumer l'écran de l'ordinateur. Vous fouillez les divers dossiers. Malheureusement, environ quatre-vingt-dix pour cent sont protégé par des codes ou corrompu. Vous double cliquez, en désespoir de cause, sur la dernière icône et vous voyez s'afficher le message : « code hangar aéroport = 208 ». Vous le notez soigneusement sur votre *feuille d'aventure*. Maintenant, si vous ne l'avez pas déjà fait, allez-vous, au **673**, inspecter les bureaux de l'accueil du hall central, ou emprunter l'escalier pour voir ce qui se trouve à l'étage en vous rendant au **657**. Enfin si rien de cela ne vous dit ou que vous ayez déjà été à ces deux endroits, vous quittez l'ambassade et reprenez votre périple en ville. Rendez-vous au **684**

642

Vous enfoncez le bouton du démarreur et, aussitôt, le moteur rugit. A la faveur d'une forte rampe ascendante, vous enclenchez la marche avant et faite quitter à votre véhicule le train. La descente est très brutale, ce qui vous occasionne des ecchymoses qui vous coutent 1 point d'endurance. Ensuite, vous roulez à travers des buissons jusqu'à rejoindre une petite route que vous décidez de suivre. A cet instant, votre coéquipière ferme les yeux et tourne la tête. Tous le long de la voie, dans les bas-côtés, se trouve des dizaines de cadavres. Pendant une bonne heure vous suivez ce macabre chemin pour, enfin, arriver à l'entrée d'une ville. Un panneau porte le nom de *WUHAN* ! Vous décidez, alors, d'abandonner votre véhicule,

craignant que le bruit produit par son moteur dans le silence absolu de la ville, vous fasse repérer. Vous enfiler les combinaisons de protection et partez à l'exploration de cette cité. Rendez-vous au **644**

643

Vous vous avancez vers la porte de gauche et vous constatez que le silence de mort qui, jusqu'à maintenant, régnait dans le bâtiment, est rompu par un cliquetis métallique qui provient, apparemment, de derrière cette porte. Allez-vous continuer, au **652**, dans votre idée et l'ouvrir ? Vous pouvez aussi, si vous ne l'avez pas encore fait, aller à la porte centrale, au **668**, ou à celle de droite, au **685**. Vous pouvez également redescendre au rez-de-chaussée. Pour cela rendez-vous au **699**

644

Protégé par votre combinaison ainsi que votre masque, vous marchez le long d'une des artères principales de la ville. Cette dernière dégage un sentiment de vide et d'abandon. Pas un seul animal, ou insectes ne traversent votre champ de vision. Vous n'entendez pas le chant d'un seul oiseau. En d'autres termes, ce lieu dégage une impression étrange ou la mort semble avoir remplacé la vie. Seule la végétation n'a pas été atteinte par ce qui a chassé le règne animal. Vous arrivez devant un grand bâtiment d'aspect officiel ou flotte les restes délavés d'un drapeau tricolore. De votre index, vous le désignez à votre coéquipière. Je pense qu'il s'agit de l'ambassade d'un pays étranger, vous dit-elle. Vous hochez affirmativement la tête et lui répondez que, selon vous, vous êtes devant l'ambassade de France. Que fait-on ? Vous demande-t-elle. Si vous désirez pénétrer à l'intérieur de la cour de cet édifice, rendez-vous au **661**. Si, par contre, vous préférez continuer votre chemin, vous pouvez le faire au **684**

645

Vous vous avancez vers la porte principale du bâtiment. Cette dernière s'efface devant vous. Le hall principal est désert. En face de vous, se trouve un vaste bureau d'accueil. Sur votre droite, se trouve un couloir sombre et sur votre gauche, une grande baie vitrée. Votre coéquipière se dirige vers l'immense vitre pour voir ce qui se trouve de l'autre côté, pendant que vous, vous vous dirigez vers le bureau d'accueil. NON, hurle t'elle, en se retournant. Vous changez de direction afin de la rejoindre, en courant. De l'autre côté de cette baie, se trouvent les laboratoires de recherche en virologie. Ces derniers sont dans le même état que lorsqu'il était encore en service, avec les corps des chercheurs à leurs postes. Vous serrez votre partenaire dans vos bras afin de la rassurer. Je ne supporterai jamais la vue de cadavres, vous dit-elle d'une voix tremblante. Vous lui répondez que vous comprenez, puis vous retournez au bureau d'accueil. Il n'y a rien, à part un ordinateur qui servait d'agendas pour les rendez-vous des visiteurs. La dernière entrée date d'un mois de novembre, il y a une trentaine d'années. Vous ne pouvez rien tirer d'autre de la machine. Allez-vous, maintenant, explorer le couloir, en allant au **693**, ou quitter ce bâtiment et les macabres rencontres que vous pourriez y faire, en retournant dans la rue pour poursuivre votre route. Pour cela rendez-vous au **701**

646

Marchant rapidement, vous traversez la passerelle d'embarquement afin de monter dans l'avion. Au moment où vous passez la porte, vous tombez nez à nez avec un gros steward. Ce dernier vous assène, en pleine face, un coup de poing. Vous perdez 1 point d'endurance. Vous engagez alors un combat à mort.

Steward

Hab 7

End 6

Si vous êtes vainqueur, vous ne pouvez, en raison du bruit de la bagarre, embarquer. Vous redescendez donc l'escalier et vous dirigez vers la soute à bagages. Rendez-vous au **656**

647

Vous avez terrassé un nouvel adversaire. A l'aide de l'élévateur, vous embarquez le corps à bord de la soute. Ensuite, vous écartez la machine de l'appareil avant de remonter à bord et de fermer la porte. Vous cachez, derrière une pile de valises, les cadavres de vos victimes. Vous vous emparez de deux plateaux repas et, avec votre collègue, vous vous restaurez à l'abri des éventuels regards, caché par des bagages. Ce repas vous redonne 2 points d'endurance. Ensuite, vous voyez le monte-charge se mettre à fonctionner et une hôtesse de l'air, une belle jeune femme, apparaît et prendre des plateaux repas pour les passagers. Arrête de la déshabiller du regard, elle va prendre froid vous susurre à l'oreille Déborah. Vous avez du mal à vous retenir de rire. Le vol continue sans autre incident et vous sentez, enfin, l'altitude se réduire. Tout en douceur, l'appareil rejoint le sol et s'immobilise. Votre équipière et vous-même, vous ruez sur la porte de la soute. Vous l'ouvrez et descendez hors du jet, puis traversez au pas de course la piste d'atterrissage qui, heureusement, est déserte. Ensuite, vous passez devant de vieux hangars où sont stationnés des appareils semblant datés d'Erode. Une épaisse couche de poussière recouvre le sol et de nombreuses toiles d'araignées encombrant l'ensemble. Une fois à l'abri d'être découvert, vous prenez cinq minutes pour souffler, puis vous marchez à travers des terrains en jachère pour rejoindre le périmètre extérieur du terrain d'aviation. Rien ne le sépare de la route. Vous prenez ce chemin, vous demandant où vous avez bien pu atterrir. Allez au choix, soit au **618**, soit au **691**

648

Vous préférez vous cacher à l'opposé du monte-charge. Bien vous en a pris, car, moins de dix minutes plus tard, un énorme steward, très très musclé, descend afin de prendre des plateaux pour les passagers. Vous attendez qu'il soit reparti puis vous allez chercher deux plateaux repas. Un pour votre coéquipière et un pour vous. Ce repas vous fait regagner 3 points d'endurance. Vous vous endormez, repu. Vous êtes réveillé par le choc de l'atterrissage. Vous retournez vous cacher dans le monte-charge et, une fois les valises déchargées, vous jetez un coup d'œil à l'extérieur. La nuit est tombée. Vous vous laissez glisser au bas de l'avion puis aidez votre coéquipière. Ensuite, en faisant bien attention à ne pas être vu,

vous traversez la piste afin de rejoindre l'enceinte de l'aéroport. Mais où avez-vous donc pu vous poser ? Lancez un dé, si le résultat en pair, allez au **620**. Sinon, rendez-vous au **672**

649

Le bruit est de pire en pire. Au loin, la piste d'atterrissage de la ville de Katmandou apparaît. Je pense que ça va tenir, vous dit votre pilote. Vous poussez un « ouf » de soulagement. Vous vous approchez et vous constatez que le raffut que vous fait a attiré deux sentinelles. Vous n'avez pas le choix, donc vous atterrissez. Alors que votre appareil est à environ deux mètres du sol, vous sautez pour combattre les deux hommes avant qu'ils ne donnent l'alerte. Vous affrontez vos deux adversaires comme s'il s'agissait d'une seule personne.

Deux sentinelles

Hab 9

End 11

Si vous êtes vainqueur, vous courez vers l'avion en vous rendant au **614**

650

La porte cède enfin et vous pénétrez dans le wagon. Déborah, qui vous suit, prend la peine d'examiner plus en détail ce dernier avant de vous rejoindre. Elle ferme la porte derrière elle, puis vous dit qu'il y a quelque chose d'étrange. D'une part, le wagon est très propre, comme s'il avait été régulièrement lavé et, d'autre part, il y a le mot REB peint sur les côtés. Si vous voulez chercher à comprendre à quoi sert ce wagon, rendez-vous au **602**. Par contre, si vous pensez que vous êtes en sécurité et que votre collègue s'inquiète pour rien, allez au **633**

651

Peu à peu, le sommeil vous gagne. Vous jetez un dernier regard à l'horloge, sur le tableau de bord, puis vous endormez. Vous rêvez de votre retour sur Alpha. Cependant, loin d'être reçu comme un héros, vous êtes obligé d'affronter les hommes du commandant Koeining, qui veulent vous barrer la route. Quand vous vous éveillez, vous racontez à votre coéquipière votre cauchemar. Cette dernière réfléchit un long moment avant de vous répondre. Elle vous dit qu'elle se demande s'il ne s'agit pas d'un rêve prémonitoire, puisque tous ce que vous avez pu voir de vos yeux, depuis que vous avez quitté la station spatiale internationale, contredit totalement les dires de votre chef. Elle ajoute que si, par contre, vous avez rêvé de faire des câlins avec elle, ça n'a rien de prémonitoire mais qu'il est beau de rêver. Vous éclatez de rire. Le vol se poursuit, mais rapidement vous voyez le visage de votre pilote pâlir. On devrait être arrivé depuis un bon moment, vous dit-elle. Elle presse plusieurs touches du système de navigation avant d'ajouter que ce dernier est complètement déréglé. Elle vous annonce, alors qu'elle va tenter de vous poser. L'avion s'enfonce alors dans la mer de nuages qui vous refuse toute vision du sol. Vous en sortez pour vous retrouver en pleine tempête. Au loin, illuminé par les éclairs, vous apercevez une petite île où se trouve un terrain d'aviation. Votre collègue doit livrer un vrai combat avec la tempête. Son habileté est de 11 et la résistance du flacon 10x est de 14. La résistance de la tempête, quant à

elle, symbolise sa violence et son endurance la distance qui vous sépare de la piste

Tempête

Hab 9

End 18

Si Vous êtes vainqueur, rendez-vous au **632**. sinon allez au **669**

652

Vous posez votre main sur la poignée de la porte qui ne vous oppose aucune résistance. Vous ouvrez, violemment, cette dernière pour découvrir une magnifique chambre à coucher avec un lit au drap de satin. A l'intérieur, deux robots sont occupés à faire le ménage. Il s'agit d'un robot aspirateur, sorte de soucoupe sur roue d'une trentaine de centimètres de diamètre et dix de haut, et d'un robot d'aspect humanoïdes d'un mètre, armé d'un grand plumeau. Perturbé dans leur travail, les deux machines, l'une après l'autre, vous attaquent

Robot aspirateur

Hab 4

End 3

Robot épousteur

Hab 6

End 4

Une fois que vous vous êtes débarrassé de ces deux appareils, vous vous asseyez sur le lit pour vous reposer. Votre coéquipière vous conseille de ne pas rêver car il est hors de question qu'elle fasse des folies de son corps avec vous, surtout ici ! Elle fouille les meubles de la chambre pendant que vous vous reposez. Elle ne trouve rien d'utile. Vous, par contre, avez gagné 1 point d'endurance en vous reposant. Vous pouvez maintenant ouvrir, au **668**, la porte centrale ou, au **685**, la porte de droite, si vous ne l'avez pas déjà fait. Vous pouvez, aussi, retourner au rez-de-chaussée en allant au **699**

653

Tout en douceur, le train d'atterrissage de l'avion entre en contact avec la terre ferme. Il roule en ralentissant, de plus en plus, sur le sol. Bientôt, il s'immobilise devant un bâtiment long et bas. L'hôtesse de l'air ouvre alors la porte qui permet aux voyageurs de quitter l'appareil. Vous observez la scène depuis votre cachette. Ensuite, vous voyez l'équipage sortir, à son tour. Vous patientez un bon moment avant d'en faire de même. Vous descendez la passerelle afin de rejoindre le plancher des vaches. Dans les ténèbres de la nuit, vous vous éloignez des bâtiments. Vous voyez inscrit sur le plus grand, les mot *aéroport de Paris - Orly*. Vous arrivez à un petit hangar où vous passez la nuit. Le lendemain matin, reposé (ajoutez 2 points à votre endurance), vous quittez votre asile et escaladez la clôture pour fouler une prairie. Rendez-vous au **335**

654

Restez ici ne me paraît pas sûr, vous dit votre collègue. C'est exactement ce que j'étais en train de penser, répondez-vous. Vous sortez du wagon et vous dirigez vers l'avant. Vous êtes, de nouveau, sur un wagon plat. Devant vous, une bonne trentaine d'autre, du même type, vous relie à la locomotive. A une quinzaine de wagon de vous, se trouve un véhicule à chenille. Allez-vous rejoindre la locomotive, en vous rendant au **671**. Allez-vous allez examiner, au **608**, le véhicule tout terrain. Ou enfin abandonner l'idée d'explorer le train et allez enfiler une combinaison de protection et retourner dans le wagon. Pour cela, rendez-vous au **625**

655

Vous vous baissez et ramassez une pierre qui traîne par terre. Ne va pas te blesser, vous dit votre coéquipière. Vous la jetez à travers la vitre qui éclate en mille morceaux. Vous passez, alors, le bras à l'intérieur de l'ouverture que vous venez de créer et vous déverrouillez la porte en essayant de ne point vous blesser. Lancez 3 dès et gardez les 2 plus gros chiffres. Faites-en le total et ajoutez 1. Si le résultat est supérieur à votre habileté, vous vous coupez et perdez 1 points d'endurance. Vous ouvrez la porte et pénétrez dans un petit couloir. Un épais tapis de poussière recouvre le sol. Vous progressez, suivi par votre coéquipière, vers le hall principal en laissant derrière vous deux traces de pas parallèle. Toute les portes qui bordent le couloir sont équipées de serrure électronique qui sont verrouillé. Vous poussez la double porte battante qui termine le corridor et vous permet d'atteindre la partie principale du bâtiment. A la lumière que laisse filtrer les stores vénitiens ouverts, vous pouvez contempler le hall principal. Il s'étend sur une vingtaine de mètre de large par une douzaine de long. Sur le mur, en face de vous qui est la façade principale du bâtiment, vous pouvez dénombrer, en plus de la porte principale, une demi-douzaine de fenêtres. Sur votre droite, un escalier monumental conduit à une mezzanine. Sur votre gauche se trouve plusieurs bureaux d'accueil. Tout à coup, votre partenaire pousse un hurlement d'effroi. Vous la regardez et constatez qu'elle a le visage blême, ainsi que le regard fixe. Vous suivez son regard et vous voyez qu'il est tourné vers les bureaux. A cet instant, vous apercevez dans la pénombre plusieurs cadavres. Vous faites un pas à l'intérieur et des lumières rouge se mettent à clignoter. Une porte sous l'escalier s'ouvre pour permettre à deux robots d'entrer. Il s'agit de robots gardes. Les deux machines vous attaquent. Vous les combattez comme un seul adversaire.

Robot garde

Hab 8

End 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **640**

656

Vous longez la remorque pleine de valise, regardant à droite et à gauche, pour voir si personne n'arrive. Puisque la piste est digne du désert de Gobi, vous aidez votre coéquipière à monter sur les bagages, afin qu'elle puisse se hisser à bord. Ensuite, vous la rejoignez. Inspectant la soute, vous cherchez un endroit où vous cacher. Lancez deux dès et ajoutez 3 au

total obtenu. Si votre habileté est inférieure ou égal à ce chiffre, rendez-vous au **609**. Sinon allez au **681**

657

Accompagner de Déborah, vous rejoignez l'escalier de marbre blanc. Vous n'avez, de votre vie, jamais vu quelque chose d'aussi beau. Il est vrai que jusqu'à cette mission, vous n'aviez connu que l'environnement métallique de la base de recherche lunaire Alpha. Une fois arrivée à l'étage, vous vous trouvez sur un balcon faisant toute la largeur du bâtiment. Sur le mur opposé à l'entrée principale, vous voyez trois portes qui sont toutes closes. Allez-vous tenter d'ouvrir la première, à gauche, en allant au **643**. Vous pouvez opter pour la deuxième porte, au centre, en vous rendant au **668**. Vous pouvez également, au **685**, tenter d'ouvrir la porte de droite. Enfin, vous pouvez toujours redescendre au rez-de-chaussée. Pour cela, rendez-vous au **699**

658

Finissez le combat !!!

Si vous êtes vainqueur, dehors, vous entendez retentir une sirène d'alarme. Il semble que le bruit de votre affrontement est donné l'alerte. Sans plus attendre, accompagné de votre coéquipière, vous sautez hors de la soute et courez vers les jets privés stationné à l'autre bout de l'aérogare. Rendez-vous au **663**

659

La porte s'ouvre sans aucune résistance et vous révèle un superbe placard à balais. Il s'y trouve des sceaux, des balais, un aspirateur, ainsi que tout un choix de détergent. Sur une des étagères, vous trouvez une lampe torche que vous glissez dans votre poche. Notez-le sur votre feuille d'aventure. Allez-vous, maintenant, si vous ne l'avez pas déjà fait, en allant au **675**, ouvrir l'autre porte, ou vous enfoncez dans les ténèbres du **708**

660

Vous allumez la lampe que vous avez trouvé. Au loin, vous percevez un mouvement. Vous confiez la source lumineuse à votre coéquipière puis, sous son éclairage, vous avancez vers le fond du couloir. En face de vous, un robot équipé d'un vieux balai à frange complètement usé vous fait face. Il essaye de vous attaquer, mais ces capteurs ont du mal à supporter la lumière après plus de trente ans passés dans le noir. Des étincelles dû à des court-circuit apparaissent à plusieurs endroits de son corps. C'est un adversaire très affaibli que vous affrontez.

Robot de ménage

Hab 5

End 1

Une fois que vous vous êtes débarrassé de cette machine, vous fouillez, à la faible lumière de votre lampe, le fond du couloir. Vous y trouvez une porte coulissante que vous actionnez. Vous pénétrez dans une magnifique

pièce, qui devait être le bureau du responsable de ce site. Il y a uniquement une immense table en verre et acier dépoli, deux chaises pour des visiteurs et un gros fauteuil. Sur la table l y a un écran et un clavier d'ordinateur avec sa souris, ainsi qu'un petit carnet noir. L'ordinateur est, malheureusement, en panne. Le carnet, quant à lui, est le journal du directeur du site. Un certain Maurice Férouza. Si une grande partie de ce qui est écrit ne présente aucun intérêt pour vous car il relate des rencontres, discussions et accord avec des personnes qui vous sont totalement inconnu, les dernières pages écrites se révèle beaucoup plus intéressant. A l'écriture ronde et appliqué habituel, s'en est substitué une qui, si elle est de la même main, est beaucoup moins soigné.

*Aujourd'hui, je suis sûr que ce que je craignais est bien arrivé. Le variant du covid 23, lui-même variant naturel et dangereux du covid 19 nommé « rho » que nous avons créé afin de réussir à produire un vaccin qui sauverais l'humanité et nous donnerai des bénéfiques records a bien été propagé en ville. Il est vrai que pour faire des économies, les mesures de sécurité, ici, sont beaucoup plus laxiste que chez nous. Pour l'instant, les autorités cache se nouveau désastre en enterrant, a l'aide de bulldozer, les victimes. Mais pour combien de temps ? Je sais, par un ami chercheur qui travaille là-bas, que le vaccin développé sur la lune est au point et efficace contre **toutes** les variants du coronavirus. Le chef de cette base est, malheureusement, un mégalomane qui veut, en échange de ce précieux produit, devenir empereur de la terre. Il a proclamé l'indépendance de la lune. D'autre part, la Chine a elle aussi rompu ses relations diplomatiques avec le reste du monde. Nous allons entrer dans une nouvelle guerre froide, si le virus ne nous tue pas tous avant. Mon dieu, qu'avant nous fait !!! Je vais tentez de rejoindre l'aéroport et fuir cette ville qui ne sera bientôt plus qu'un immense cimetièrre. Pour cela, je vais me rendre à l'aéroport et prendre le dirigeable météorologique. Le code du hangar est 374. Je sens mais force m'abandonner d'un coup. J'ai été infecté. Je ne reverrai jamais ma patrie. Je dois le ...*

Ainsi se termine le récit. Il n'y a plus rien ici à voir. Vous sortez de ce bâtiment, et reprenez votre route. Rendez-vous au **701**

661

Vous pesez de tous votre poids sur la grille qui pendant quelques instants vous oppose une vive résistance avant de finir par céder. Vous suivez le chemin bétonné qui mène à l'entrée principale en regardant le parc qui le borde. La nature a, apparemment depuis très longtemps, repris ces droits. L'herbe est au moins aussi haute que votre ceinture et les haies qui ont dû, naguère, être taillé sont aujourd'hui totalement sauvage. Arrivé à la porte du bâtiment, vous constatez que cette dernière qui est équipé d'un système d'ouverture automatique, est complètement bloqué. Que fait-on maintenant, vous demande votre coéquipière. Vous pouvez soit, si vous le désirez, longer le bâtiment à la recherche d'un autre accès, en allant au **639**. Vous pouvez aussi, au **684**, rejoindre la rue pour continuer votre exploration de la ville en abandonnant l'ambassade.

662

Vous tapez, au hasard, plusieurs codes. Bien entendu, aucun ne fonctionne. Au bout d'un certain nombre d'essai, l'écran s'éteint. Il ne vous reste plus qu'à retourner en ville afin de trouver un autre moyen de transport. Votre coéquipière vous montre les témoins de son masque qui sont périmé. Vous n'êtes plus protégé. Vous marchez, le plus rapidement possible mais, au moment où vous passez les premiers immeubles, vos forces vous abandonne. Vous tombez, tous deux, au sol et moins d'une heure plus tard, vous arrêtez de respirer

663

Vous courez vers les jets stationnés devant un petit bâtiment. là, l'activité semble très restreinte, pour ne pas dire nulle. Une fois arrivé, votre coéquipière examine attentivement les divers avions. Il y a plusieurs modèles différents qui vous sont tous complètement inconnu. La seule chose qu'ils aient en commun est qu'ils sont équipés de réacteurs. Votre collègue ouvre la porte d'un d'entre eux et monte à bord. Vous la suivez et, derrière vous, refermez. Elle s'installe sur le siège du pilote et commence à manipuler les commandes. Vous vous asseyez à côté d'elle pendant que les moteurs démarrent. Bientôt, l'appareil roule sur la piste en accélérant. A la première sollicitation de votre pilote sur le manche à balais, vous quittez le plancher des vaches. Où va-t-on, Vous demande Déborah. Si vous voulez mettre le cap sur l'Amérique du Nord, rendez-vous au **622**. Par contre, si vous optez pour l'Europe, il vous faut aller au **678**



664

Les deux échos sur le radar se situe pile en face de vous. Bientôt, vous apercevez deux points noirs qui grossissent à vu d'œil. Deux Mig 35, vous annonce votre pilote. Il faut que tu les abattes avant qu'ils puissent tirer. Utilise les missile air-air Matra 550 ! Vous disposez de quatre missiles pour abattre les deux *bandits*. Lancez 2 dès pour chaque missile. Si vous obtenez au moins neuf, vous avez abattu votre cible. Sinon vous l'avez manqué. Si vous réussissez à vous débarrasser de vos deux ennemis, rendez-vous au **706**. Sinon, allez au **674**

665

Au moment où vous mettez le pied au sol, vous vous tordez la cheville et perdez 1 point d'endurance. Ensuite, un morceau de métal qui fait saillie sur un wagon accroche votre combinaison et y perce un trou de la taille d'une pièce d'un euro. Heureusement, vous n'êtes pas blessé ! Vous vous mettez en marche et, au bout d'une poignées de minutes, vous trouvez une route. Vous marchez le long et avez la très mauvaise surprise de découvrir plusieurs cadavres. Certains sont plus ou moins momifié alors que d'autre ne sont que des squelettes A peu près une heure plus tard, vous vous mettez au tousser. Vous avez de plus en plus de mal pour marcher, vos forces vous abandonnant. Bientôt, vous êtes obligé de vous arrêter, ne tenant plus debout. Une heure plus tard, vous décédé d'un virus qui vous a contaminés

666

Alors que vous franchissez le dernier canyon de la chaîne montagneuses, le soleil en face de vous se couche. Épuisé par les prodiges qu'elle vient de réaliser, votre pilote enclenche le pilote automatique et, moins de cinq minutes plus tard, s'endort. Pendant un moment, vous vous repassez, dans votre tête, les événements qui vous sont arrivés depuis votre convocation dans le bureau du commandant Koeining. Peu à peu, la fatigue prend le dessus. Vous fermez les yeux et vous sombrez dans un sommeil sans rêve. Quand vous les rouvrez, la lumière du jour est de retour. Ce repos vous a permis de regagner 2 points d'endurance. Votre collègue est, elle aussi, de nouveau en éveil. Elle est occupée à agir sur les commandes du jet. Au loin, en plein dans la direction que vous suivez, se trouve une structure métallique de plus de trois cents mètres de haut. Vous êtes en train d'admirer la tour Eiffel, ce qui signifie que vous êtes arrivé à votre destination : La ville de Paris. Si vous vous posez sur un des aéroports, vous aurez sans doute, de gros ennuis. Il vous sera, en effet, difficile d'expliquer comment vous vous êtes procuré votre appareil. Vous décidez d'utiliser une route comme piste d'atterrissage. La ville est entourée d'un réseau routier très dense. Vous repérez un morceau d'autoroute présentant une grande ligne droite. Curieusement, il n'y a aucune circulation dessus. Vous atterrissez en douceur puis, une fois votre jet immobilisé, vous l'abandonnez. Vous quittez la route et vous mettez à marcher à travers une immense prairie. Rendez-vous au **335**

667

En combinant vos efforts, vous réussissez à comprendre comment fonctionne les contrôles. Vous stabilisez votre altitude puis, à vitesse réduite, vous faites virer votre véhicule pour prendre le cap de la France. Vous trouvez, à bord, vivre et eau, sous forme de rations de survie. Le vol est loin d'être reposant car, en permanence, vous êtes obligé de vous relayer au poste de pilotage. Au bout de plusieurs jours de vol, alors que le soleil se couche, vous apercevez une haute structure métallique. Vous venez d'arriver à proximité de la ville lumière et de la tour Eiffel qui en est le symbole. Vous atterrissez et, après avoir passé la nuit à bord pour vous reposer, vous abandonnez votre aéronef pour marchez à travers un vaste terrain herbeux et continuez votre route. Rendez-vous au **335**

668

Vous entrez dans une immense chambre à coucher. Vu sa taille et le luxe de sa décoration, vous êtes probablement dans la suite de l'ambassadeur lui-même. Tout à coup, Déborah pousse un cri. Elle vient de voir, sur l'immense lit à baldaquin, un corps. Elle retourne, blême, en courant sur la mezzanine. Vous jetez un rapide coup d'œil au cadavre pour constater qu'il n'y a pas un mais deux. Ces derniers, nus, sont enlacés et momifié. Leur décès a vraiment dû être subite, vous dites-vous en sortant de la pièce pour rejoindre votre coéquipière. Vous la serrez dans vos bras pour la reconforter. Elle reprend son calme et vous demande dans quelle horreur vous êtes tombé. Je ne sais pas, mais c'est un vrai cauchemar, lui répondez-vous. Allez-vous, maintenant, si ce n'est pas déjà fait, ouvrir, au **643**, la porte de gauche ou au **685**, celle de droite. Sinon, au **699**, le rez-de-chaussée vous tend les bras.

669

Les éléments sont totalement déchaînés, et rende le pilotage du Falcon 10x complètement impossible. Votre coéquipière se bat comme une lionne mais ne parvient pas à maîtriser l'oiseau. Le sol se rapproche de plus en plus. Bientôt, le train d'atterrissage entre, violemment, en contact avec le sol et se brise sous l'impact. Le ventre de l'appareil frotte sur le béton rugueux de la piste. A une vitesse effrayante, vous voyez le bout de cette dernière et les palmiers qui si trouvent, s'approcher. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, allez au **689**. Sinon, rendez-vous au **635**

670

La tempête monte de minute en minute en intensité. Vous êtes secoué dans tous les sens pendant que votre nef est entraînée à très grande vitesse. Le ciel est obscur et c'est la lumière violente des éclairs qui vous révèle vers où vous vous dirigez. Ce que vous voyez alors vous terrifie. Une chaîne de montagnes au pics acérée vous attend. Votre dirigeable les heurte de plein fouet et s'y déchiré. Bien que vous n'ayez pas été tué sur le coup, votre corps ne peut résister plus de quelques heures avant de mourir de froid.

Enfin, vous arrivez au premier wagon, attelé directement derrière la locomotive. Ce dernier est chargé de contenir d'un mètre cinquante de haut qui vous permettent de progresser à l'abri du regard des conducteurs ! La locomotive est d'un modèle étrange. Elle semble dotée d'un poste de pilotage pressurisé, complètement isolé du monde extérieur. Vous ouvrez la porte extérieure du sas d'accès et, tous deux, entrez. Ensuite, vous actionnez le dispositif vous permettant de pénétrer à l'intérieur. Cependant, l'ouverture a dû déclencher, dans le poste de conduite, une alarme car un homme armé d'une clé à molette géante vous attend. Un combat à mort s'engage. Puisque votre adversaire est armé, il inflige 3 points de dommages

Homme à la clé

Hab 7

End 7

Si vous êtes vainqueur, vous vous ruez, après avoir ramassé la clé à molette, vers le poste de conduite où se trouve deux autres cheminots. Vous les affrontez comme un seul adversaire. Puisque vous êtes armé, vous infligez 3 points de dommages à vos ennemis.

Deux cheminots

Hab 8

End 12

Si vous êtes vainqueur, vous jetez par le sas, les corps, puis vous examinez les contrôles de la locomotive. Vous constatez que cette dernière est équipée d'un système de pilotage automatique. Deux heures plus tard, après une période de repos qui vous a permis de regagner 2 points d'endurance, le convoi s'arrête tout seul en gare. Sur un panneau, à votre droite, est inscrit le nom de l'endroit où vous vous trouvez : *WUHAN*. Déborah vous rejoint avec à la main deux combinaisons de protection. Vous les enfiler et, puisque le quai de la gare est désert, vous partez à l'exploration de la ville. Rendez-vous au **644**

Vous arrivez au niveau du grillage qui entoure le terrain d'aviation. A moins de dix mètres de vous, ce dernier présente une brèche. Votre coéquipière se met à quatre pattes et passe au travers. Vous faites de même, ne pouvant pas vous empêcher d'admirer son arrière train. Une fois de l'autre côté, vous longez le grillage jusqu'à rejoindre une route. Vous la longez en vous étonnant qu'elle soit déserte. Vous rejoignez, alors, une ville. La nuit commence à tomber, mais aucune lumière n'est visible aux fenêtres. Vous entrez dans le premier et montez dans les étages. Vous vous installez dans un appartement abandonné où vous passez la nuit à vous reposer, ce qui vous fait regagner 2 points d'endurance. Le lendemain matin, vous vous remettez en marche. Quittant la tour, vous traversez une vaste étendue couverte d'herbe. Rendez-vous au **335**

673

Vous traversez le hall afin d'aller examiner les bureaux. Déborah vous annonce qu'elle va vous attendre là. Vous vous éloignez d'elle pour atteindre votre but. Vous constatez que, derrière les bureaux, il y a deux corps. Il s'agit de deux jeunes femmes en tailleurs chic. Elles sont en partie momifiées, ce qui vous permet de savoir que plusieurs années sont passées depuis leur décès. Le fait qu'elle soit mortes en uniforme, à leur poste, indique que l'événement qui a mis fin à leurs existences a été fulgurant. Vous fouillez les tiroirs mais vous ne trouvez rien d'intéressant. Maintenant, si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez monter l'escalier, au **657**, ou allez voir d'où sont sortis les robots, au **696**.

Si vous avez déjà tout fait, ou que vous ne désiriez pas pousser plus loin vos investigations, vous pouvez toujours quitter l'ambassade et reprendre votre route. Dans ce cas, rendez-vous au **684**

674

Vous n'avez plus de missile à votre disposition. Personnellement, vous ne pouvez plus rien faire. Vous devez vous en remettre à l'habileté de votre pilote. C'est un combat aérien qui s'engage. Affrontez-vous un ou deux adversaires ? Si vous avez abattu un de vos ennemis, lancez un dé. Si le chiffre obtenu est pair, vous affrontez l'appareil deux, sinon le un. Si vous avez loupé vos quatre tirs de missiles, vous affrontez les deux. C'est l'habileté de Déborah qui vous représente. Votre endurance est celle de la rafale. Si vous affrontez deux adversaires, vous choisissez lequel attaquer à chaque round et le combattez normalement, puis vous combattez le deuxième. Si vous reportez le round contre lui, vous aurez seulement évité son tir et ne lui infligeant pas de dégâts

Déborah

Hab 11

Rafale

End 12

Chasseur chinois 1

Hab 8

End 9

Chasseur chinois 2

Hab 9

End 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 706

675

La porte s'ouvre, avec un grincement désagréable, et donne accès à un bureau de taille moyenne. Déborah fouille les placards pendant que vous vous occupez du bureau. Il n'y a aucun papier et l'ordinateur est en panne. Vous allez abandonner tout espoir de trouver quelque chose d'utile quand vous apercevez, branché à un fil, un petit objet rectangulaire noir. Un smartphone ! C'est la première fois que vous en voyez un. Vous vous rappelez son mode de fonctionnement que vous aviez découvert dans de vieille série sur Alpha. Vous pressez, à droite, le bouton d'allumage et voyez l'écran de l'appareil s'éclairer. Si les fonctions téléphoniques, ainsi que la majorité des applications, ne fonctionnent plus, la fonction lampe est toujours opérationnelle. Vous glissez l'appareil dans votre poche. Notez le smartphone sur votre feuille d'aventure. Allez-vous, maintenant, si vous ne l'avez pas déjà fait, ouvrir l'autre porte en allant au **659**. Ou, allez-vous, en vous rendant au **708**, vous enfoncez dans les ténèbres du couloir.

676

Votre aéronef perd du gaz et, lentement, vous vous approchez du sol. En face de vous, vous apercevez une structure métallique gigantesque que vous reconnaissez immédiatement. La tour Eiffel ! Une fois que votre dirigeable est au sol, vous en descendez pour traverser la prairie où vous vous êtes posé. Rendez-vous au **335**

677

Vous choisissez la direction des U.S.A, puis mettez en marche les moteurs. Lentement, vous sentez l'aéronef prendre de l'altitude. Le toit du hangar s'ouvre en deux pour vous permettre de sortir. Une fois arrivé à une cinquantaine de mètres d'altitude, les moteurs se mettent à vrombir et, peu à peu, vous prenez de la vitesse tout en effectuant un large virage vers la gauche qui vous place sur un cap qui vous mènera à votre destination. Vous n'êtes plus que des passagers à bord, devant vous en remettre uniquement aux circuits électroniques de contrôle. Le vol dure plusieurs jours, ce qui vous permet de vous reposer. A bord, vous avez trouvé des rations de survie et une réserve d'eau ainsi que plusieurs kits médicaux. Quand vous arrivez en vue de la côte américaine, votre ordinateur déclenche l'atterrissage. Vous abandonnez, après lui avoir jeté un dernier regard, le dirigeable pour reprendre votre route. Vous avez gagné, pendant le vol, 4 points d'endurance. Rendez-vous au **162**

678

Lancez un dé ! Si le résultat est supérieur à 3, allez au **629**, sinon rendez-vous au **651**

679

Vous vous dirigez vers le petit bâtiment construit à l'extrémité du quai. Vous en ouvrez la porte qui n'est point verrouillée. A l'intérieur, comme partout en ville, se dégage un sentiment de mort et d'abandon. L'intérieure de la capitainerie est couverte d'un véritable tapis de poussière. De nombreuses toiles d'araignée encombre le passage. Heureusement, il n'y a qu'une seule pièce. Vous voyez un meuble où se trouve un émetteur radio. Une armoire électrique, deux sièges, et une commode. Vous fouillez les tiroirs de cette dernière et vous y trouvez un vaste jeu de cartes marine

que vous emportez. Notez le mot *carte* sur votre feuille d'aventure. Vous pouvez maintenant embarquer à bord du chalutier, au **695**, ou du voilier, au **713**

680

Au loin, vous apercevez une terre basse. Vous n'avez pas d'autre choix, puisque le courant vous repousse vers le large, que de la rejoindre à la nage. La seule bonne nouvelle est que l'eau est relativement chaude. Vous ne risquez pas de mourir d'hypothermie. Votre coéquipière se met en sous-vêtement et, même si ce n'est pas le moment, vous ne pouvez-vous empêcher d'admirer son corps parfait. A votre tour vous vous débarrassez de vos habits puis, simultanément, vous vous jetez à l'eau. Même si on vous l'avait déjà dit, vous constatez que nager dans l'océan est très différent que dans la piscine semi-olympique d'Alpha. C'est complètement exténué que vous rejoignez la plage. Ce violent effort physique entraîne une perte de 2 points d'endurance. Inquiet, vous regardez à droite et à gauche pour voir si Déborah est là. effectivement, elle aussi a rejoint la plage. Elle a l'air épuisé. En sous-vêtement, alors que le soleil se couche, vous ne pouvez rester là. Un peu plus loin sur votre gauche, vous trouvez un petit bâtiment qui devait être un poste de secours. Vu son état, il n'a pas dû être utilisé depuis fort longtemps. Ramassant un tube métallique, reste d'un bout de tuyauterie, et en l'utilisant comme levier, vous en forcez la porte. A l'intérieur vous trouvez une salle de détente, deux vestiaires et un escalier menant à l'étage. Vous vous rendez dans le vestiaire *femme* et, à l'aide de votre outil improvisé, vous ouvrez les casiers. Vous faites de même chez les hommes et vous trouvez, à votre taille, un jean délavé, un polo, des chaussettes et des tennis ainsi qu'un blouson de cuir. Vous les enfiler avant de revenir dans la salle de détente. Déborah vous y rejoint. Elle est, maintenant, vêtue d'un collant noir, d'une mini-jupe de cuir de la même couleur, d'un t-shirt rose, et d'un blouson en jean. Une fois de plus, vous ne pouvez-vous empêcher d'admirer son physique. Vous vous demandez si vous n'êtes pas en train de tomber amoureux. Vous quittez la plage en jetant un dernier regard au poste de secours et à son drapeau étoilé. Puis, suivant la route, vous reprenez votre périple. Rendez-vous au **162**

681

Vous ne trouvez aucun endroit où vous cacher ! Moins de dix minutes plus tard, alors que vous tournez toujours dans la soute en quête d'un abri, vous entendez le bruit d'un chariot élévateur qui monte les valises. Deux gros asiatiques sont à l'intérieur ! Vous n'avez pas d'autre choix que de vous jeter sur eux.

C'est un nouveau combat à mort qui s'engage. Si le combat dépasse six rounds, allez au **658**

Deux magasiniers

Hab 7

End 7

Si vous êtes vainqueur, en moins de sept assauts, rendez-vous au **615**

682

Tout à coup, vous réalisez que vous n'avez aucune carte marine. Avec votre coéquipière, vous échangez un regard terrifié. Il ne vous reste plus qu'à fouillez la cabine du bateau dans l'espoir dans trouvez une. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **723**, sinon allez au **719**

683

Une fois en vol et à haute vitesse, toute la fatigue accumulée depuis le départ d'Alpha réapparaît. Vous sombrer dans un sommeil hanté de cauchemar ou un diable ayant le visage du commandant Koeining génère de vrai génocide. Vous vous réveillez en sursaut, poussant un cri. Votre coéquipière, détendu, toujours concentré sur les commandes de l'avion vous regarde en souriant et vous dit : « inutile de me dire que tu as fait un mauvais rêve ! Je ne suis pas ta mère, donc je ne te ferai pas de bisous pour te consoler, espèce de pervers. » Ces propos vous font éclater de rire, ce qui a pour effet de chasser les restes de votre cauchemar. Dans la lumière éblouissante du soleil levant, vous apercevez la côte des États-Unis d'Amérique. Votre altitude se met à décroître et, rapidement, les roues de votre jet entre en contact avec le vieux enrobé d'une route secondaire. Après une séance de roulage, qui vous a paru interminable, le jet s'immobilise enfin. Tous deux, vous l'abandonner afin de poursuivre, à pied en allant au **162**, votre périple.

684

Pendant plus d'une heure, en silence, vous marchez dans le même boulevard. Votre coéquipière vous tire, alors, par le bras et vous désigne un drapeau européen. Vous allez examiner la façade du bâtiment et vous arrivez à déchiffrer sur un panneau, délavé par les intempéries et les décennies, les mots *laboratoires de recherches scientifiques Sanofi-WUHAN*. Allez-vous, en vous rendant au **701**, continuez votre chemin. Ou entrez dans le bâtiment en allant au **645**

685

La porte grince et vous devez peser de tous votre poids pour l'ouvrir. Elle cède et vous pénétrez dans une petite chambre. A votre gauche, il y a un lit. A votre droite, un bureau et une armoire. Votre coéquipière inspecte le placard et ne trouve que quelques vêtements. Vous, dans le bureau, vous trouvez une liasse de feuilles manuscrites. Vous vous asseyez dans le fauteuil, alors que votre collègue s'installe sur le lit. Vous commencez alors la lecture de la liasse, à voix haute.

Rapport de l'agent secret Maxime Tavernier sur les événements se passant dans la ville de WUHAN suite à l'épidémie de covid 19.

Rapport à réserver aux seules personnes habilitées.

22 septembre

Après mon arrivé en ville, suite aux ordres que j'ai reçu directement du président de la République, j'ai commencé mon enquête. Il s'avère, comme les avis scientifiques le laissez supposer, que cette ville est bien l'épicentre de la première pandémie. L'ambassadeur, comme cela était prévu, grâce à ses contacts, m'a fourni les diverses autorisations qui me

permettront, sous couvert de me faire passer pour un épidémiologiste, de pénétrer dans les laboratoires de recherche scientifique.

25 septembre

Cela fait deux jours que je me rends, avec ma fausse identité, dans les laboratoires. Pour l'instant, je n'ai reçu aucune confiance et n'ai rien vu d'anormal ou de nature à faire avancer mon enquête

29 septembre

Les jours se suivent et se ressemblent. L'atmosphère en ville est vraiment lourde, comme si une chape de plomb la recouvrait. La loi du silence semble avoir pris le dessus. J'ai visité les divers laboratoires de recherches de WUHAN mais les chercheurs ne semblent parler que de la pluie et du beau temps. Ma mission me paraît beaucoup plus compliqué aujourd'hui qu'il y a seulement une semaine. Je pense que je ne rêverai pas ma terre natale avant très longtemps...

5 octobre

L'atmosphère en ville est de plus en plus lourde. Il y a un secret bien caché ici. Je n'ai toujours trouvé aucune information sur l'origine du covid 23. Les décès, d'après ce que j'ai pu entendre, sont cependant très rare. Ce soir je vais braver le couvre-feu afin de découvrir ce que cache cette omerta.

6 octobre

J'ai réussi à rejoindre l'ambassade. Il s'agit vraiment d'un Havre de paix par rapport au reste de cette cité. Si la journée, les choses semblent à peu près normaux, la nuit est très différente. De nombreuses patrouilles militaires quadrillent la ville. A ce que j'ai pu voir, tous civil dehors est, sans ménagement, arrêté. S'il refuse d'obtempérer, il est abattu. J'ai également pu observer, à l'extérieur de la cité, au sud, une forte activité. Demain, dans la journée, j'irai enquêter

9 octobre

Il existe au sud de WUHAN un charnier où, secrètement, les autorités se débarrassent des cadavres. Le nouveau variant, dit epsilon +, semble faire ici des ravages. J'ai été en vidéo-conférence avec mes chefs, hier. Aucun vaccin n'est actuellement efficace sur cette mutation. Cependant il semble qu'un sérum soit quasiment prêt sur Alpha.

12 octobre

Un chercheur allemand m'a confié que, d'après lui « l'épsilon + » est été créé ici pendant les recherches sur les covids. Malheureusement, un des savants se serait contaminé accidentellement et aurait permis à ce dernier de se propager. Deux heures plus tard, on l'a retrouvé pendu dans son bureau

14 octobre

Les services secrets chinois surveillent l'ambassade. Ils ne veulent pas que je puisse divulguer le peu que j'ai appris.

18 octobre

Les relations diplomatiques se tendent entre la Chine et les États occidentaux. Sinon, lors de ma conférence hebdomadaire, j'ai appris que les chercheurs de la base lunaire Alpha ont mis au point un vaccin efficace à 100%

27 octobre

Par la valise diplomatique, nous avons reçu un message codé nous apprenant que le commandant Koeining, de la base lunaire Alpha, avait exigé en échange du vaccin, d'être nommé empereur des États-Unis d'Amérique et d'Europe. Devant le refus des gouvernements en place, il avait rompu toutes les liaisons entre la terre et la lune. Demain, une navette partira vers la base lunaire.

30 octobre

La surveillance de notre ambassade a été abandonnée hier matin. Dans l'après-midi, je suis sorti en ville et est rencontré une chercheuse italienne de ma connaissance. Elle m'a dit de fuir vite car le variant epsilon + n'était rien à côté du rhô qui commençait à apparaître en ville.

2 Novembre

Alpha a fait abattre notre navette diplomatique. D'après ce que j'ai pu soutirer à un officiel chinois que j'ai saoulé à l'alcool de riz, la Chine a déclaré la guerre à Koeining. Il est maintenant totalement isolé sur son satellite. Le charnier au sud de la ville est devenu l'épicentre de l'épidémie covid rhô. La Chine a rompu toute relations diplomatiques avec le reste du monde ! A cause de cela, demain quatre-vingts dix pour cent de notre personnel, dont moi, seront évacués.

3 Novembre

Dans les rues les premières victimes du nouveau variant jonchent le sol. Nous allons mettre des masques de protection anti-armes bactériologique pour rejoindre l'aéroport au nord. Que dieu protège ceux que nous laissons derrière nous dont monsieur l'ambassadeur et sa secrétaire.

Vous échanger un regard terrifié, suite à ce que vous venez d'apprendre. Vous redescendez pour reprendre l'exploration de WUHAN afin de trouver un moyen de quitter ce continent. Vous êtes toujours convaincu qu'il vous faut trouver un générateur d'oxygène afin de sauver vos familles. Vous rejoignez la rue, et continuez votre périple. Rendez-vous au **684**

686

Après réflexion, vous décidez de vous rendre à la gare afin de prendre le train pour Paris. Il ne vous faut pas bien longtemps pour la rejoindre. Par contre, avec une population aussi faible, le trafic ferroviaire est réduit à sa plus simple expression. Vous êtes donc obligé d'attendre



plusieurs heures avant le prochain départ. Une autre conséquence de la pandémie est que, maintenant, si on ne quitte pas le territoire national, il n'est plus nécessaire d'acquiescer un billet. Une fois l'heure arrivée,

vous pouvez monter à bord du tgv. Vous vous installez sur deux sièges, au fond d'un wagon afin d'être le plus discret possible car, si vos parents étaient des citoyens français, vous n'avez jamais vécu ici et risqué de vous faire remarquer. De plus, l'histoire des trente dernières années vous est, en grande partie, inconnu et le peu que vous en connaissez n'est pas vraiment à la gloire des alphans. Le train quitte la gare et, rapidement, atteint sa vitesse de croisière. Dans quelques heures, vous serez arrivés au but de votre voyage. Là, vous devrez trouver un générateur d'oxygène capable de sauver votre base. Sur une carte holographique représentant votre trajet, un point lumineux symbolise votre position. Vous le regardez s'approcher, peu à peu, du terminus. Déborah, tout à coup, vous dit qu'elle n'est pas sûr que vous devriez rester jusqu'à la gare de Lyon. Elle pense qu'il y a des chances qu'il y ait des contrôles d'identité à l'arrivée. Qu'allez-vous faire ? Si vous décidez d'ignorer la paranoïa de votre coéquipière et rester dans le train, rendez-vous au **710**. Par contre, si vous décidez de faire confiance à l'instinct de votre collègue et allez tirer le signal d'alarme afin de stopper le train, il vous faut aller au **749**

687

Tout à coup, vous êtes attaqué par un ennemi que vous ne pouvez voir. Ce *fantôme* a un tel avantage que vous devez réduire de **4** points votre habileté lors de ce combat

Fantôme

Hab 11

End 8

Si vous êtes, par miracle, vainqueur, vous fuyez le laboratoire et reprenez votre route au **701**

688

Vous mettez le cap vers la France. Sous l'influence des vents, qui sont fort et réguliers, votre voyage se passe sans mal. Vous vous croyez presque en croisière, à telle point que votre collègue, allongée en maillot de bain sur le capot avant, améliore son bronzage. Après une semaine sans incident notable, vous arrivez en vue de la côte et d'un petit port. Le pilote automatique de votre navire, jumelé à son radar et son sonar, vous amène à quai. Vous l'amarrez, puis débarquez en ville. Rendez-vous au **362**

689

A une vitesse vertigineuse, votre Falcon glisse sur le revêtement rugueux de la piste. Alors que l'extrémité approche, votre coéquipière se bat avec les commandes afin de freiner l'appareil qui, de plus en plus, ressemble à un cercueil d'acier. Aidé par la poussé inversé de ces réacteurs, elle réussit finalement à l'immobiliser puis elle enclenche tous les coupe-circuit afin de prévenir une éventuelle explosion. Ensuite, terrassé par la fatigue et les émotions, vous vous endormez alors que la pluie et le vent frappe la carlingue de votre avion. Quand vous rouvrez les yeux, il fait jour. Le ciel est d'un bleu immaculé, sans aucun nuage. Vous sortez pour marcher sur la plage qui jouxte le terrain d'aviation. Rendez-vous à **450**

690

Pendant plusieurs jours vous naviguez et, peu à peu, la température diminue. Un matin, le sommet du mat est couvert de givre. La mer se durcie, peu à peu, et des vagues triangulaires, aussi hautes que des immeubles, se forment. Vous êtes malmené pendant des heures jusqu'au moment où, sous la force des vagues, votre coque se brise en deux. Vous périssez en plein cap Horn

691

Vous marchez pendant un long moment. La route est en très mauvaise état, ce qui accroît votre fatigue. Vous ne croisez ni véhicule, ni âmes qui vivent !! De plus, dans la noirceur de la nuit, à part celles de l'aéroport que vous avez laissé derrière vous, vous ne percevez pas la moindre lumière. Vous arrivez, devant un petit bâtiment. Il semble qu'il s'agisse de l'entrepôt d'une exploitation agricole. La porte n'étant pas verrouillée, vous entrez, suivi de votre coéquipière, afin de prendre un moment de repos. Rapidement, vous glissez dans un sommeil sans rêve. Quand vous ouvrez les yeux, il fait grand jour. Alors que Déborah dort encore, vous sortez pour voir à quoi ressemble les environs. Vous ne voyez, à l'horizon, qu'un immense désert de sable, coupé par une route au revêtement blanchi par le soleil. Vous vous retournez pour rejoindre votre collègue et, à cet instant, vous remarquez un drapeau accroché au hangar. Il s'agit de la bannière étoilée des U.S.A. Vous la reconnaissez facilement pour l'avoir vu, enfant, dans de nombreux films. Votre partenaire vous rejoint. Vous reprenez votre périple, plus décidé que jamais à rejoindre le centre spatial américain. Rendez-vous au **162**

692

Les deux appareils inconnus sont dans vos douze heures. A grande vitesse, vous vous en approchez. Deux petits points sont maintenant visible droit devant vous. Ils grandissent à une vitesse incroyable. Vous pouvez identifier deux avions de lignes qui volent sur une trajectoire perpendiculaire à la vôtre. Vous poursuivez votre course sans plus vous en occuper. Loin, dans votre direction, apparaissent de grandes montagnes. Il doit s'agir de la chaîne de l'Himalaya, vous annonce votre pilote. Vous n'avez pas le choix, il va vous falloir la traverser. Vous devez vous en remettre, uniquement, à l'habileté de votre coéquipière. La traversé de cette chaîne montagneuse s'apparente à un combat. L'habileté des montagnes symbolise leurs complexités et l'endurance, elle, symbolise sont étendu. Votre endurance symbolise vos réserves de kérosène. Enfin puisqu'elle pilote, c'est l'habileté de Déborah qui sera utilisé.

Déborah

Hab 11

End 12

Chaîne de l'Himalaya

Hab 9

End 10

Si Vous êtes vainqueur, rendez-vous au **666**, sinon vous vous écrasez par manque de carburant...

693

Vous quittez le hall principal, tenant la main de votre collègue dans la vôtre. Elle n'est pas entièrement remise de la vision d'horreur qu'elle vient d'avoir. Au bout d'une dizaine de mètre, l'obscurité est totale. Avant les ténèbres, deux portes se font face. Allez-vous essayez, en allant au **659**, d'ouvrir la porte de droite ou, au **675**, celle de gauche. Enfin vous pouvez aussi choisir de vous enfoncer dans le noir. Pour cela, rendez-vous au **708**

694

Tout à coup, le train ralenti alors que vous êtes encore dans la banlieue. En examinant en détail la carte holographique, vous constatez, qu'avant d'arriver gare de Lyon, vous allez faire une étape dans une ville nommé Massy. Vous décidez, après un simple échange de regards, d'un commun accord de descendre là. Pendant que vous rejoignez la porte, vous êtes surpris de constater que, de plus en plus, vous pouvez vous comprendre avec Déborah d'un simple regard sans avoir besoin de parler. Une fois le tgv immobilisé, vous descendez. Vous constatez que vous êtes les seuls à quitter le train alors qu'une bonne trentaine de personnes montent. Vous vous éloignez de la gare sans croisez l'ombre d'un contrôle. Vous marchez à travers la ville puis franchissez une sorte de porte qui doit probablement être fermé la nuit par un gros poids-lourd stationné à proximité. Vous continuez votre périple à travers les immeubles et pavillons abandonnés, alors que le soleil disparaît à l'horizon. Vous vous installez, pour la nuit, dans une maisonnette dont la toiture est encore en bonne état. Vous passez une nuit reposante qui vous permet de regagner 2 points d'endurance. Le lendemain matin, vous quittez votre abri et reprenez, à travers une grande étendu herbeuses, votre marche. Rendez-vous au **335**

695

Vous embarquez, tous deux, à bord du bateau de pêche. Vous vous rendez immédiatement à la timonerie afin de démarrer le moteur. Ce dernier, après avoir toussoter pendant quelques instants, démarre. Votre collègue et vous détachez alors les amarres avant de mettre le cap vers la haute mer. L'île diminue, pour finalement disparaître. A l'aide du compas, vous devez déterminer un cap. Mais quel cap allez-vous adopter ? Si le mot carte est noté sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **743**, sinon allez au **717**

696

Vous passez par la porte sise sous l'escalier d'où sont sortis les robots. Cette dernière ne mesurant qu'environ un mètre cinquante de haut, vous êtes obligé de vous baisser. Vous arrivez dans une petite pièce au murs métallique. Dans des alcôves situées à votre droit, se trouve trois autres robots garde. Ces derniers ont l'air en panne. A votre gauche il y'a un bureau avec un ordinateur. Vous vous approchez et vous constatez qu'au sol, derrière, se trouve le corps momifié d'un homme en uniforme camouflé. Si vous voulez pousser le cadavre afin de voir ce que vous pouvez tirer de l'ordinateur, rendez-vous au **641**. Par contre si vous ne voulez pas toucher à un mort, respectant son dernier sommeil, vous pouvez toujours ressortir de cette pièce et, si vous ne l'avez pas déjà fait, allez voir les bureaux de l'accueil, en allant au **673** ou gravir l'escalier en vous rendant au **657**.

Vous pouvez aussi décider de quitter l'ambassade et reprendre votre périple à travers la ville. Pour cela, rendez-vous au **684**

697

Vous reprenez votre exploration des abords de l'ambassade, ne voyant que des fenêtres closes aux rideaux fermés. Bientôt, vous arrivez à l'angle du bâtiment et découvrez la dernière façade qui ne comporte aucune ouverture. Le terrain qui la borde descend en pente douce vers la façade avant. Vous pouvez continuer tout droit pour rejoindre le chemin d'accès puis la rue et reprendre votre exploration de la ville en vous rendant au **684**. Vous pouvez, aussi, tournez les talons pour vous emparer d'un des rochers qui servait à décorer le parc et vous en servir pour casser la fenêtre de la porte vitrée. Pour cela il vous faut aller au **655**

698

Les vents, ainsi que la pluie, redoublent d'intensité. Votre coéquipière et vous, vous asseyez sur le sol, le dos appuyé contre la paroi arrière de la cabine en vous tenant main dans la main. Les conditions météorologiques sont telles que, pour vous, il ne fait aucun doute que votre dernière heure est arrivée. Cependant, votre dirigeable propulsé à grande vitesse par la tempête reste en l'air. Au bout de plusieurs jours, qui vous ont semblé des mois, le beau temps revient. Vous jetez un coup d'œil à l'extérieur pour essayer de voir où vous avez bien pu vous retrouver. Lancez 1 dé. Si le résultat est un 1 ou un 2, allez au **676**. S'il s'agit d'un 3 ou un 4, le **721** vous atteint. Enfin, s'il s'agit d'un 5 ou d'un 6, c'est au **746** que vous devez vous rendre

699

Discutant avec votre partenaire de vos chances de trouver un générateur d'oxygène compatible avec les systèmes de survie d'Alpha, vous redescendez l'escalier pour vous retrouver dans le hall principal. Maintenant, vous pouvez, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous rendre à l'endroit d'où sont sortis les deux robots en allant au **696**. Vous pouvez, aussi, allez inspecter les bureaux de l'accueil en allant au **673**. Enfin, si vous le voulez, ou si vous avez terminé l'exploration de ce bâtiment, vous pouvez le quitter pour reprendre votre chemin dans la rue. Pour cela rendez-vous au **684**

700

Heureusement, grâce à vos réflexes acquis lors des nombreuses sorties spatiale que vous avez effectué à l'époque, pas si lointaine, ou vous résidiez encore sur la lune, vous reprenez immédiatement votre équilibre. Rendez-vous au **736**

701

L'avenue que vous suivez continue vers le nord et quitte la ville. Voyant un panneau indiquant « *aéroport 3 km* », vous poursuivez dans cette direction. Vous arrivez devant l'entrée dudit aéroport après une marche sans incident. Il s'agit de l'entrée la plus étrange que, de votre vie, vous n'ayez jamais vu. Une porte de 1 mètre de large, en métal, prise dans un mur d'enceintes sans fenêtres mesurant six mètres de haut. A sa droite, vous trouvez un écran tactile. Vous effleurer ce dernier qui, à ce simple contact, s'allume. Vous posez votre doigt sur le drapeau français et le message « *entrer votre code d'accès* » s'affiche. Si vous avez un code, il

est temps de l'utiliser. Si vous en avez plusieurs, choisissez lequel vous allez utiliser. Pour l'utiliser, vous devez prendre le premier et le dernier chiffre, et l'additionner au numéro de ce paragraphe. Par exemple, si votre code est 873, vous devez prendre 83, que vous ajoutez à 701. Le résultat vous indique le paragraphe où vous devez vous rendre. Dans notre exemple, le 784. Si vous n'avez pas de code, rendez-vous au **662**

702

Votre voilier fend l'eau, tel une formule un des mers, et vous arrivez à proximité d'une terre large et basse. Vous la longez, à la recherche d'un lieu où débarquer et, finalement, vous optez pour une plage de sable fin. Une fois échoué, vous abandonnez, sans regret, votre navire. Sur un mat, planté en haut d'une dune qui vous domine, flotte un vieux drapeau américain usé par le temps et les intempéries. Vous quittez le bord de mer pour vous enfoncer au cœur des terres. Après un périple, assez long, à travers champs, vous rejoignez une petite route déserte et très mal entretenu. Vous décidez de la suivre. Rendez-vous au **162**

703

Votre main se referme sur une poignée, située en haut du dossier d'un siège, prévu justement pour permettre aux passagers de se tenir dans le train en mouvement. Cela vous permet, au prix de 1 point d'endurance, de reprendre votre équilibre. Rendez-vous au **736**

704

Après avoir, avec votre coéquipière, pesé le pour et le contre, vous choisissez de partir pour la France. Vous enclenchez le pilote automatique et lancez le décollage. Vous sentez, alors, le dirigeable prendre lentement de l'altitude. Le toit du hangar commence à s'ouvrir mais, malheureusement, vu le nombre d'années où il est resté sans servir, ces mécanismes se sont détraqués. Ils se brisent en morceaux et ces derniers tombent de chaque côté de votre véhicule sans l'endommager, à l'exception du dernier fragment qui frappe le sommet de votre appareil. L'antenne du système de navigation s'en trouve arraché. Sur l'écran du pilote automatique apparaît un message indiquant qu'il va vous falloir utiliser les commandes manuelles. Vous demandez à votre coéquipière si elle a une idée de la manière dont on conduit ce type d'aéronef. Elle vous répond par un geste négatif. Il va vous falloir, tous deux, réussir à mener à bien ce vol. Additionnez votre habileté aux 11 points de Déborah, puis lancez 5 dés et faites-en la somme. Si ce total est supérieur à vos habiletés cumulé, rendez-vous au **667**. Sinon, allez au **725**

705

Pendant des jours, vous naviguez à l'instinct en espérant trouver un continent. L'aiguille de la jauge à carburant diminue et arrive dans le rouge. Le moteur commence à tousser, puis cale. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **680**. Sinon, allez au **739**

706

Vos deux agresseurs tombent en flamme. Les airs sont enfin dégagés. Vous reprenez votre trajectoire, toujours à haute vitesse et basse altitude. Le soleil, en face de vous, se couche et, rapidement, vous vous trouvez dans l'obscurité. Au-dessus de vous, la lune, votre sol natal, irradie une faible lumière. Vous la regardez en essayant de voir votre chère base. Vous êtes encore secoué par les événements de la journée. Rapidement, vu que vous n'avez rien à faire, vous sombrez dans un profond sommeil, bercé par le doux ronronnement des Turboréacteurs. Quand vous vous réveillez, reposé, le lendemain. Le soleil, derrière vous, se lève. Ce repos salvateur vous rapporte 2 points d'endurance. Regarde, vous dit votre coéquipière, en vous désignant une grande structure métallique en face de vous. Ça ne peut être que la tour Eiffel, symbole de la ville de Paris et le but de votre voyage. Vous trépignez d'impatience à l'idée de poser le pied sur le sol du pays dont sont originaire vos ancêtres. Déborah, jugeant trop dangereux de se poser sur l'un des trois aéroports qu'elle a repéré autour de la capitale, après avoir localisé une longue section d'autoroute qui est curieusement totalement désert, décide d'y atterrir. Vous ne ressentez même pas le contact entre le train d'atterrissage et la chaussée tant ce dernier est doux. Une fois votre jet arrêté, vous descendez et, humant à plein poumons l'air frais du matin en étant heureux d'être très loin de l'atmosphère contaminés de la ville de Wuhan, vous abandonnez le chasseur ainsi que la route pour traverser une vaste prairie. Rendez-vous au **335**

707

Votre coéquipière n'a jamais piloté ce genre de véhicule. Elle n'arrive pas à reprendre le contrôle du véhicule et vous sortez de la route. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **720**. Sinon, allez au **742**

708

Il fait de plus en plus sombre dans le couloir. Ce dernier tourne vers la gauche et, après ce coude, vous vous retrouvez dans l'obscurité total. Avez-vous un quelconque moyen de vous éclairer ? Si oui, rendez-vous au **660**. Sinon, allez au **687**

709

Vous ouvrez la portière de la grosse voiture et vous installez au volant. Alors que vous enfoncez le bouton commandant le démarreur, plusieurs hommes vêtus tout en noir se ruent vers vous en brandissant des armes. Lancez cinq dès, et conservés les trois plus gros chiffres, puis faites-en la somme. Si votre habileté est inférieure à ce chiffre, rendez-vous au **726**, sinon allez au **751**

710

Tu as peut-être raison, répondez-vous, mais je pense qu'on risque encore plus d'ennui en essayant d'arrêter le train. Déborah vous regarde avec une moue dubitative. Il n'y a, en effet, que des mauvaises solutions, vous répond t-elle. Espérons seulement que nous avons opté pour la moins mauvaise. Le train commence à ralentir en approchant de son terminus. Par la fenêtre, vous regardez la banlieue parisienne qui semble totalement déserte. Cela vous rend triste de voir toute ces villes, qui jadis

grouillait de vie, maintenant à l'abandon. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **694**. Sinon, allez au **732**

711

Bien que vous ne sachiez pas exactement ce qu'est le bâtiment en face de vous, il n'y a aucun doute qu'il s'agisse d'un lieu où la civilisation existe encore. La meilleure preuve est, qu'à plusieurs fenêtres, on puisse voir des ampoules électriques allumées. La fin de votre périple est proche. Bientôt, vous pourrez rejoindre les personnes qui sont en mesure de vous aider. Vous vous imaginez, déjà obtenir le régénérateur d'oxygène et, en héros, rentrer sur Alpha pour sauver tous ses habitants. Cependant, dans un petit coin de votre tête, une ombre reste : le commandant Koeining n'est pas *blanc-blanc* et votre mission a été construite sur beaucoup de mensonges. Vous vous avancez, mains sur la tête, en direction de l'entrée de la barricade qui entoure l'immeuble et, quand vous êtes arrivé à une cinquantaine de mètres de cette dernière, des hommes qui, d'un mirador, surveillent le périmètre vous crient de vous arrêter avant de vous demander les motifs de votre venue. Si vous désirez leur dire la vérité, rendez-vous au **788**. Sinon, en allant au **775**, vous pouvez leur conter une histoire sur des voyageurs égarés cherchant un asile.

712

Pour la première fois de votre vie, vous êtes assis dans une voiture. Vous êtes émerveillé, vous qui jusqu'à aujourd'hui n'avez connu que les spartiate jeep lunaire, par le confort de ce véhicule. Toute votre attention étant prise par le moelleux des sièges et l'amortissement de l'automobile, vous ne remarquez pas que le conducteur, ainsi que son acolyte, sont étrangement silencieux. N'ayant jamais vécu en dehors d'une base, sur un autre monde, il ne vous paraît également pas étrange que ces deux hommes, en plein désert, soit vêtus de cette manière. Les heures passent et la lumière décline sans que vous ayez vu la moindre habitation. Enfin, vous vous arrêtez devant un grand bâtiment carré en plein désert. Là, une dizaine d'hommes cernent votre véhicule. Vous descendez et on vous ordonne de bien vouloir les suivre. Si vous obtempérez, rendez-vous au **745**. Par contre, si vous préférez prendre la fuite, allez au **727**

713

Vous montez à bord du voilier et examinez le poste de pilotage. Toutes les voiles sont motorisées et leurs gestions, en fonction des vents et du cap, sont gérées par ordinateur. Ainsi, même si jusqu'à aujourd'hui vous n'avez jamais fait de voile, vous pouvez vous en sortir pour l'utiliser. Votre coéquipière détache les amarres pendant que vous, vous déployez les voiles. Rapidement vous vous écartez des terres et rejoignez la pleine mer. L'île que vous venez de quitter devient de plus en plus petite avant de disparaître totalement. Vous voilà en pleine mer, sans aucun point de référence. Avez-vous noté le mot *carte* sur votre feuille d'aventure. Si c'est le cas, rendez-vous au **728**. Sinon allez au **682**

714

La balle siffle à votre oreille, en vous frôlant. Sans demander votre reste, vous continuez votre folle course le long de la vieille route. Les hommes en noir ne semblent pas avoir votre condition physique car, rapidement, ils perdent de la distance et, bientôt, abandonnent la poursuite. Soudain des bruits de moteurs se font entendre. Immédiatement,

vous vous cachez derrière une petite dune de sable jaune orangé. Plusieurs grosse berlines noirs, semblable à celle que vous avez déjà vu, passent près de vous, à grande vitesse, lancé à votre poursuite. Une fois ces dernières loin, vous reprenez au pas de course et tous vos sens aguets, votre fuite. Vous passez devant un panneau vous indiquant que vous vous dirigez vers *Titusville*. Rendez-vous au **752**

715

Vous poursuivez, pendant des heures, votre marche Le long de l'ancienne route. L'état de son revêtement vous indique que la dernière fois qu'un service de voirie est intervenu doit remonter, pour le moins, à Erode. Quand, enfin, le soleil se couche, vous n'avez croisé âme qui vivent. Vous vous mettez en quête d'un abri avant que les ténèbres ne soient totales. Vous trouvez, à demi ensablé sur le côté de la route, un vieux camion. Si les vitres du poste de conduite sont brisées et ses sièges devenus des nids de serpents, l'arrière est resté étanche. Vous vous installez sur son sol métallique après avoir refermé la porte et, dans cet inconfortable abri, vous dormez à poings fermés, brisé par les fatigues de votre périple. Le lendemain matin, après avoir parcouru quelques kilomètres, vous arrivez à une bifurcation où le panneau de gauche indique CIA et celui de droite *Titusville*. Si vous choisissez d'aller à droite, rendez-vous au **752**. Sinon le **731** vous attend pour vous diriger à gauche

716

Vraiment, dit l'homme, l'air intéressé. Il vous demande, ensuite, où vous désiriez vous rendre et pour quelle raison. Allez-vous lui indiquer que vous alliez à Orlando pour signer un contrat commercial, en vous rendant au **776**. ou préférez-vous lui dire la vérité, au **783**

717

Vous venez de vous rendre compte que vous n'avez aucune idée sur le cap à prendre. Vous prenez les jumelles qui sont accroché dans la timonerie. Étudiant, sur trois cents soixante degrés, l'horizon, vous ne trouvez pas la moindre terre. Vous êtes perdu en plein océan. Il ne vous reste plus qu'une solution. Naviguer au feeling. Lancez 3 dès et faite le total. Si votre habileté est inférieure, rendez-vous au **734**, sinon allez au **705**

718

Ne voulant pas perdre de temps, ni voler le bien d'autrui, vous laissez derrière vous la voiture pour continuer votre chemin à pied. Au bout d'un bon moment, vous entendez le moteur d'un véhicule qui s'approche de vous en venant dans votre dos. Vous vous tournez pour voir qu'il s'agit de la grosse berline noire. Allez-vous, en vous rendant au **740**, leur faire signe de s'arrêter ou, au **757**, vous cacher ?

719

Vous videz tous le contenu des placards sur une couchette mais, il vous faut bien vous rendre à l'évidence, il n'y a aucune carte à bord ni système GPS. Il va falloir naviguer « *au pif* », en espérant arriver au bon endroit. Découragé, vous remontez sur le pont et vous vous remettez à la barre. Lancez trois dès, et faites-en le total. Si votre habileté est inférieure, rendez-vous au **690**. Sinon allez au **702**

720

Lancé à pleine vitesse, votre véhicule quitte la route et continue, sur sa lancée, sa folle course à travers un champs. Peu à peu, la vitesse décline et, finalement, vous vous arrêtez sans avoir subi de choc. Le fait d'être encore en vie vous rapporte 2 points de chance. Vous abandonnez le taxi et, sous des trombes d'eau, vous traversez le champ en pataugeant dans la boue, à la recherche d'un abri. Vous trouvez, au milieu de nombreux autres en ruine, un pavillon dont le toit tient encore. Vous pénétrez, par la porte qui n'était pas verrouillé, dans le salon qui est doté d'une cheminée. A côté de cette dernière, vous trouvez un tas de bois qui est très très sec. Vous mettez deux bûches dans l'âtre ainsi que deux poignées de brindille. A l'aide d'un briquet trouvé à côté, vous allumez le feu. Réchauffé par ce dernier, vous dormez pendant que vos vêtements sèche et que l'orage se déchaîne à l'extérieur. Le lendemain matin, un beau soleil brille en faisant totalement oublier les éléments déchaîner de la veille. Vous quittez votre refuge et vous remettez en marche vers la capitale. Avant que le soleil atteigne son zénith, vous êtes au niveau de la banlieue, traversant une grande zone recouverte d'herbe. Rendez-vous au **335**

721

Au-dessous de vous, se trouve un désert de sable jaune. Votre aéronef a beaucoup souffert lors de votre voyage et, par des multiples déchirures, perd son gaz. Bientôt, la nacelle touche le sol. Vous quittez votre aéronef et vous mettez à marcher. Au bout de quelques heures, vous atteignez une route que vous décidez de suivre. Alors que le soleil se couche, vous atteignez une grange surmontée par un drapeau américain. Vous savez enfin où vous vous êtes posé. Vous passez la nuit, à l'abri, à l'intérieur et le lendemain, au **162**, vous reprenez votre marche

722

Le freinage est si brutal que vous êtes projeté en avant avec une telle violence que, si vous heurtez la cloison, vous serez probablement tué sur le coup. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **703**. sinon allez au **744**

723

Au bout d'une heure de recherche angoissante, vous mettez finalement la main sur une carte de la région. Cela vous fait gagner 3 points de chance. Cette unique carte ne représente qu'un fragment du monde. Elle vous permet, uniquement, de déterminer un cap vers la Côte américaine, ce que vous faites. Après deux jours d'une navigation sans incident, vous arrivez à votre destination. Le petit estuaire d'une rivière se jetant dans l'océan vous permet de débarquer. Après un quart d'heure de marche, vous trouvez une petite route à la chaussée recouverte de sable. Vous décidez de la suivre vers le sud. Rendez-vous au **162**

724

Au bout d'un très long moment qui vous a paru des heures, l'homme vous regarde, votre coéquipière et vous, droit dans les yeux et vous dit que, si vous êtes des alphans, ce n'est pas son problème. Vous n'êtes pas des espions chinois et c'est tous ce qui compte pour lui. Ensuite, il claque des doigts. Plusieurs hommes en noirs font irruption dans la pièce. Il ordonne à l'un d'entre eux de vous conduire sur la route de *Titusville* et,

au moment de sortir, il vous souhaite bon courage en ajoutant que ce sera moins facile avec la NASA qu'avec lui. L'homme vous conduit au parking où plusieurs grosses voitures noires sont stationnées. L'homme vous fait assoir à l'arrière, puis prend le volant. Il vous conduit jusqu'à un panneau noté *Titusville*. Rendez-vous au **752**

725

Les commandes sont trop complexes et trop différentes de toutes celles que vous avez utilisées au cours de votre existence pour que vous arriviez à en comprendre les principes. À l'extérieur le vent se met à augmenter et, bientôt, il vous entraîne comme un fétu de paille. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **698**. Sinon il vous faut aller au **670**

726

Les hommes vident les chargeurs de leurs armes dans votre direction mais, vu la distance, seul quelques-unes vous atteignent. Lancez un dé pour savoir combien de balles vous ont touché et retranchez 2 points à votre endurance pour chacune.

Malheureusement, plusieurs des projectiles ont atteint le moteur. Vous roulez pendant quelques kilomètres avant que ce dernier rende l'âme. Vous êtes obligé de laisser l'auto fumante, sur le bord de la route pour continuer, au **715**, à pied

727

Vous suivez, sans opposer de résistance, les hommes en noirs à l'intérieur de leur étrange building. Sans dire un seul mot, ils vous conduisent dans une petite pièce aux murs métalliques. Ils vous font assoir, côté à côté, devant une table au revêtement noir immaculée. Un homme chauve, vêtu du même costume que les autres et âgé d'une bonne cinquantaine d'année, entre et s'assoit en face de vous. Il vous demande pour quel motif vous vous êtes retrouvé ici. Si vous décidez de lui expliquer que vous êtes des voyageurs qui se sont perdus et que vous ne savez pas vraiment où vous vous trouvez, rendez-vous au **716**. Sinon, vous pouvez aller au **783** pour dire la vérité

728

Vous déployez les cartes marines qui sont en votre possession. Avec votre coéquipière, vous décidez, après quelques hésitations, de votre destination. Mais où allez-vous vous rendre ? Si vous optez pour la France, rendez-vous au **688**. Si vous préférez les États-Unis d'Amérique, allez au **741**

729

Vous tapez le code 208 que vous aviez trouvé dans l'ambassade de France. L'écran s'éteint puis, au bout de quelques instants qui vous ont semblé une éternité, il se rallume et le message « code approuvé » apparaît. La lourde porte métallique, en silence, pivote sur ces gonds, vous permettant l'accès. Suivi de votre collègue, vous entrez dans l'enceinte de l'aéroport. Vous vous trouvez, maintenant, sur le quai d'une espèce de mini tramway. Un véhicule sur coussin d'air arrive et s'arrête devant vous. Vous montez à bord avec hésitation, mais n'ayant pas le choix. Le véhicule vous emmène, à travers un entremêlement de voies, jusqu'à un hangar. Il s'immobilise pour vous permettre de descendre. Une porte coulisse et vous la passez pour vous retrouver dans un sas. Vous connaissez bien ce genre

de système, car sur votre chère base Alpha, ils sont courants : Il s'agit d'un sas de décontamination. Une fois la procédure achevée, vous ôtez masque et combinaison puis vous pénétrez à l'intérieur. Là, un avion de chasse, arborant la cocarde française, est stationné. Il s'agit d'un appareil biplace, équipé d'ailes delta et de becs canard. Sur sa dérive est écrit « rafale 3000 ». Vous vous installez à son bord et, après qu'elle en est étudié les commandes, Déborah démarre les moteurs. Elle fait rouler l'avion vers les portes du hangar qui s'ouvrent automatiquement et, bientôt, vous roulez sur la piste. Moins de cinq minutes plus tard, vous êtes dans les airs. Vous volez à pleine vitesse, le plus bas possible. Votre appareil étant français, c'est vers son pays d'origine que vous vous dirigez. Tout à coup, deux points apparaissent sur votre radar. Lancez un dé. Si le résultat est inférieur à 4, allez au **664**, sinon rendez-vous au **692**

730

Vous êtes fatigué par les nombreux événements qui vous sont arrivé depuis votre départ d'Alpha. De plus, votre famille, sur la base lunaire, risque de mourir d'asphyxie. Vous décidez donc de prendre directement contact avec les hommes de la Nasa. Vous levez les mains et vous vous mettez en marche vers eux. Votre coéquipière vous emboîte le pas. En vous voyant, les inconnus sortent des armes et vous mettent en joue. Vous ne leur opposez aucune résistance. On vous fait monter à bord d'une longue automobile blanche. Deux hommes s'installent en face de vous et vous tiennent en respect avec leurs armes. La voiture roule pendant une heure avant d'arriver à un grand bâtiment blanc de plusieurs étages, fait de béton et de verre. Au désert à succéder des structures métalliques qui doivent être des pas de tir pour des fusées ou des navettes spatiales. La voiture entre dans le parking souterrain de la base. On vous fait descendre puis, toujours sous la menace d'arme, on vous conduit dans une grande pièce sans fenêtres. Le mur où se trouve la porte par laquelle vous êtes entrez, ainsi que ceux à votre gauche et votre droite, sont en métal laqué blanc. La dernière cloison, en face de vous, n'est qu'un grand miroir. Deux hommes et une femme font, à leur tour, irruption dans la pièce. Les hommes sont vêtus de vêtements élégant, dit « costume cravate », l'un vert et l'autre bleu foncé. La dame, quant à elle, est vêtue d'un tailleur strict de couleur grise. Ces trois personnes s'assoient en face de vous et commence à vous poser des questions. Ils vous demandent les motifs qui vous ont amené à venir ici. Si vous désirez leur révéler les vraies raisons de votre venue, rendez-vous au **759**. Par contre, si vous préférez leurs raconter une fable sur votre envie d'intégrer la NASA, allez au **786**

731

Pendant une bonne partie de la journée, vous suivez le chemin pour finalement arriver à un grand bâtiment carré en béton brut, sans fenêtres et coiffé de plusieurs antennes satellite. Tout à coup, une alarme retentit et une dizaine d'homme habillé en noir sortent de derrière le bâtiment. Ils vous somment de les suivre. Si vous obéissent, allez au **745**. Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au **727**

732

Vous voyez, maintenant, votre train passer au-dessus du boulevard périphérique ou quelques véhicules circulent. Il semble que Paris intra-muros a été fortifiée. Le train entre dans une gare et s'arrête. Vous descendez, à la suite des autres passagers, sur le quai. Vous voyez alors

des hommes en uniforme bleu marine, fortement armée, arrêter un à un les passagers afin de contrôler leurs identités. Quand votre tour arrive, vous êtes dans la plus totale impossibilité de leur en fournir. Vous êtes conduit dans une prison ou vous êtes interrogé. Bien que, finalement, vous arriviez à leur faire admettre qui vous êtes ainsi que les raisons de votre venue, cela prend tellement de temps que toute vie sur la base lunaire alpha a disparu à ce moment

733

Ne voulant pas poursuivre votre cheminement à pied, ni vous approprier le bien d'autrui, vous décidez d'attendre les propriétaires de la voiture. Avec un peu de chance, ils accepteront de vous emmener avec eux. Au bout d'un bon moment, deux hommes vêtus de costume noir, chemise blanche, et cravate noire, arrivent. Vous voyant près de leur véhicule, ils accourent. Quand il vous demande la raison pour laquelle vous les attendez, vous leur répondez que vous êtes des voyageurs égarés et que vous voulez quérir leur aide pour rejoindre la prochaine ville. Après un long échange de regards entre eux, ils acceptent, sans empressement, de vous emmener votre coéquipière et vous-même. Vous vous installez sur l'immense banquette arrière et la voiture démarre. Rendez-vous au **712**

734

Au bout de trois jours d'une navigation très éprouvante qui vous a fait perdre 3 points d'endurance, vous arrivez, enfin, en vue d'une côte. Île ou continent ? Vous n'en avez aucune idée mais, puisque votre réserve de gasoil est quasiment épuisée, vous décidez de tenter le tout pour le tout et de débarquer. Une fois à terre, alors que le soleil se couche, vous vous mettez à marcher en ligne droite. A la lumière de votre astre natal, vous continuez votre périple. Vous arrivez devant un vieux camping-car abandonné. Vous vous installez à l'intérieur, sur des matelas défoncés où vous avez passé une nuit qui se trouve, malgré tout, reposante. Le lendemain matin, quand vous vous réveillez, vous constatez qu'un petit drapeau américain pend au rétroviseur. Vous avez finalement réussi à rejoindre le sol des pionniers américains. Vous quittez votre refuge et repartez le long de la route en direction du centre spatiale où vous espérez trouver la pièce nécessaire aux systèmes de survie d'Alpha. Rendez-vous au **162**

735

Du bout de votre index, vous tapez le nombre 374. L'écran se met alors à clignoter, vous faisant craindre que le système soit en panne. Plusieurs longues minutes s'écoulent puis le message « code approuvé » s'affiche. La porte, s'ouvre, commandé par un système électrique. Vous pouvez, enfin, accéder à l'intérieur du terrain d'aviation. Un véhicule sur coussin d'air, planant au-dessus d'un rail de béton, vous attend. Vous vous asseyez à l'intérieur et alors, à travers un méli-mélo de rail bétonné, ce dernier vous conduit devant un grand bâtiment. Vous descendez et vous vous approchez de ce dernier. Une porte s'ouvre et vous donne accès à un sas de décontamination. Après l'avoir traversé et vous être débarrassé de vos combinaisons et masque de protection, vous vous retrouvez au pied d'un dirigeable de petites tailles. Vous vous installez dans sa nacelle et examinez les contrôles. Apparemment, l'aéronef est doté d'un pilote automatique. Deux destinations sont programmées dans son ordinateur. Vous pouvez, soit aller, en vous rendant au **677**, vers les États-Unis d'Amérique. Soit, au **704**, vers Paris en France

736

Votre collègue, qui ne semble en aucun cas perturbée par la décélération, vous rejoint. Tous deux, vous atteignez la porte donnant vers l'extérieur alors que le tgv s'immobilise et, conjuguant vos efforts, vous en forcez l'ouverture. Vous vous enfuyez, en courant, avant qu'un membre du personnel ne vous prenne à partie. Vous traversez une ancienne cité populaire, maintenant en ruine, puis gravissez une colline. De là, vous pouvez voir votre train redémarrer et reprendre son trajet. Vous vous trouvez, maintenant, à l'entrée d'une vaste parcelle couverte d'herbe que vous décidez de traverser. Rendez-vous au **335**

737

Prendre un transport en commun vous paraît, pour le moins, risqué. Vous préférez opter pour le taxi. D'après ce que vous a expliqué l'homme avec qui vous avez discuté, il existe une station de ces derniers deux rues plus loin. Vous vous mettez en marche et, tout à coup, vous remarquez que Déborah regarde un morceau de papier qu'elle tient dans sa main. Qu'est-ce que c'est, lui demandez-vous. Elle vous répond, en rougissant, qu'il s'agit du numéro de téléphone de l'homme. Il lui a glissé dans la main pendant la discussion ! Vous éclatez de rire, augmentant encore sa gêne. Au bout de quelques secondes, réalisant le ridicule de la situation, elle se met aussi à rire. Vous arrivez à l'endroit indiqué ou plusieurs véhicules, sur coussin d'air, sont stationnés. Vous vous installez dans le premier de la file et donnez, oralement, à l'ordinateur votre destination. Silencieusement, mû par ces moteurs électriques, le véhicule se met en marche et, sur une autoroute déserte, à une vitesse de près de deux cents kilomètres à l'heure, d'après ce qui s'affiche sur le pare-brise, file vers la capitale. La luminosité, alors que ce n'est que le début de l'après-midi, décroît et, bientôt, une pluie orageuse se met à tomber. Les phares de votre aéroglisseur, allumé, n'arrive pas à percer les ténèbres et les essuie-glaces, pourtant à leur vitesse maximum, n'arrive pas à chasser l'eau assez vite. Vous ne dite rien mais vous êtes loin d'être rassuré en pensant que, dans ces conditions et à cette vitesse, votre vie ne tient qu'à quelques dizaines de composants électroniques acheté sur appel d'offres. Un énorme éclair illumine le ciel et divers voyant d'alerte s'allume sur le tableau de bord. Un volant se déplie devant votre coéquipière qui doit reprendre la conduite, manuellement. L'orage a mis tous les systèmes électroniques en panne !!! Lancez deux dès, et ajouter 3 au total. Comparez ce résultat aux 11 points d'habileté de Déborah. S'il est supérieur, rendez-vous au **707**, sinon allez au **748**

738

La balle vous frappe dans le plein dos, sur votre côté gauche. Elle traverse votre cœur pour ressortir par votre poitrine. Suite à l'impact vous basculez, face en avant. Quand vous percuter le sol, vous êtes déjà mort

739

Vous êtes à la dérive, au milieu de l'océan. Dans n'importe quelle direction, aussi loin que vous puissiez voir à l'aide de vos jumelles, il n'y a que de l'eau. Vous ne pouvez plus rien faire, à part attendre et espérer que, tôt ou tard, le courant vous face aborder une terre. Effectivement, c'est ce qui arrive plusieurs mois plus tard. Votre navire s'échoue, tout en douceur, sur une plage d'Afrique. Malheureusement, vous

n'êtes plus là pour le voir car la faim et la soif ont, depuis longtemps, eu raison de vous.

740

Vous vous arrêtez sur le bord de la route, faisant face à la grosse berline qui, dans un nuage de poussière et à grande vitesse, approche. Vous faites, tous deux, de grands gestes afin de lui demander de s'arrêter. Dans un grincement, l'automobile s'immobilise à votre niveau et une vitre, teintée, s'abaisse. Un homme, vêtu d'une veste de costume noir assorti à sa cravate et d'une chemise d'un blanc immaculé, vous demande ce que vous faites là et pourquoi vous leurs avez fait signe de s'arrêter. Vous expliquez que vous êtes des voyageurs qui se sont égarés et que vous leur demandez leur aide afin de rejoindre la prochaine cité. Après un long moment de réflexion, ils acceptent de vous conduire. Vous ouvrez la portière arrière et, à la suite de votre collègue, vous vous installez sur la banquette. Dès que vous avez refermé la porte, la voiture repart en direction du **712**

741

Après une longue réflexion et moult hésitation, votre collègue et vous choisissez de vous rendre au U.S.A qui sont beaucoup plus proche que l'ancien continent. Après deux jours de navigation gérés par l'ordinateur de votre navire, l'étrave de ce dernier vient s'échouer, tout en douceur, sur une plage de sable fin. Tel Christophe Colomb, vous abordez le nouveau monde. Après avoir traversé la plage, vous continuez à marcher, en droite ligne, à travers les terres. Bientôt, vous arrivez sur une vieille route déserte au revêtement craquelé et fissuré. Vous la suivez en direction du sud. Rendez-vous au **162**

742

Votre aéroglisseur, n'ayant aucun contact physique avec la chaussée, continue tel une flèche sa course. Il passe au-dessus de la glissière de sécurité, sans même la frôler, puis vient s'encasturer, de plein fouet, dans un arbre. Cela vous fait subir une décélération de plus de 20 G qui vous coûte 25 points d'endurance. Dans quelques mois, quelqu'un trouvera l'épave de votre véhicule ainsi que vos corps.

743

Vous dépliez les cartes marines que vous avez prises dans la capitainerie. Après étude, vous décidez de mettre le cap à l'est, vers les États-Unis d'Amérique. La traversée se passe sans incident notable et deux jours plus tard vous êtes en vue de la côte. Vous abordez sur une petite plage et laissez, sans regret, votre bateau. Vous trouvez une route qui file vers le sud et vous la suivez. Rendez-vous au **162**

744

Votre main tente d'attraper une des poignées qui sont disposées, régulièrement, dans le wagon. Cependant, elle se referme dans le vide et vous heurtez, à grande vitesse, la cloison avant. C'est votre tête qui est la première à entrer en contact et, sous l'effet du choc, vous vous brisez le cou. Au moins votre décès ne sera rapide.

745

Vous n'êtes pas prêt à suivre les *hommes en noirs* dans leur étrange bâtiment. Après avoir échangé avec Déborah un rapide regard qui en dit long sur votre complicité, vous tournez les talons et prenez la fuite. Les hommes se lancent à votre poursuite. Tout à coup, puisqu'ils n'arrivent pas à vous rattraper, l'un d'eux, à l'aide d'un pistolet au canon démesuré, tire dans votre direction. Lancez deux dès, et ajoutez 2 au total. Si le résultat est supérieur à votre habileté, rendez-vous au **738**, sinon allez au **714**

746

Votre dirigeable flotte, maintenant, de manière stationnaire. Vous regardez par les fenêtres de la nacelle et constatez que vous êtes au-dessus d'une mer ou d'un océan. A droite de votre appareil se trouve, à peu de distance, une petite île. Le vol dans la tempête a causé, à l'enveloppe de votre aéronef, de nombreuses brèches par laquelle s'échappe l'hélium qu'elle contenait. Votre altitude décroît, pendant qu'une légère brise vous pousse vers de la cote. Votre nacelle rejoint l'élément liquide à moins de dix mètres de la terre ferme. Vous la rejoignez sans même avoir à nager car vous avez pied. Vous êtes maintenant debout sur la plage de sable fin. Rendez-vous au **450**

747

Vous tenant à environ un kilomètre du grand immeuble, vous regardez le soleil se coucher. Pour la première fois de votre vie, vous *profitez d'un coucher de soleil*. Une fois l'obscurité venue, vous voyez les nombreuses, fenêtres du bâtiment s'éclairer. Discrètement, le plus silencieusement possible, vous vous approchez de la barricade. Aux quatre coins de cette enceinte ont été installé des miradors. De ces tours, des gardes fouillent, à l'aide de puissants projecteurs, les alentours. Vous devez vous faufiler jusqu'au pied de la muraille. Pour cela, jetez 2 dés, et ajoutez 2 au total. Si ce résultat est supérieur à votre habileté, rendez-vous au **784**. Sinon allez au **761**

748

Déborah attrape, à deux mains, le volant et reprend le contrôle de votre véhicule. Elle le maîtrise totalement et vous dit que pourtant elle, elle n'a jamais conduit de jeep lunaire. Vous continuez, à vitesse modéré, votre route. L'intensité de la pluie diminue et le soleil commence à percer la couverture nuageuse. Le reste du voyage se passe sans incident et, alors que vous entrez dans la banlieue parisienne, les batteries de l'aéroglesseur rendent l'âme. Le véhicule s'arrête sur le bord de la route et le coussin d'air disparaît. Vous n'avez plus d'autre choix que de continuer votre route à pied. Vous quittez la chaussée qui est complètement déserte et vous traversez une immense prairie. Rendez-vous au **335**

749

Vous quittez votre siège et vous vous dirigez vers l'extrémité du wagon où se trouve un levier rouge accompagné d'un écriteau collé au mur disant : « *tirer en cas de danger* ». Vous attrapez cette dernière et tirez aussi fort que possible. Sous vos pieds, toutes les roues du train, au moyen d'un puissant système de freinage pneumatiques, se bloquent. Le

freinage est tellement violent que vous êtes projeté en avant. Jetez deux dés et ajoutez 2 au total. Si votre habileté est inférieure à ce chiffre, rendez-vous au **700**. Sinon allez au **722**

750

La première heure de vol se déroule sans incident. Vous vous félicitez, intérieurement, du confort de cette appareil, à mille lieues de votre navette spatiale. Vous fermez les yeux, pensant que votre aventure touche à sa fin quand, subitement, un événement vous ramène à la réalité. Lancez un dé ! Si le résultat est supérieur à 3 trois, allez au **792**, sinon rendez-vous au **777**

751

Votre véhicule est atteint par de nombreux projectiles de tous calibres. Votre coéquipière et vous-même en recevez au moins quinze chacun. Vous perdez, de ce fait, 33 points d'endurance..

752

Vous poursuivez, à pied, votre route vers *Titusville* que vous atteignez au moment où l'astre solaire rejoint l'horizon. Une nouvelle fois, vous bivouaquez comme vous pouvez, cette fois dans le hall d'un immeuble qui commence à tomber en ruine. Vous utilisez les restes de bois de quelques meubles afin de faire un feu qui vous permet, à la fois, de vous réchauffer et d'éloigner les éventuels animaux sauvages. Le lendemain matin, après vous être désaltéré avec des bouteilles de soda arraché, grâce à une barre métallique, à un vieux distributeur, vous quittez votre refuge pour reprendre votre chemin. Après avoir jeté un coup d'œil à *Déborah*, vous vous dites que, tous deux, vous êtes dans un triste état. Vous êtes sale, l'air éreinté, et très amaigri. Si votre périple continue encore longtemps, vos corps risquent de ne pas résister. Rapidement, vous quittez la ville en faisant route vers cap Canaveral. Vous marchez dans une chaleur humide et étouffante, sur une route complètement défoncée, sans croiser le moindre être humain. Alors que le soleil atteint son zénith, vous arrivez devant un portail ouvert donnant accès à une zone ceinturé de clôture barbelés. Vous continuez à avancer quand vous tombez sur plusieurs véhicules arrêtés, sur les deux côtés de la chaussée. Plusieurs hommes, vêtus de tenue blanche, semblent afféré sur des appareils. Sur les côtés des voitures est inscrit le mot « *Nasa* ». Qu'allez-vous faire maintenant ? Si vous désirez vous approchez des hommes, en levant les mains, rendez-vous au **730**. Si vous préférez tentez de passer en douce, allez au **764**

753

Alors que vous êtes au plus proche des hommes, personne ne semble regarder dans votre direction. Vous continuez à avancer sous le couvert d'une grosse camionnette. Une fois que vous n'avez plus rien pour vous dissimuler, vous vous mettez à courir. Cinq minutes plus tard, vous arrivez au niveau d'un transformateur électrique. Il s'agit d'un cube de béton de trois mètres de côtés qui reçoit, sur chacune de ces faces, des lignes à haute tension. Vous n'avez, malheureusement, pas le temps de le regarder en détail car, de derrière, émerge une patrouille de militaires armés de fusils d'assauts. Ces derniers vous mettent en état d'arrestation et, sous la menace de leurs armes, vous conduisent, votre coéquipière et vous, vers un grand bâtiment de béton et de verre. Là, vous êtes conduit, sans ménagement, dans une pièce dont les parois, sur trois côtés, sont constituées de métal. La

dernière, quant à elle, n'est qu'un immense miroir. On vous fait, tous deux, assoir à une table, côte à côte. De l'autre côté, devant le miroir, se trouve trois sièges. Un long moment s'écoule puis trois personnes entrent. Il s'agit, apparemment, de gens fort important, à en juger à leurs tenues. Deux sont des hommes qui portent de magnifiques costumes très élégants. La troisième, une femme est, elle, habillée avec un tailleur chic et strict. Ils s'installent en face de vous. Ils ont tous trois un certaine âge et l'air très dur. L'homme, au centre, sans préambule, vous demande pour quel motif vous avez essayé de vous introduire dans le centre spatial. Allez-vous, en vous rendant au **786**, lui raconter un énorme mensonge en lui disant que votre sœur et vous rêvez d'intégrer la NASA et que c'est la raison de votre présence. Vous pouvez aussi, bien sûr, au **759**, préférer dire la vérité...

754

Déborah et vous, vous tenez au sommet de la barricade. Vous regardez la base du bâtiment. Le hall est parfaitement éclairé. Vous apercevez, à l'intérieur, des personnes aller et venir. Devant l'entrée, plusieurs ambulances sont stationnées. Vous redescendez, de l'autre côté, la muraille et discrètement vous vous approchez de l'entrée. Sur votre droite, vous voyez les lampes torches d'une patrouille s'approcher. Allez-vous, les mains en l'air, vous porter à leur rencontre en allant au **771** ? Vous pouvez, également, vous présenter à l'entrée du hall en vous rendant au **795**. Ou enfin tentez de vous dissimuler dans les ténèbres de la nuit du **791**

755

Les sentinelles échangent des regards indécis. Ils ne semblent pas avoir été convaincu par votre récit mais, néanmoins, ils ne sont pas non plus sûr que vous mentiez. Celui qui semble les diriger, après avoir pris un long moment pour réfléchir, répond *mouais !!!!* On va vous laisser entrer mais, attention, au moindre geste suspect, on vous transforme en Gruyère. Il claque alors des doigts et, aussitôt, la grue, sur votre gauche, se met en mouvement. Le container qui interdisait l'accès à la zone fortifiée, doucement, se soulève et libère la route. En vous baissant, vous passez au-dessous pour entrer dans la place forte. A l'intérieur, vous découvrez la base de l'immeuble. Une grande porte vitrée donne accès à l'intérieur et, garé devant, plusieurs camionnettes blanches portant sur leurs portes avant et leurs capots des étoiles bleu à six branches attendent tranquillement



Des hommes en armes vous entourent et vous conduisent à l'intérieur. Là, au-dessus des portes, vous pouvez lire mes mots « *hôpital HENRI MONDOR - CRÉTEIL* ». Les gardes vous conduisent, sans prononcer un mot, vers un ascenseur aux portes bleus. Vous êtes conduits dans une petite pièce où deux hommes, vêtus de blouses blanche ou est épinglé un badge rouge avec leurs noms, vous rejoignent. De nouveau, ils vous interrogent. Vous devez mener ce dialogue comme un combat. L'endurance représente la crédibilité. Vous avez 10 points

Médecins de Henri Mondor

Hab 8

End 10

Si vous êtes vainqueur, allez au **767**, sinon rendez-vous au **778**

756

Les hommes vous interrogé sur les motifs de votre venu. Vous décidez de leur dire la vérité, aidé de votre collègue. Additionnez les 11 points d'habileté de Déborah aux vôtres, puis lancez 5 des. Si le total est supérieur à la somme de vos habiletés, allez au **778**, sinon rendez-vous au **767**

757

Vous quittez la route et, avant l'arrivée de la voiture, vous vous cachez derrière un buisson providentiel. De votre abri, vous voyez l'automobile passer en trombe, sans même ralentir. Une fois que cette dernière est hors de vue, vous quittez votre cachette pour rejoindre la route et poursuivre votre périple. Rendez-vous au **715**

758

Vous vous avancez, dans la lumière du couchant, vers l'édifice, les mains levées en signe de paix. Une jeune femme en tenue d'hôtesse d'accueil vous voit et pousse un cri de surprise ou, peut-être, de peur. Immédiatement, plusieurs soldats en armes la rejoignent et vous mettent en état d'arrestation. Ils vous conduisent dans une salle d'interrogatoire. Cette dernière, dont le mur du fond n'est qu'un immense miroir, ne comporte, comme tout ameublement, qu'une table et six sièges, tous en métal poli. On vous fait assoir, votre coéquipière et vous-même, face au miroir. Peu après, trois personnes d'une cinquantaine d'années (deux hommes et une femme) entrent et s'assoient face à vous. Ils sont vêtus de vêtements très élégant, probablement fabriqué par les plus grands couturiers. L'homme chauve, au centre, qui semble diriger, vous demande les motifs de votre venu. Vous devez, à présent, prendre une décision lourde de conséquences. Vous pouvez soit, en allant au **759**, lui dire toute la vérité. Soit, lui expliquer que votre sœur et vous-même voulez intégrer la Nasa, Ce qui vous a conduit à venir. Pour cela, rendez-vous au **786**

759

Vous êtes arrivé à l'endroit où vous voulez quérir de l'aide. Racontez des mensonges, maintenant, serait contraire à vos objectifs et à vos intérêts. Vous décrivez donc, à vos trois interlocuteurs, votre périple depuis la base lunaire jusqu'à eux, ainsi que les motifs de votre mission. Cette discussion sera un véritable combat, pour les convaincre. Vous garderez votre habileté mais, par contre, votre endurance sera, pour cet affrontement et uniquement pour celui-ci, de dix. Elle symbolise votre patience. Après ce combat, vous reprendrez votre endurance normale.

Officielles de la NASA

HAB 9

END 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **773**. Sinon, allez au **786**

760

Vous vous levez et, le plus rapidement possible en raison des secousses toujours plus violente qui ébranle votre appareil, vous vous dirigez vers le poste de pilotage. Quand vous y arrivez, vous trouvez le pilote une main posé sur la partie gauche de sa poitrine avec l'hôtesse de l'air à son chevet. Apparemment, ce dernier est en train de faire un malaise. Allez-vous aider, en vous rendant au **780**, la jeune femme à lui prodiguer les premiers soins. Vous pouvez aussi courir réveiller Déborah afin de lui demander de vous aider. Pour cela, allez au **790**

761

Dans l'obscurité la plus total, vous vous faufilez entre les rayons des projecteurs, jusqu'à atteindre la base de la muraille. Cette dernière est constituée de divers matériaux, allant des plots de béton de délimitation autoroutière jusqu'au épave de voitures. Vous entreprenez son escalade en aidant votre coéquipière. Lancez deux dès, et ajouter 3 au total. Si se résultats est supérieur à votre habileté, allez au **779**. Sinon, rendez-vous au **754**

762

Et le capitaine Kirk avec son martien de Spock vous a amené à bord de son bateau stellaire Entretien, vous dit le chauve, sur un ton méprisant. Je savais que les espions chinois avaient des histoires à dormir debout, mais je ne pensais pas que c'était à ce point. Il claque, ensuite, des doigts. D'autre hommes en noirs, en nombre, font irruption dans la pièce et, sans ménagement, vous conduisent dans une cellule où vous passerez les quinze prochaines années

763

Les projecteurs, pendant un long moment, balaient la zone où vous vous trouvez. Heureusement, aucune des sentinelles ne vous voient. Enfin, ces recherches se finissent et les gardes reprennent leurs routines. Vous laissez encore un long moment passer puis vous escaladez, de nouveau, la barricade pour rejoindre votre coéquipière. Cette fois-ci, l'escalade se passe sans accroc. Rendez-vous au **754**

764

Abandonner si près du but ? Hors de question ! Vous décidez de ne pas révéler votre présence aux hommes qui sont occupés à travailler. Sous le couvert de leurs véhicules stationnés, vous tentez, en toute discrétion, de leur passer sous le nez. Mais, allez-vous réussir à ne pas vous faire repérer ? Lancez trois dès. Si leur total est supérieur à votre habileté, allez au **753**. Sinon, rendez-vous au **781**

765

A la suite du mécanicien, vous vous glissez dans l'aile pour, en cas de besoin, lui prêter main forte. Vous le voyez se mettre à travailler sur un tableau électrique. Tout à coup, un arc électrique apparaît. L'homme tombe, foudroyé. Allez-vous le traîner hors de l'aile, en allant au **782** ? Ou préférez-vous, en vous rendant au **793**, tenter de finir la réparation ?

766

Vous avez beau crier à plein poumons, votre coéquipière dort tellement bien qu'il vous est impossible de la réveiller. L'avion commence à piquer et, moins de deux minutes plus tard, s'écrase en plein océan arctique. Vous êtes, tous, tués sur le coup.

767

Les médecins sont convaincus par votre histoire ! L'un d'entre eux sort. Une demi-heure plus tard, il revient et vous annonce qu'il vient de joindre ses supérieurs. Un avion va vous conduire, depuis l'aéroport d'Orly, vers les plus hautes autorités. Une ambulance va vous y conduire, demain matin. Vous passez la nuit dans des chambres de l'hôpital. Ce sommeil réparateur vous permet de regagner 4 points d'endurance. Le lendemain, après un copieux petit-déjeuner, vous rejoignez le parking. Là, une ambulance vous attend. Vous vous installez à côté du chauffeur. Ce dernier démarre et quitte l'enceinte fortifiée. Il s'engage sur l'autoroute. Lancez un dé. Si le résultat est pair, rendez-vous au **787**, sinon allez au **772**

768

Pendant que vous vous débarrassez de votre *passager clandestin*, votre chauffeur a pris de la vitesse et réussi à maintenir à distance le gang de bikers. C'est à la vitesse maximum de votre ambulance que vous franchissez la muraille défensive de l'aéroport d'Orly. Vos agresseurs abandonnent la poursuite. En bout de piste, un avion vous attend. Vous décollez immédiatement. Rendez-vous au **750**

769

Vous restez caché, jusqu'à la nuit totale. Le bâtiment est éclairé par des dizaines de sources lumineuses. Son aspect en est encore plus magnifique de nuit. Silencieusement, vous vous approchez sans voir âme qui vivent. Vous entrez dans un immense hall au sol de marbre blanc. Tout à coup, les portes automatiques, derrière vous, en silence, se referment. Des lumières rouges se mettent à clignoter. Vous avez été repéré !!! De nombreux gardes, armés, font irruption et vous mettent en état d'arrestation. Vous êtes conduit dans une pièce, probablement une salle d'interrogatoire, ou l'une des cloisons n'est qu'un gigantesque miroir. Au bout d'un long moment, qui vous a paru une éternité, trois personnes d'un certain âge, vêtu de costume de classe pour les hommes et d'un tailleur de très grand standing pour la femme, entrent et s'installent en face de vous. On vous demande d'expliquer le motif de votre présence. Si vous désirez leurs servir une fable à propos de voyageurs égaré qui cherchaient un abri, rendez-vous au **786**. Si vous préférez leurs dire la vérité, allez au **759**

770

Vous vous approchez de la piste d'atterrissage située en Terre Adélie. Les roues de votre avion, tout en douceur, viennent en contact avec elle. Une fois l'appareil immobilisé, vous descendez, en compagnie de Déborah, l'escalier d'accès. Vous êtes reçu par plusieurs hommes très élégamment vêtu. Ils se présentent comme étant les chefs des principaux états occidentaux, ainsi que les responsables du programme spatiale. Vous êtes conduit dans une salle de conférence où vous exposez votre but. Avant que je vous réponde, dite-moi si Koeining mérite votre confiance, vous demande l'homme qui dirige l'exploration spatiale. Si vous répondez par l'affirmative, rendez-vous au **774**. Dans le cas contraire, allez au **798**

771

Au point où vous en êtes, il n'est pas utile de jouer à cache-cache. Plus vite vous rencontrerez quelqu'un ayant un poste à responsabilité, plus vite vous pourrez accomplir votre mission. Déborah vous regarde et vous dit que, selon elle, il y a moins de chance qu'ils tirent sur une femme. Elle met ses mains sur sa tête et s'avance vers les sentinelles. Vous adoptez la même attitude et lui emboîtez le pas. Dès qu'ils vous voient, les gardes vous mettent en état d'arrestation. Sous la menace de leurs armes, vous êtes conduit à l'intérieur du bâtiment. On vous fait assoir dans un bureau du rez-de-chaussée ou, sous surveillance, vous attendez un long moment. Deux hommes, qui dégagent classe et autorité, vêtus de blouses blanche immaculé vous rejoignent. Rendez-vous au **757**

772

Assis à côté du conducteur, vous regardez le paysage. De votre place, vous voyez les ruines de ces villes de la banlieue parisienne autrefois grouillantes de vie, mais aujourd'hui déserte. Le covid a vraiment ravagé la civilisation !!! La chaussée s'élève sur un viaduc routier. Tout à coup, Vous entendez de puissants bruits de craquement. Le conducteur, qui est un jeune homme d'à peine vingt ans, devient blême. Le pont est en train de s'écrouler, dit-il d'une petite voix. Vous le voyez hésiter puis, pris de panique, il enfonce, au maximum, la pédale d'accélérateur. Le moteur se met à rugir, pendant que l'ambulance prend de la vitesse. Allez-vous, en vous rendant au **789**, croiser les doigts en espérant que le pont résiste.

Ou, au contraire, arrêter l'ambulance en serrant le frein à mains. Pour cela, rendez-vous au **799**

773

Les trois personnes, en face de vous, vous posent milles et une questions sur la base Alpha. La plupart d'entre elles, d'ordre technique. Heureusement, à celle où vous ne savez pas répondre, votre coéquipière vous supplée. Enfin, après avoir échangé un regard avec ces collègues, l'homme au centre vous regarde droit dans les yeux et vous dit qu'il vous croit. Cependant, il vous annonce qu'il ne peut rien faire pour vous aider et qu'il faudra en parler au conseil des présidents d'occident. Vous êtes, ensuite, convié à un bon repas puis conduit dans une chambre où vous vous ruez dans la salle de bain pour une longue douche chaude. Ensuite, dans le lit le plus confortable que vous n'ayez jamais connu, vous passez une longue nuit qui efface toutes les fatigues dû aux épreuves que vous avez traversé. Le lendemain matin, frais et dispo, vêtu d'un jean et d'une chemise neuve, vous rejoignez Déborah pour le petit déjeuner. Elle aussi semble en pleine forme et vêtu de vêtements neuf. Elle porte des collants noirs, une jupe en cuir de même couleur, et un t-shirt serré mettant ces formes en valeur. Vous vous dites, une fois de plus, quelle est vraiment magnifique.

Après avoir mangé, vous embarquez dans un avion qui va vous conduire vers votre destin. Rendez-vous au **750**

774

Vous vous trompez vraiment sur la personnalité de votre chef, vous dit il tristement. Je vais vous raconter ce que vous devez savoir ! Rendez-vous au **800**

775

Vous ne savez pas qui sont ces personnes, ni si vous pouvez leur faire confiance. Vous préférez donc ne pas leur divulguer votre identité ni les motifs de votre présence. Vous leurs racontez donc une histoire de voyageurs qui se sont égaré et qui ont subit des épreuves. Vous dites que vous êtes à la recherche d'un refuge pour la nuit. Vous rajoutez moult détails qui feraient pleurer le plus insensible des êtres humains. Sans un mot, on vous laisse parler, puis un des gardes vous rétorque qu'à côté de vous deux, Rémi de sans famille était un gros veinard. On vous ordonne alors de fuir et de dire à vos potes des gangs d'aller se faire voir chez les grecs. Vos mensonges ont eu l'effet inverse de ce que vous espérez. Il ne vous reste plus qu'à attendre la nuit pour tenter d'escalader la barricade. Rendez-vous au **747**

776

A Orlando, vraiment ? Vous répondez le chauve. C'est vraiment étrange d'aller signer des contrats dans une ville fantôme ! Vous mentez, et très mal !!! Vous êtes des espions à la solde de la république chinoise !!! Il claque des doigts et d'autres hommes en noirs font irruptions dans la pièce. Ils vous conduisent, *manu-militari*, dans des cellules où vous passerez vos vingt prochaines années

777

L'appareil est, maintenant, secoué de tout part. Dans un premier temps, vous croyez avoir affaire à des turbulences mais, en tournant votre tête vers la droite, vous vous apercevez qu'un épais nuage de fumée s'échappe du réacteur. Un homme, vêtu d'une tenue de mécanicien, passe devant vous en courant. Allez-vous, en vous rendant au **796**, le suivre. Ou préférez-vous, en vous rendant au **785**, restez dans votre siège

778

Vous avez échoué à convaincre les médecins qui dirigent l'hôpital fortifiée *HENRI MONDOR* ! Vous êtes conduit dans des cellules construite au niveau du troisième sous-sol. Au bout de plusieurs dizaines de jours, vous parvenez, enfin, à prouver que vos dires sont la vérité. Malheureusement, à ce moment, les régénérateurs d'oxygène d'Alpha ont rendu l'âme. La base est maintenant peuplée de cadavre.

779

Votre main se referme sur la poignée d'une portière de l'épave d'une voiture. De toute vos forces, vous tirez sur cette prise providentielle, afin de vous hisser. Malheureusement, en faisant ça, vous pressez le bouton d'ouverture. Immédiatement, la porte se désolidarise de la voiture et ses charnières, complètement corrodé, se brisent comme du verre. Dans un fracas d'enfer, vous chutez au bas de la barricade. Vous perdez, de ce fait, 3 points d'endurance. Tous les projecteurs de la zone se braquent vers vous et vous vous plaquez contre la palissade afin de vous cacher. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, allez au **763**. Sinon, rendez-vous au **794**

780

Vous aidez la jeune et belle hôtesse de l'air à transporter le pilote vers la partie passagère de l'avion. Ce dernier, n'ayant plus personne aux commandes, commence à piquer doucement du nez. Réalisant la catastrophe, vous criez de toute vos forces afin de réveiller votre coéquipière pour qu'elle vous vienne en aide. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, allez au **790**, sinon, rendez-vous au **766**

781

Sous le couvert des voitures, camions et camionnettes en stationnement, vous passez au nez et à la barbe des hommes qui travaillent sur le bord de la route. Ils semblent d'ailleurs complètement accaparés par leurs tâches et ne s'occupent pas de surveiller la route. Vous poursuivez, rapidement et discrètement, votre chemin en passant le long d'un transformateur électrique. Après avoir atteint le haut d'une petite crête, vous apercevez, pour la première fois, le but de votre voyage. En face de vous, se dresse un bâtiment majestueux aux formes organique, tout de verre, de métal et de béton blanc : **le centre spatial américain !!!** Pour la première fois depuis que vous avez quitté le sol lunaire, vous êtes proche de l'endroit où vous allez pouvoir vous procurer le régénérateur d'oxygène qui sauvera vos amis et votre famille. La vue de ce bâtiment, à l'architecture si spectaculaire, dans le soleil couchant vous laissera un souvenir inoubliable. Vous laissez, pour l'instant, de côté vos doutes sur les motivations du commandant Koeining pour savourer l'instant. Vous ne pouvez pas rester ici sans rien faire. Allez-vous, simplement, allez frapper à la porte au **758** ?

Ou attendre la nuit pour vous introduire, clandestinement, à l'intérieur. Pour cette dernière éventualités, rendez-vous au **769**

782

Vous tirez le mécanicien hors de l'aile, puis l'allongez sur le sol. Vous rappelant les cours de secourisme que vous avez suivi sur Alpha, vous regardez s'il respire et si son cœur bat. Puisque ce n'est pas le cas, vous vous préparez à commencer un massage cardiaque. A cet instant, le réacteur explose, emmenant avec lui les deux tiers de l'aile. Votre appareil, dans cet état, n'est plus en mesure de voler et s'écrase sur la banquise du pôle sud, vous tuant sur le coup

783

Vous décidez de raconter à votre interrogateur toute la vérité. Vous lui expliquez que vous êtes des natifs de la base lunaire Alpha envoyé sur terre afin de vous procurer un générateur d'oxygène pour assurer la survie de vos proches. Vous lui dites, également, que vous désirez vous rendre au Cap Canaveral afin de vous le procurer. L'homme hoche la tête, semblant peser le pour et le contre. Pour savoir si vous l'avez convaincu, vous devez tester votre habileté en lançant 2 dès et en ajoutant 2 à la somme. Si ce chiffre est supérieur à votre habileté, l'homme ne vous croit pas et vous devez aller au **762**. Sinon, vous l'avez convaincu. Rendez-vous au **724**

784

Vous vous approchez de l'enceinte quand, tout à coup, un projecteur vous éclaire. Instantanément, les mitrailleuses crachent leur acier. Vous tombez, tous deux, criblé de balles.

785

Vous restez bien enfoncé au fond de votre fauteuil, ceinture bouclée, attendant la suite des événements. Peu à peu, l'altitude décroît et, finalement, votre avion heurte l'océan arctique. Si l'impact n'a pas raison de vous, ce sera le froid..

786

Quand vous racontez votre histoire, les trois personnes qui vous font face échange de nombreux regards. En silence, d'un commun accord, ils quittent la pièce. Vous vous Regardez dans l'immense miroir qui vous fait face en vous demandant si, derrière ce dernier, vous êtes observé. Des minutes, qui vous paraissent des heures, s'écoulent. Enfin, les trois personnes reviennent. L'homme, au centre, qui semble être le chef vous regarde droit dans les yeux et vous demande si vous le prenez pour un imbécile ou pour un attardé mental. Avant même que vous ayez eu le temps d'esquisser une réponse, plusieurs militaires en tenue de camouflage font irruption dans la pièce et, sous la contrainte de leurs armes, vous conduisent en cellule. Plusieurs jours s'écoulent avant que vous appreniez que vous avez été condamné pour espionnage à trente ans d'emprisonnement, au secret. Certes, vous serez bien traité et vous finirez, dans l'année suivante, à faire entendre la vérité sur les raisons de votre présence mais, à ce moment, Alpha ne sera plus qu'un immense cimetière

787

Vous regardez le paysage, couvert de ruines, qui borde l'autoroute. Ces villes, où jadis des centaines de familles vivaient, sont maintenant désertes. La pandémie a vraiment détruit la civilisation humaine. Tout à coup, une bande de motard se porte à votre hauteur. Ils vous attaquent !!! Un homme, casqué et vêtu d'un jean et d'un blouson de cuir, saute d'un side-car sur le toit de votre ambulance. Vous sortez par la fenêtre et le rejoignez pour l'affronter.

Motard

Hab 7

End 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **768**

788

Vous êtes arrivé à l'endroit où vous espérez obtenir de l'aide. Mentir maintenant ne pourra pas vous être bénéfique. Vous dites donc la vérité. Vous racontez toutes vos aventures, depuis que vous avez quitté le sol lunaire, jusqu'à votre arrivée ici. Ensuite, vous expliquez le but de votre mission ainsi que la conséquence funeste qu'aurait son échec. A présent, il vous faut vous rendre compte si vous avez réussi à convaincre vos auditeurs. Pour cela, lancez 4 dès et gardez les 3 plus importants chiffres. Faites-en la somme. Si votre habileté est supérieure à ce résultat, allez au **755**. Sinon, rendez-vous au **797**

789

A pleine vitesse, votre véhicule traverse le pont routier sain et sauf. Ce dernier, après votre passage, s'écroule dans un fracas impressionnant qui vous glace le sang. Par téléphone, votre chauffeur prévient sa base de l'incident tout en s'engageant sur un échangeur. Dix minutes plus tard, vous passez le mur en béton qui protège l'aéroport d'Orly. L'ambulance s'immobilise devant un avion dont les réacteurs sont déjà démarrés. Vous embarquez et l'appareil décolle immédiatement. Rendez-vous au **750**

790

Bien que réveillé en sursaut, comme toujours, votre coéquipière réagit au quart de tour. Elle se précipite dans le poste de pilotage et se jette sur les commandes. Elle prend en charge le pilotage de l'avion pendant, qu'avec l'hôtesse de l'air, vous allongez, le plus confortablement possible, le pilote dans l'espace réservé aux passagers. Rendez-vous au **770**

791

Vous ne désirez pas vous faire repérer si près du but. Vous vous collez au mur d'enceintes, dans le noir, espérant que la patrouille ne vous voit pas. Quand cette dernière est à moins de dix mètres de vous, les nuages dégagent l'astre lunaire. En cette nuit de pleine lune, la luminosité est suffisante pour permettre à un des gardes de percevoir votre présence. Instinctivement, il se tourne vers vous et ouvre le feu. La balle vous atteint en pleine tête, mettant un terme à votre aventure.

792

L'appareil oscille, d'une aile sur l'autre, comme s'il était ivre. Vous jetez un coup d'œil à votre coéquipière qui dort à poing fermés. Vous ne voulez pas la réveiller. Maintenant, allez-vous, au **785**, boucler votre ceinture et attendre la suite des événements. Ou, en vous rendant au **760**, vous ruez vers le poste de pilotage

793

Vous poussez le corps du mécanicien, espérant que ce dernier n'est pas succombé à l'électrocution. Vous reprenez son travail. Vous constatez que les circuits électriques sont bien moins complexes que ceux de votre jeep lunaire. Pour les réparer, vous devez combattre le tableau électrique

Tableau électrique

Hab 6

End 4

Si vous réussissez, rendez-vous au **770**

794

Tous les projecteurs se fixent sur vous. Moins d'une seconde plus tard vous entendez le bruit des mitrailleuses. C'est d'ailleurs le dernier son qui parviendra à vos oreilles.

795

Au point où vous en êtes, il vous faut en finir. D'un pas assuré, accompagné par votre coéquipière, les mains sur la tête, vous vous avancez vers la porte automatique qui donne accès au hall du bâtiment. Au-dessus de cette dernière, vous pouvez lire les mots **hôpital HENRI MONDOR- CRÉTEIL**. Quand ils vous voient, les personnes à l'intérieur, qui sont tous vêtus de blouses blanches, poussent des cris de surprise. Immédiatement, des gardes vêtus de blousons de cuir noir avec un brassard portant la mention *sécurité* et pistolet mitrailleur à la ceinture accourent. Ils vous mettent en état d'arrestation et vous conduisent dans un bureau. Là, sous leur surveillance, vous restez un long moment à attendre. Enfin, deux hommes, âgé de la cinquième, l'air dur et dégageant de l'autorité entrent. Rendez-vous au **756**

796

Vous suivez le mécanicien de bord vers l'endroit où l'aile est raccordée au fuselage. Il ouvre une trappe d'accès et se met à ramper à l'intérieur de l'aile. Allez-vous le suivre ou retourner sur votre siège. Si vous le suivez, allez au **765**. Si vous préférez retourner sur votre siège, allez au **785**

797

Les hommes, en haut de la barricade, vous regardent avec mépris et l'un d'entre eux vous demande si, au point où vous en êtes, vous voulez lui faire croire que ses couilles sont carrées. Un second vous dit qu'il sait que vous n'êtes que deux *filles de p**** de menteurs*. Ils vous conseillent, ensuite, de courir rejoindre les autres chiens de votre gang et de leur dire que s'ils veulent entrer, il faut qu'ils viennent comme des hommes, armes en mains. Il est clair que vous ne pourrez pas les convaincre. Vous repartez donc, pour attendre la tombée de la nuit ou vous tenterez, au **747**, de gravir la barricade

798

L'homme sourit et vous dit qu'il est heureux de constater que, malgré ses mensonges, vous avez compris qui est votre chef. Maintenant, poursuit-il, je vais tous vous dire. Rendez-vous au **800**

799

De toute vos forces, vous tirez le levier du frein à main. Les roues arrière de votre véhicule se bloquent, l'arrêtant instantanément. En dessous de vous, les poutrelles en béton se brisent comme du verre. Votre ambulance, votre chauffeur, ainsi que votre coéquipière et vous-même faites une chute d'une quinzaine de mètres. L'impact est d'une rare violence vous tuant tous trois sur le coup

Il y a une trentaine d'années, au début de la pandémie, tous les pays occidentaux ont uni leurs forces pour créer une station de recherche scientifique sur les coronavirus. La base lunaire Alpha était née. Sur terre, les recherches ont continué en parallèle. La maladie, quant à elle, progressait avec de nouveaux variants. Moins d'un an après sa création, la base Alpha annonçait avoir trouvé un vaccin qui arrêterait, à cent pour cent, l'épidémie. Malheureusement, le commandant Koeining était un mégalomane et il exigeât, en échange de ce remède, le trône d'empereur de la terre, accompagné d'un harem ou les vingt plus belles femmes du monde, actrice et chanteuse, seraient enfermés. Bien entendu, la terre refusa cet ultimatum. La France envoya un ministre négociateur, mais Koeining fit intercepter et abattre sa navette. Devant cette situation, le chef d'Alpha proposa son vaccin à la république démocratique chinoise qui était le seul pays hors de l'alliance occidentale, avec des exigences similaires. Les chinois, comme les occidentaux avant eux, refusèrent. Ils mirent en orbite une station spatiale pour empêcher toute tentative d'attaque venant de la lune. Au même moment, à WUHAN, un des laboratoires qui recherchait, lui aussi, un remède laissa accidentellement échapper une nouvelle mutation particulièrement mortelle. Cet accident provoqua une crise politique sans précédent qui aboutit à une guerre froide qui, aujourd'hui, trente ans plus tard, est toujours en cours. Pendant les six mois suivant sa création, le nouveau covid décima près de quatre-vingts pour cent de la population mondiale. Des villes entières furent désertées pendant qu'une partie des survivants se rassemblèrent derrière des enceintes fortifiées. Les autres créèrent des gangs armés ou ils vivent sans aucunes lois. Tous cela peut être imputé au chantage exercé par le commandant Koeining. Votre arrivée et vos récits sur la vie sur Alpha, pendant ces trois décennies, nous permettent, aujourd'hui, de savoir que la population de la base lunaire n'est pas complice de son dirigeant. Évidemment, nous ne laisserons pas tous le monde, sur la lune, mourir. Nous allons préparer le régénérateur d'oxygène et le faire « livrer » sur Alpha par un commando militaire qui devra, en même temps, arrêter cette ordure de Koeining. Ensuite, nous rapatrieront, sur terre, la population. Cependant, nous ne pourrons agir correctement sans des gens qui connaissent la base lunaire et ces alentours. Nous aurons donc besoin, pour sauver vos familles et vos proches, que vous accompagniez les soldats sur Alpha. Vous échanger avec Déborah un regard puis acceptez. Bientôt, vous retournerez sur la lune pour sauver, et libérer vos proches. Vous vivrez cette nouvelle aventure dans **Retour sur Alpha**