

# **Le huitième continent,**

***Ou mission sur Terra incognita***

*Une aventure en 50 paragraphes*

Vous levez les yeux vers l'horizon et vous admirez, aussi loin que porte votre regard, l'océan ainsi qu'un rivage glacé. Vous sentez une main se poser sur votre épaule et vous vous tournez pour voir qui se trouve derrière vous. Vous faites face à un homme de plus de soixante ans, au crâne dégarni et aux cheveux blancs. Il s'agit d'un des scientifiques qui fait partie de votre expédition. Vous lui demandez ce qu'il désire et il vous répond qu'il est temps de descendre dans le mess des officiers afin de planifier la suite de la mission. Vous lui répondez que vous vous y rendez, dans une dizaine de minutes et il hoche la tête de façon affirmative, avant de vous quitter. Vous laissez vos yeux se promener sur l'horizon, une nouvelle fois, avant de les fermer pour mieux vous remémorer les motifs de votre présence ici. Il y a environ six mois, la N.A.S.A. a repéré un énorme astéroïde qui allait, selon ses calculs, heurter la terre, comme dans le film de Bruce Willis « *Armageddon* ». Il avait été décidé d'y envoyer une équipe d'astronautes afin de poser une bombe sur sa surface pour le détruire. Cette mission se passa sans aucun accroc mais ne fut qu'un succès relatif car il resta un fragment de grande taille qui se fracassa sur la terre, au niveau du pôle nord, en déclenchant de puissants tremblements de terre et de nombreux raz de marée qui firent périr une partie de la population humaine. Alors que les survivants pansaient leurs plaies, le gouvernement de votre pays, en collaboration avec l'ONU, a décidé d'envoyer un navire scientifique pour explorer le nouveau continent qui a été créé lors du cataclysme en examinant, en même temps, les éventuels répercussions sur le climat causés par cet événement. Vous êtes un aventurier qui a visité les quatre coins de la planète pour réaliser des documentaires pour les chaînes de télévision éducative et scientifique et vous avez été missionné pour conduire les savants là où ils le désirent. Vous rouvrez les yeux et vous vous dirigez vers l'intérieur du bateau afin de rejoindre la réunion. Après avoir descendu l'escalier, vous entrez dans le réfectoire où se trouve déjà une douzaine de personnes. Vous voyez le capitaine du navire, ainsi que son second, le représentant de l'ONU, qui vous a financé, ainsi qu'une dizaine de scientifiques, hommes et femmes. Vous vous asseyez et prenez un mug de café pendant que le chef de l'expédition, le scientifique qui est venu vous chercher sur le pont et qui se prénomme Victor, prend la parole. Il explique, dans un premier temps, que vous avez rejoint la partie émergée du fragment d'astéroïde qui heurta votre planète puis il annonce que l'armée a envoyé plusieurs avions de reconnaissance au-dessus de ce sol, mais que leurs instruments sont tombés mystérieusement en panne et que c'est un véritable miracle qu'ils aient pu rejoindre leur base. Il semble donc, on ne sait pourquoi, que quelque chose dans les matières qui composent le sol de cette terre est un effet néfaste sur toutes les machines. Il ne reste plus, comme seule solution, pour entreprendre l'exploration de cette nouvelle terre, de le faire avec des moyens non mécanisés. Vous demandez alors si ce qui met les machines en panne pourrait avoir un effet néfaste sur les organismes humains. L'orateur baisse la tête et, après un moment de silence et d'une toute petite voix, il vous répond qu'il n'en a aucune idée. Il reprend ensuite en annonçant qu'après déjeuner, une équipe constituée de vous, du représentant de l'ONU et de trois scientifiques, assisté d'un des marins, quittera le bâtiment afin de faire une première reconnaissance pour découvrir à quoi ressemble, exactement, la flore et la géologie de ce nouveau continent. Une fois la réunion finie, tous se lève et quitte la pièce, à part Victor et vous. Une fois que vous êtes seul, vous vous levez et fermez la porte puis vous vous approchez du vieil homme et, avant que vous n'ayez eu le temps d'ouvrir la bouche, il vous dit qu'il sait ce que vous allez dire et qu'il va vous donner toutes les informations dont il dispose. Il ouvre une pochette et étale une série de photos sur la table. Il s'agit de photos satellites du nouveau continent, que vous allez explorer. Vous les examinez, une par une, et vous vous rendez compte, qu'après les premiers kilomètres formé d'une plaine complètement plate, on voit une sorte de relief étrange. Vous lui demandez de quoi il s'agit et il vous répond qu'il n'en a aucune idée, mais que vous êtes là, justement, pour le découvrir. Vous discutez encore pendant une vingtaine de minutes, mais vous n'apprenez rien de plus et, finalement, vous rejoignez votre cabine afin de vous préparer pour la sortie

de cet après-midi. Vous revêtez une tenue très chaude et vous prenez votre boussole magnétique et votre pistolet, puis vous allez déjeuner avant de rejoindre vos compagnons de voyage sur le pont. Au moment où vous arrivez, seul le représentant de l'ONU qui se nomme François est présent. Peu de temps après, les trois scientifiques arrivent ensemble. Il s'agit de deux femmes et d'un homme. Ce dernier est géologue et se nomme Alexandre. La première des deux femmes est un médecin qui se nomme Victoria et la deuxième est une botaniste qui s'appelle Sandra. Vous voyez un jeune homme, très costaud, vous rejoindre. Il porte l'uniforme des marins de votre navire et vous dit que c'est lui qui va vous accompagner. Vous embarquez, tous les six, à bord d'une des chaloupes afin qu'elle puisse être mise à l'eau. Dès que vous vous asseyez à l'intérieur, vous constatez que de nombreux containers sont déjà chargés à bord. Les treuils électriques font descendre l'embarcation vers l'océan et, une fois que vous vous trouvez à la surface, le marin détache votre chaloupe et met en marche son moteur. Il se place à la barre et met le cap en direction de la terre ferme. Moins d'un quart d'heure plus tard, votre étrave entre en contact avec la rive qui est complètement glacé. Le marin descend et plante un piquet dans le sol qui vous permet d'amarrer votre canot. Vous déchargez tous ce qui se trouve à bord, puis vous descendez pour passer le reste de l'après-midi à déballer votre matériel et à monter votre camp de base. Dès que le soleil disparaît derrière l'horizon, vous sentez que la température diminue rapidement et vous hésitez à vous mettre à l'abri pour passer la nuit sous la tente que vous venez de dresser, en vous rendant au **18**, ou à reprendre votre chaloupe pour retourner à bord du navire afin d'aller dormir, une dernière nuit, au chaud. Si vous faites ce choix, il vous faut lire le **41**

## 1

Vous regardez, attentivement, l'étrange bâtiment et vous vous demandez ce qui peut se trouver à l'intérieur mais, en même temps, vous avez peur des éventuelles pièges qui pourraient s'y cacher. Le plus raisonnable vous paraît être de rebrousser chemin et de retourner à votre camp de base. François vous rejoint et vous dit que vous faites une énorme erreur qui va transformer une réussite en échec, car vous n'avez pas dans le pantalon ce qu'il faut ! Il ajoute qu'il ORDONNE que vous entriez dans le bâtiment. Vous ne répondez rien et vous jetez un coup d'œil aux scientifiques et au marin pour constater qu'ils commencent, tous, à marcher en direction de l'est. François vous dit que ce que vous êtes en train de faire s'appelle une mutinerie et vous lui répondez que vous allez revenir dans deux jours avec les hommes, l'équipement et, éventuellement, les armes nécessaires. Il réfléchit, pendant plusieurs minutes, puis vous dit que c'est, effectivement, le mieux à faire. Les premières heures de voyage se passe parfaitement, sans incident, et vous commencez à avoir réellement espoir de rejoindre votre camp de base avant la nuit. Vous vous imaginez déjà prendre un copieux repas chaud, avant de passer la nuit dans le confort de votre cabine sur votre bateau. Vous passez devant l'endroit où vous avez bivouaqué et vous poursuivez droit vers votre destination. Vous progressez pendant que les heures passent et, bientôt, le soleil s'approche grandement de la ligne de l'horizon. Rendez-vous au **42**

## 2

Vous avez, cette nuit, été hébergé et nourri dans d'excellentes conditions et vous n'avez aucune raison de partir de manière précipitée. Vous préférez, puisque vous avez le temps, découvrir le maximum de choses sur les aliens qui vivent en ce lieu. Vous regrettez cependant de ne pas avoir de linguiste parmi vos compagnons, mais vous vous dites que vous vous en sortirez quand même. Vous retournez vers le feu de camp, ou vous avez dîné la veille et vous trouvez les créatures en train de discuter. Une nouvelle fois, vous constatez que vous n'arrivez pas à saisir la moindre syllabe de leur langue tellement elle est différente de la vôtre. Un des êtres vous fait signe de venir les rejoindre, ce que vous faites volontiers car le froid qui règne est terrible. Vous vous réchauffez pendant qu'on vous sert un copieux petit déjeuner que vous mangez avec un plaisir certain et non dissimulé. Une fois que vous avez fini, un des aliens vous fait signe de le suivre et vous obtempérez. Il vous conduit vers un grand dôme et y entre. Vous le suivez et vous pénétrez dans une grande pièce où sont installés de nombreuses machines d'une technologie incroyable, qui semble indiquer que cette civilisation est bien plus évoluée que la vôtre. En suivant votre guide, vous passez entre les appareils et vous franchissez une nouvelle porte qui vous permet de vous introduire dans une pièce qui ressemble à un central informatique. Les murs sont recouverts d'écrans incurvés et de nombreux postes de travail occupent le centre. La créature, qui vous a conduit ici, vous fait signe de vous asseoir devant un appareil qui a la forme d'une demi-sphère et vous le faites, sur un siège qui s'avère d'un confort incroyable. Vous regardez, plus en détail, la machine et vous constatez que face à vous il y a une plaque qui semble être en verre. L'être d'un autre monde vous fait signe d'apposer votre paume dessus. Vous êtes tenté, car jusque-là vous n'avez eu aucune raison de vous méfier de ces extraterrestres, de faire ce qu'il vous demande mais, d'un autre côté, vous n'avez aucune envie de toucher cette chose car vous ne savez pas l'effet qu'elle pourrait produire sur votre organisme. Si vous décidez malgré tout de poser votre main sur l'étrange machine, rendez-vous au **26**. Par contre, si vous préférez refuser, vous pouvez le faire en allant au **14**

## 3

À l'aide de votre paire de jumelles, vous examinez attentivement ce qui se trouve à l'ouest, mais vous ne voyez rien qui ressemble aux étranges reliefs qui ont été pris en photo par les satellites. Soit, vous vous êtes trompé en étudiant ces photos, soit cette terre inconnue émet un quelconque champ magnétique qui altère votre boussole. Quoi qu'il en soit, le seul endroit où peuvent se cacher les curiosités géologiques qui constituent le but de votre voyage se trouve dans la zone des brumes. Vous annoncez à vos compagnons votre décision et ils sont tous d'accord. Vous vous mettez en marche, sur cette plaine gelée qui est toujours aussi désespérément plate alors que le soleil se rapproche de l'horizon, bien que vous n'ayez pas l'impression de beaucoup vous approcher des nuages de brume. Vous avez envie d'accélérer le pas et vous vous préparez à le faire quand, en jetant un coup d'œil, vous constatez que vos compagnons et en particulier les femmes, ont l'air épuisés. Puisqu'il est tard, rejoindre la zone des brouillards, ce soir ou demain n'aura pas de véritable influence sur l'aboutissement de votre mission, ce qui vous fait vous décider à vous arrêter et à établir votre bivouac. Vous montez rapidement et efficacement vos tentes et, au moment où le soleil disparaît derrière l'horizon et que la luminosité commence à décroître, vous vous glissez dans vos abris de toile en allumant vos chauffages à gaz, avant de faire cuire votre dîner. Pour cette nuit, vous partagez votre

abri avec le géologue Alexandre et vous discutez ensemble des désagréments de votre journée. Il vous explique que vu les conditions dans lesquelles se déroulent votre expédition, ainsi que le peu d'informations dont vous disposez, il n'est pas du tout étonnant que tout ne se passe pas comme prévu. Vous vous couchez alors que les ténèbres s'épaississent mais, malgré la fatigue de la journée, vous ne trouvez pas immédiatement, le sommeil. Vous passez de longues minutes à réfléchir sur ce que vous allez faire demain puis vous glissez dans un sommeil où vous rêvez d'une ville construite uniquement avec des métaux rares et précieux, peuplés de belles femmes très peu vêtues. Le plus curieux est qu'elle semble avoir été construite sur la steppe glacée où vous avez progressé toute la journée. Vous entendez, soudain, au loin, un sifflement strident dont l'intensité croît peu à peu, jusqu'au moment où il vous réveille. Vous ouvrez les yeux et constatez qu'il fait encore nuit et que, ici aussi, le sifflement se fait entendre. Il vous faut quelques minutes pour comprendre ce qu'est en réalité ce bruit : Il s'agit du vent qui semble, pendant que vous dormiez, avoir nettement forci et n'est plus loin de souffler en tempête. Vous essayez de vous rendormir mais le bruit augmente et bientôt vous avez la frayeur de constater que la toile de votre tente est violemment agitée par les bourrasques. Vous ouvrez la fermeture éclair pour constater qu'en plus du vent, la neige se déchaîne, ce qui vous fait refermer rapidement. Vous essayez de nouveau de redormir en vous demandant ce qui fait le plus de bruit, entre les éléments déchaînés et les ronflements du scientifique. Vous finissez par succomber à la fatigue et vous ne rouvrez les yeux que quand il fait jour. Alexandre est déjà debout et vous tend une tasse de café chaud. Vous le buvez avec un plaisir non dissimulé, puis vous faites le point. Il paraît difficile et dangereux de sortir dans de telles conditions météorologiques, mais vous avez de gros doutes sur le fait que la toile de votre tente puisse résister plus de quelques heures. Vous pouvez prendre la décision de sortir afin de chercher, dans le blizzard, un meilleur abri. Pour cela, il vous faut aller au **23**. Vous pouvez aussi prier pour que la qualité de fabrication de votre tente soit telle que malgré le poids de la neige et la violence des vents, elle résiste et rester à l'abri dessous. Si vous faites ce choix, rendez-vous au **37**

#### 4

Vous jugez que le plus grand risque que vous courez, actuellement est de tomber dans des eaux glaciales en continuant à avancer dans le noir. Vous dites donc à vos coéquipiers de monter les tentes et ils s'exécutent. Une petite vingtaine de minutes plus tard, votre campement est installé et vous dînez des restes de vos rations de survie. Vous vous glissez ensuite sous la toile de votre abri et vous vous allongez sur votre lit de camp. Dehors, de nouveau vous entendez des animaux crier et vous vous rendez compte qu'ils se sont beaucoup approchés. Les hurlements sont très puissants et, véritablement, terrifiants. Il vous évoque des bêtes gigantesques, doté de gueules énormes et de crocs démesuré, mais vous vous dites aussi que ce n'est pas le plus gros prédateur qui crie le plus fort. Vous fermez les yeux et essayez de trouver le sommeil quand, encore une fois, vous entendez des cris qui semble être ceux d'espèces de loups. Vous estimez qu'ils se trouvent à moins d'une quinzaine de mètres et vous commencez à vous demander si vous avez fait le bon choix en décidant de faire une étape. Vous allumez la dernière lampe chimique en votre possession et vous sortez de votre tente avec votre arme au poing afin de voir à quoi vous avez affaire. Une fois dehors, vous voyez à environ deux mètres de vous des yeux rouges qui brillent dans la nuit. Vous éclairez cette direction et vous êtes pris de la plus grande peur que vous n'avez jamais connu au cours de votre existence ! En face de vous se tient un énorme monstre cybernétique, mi-animal, mi-machine de trois mètres de haut qui a la forme d'un monstrueux canidé doté d'une gueule de trente centimètre de long. Vous éclairez le reste des alentours et vous constatez qu'il y a plus d'une douzaine d'autres monstres. Vous pouvez ouvrir le feu

sur celui qui se trouve juste en face de vous en allant au **34**. La seule autre chose que vous pouvez faire est de hurler l'ordre de prendre la fuite vers le camp de base, en vous rendant au **19**

## 5

Alors que les éléments se déchaînent et que votre tente ploie sous le poids de la neige, vous vous allongez sur votre lit de camp et vous vous mettez à trembler de peur. D'un coup d'œil, vous voyez que le scientifique qui partage votre toit est lui aussi terrifié. Vous ne pouvez plus rien faire et votre vie ne tient qu'à la solidité de votre matériel et à la durée de la tempête. Au bout d'un bon moment, le bruit du vent commence à décroître. Il semble que le plus gros du blizzard soit derrière vous ! Une heure plus tard, le silence est revenu et vous sortez de votre abri. Vous constatez que le sol est maintenant recouvert d'une épaisseur de neige supérieure à trente centimètres et que les tentes sont quasiment invisibles sous cet amas de glace. Une légère brise souffle à présent et vous prenez un réel plaisir à recevoir les rayons du soleil qui brillent au milieu d'un ciel sans nuage. Vos compagnons vous rejoignent et vous êtes ravis de constater que tout le monde va bien. Vu le temps que vous avez perdu à attendre la fin de la tempête, la journée est déjà bien avancée et vous devez vous mettre en action rapidement. Après avoir pris une rapide collation constituée de barres énergétiques chocolatées, vous mettez votre sac à dos et reprenez votre périple. Vous discutez avec vos compagnons, à l'exception de François qui se tient volontairement à l'écart, de la vitesse à laquelle la météo a évolué et vous êtes tous d'accord pour conclure que cela est très inhabituel et probablement lié aux caractéristiques de la terre inconnue que vous foulez. Au bout d'une petite heure de marche, après avoir contourné une colline de neige qui est un vestige de ce que vous venez de subir, vous vous retrouvez face à un spectacle grandiose. Rendez-vous au **39**

## 6

Votre lampe, qui fonctionne grâce à une réaction entre des éléments chimiques dans une main et votre arme dans l'autre, vous sortez de la tente accompagnée du scientifique. Dehors, vous trouvez le marin qui brandit une hache alors que les autres chercheurs et le politique sont, eux, restés enfermés dans leur tente, probablement pétrifiés par la peur. La pleine lune au-dessus de votre tête vous permet de voir à quelques mètres autour de vous et vous êtes heureux qu'il n'y ait aucun nuage dans le ciel. Le marin vous rejoint alors qu'Alexandre, lui, vous demande l'autorisation de vous quitter pour aller rejoindre ses confrères. Vous lui accordez et il s'en va en courant. Au même instant, l'homme à côté de vous, vous dit à voix basse que les bêtes paraissent se trouver très très près. Vous partagez cette impression et en plus, lors de tous vos voyages et aventures, vous n'avez jamais entendu de tels hurlements. Vous fermez les yeux, pour mieux vous concentrer et vous essayez de repérer d'où viennent les cris. Au bout d'un moment, vous êtes persuadé d'avoir affaire à un seul fauve et qu'il se trouve sur votre droite. Vous tournez votre lampe dans cette direction, mais vous ne voyez rien. Un nuage passe devant la lune et, pendant quelques secondes vous constatez que vous vous retrouvez dans les ténèbres les plus absolues et que la lumière projetée par votre lampe ne porte vraiment pas loin. La lune réapparaît et vous voyez à nouveau plus ou moins clair. Néanmoins, vous hésitez à poursuivre vos recherches. Si vous choisissez de continuer, il vous faut aller au **15**. Sinon, vous pouvez retourner vous abriter sous votre tente jusqu'au matin, en allant au **47**

## 7

Vous ne voulez pas suivre cette créature d'aspect terrifiante et vous préférez continuer votre progression en direction de l'ouest. L'être au pelage vert se tourne vers vous et pousse un cri. De nouveau, il vous fait signe de le suivre en disant « *mycko* » puis il pointe sa main dans la direction que vous voulez prendre et hurle « *Amtiaz* ». Victoria vous rejoint et vous dit qu'elle pense qu'il désire que vous le suiviez. Vous êtes d'accord avec elle mais vous pensez que ce n'est peut-être pas pour votre bien mais au contraire pour vous dévorer. Vous continuez donc votre route en direction de l'ouest, en vous désintéressant de cet être. Vous passez une colline de neige et vous voyez devant vous une gigantesque plaine glacée s'étendre jusqu'à l'infini. Vous vous demandez si vous avez fait le bon choix en vous entêtant dans votre décision d'aller vers l'ouest et vous regardez dans la direction où se tenait la créature, pour constater qu'elle est partie. Il ne vous reste plus qu'à reprendre votre marche ! Au bout de deux heures, vous arrivez à un endroit où le sol commence à s'incliner en pente douce descendante et vous hésitez à vous y engager, de peur d'y glisser. Si vous ne voulez pas prendre de risque et que vous faites demi-tour, rendez-vous au **29**. Par contre, si vous jugez que le risque de chute en poursuivant en direction de l'ouest est infime puisque vous êtes équipé pour cela, vous pourrez continuer dans cette direction en vous rendant au **36**

## 8

François est le représentant de votre gouvernement et est mandaté par l'ONU, ce qui fait que vous lui devez, même si vous n'êtes pas forcément d'accord avec lui, l'obéissance. Vous répondez donc à l'extraterrestre que vous ne pouvez accomplir la tâche qu'il vous demande. Le *Lawson* vous répond qu'il comprend et que cela n'éprouve en rien l'amitié entre vos peuples, puis il ajoute qu'il espère que les *fellouzza* resteront sur ce que vous appelez la *Terra incognita* et qu'ils ne s'en prendront pas à vos semblables. Vous ne pouvez qu'être d'accord avec lui, en admettant que son histoire de guerre avec les *hegogo* et de cyborg soit vrai. Puisque votre mission est une entière réussite et que ce que vous avez découvert vous fait croire que le temps presse, vous prenez congé des êtres à la fourrure verte et, suivant la direction qu'ils vous ont indiqué, vous prenez le chemin de votre camp de base afin de rejoindre votre navire. Les premières heures de marche se passent sans incident et vous vous imaginez déjà de retour à Paris, couvert de gloire suite à la réussite de l'incroyable tâche que l'on vous eût confiée. Tout à coup, vous entendez un hurlement qui vous fait penser à un cri de loup, en plus puissant et plus menaçant. La peur s'empare de vous tous. Vous accélérez le pas en vous débarrassant de tout votre équipement et en consommant en marchant vos dernières barres énergétiques chocolatée. De nouveau, vous entendez, venant de plusieurs endroits, des hurlements dont la source vous semble bien plus proche que tout à l'heure. Vous jetez un coup d'œil à vos compagnons et vous vous rendez compte que tous, à l'exception du marin, sont complètement terrifiés. Vous continuez, dans ces conditions encore plusieurs heures et vous estimez que vous ne devez plus être très loin de l'endroit où vous avez amarré votre chaloupe quand, tout autour de vous, vous percevez des ombres sombres en mouvement. Vous sortez de son holster votre arme et vous ordonnez à vos hommes de courir. Vous contournez, avec vos cinq coéquipiers, une dune de neige et pour la première fois de votre existence vous vous retrouvez nez à nez avec un *fellouzza*. Pendant quelques instants vous êtes complètement terrifié car la créature qui vous fait face est tout simplement, monstrueuse. Cet être, qui semblent

sortie des pires cauchemars est une sorte de canidé qui mesure environ trois mètres de haut et dont les yeux sont rouges et lumineux. Une partie de lui est tout à fait, animale alors que l'autre est purement mécanique. Le pire est que sa gueule est énorme et dotée de plusieurs rangées de crocs acérées qui semblent plus affûtés que des lames de rasoir. Vous réussissez à reprendre le contrôle de votre personne et vous videz votre chargeur complet sur lui, le visant entre les deux yeux. Par une chance miraculeuse, une de vos balles rate sa cible et atteint directement l'œil droit du monstre, ce qui a pour effet de le faire reculer. Vous jetez un regard à vos compagnons et vous constatez qu'un autre de vos agresseurs s'en est pris à François. Il est en train de le découper en pièces ! Vous entendez les hurlements d'autres cyborgs qui arrivent et se préparent eux aussi à passer à l'attaque. Vous regardez de nouveau celui que vous avez blessé, pour constater qu'il est en train de se préparer à vous attaquer. Vous lui jetez votre arme vide à la tête, puisqu'elle ne vous est plus d'aucune utilité désormais, et vous vous mettez à courir, suivi des scientifiques et du marin. Moins de cinq minutes plus tard, alors que les fauves sont à vos trousses, vous arrivez à rejoindre votre embarcation et vous sautez à bord. Au moment où Victoria se prépare à vous rejoindre, à la suite des deux autres scientifiques, un des loup cybernétique s'interpose entre elle et vous. En voyant cela, le marin se jette sur lui, permettant à la femme d'embarquer. Vous voyez avec horreur l'homme se faire déchirer en morceaux par le prédateur et vous ne pouvez que fuir vers le navire polaire. Dès que vous vous trouvez à bord, vous prévenez, par radio, vos gouvernements de ce qui vient de se passer. Le voyage de retour est le plus triste que vous ayez effectué au cours de votre existence. Vous prenez le temps de pleurer les disparus et, quelques mois plus tard quand vous y repensez, vous vous dites que c'est peut-être eux qui ont eu le plus de chance car votre vie n'est plus qu'une suite d'affrontements sans fin contre les *fellouzza* qui sont en train de décimer l'humanité entière...

## 9

Vous n'êtes définitivement pas prêt à laisser cette horrible créature vous attaquer et vous dégainez votre arme, puis vous le viser en pleine tête. Vous pressez la détente et le bruit caractéristique du revolver retentit. La balle atteint sa cible exactement à l'endroit où vous aviez visé. La créature s'écroule, tué sur le coup. Vous n'avez malheureusement pas le temps de vous réjouir de ce fait d'armes, car vous entendez, venant de toutes les directions, des cris similaires à celui de cet être. Il semble qu'il était loin d'être seul et que les autres saches ce que vous venez de faire. François vient à votre niveau et vous dit que vous avez eu tort car si ces êtres sont un tant soit peu évolués, votre acte peut être interprété comme une déclaration de guerre. Au moment où vous vous rendez compte des conséquences que peut entraîner votre réaction dû à la peur, il ajoute que cependant, s'il s'agit de simples animaux, vous les aurez probablement terrifiés au point qu'ils n'oseront plus vous attaquer. Vous vous rendez compte qu'il a tout à fait raison et vous vous demandez comment vous devez agir à présent. Si vous décidez de poursuivre votre exploration, il vous faut vous rendre au **17**. Par contre, si vous choisissez de prendre vos jambes à votre cou et tentez de rejoindre le camp de base, il vous faut aller au **35**



## 10

Vous posez votre doigt sur le bouton à la forme étrange et, pendant quelques instants, vous hésitez, en pensant aux éventuelles conséquences funestes que pourraient avoir votre geste mais vous n'êtes pas venu ici pour rien ! Vous appuyez et vous entendez un fort bourdonnement à l'intérieur de cette étrange structure, puis vous constatez que le voyant s'est éteint alors que d'autres, tous jaune, se sont allumés. Dans le couloir qui vous a permis d'accéder à cette pièce, les lumières se sont aussi activées et vous pouvez maintenant le voir dans son intégralité. Vous ne voulez plus toucher aux autres commandes car vous n'avez aucune idée de leur usage et, de plus, vous êtes conscient qu'une mauvaise manipulation pourrait avoir un résultat fatales. Le plus raisonnable vous paraît donc de retourner dans le couloir et d'essayer d'ouvrir les autres portes. Vous les essayez, une par une, mais aucune ne veut coulisser. Vous arrivez au niveau de celle qui donne sur l'entrepôt et vous poursuivez en direction de la partie la plus haute de cet étrange bâtiment, en essayant de nouveau d'ouvrir les portes, mais vous ne rencontrez pas plus de succès que précédemment. Vous arrivez, enfin, au bout du couloir qui, comme de l'autre côté, est fermé par une double porte. Vous l'examinez en détail et vous constatez qu'elle est hermétiquement close. Vous essayez, avec l'aide de l'homme du navire polaire, de la forcer mais vous n'obtenez aucun résultat. Vous vous préparez à abandonner et à reprendre la route du camp de base quand Victoria remarque une petite armoire sur la droite, qu'elle ouvre sans difficulté. À l'intérieur, vous voyez un levier métallique. Puisque vous ne voyez rien d'autre à faire et comme vous n'êtes pas arrivé jusqu'ici pour laisser tomber sans avoir tout essayé, vous attrapez la poignée et tirez de toutes vos forces. Elle fonctionne parfaitement et vous voyez la porte s'ouvrir pour vous permettre d'explorer la pièce suivante. Rendez-vous au **32**

## 11

Vous vous dites qu'avec le peu de moyens dont vous disposez, vous engager plus avant dans ce bâtiment serait actuellement loin d'être un défi rentable car les risques sont bien trop élevés vis-à-vis des éventuels bénéfices. Vous rassemblez votre équipe dans l'entrepôt et vous leur annoncez que vous allez retourner à votre camp de base afin d'y chercher de quoi pouvoir, en toute sécurité, explorer, plus avant, ce bâtiment. François n'est pas d'accord, mais il est le seul car les trois scientifiques sont totalement du même avis que vous et le marin, quant à lui, ne se prononce pas. Vous ressortez par la porte par laquelle vous êtes entrés et vous sentez immédiatement la fraîcheur glaciale qui règne à l'extérieur. Vous jetez un dernier coup d'œil au bâtiments extraterrestres et vous vous mettez en marche en direction de l'est. La neige qui depuis la nuit recouvre le sol ne vous ralentit pas et c'est à bonne allure que vous avancez. Les heures passent pendant que le soleil progresse dans le ciel, sans qu'aucun incident ne survienne et quand vous estimez qu'il doit être midi, vous faites une courte halte afin de vous restaurer en consommant vos dernières rations puis, de nouveau, après avoir vérifié la direction à l'aide de votre boussole, vous reprenez votre périple. La plaine sur laquelle vous progressez est une étendue uniforme ou, même si les douleurs dans vos mollets vous indiquent le contraire, vous avez l'impression de ne pas avancer vite et même de faire du surplace ! Rendez-vous au **42**

La tempête augmente et augmente d'intensité pendant que vous continuez à errer à la recherche d'un éventuel abri. Vous vous demandez d'ailleurs, sur cette plaine gelée et entièrement lisse sur laquelle vous avez marché toute la journée hier, quel refuge vous pourriez bien découvrir. Vous jetez un coup d'œil à votre compagnon d'infortune et vous constatez au moment où une formidable bourrasque se lève qu'il se trouve à moins de deux mètres de vous. Vous êtes momentanément aveuglé par le vent et la neige et quand vous pouvez de nouveau voir, le marin a disparu. Vous criez afin de lui indiquer votre position mais avec les éléments qui se déchaînent autour de vous, il y a bien peu de chances qu'il vous entende. Vous voyez que la lumière que dégage votre lampe faiblit et vous comprenez que les réactifs chimiques qui la produisent seront bientôt épuisés. Quelques minutes plus tard, vous vous retrouvez dans le noir le plus absolu. Vous êtes très fatigué et le froid vous pénètre jusqu'à l'os. Vous continuez, tant que vous en avez encore la force, à chercher un endroit où vous pourriez survivre mais définitivement, vous ne trouvez rien. Au bout d'un moment, vos jambes cèdent et vous vous retrouvez à genoux dans la neige. Quelque chose se produit alors à l'intérieur de votre crâne et vous perdez tout envie de vous battre, comprenant que de toute manière, tout est perdu et vous vous laissez mourir ...

Même si vous avez en votre possession une arme qui, d'après les *Lawson*, doit vous permettre d'affronter et de vaincre le monstre qui vous fait face, vous préférez jouer la sécurité et lancer votre véhicule à pleine vitesse à travers la porte. À ce que vous pouvez voir, elle est assez large pour permettre le passage de votre moto mais vous ne pouvez en être sûr. Vous actionnez la commande des gaz et vous tentez de passer devant le cyborg mais celui-ci, avec une rapidité incroyable, s'interpose entre la porte et vous, tout en essayant de vous mordre. Vous vous rendez compte que passer va être bien plus difficile que vous ne l'espérez ! La bête pousse un hurlement sinistre et vous entendez à proximité d'autres cris similaires, prouvant que d'autres monstres sont proches. Vous êtes bien conscient que si vous attendez qu'ils soient là, vous n'aurez aucune chance de ne pas périr sous leurs dents. Vous hésitez à descendre de votre véhicule et à combattre, arme à la main, quand une idée, tellement folle qu'elle pourrait réussir, germe dans votre esprit. Vous actionnez, de nouveau, la commande des gaz et vous foncez directement sur le cyborg. Au moment où vous allez le percuter, vous sautez au sol et malheureusement vous perdez votre arme. Vous vous relevez au moment où deux autres loups cybernétiques arrivent et vous vous mettez à courir en direction du **50** afin de franchir le seuil du bâtiment

Vous êtes courageux mais pas téméraire et vous ne voulez pas toucher cette chose sans porter de gants, et vous n'en avez pas. D'un geste que vous voulez clair, vous faites signe à votre guide que vous ne ferez pas ce qu'il vous demande. La créature a l'air déçu et vous désigne l'appareil en disant le mot « *Mycko* ». Vous pouvez toujours changer d'avis et apposez votre paume sur la plaque de verre en vous rendant au **26**. Par contre, si vous restez sur votre première idée vous pouvez vous lever et sortir du bâtiment pour rejoindre vos compagnons devant le feu. Vous leur racontez ce qui vient de se passer et à part François tous sont d'accord avec vous. Puisque vous venez de refuser ce qu'on vous demandait, vous n'avez plus rien à faire en ce lieu ! Vous ramassez vos affaires et vous vous levez pour prendre la route de votre camp de base. Une des créature vous désigne la direction que vous comptez emprunter et vous dit « *Amtiaz* ». Vous vous mettez en marche et pendant les premières heures tous se passe bien. Vous progressez vite, à tel point que vous avez un espoir important d'arriver avant la nuit à votre camp. Vous vous arrêtez, au moment où vous estimez qu'il est midi à la hauteur du soleil et vous mangez avec appétit vos dernières rations. Une fois reposé, vous reprenez votre périple et, sur cette immense plaine d'une planitude absolue, vous n'avez pas l'impression de beaucoup progresser bien que les douleurs, que vous ressentez dans vos mollets, semblent vous dire le contraire. Rendez-vous au **42**

Vous ne voulez pas attendre le levé du jour pour découvrir à quoi vous avez affaire et vous vous mettez en marche en direction de ce que vous pensez être la source du hurlement. Tout en avançant prudemment, vous priez pour qu'aucun autre nuage ne viennent cacher la lune. Le marin vous fait remarquer que le vent commence à se lever. Vous entendez de nouveau la bête pousser un hurlement qui vous glace le sang et qui provient, vous en êtes sûr, de juste quelques dizaines de mètres devant vous. Encore une fois, vous vous mettez à avancer, en accélérant le pas, alors que le vent commence à forcer et que quelques flocons de neige font leur apparition. Vous cherchez, pendant près d'une heure sans trouver aucune trace de l'animal, mais en l'entendant encore hurler, puis la tempête de neige se lève. Vous dites à l'homme qui vous accompagne que vous devez rejoindre votre bivouac et il vous répond que cela sera très difficile, pour ne pas dire quasi impossible, de le retrouver et qu'il vaudrait, peut-être, mieux chercher un autre abri. Si vous suivez son conseil et vous mettez à la recherche d'un abri, il vous faut aller au **44**. Par contre, si vous préférez tenter de rejoindre votre bivouac, il vous faut vous rendre au **31**

Les deux monstres avancent vers vous en ouvrant et en fermant leurs gueules. Vous brandissez votre arme et vous engagez le combat. Vous tentez d'atteindre le point faible de vos ennemis mais les cyborgs semblent conscients de ce que vous voulez faire et se protègent. Vous vous battez comme un lion mais vous ne parvenez pas à toucher votre cible et vous commencez à fatiguer. Le pire est que vous ne vous rendez pas compte qu'un troisième monstre est arrivé derrière vous dans un silence absolu. Il vous saute dessus, par derrière, et vous fait tomber au sol en vous faisant lâcher votre sabre laser, vous laissant sans défense. Les monstres ne vous achèvent pas immédiatement et se mettent à tourner autour de vous. Un d'entre eux crie le mot « *imisl* », et c'est le dernier que vous entendrez car, simultanément, ils bondissent sur vous et vous découpe en morceaux. Vous avez échoué dans votre mission et cela, en plus de vous avoir coûté la vie, entraînera la destruction de l'humanité et des *Lawson* après une dizaine d'années d'affrontements d'une violence inouïe.

Pour vous, les créatures à fourrure verte ne sont que des animaux sans âme qui n'ont pas une once d'intelligence. Partant de ce postulat, vous êtes persuadé que le fait de vous avoir vu abattre l'un d'entre eux, à distance, à l'aide d'une arme qui produit un bruit qui évoque le fracas du tonnerre, les aura terrifiés et que même s'il continue à pousser des hurlements à l'encontre de votre personne, ils n'oseront plus s'approcher de vous et encore moins vous attaquer. C'est avec ses convictions en tête que vous donnez l'ordre au reste de l'équipe de reprendre la progression en direction de l'ouest. Vous sentez que votre choix est loin d'être partagé par les autres et fait même l'unanimité contre. Vous entendez des mots comme « *abruti, stupide, idiot, crétin, suicidaire, ...* » mais quand vous tournez la tête, vous ne parvenez pas à voir qui les prononce. Vous pensez même que c'est l'ensemble de vos hommes qui, à tour de rôle, les disent. Vous vous engagez dans un étroit canyon et vous percevez de nombreuses ombres au-dessus de votre tête. De nombreux hurlement retentissent, simultanément, venant de tous côtés et de très près, et vous voyez des dizaines de créatures apparaître. La majorité d'entre elles brandissent de gros bloc de roche alors que d'autres ont en main des barres qui vous paraissent métalliques. Les dernières, quant à elles, ont des objets qui paraissent être des armes. Tout à coup, les cris s'arrêtent et un silence absolu se fait. Vous vous immobilisez, pensant au général Custer, à *little Bighorn*, piégé par les indiens et tout à coup vous entendez un nouveau cri bref : « *Amtiaz* » !!! Dans les secondes qui suivent, simultanément, tous les êtres velus jettent leurs blocs de pierre sur vos compagnons et vous-même. Vous vous retrouvez sous une pluie de roches et vous succombez, écrasés...

Vous vous glissez en compagnie des autres membres de l'expédition à l'intérieur de la tente et vous vous y enfermez. La température décroît et vous commencez à avoir vraiment froid ! Vous essayez de faire fonctionner le chauffage électrique dont est équipé votre abri mais il est en panne. Vous jetez un coup d'œil à l'extérieur et vous constatez qu'il fait bien trop sombre pour tenter de rejoindre maintenant le navire, en toute sécurité. Vous refermez la fermeture éclair et Victoria sort de l'un des containers que vous avez débarqués plusieurs couvertures de survie. Vous vous enroulez tous dedans avant de vous serrer les uns contre les autres. Même si vous êtes fatigué, vous n'arrivez pas à trouver le sommeil et vous commencez à réfléchir. Vos idées tournent en boucle dans votre tête et la nuit vous paraît s'étirer en longueur au point de durer des jours et des jours. Tout à coup, vous entendez au plus profond des ténèbres le cri d'un animal. Tout en essayant de bouger le moins possible afin de ne pas ressentir à nouveau le froid, vous consultez le réveil mécanique que Victor vous a confié et vous constatez qu'il est un peu plus de quatre heures du matin. Il reste plusieurs heures avant le lever du soleil et vous entendez vos compagnons ronfler. Vous êtes, pour le moins, intrigué car scientifiquement la terre où vous vous trouvez ne devrait pas héberger de vie animale. Pendant le reste de la nuit, vous continuez à tendre l'oreille mais vous n'entendez pas, de nouveau, le cri. Quand le jour est enfin de retour, vous réveillez vos compagnons et vous leur racontez ce que vous croyez avoir ouïe. Aucun d'entre eux ne vous croit mais tous ont l'air inquiet et après un bon petit déjeuner, vous quittez votre abri afin de commencer votre périple. Rendez-vous au **33**

Quand vous réalisez à quel type de monstre vous faites face, vous ne voyez qu'une seule et unique chose à faire : prendre la fuite ! Vous criez, aussi fort que vous êtes capable, d'abandonner le campement et de rejoindre la chaloupe. Sans même attendre de voir si un, ou plusieurs, de vos compagnons ont compris et obéit, vous vous mettez à courir en direction de l'est en vous éclairant, dans un premier temps, avec la lampe chimique puis, une fois qu'elle s'est éteinte, à la faible clarté de la lune. Vous courez, pendant une période qui vous paraît être des heures et que vous ne pouvez pas réellement estimer, sans ressentir la moindre fatigue car la peur a décuplé vos forces. Vous entendez toujours les hurlements des loups mais ils vous paraissent plus lointains, ce qui vous fait espérer qu'ils ne se sont pas lancés à votre poursuite. Vous n'avez ni vu, ni entendu, depuis que vous avez quitté votre bivouac, le moindre signe de l'un de vos compagnons et vous redoutez qu'ils n'aient pas eu votre chance et aient été tué par les cyborgs. Vous arrivez sur le rivage de l'océan et, sans réfléchir, en vous fiant uniquement à votre instinct, vous tournez vers votre droite et le longez jusqu'à rejoindre votre camp de base. Vous sautez immédiatement dans l'embarcation et en démarrez le moteur, avant de trouver un couteau dans la boîte à outils. Vous avez pris la décision d'attendre jusqu'au dernier moment vos hommes et de ne partir que lorsque vous verrez les horribles yeux rouges de vos agresseurs. Pratiquement immédiatement, vous êtes rejoint par le marin qui s'installe à la barre et qui vous dit, quand vous lui demandez, qu'il n'a aucune idée de ce qu'est devenu le reste de l'équipe. Le temps passe et vous êtes rejoint par les deux femmes qui sont terrifiées et transies de froid. Les hurlements s'intensifient en augmentant de volume, ce qui semble indiquer que les prédateurs approchent. Vous vous tenez prêt au départ, en commençant à perdre espoir de revoir François et

Alexandre, quand vous voyez ce dernier arrivé poursuivi par deux monstres. Vous coupez l'amarre et, dès qu'il a sauté à bord, le marin lance le moteur à fond et vous emmène, le plus rapidement possible, vers votre navire. Pendant le voyage de retour, le scientifique explique que François a perdu la vie en tentant de négocier avec les êtres, mi-robot, mi-animaux. Une fois à bord, vous ordonnez au capitaine de mettre le cap sur votre port d'attache et vous envoyez un long rapport à votre gouvernement dont la conclusion est que *Terra incognita* est un lieu dangereux et complètement hostile à l'humanité.

## 20

Vous descendez de votre véhicule et vous sortez votre arme, en vous préparant à affronter le monstre. Il s'ensuit un combat à mort qui est d'une violence rare ! Le cyborg essaye de vous mordre au niveau de votre cou, afin de vous décapiter et, à plusieurs reprises, vous êtes obligé de faire des sauts latéraux, ou en arrière, pour éviter les coups de dents. Vous essayez, plusieurs fois de lui couper la tête à l'aide de votre sabre laser sans y parvenir. Vous faites maintenant face à la bête qui vous regarde droit dans les yeux et votre instinct vous commande de lui crever. Vous le faites et vous voyez des gerbes d'étincelles sortirent des deux orbites vides, qui ont remplacé ces yeux rouges lumineux. Vous voyez le monstre s'écrouler sur le flanc et rester complètement inerte. Vous venez de trouver le point faible des *Fellouzza* ! Grâce à cette découverte, vous vous sentez en mesure de les vaincre et votre moral remonte pendant que vous vous mettez à marcher vers le bâtiment. Vous voyez, venant de chaque côté de ce dernier, deux autres loups cybernétiques qui semblent décidé à vous intercepter et à vous tuer. Vous serrez un peu plus fort la poignée de votre arme dans votre main et vous vous demandez si vous devez les combattre ou vous mettre à courir, afin de passer entre eux et de vous engouffrer à travers la porte. Si vous êtes sûr de vos forces et que vous décidez d'affronter et d'éliminer les deux autres monstres, rendez-vous au **16**. Par contre, si vous jugez qu'un combat à deux contre un n'est pas forcément la meilleure idée au monde et qu'il faut mieux vous mettre à courir afin de passer entre vos deux ennemis pour vous introduire dans le bâtiment, au risque de vous jeter dans un piège, vous pouvez le faire en allant au **50**

## 21

Vous sortez de votre poche votre boussole et vous vérifiez une nouvelle fois où se trouve le nord. Sur les photos de ces terres qui sont en votre position, les étranges reliefs se situent exactement à l'ouest de la position que vous croyez être la vôtre. Vous vous remettez avec vos compagnons en marche dans cette direction. Vous continuez à progresser pendant ce que vous pensez être plusieurs heures. Puisque vous ne possédez pas une seule montre en état de marche, vous êtes obligé d'estimer l'heure en regardant la hauteur du soleil. D'après ce que vous en déduisez, il est un peu plus de midi, probablement deux heures. Vous avez quitté le camp de base vers neuf heure ce matin et vous aviez estimé que le temps qu'il vous faudrait pour rejoindre votre objectif était, au maximum, de quatre heures. Vous vous dites que vous avez mal estimé la durée de votre trajet et que vous ne pouvez plus vous trouver bien loin de ce que vous cherchez. Vous continuez à progresser, toujours en direction de l'ouest, et vous ressentez le froid qui traverse vos vêtements. Vous jetez un coup d'œil à vos compagnons et vous constatez qu'ils sont tous, à l'exception du marin, exténués. Vous ne voyez plus qu'une seule chose raisonnable à faire et vous donnez l'ordre de s'arrêter et d'établir le bivouac pour

la nuit. Une fois les tentes montées, vous vous installez à l'intérieur et vous mangez quelque provisions en les réchauffant au moyen d'un réchaud à gaz. Une fois que vous êtes repus, vous vous enroulez dans une couverture de survie et vous vous couchez. Grâce au chauffage et à la couverture, vous ne souffrez pas trop du froid et vous arrivez à vous endormir. Vous rêvez que vous faites face, sur la plaine gelée, à une meute d'ours blanc. Vous tenez dans votre main un piolet et vous vous préparez à les affronter quand le plus grand d'entre eux pousse un cri tel que jamais un être humain n'en a entendu ! Vous ouvrez les yeux, terrifié par cet affreux cauchemar, et vous réalisez que le cri retentit aussi ici, hors du monde des songes. Vous allumez une lampe chimique et vous voyez qu'Alexandre, qui partage votre tente, est assis sur son matelas gonflable, blême de peur. Vous vous dites que vos compagnons dans les deux autres tentes, et en particulier les femmes, doivent être terrifiées. Dehors, le cri continue à se faire entendre et vous hésitez à sortir, pour voir quelle créature rode. Soudain, vous vous rappelez que les scientifiques vous ont dit qu'il n'y avait pas de vie animale sur cette terre et cela vous intrigue et vous inquiète en même temps. Allez-vous, en vous rendant au **6**, sortir de la tente afin de tenter de découvrir à quelle créature vous avez affaire ou préférez-vous, en allant au **47**, attendre la suite des événements sous la toile de votre abri ?

## 22

Une fois de plus, vous vous dites que vous n'avez pas pris tant de risque et êtes allé aussi loin pour vous dégonfler lamentablement. Vous posez votre index sur le bouton, puis vous appuyez dessus. Divers voyants et écrans s'allument dans ce qui doit être le cockpit et, en même temps, les portes gigantesques qui permettent la sortie de ces véhicules de cet espèce de bâtiment s'ouvrent. Vous avez une vue magnifique sur la plaine glacée et vous vous demandez ce qui va se passer maintenant. Les scientifiques de votre expédition étudient les divers écrans et jauges, pendant de longues minutes, puis viennent vous dire qu'ils pensent que ce véhicule est équipé d'un pilote automatique et qu'ils leurs semblent qu'une destination est pré-réglée dans l'ordinateur de navigation, mais que malheureusement ils ne sont pas sûrs à plus de 30 % de leur analyse. Alexandre vous désigne ce qu'il pense être le bouton qui commande ce système. Vous hésitez à le presser car vous vous dites que vous êtes dans un vaisseau spatial d'origine extraterrestre qui a été abandonné sur un astéroïde qui s'est écrasé sur la terre. Vous ne pouvez donc pas être sûr que la destination programmé se trouve sur la planète bleue ou même à la portée de cet appareil. Si vous jugez que cette fois le risque est bien trop élevé et qu'il est bien plus raisonnable de sortir par le couloir pour rejoindre l'extérieur, rendez-vous au **11** afin de prendre la route de votre camp de base. Autrement et même si ce n'est pas très raisonnable, vous pouvez prendre le risque d'appuyer sur le bouton que vous a indiqué votre collègue. Une fois que c'est fait, vous sentez la carlingue de l'appareil où vous trouvez se mettre à vibrer. Vous avez la pulsion de sortir de cet engin mais il est trop tard car la porte s'est refermée. Tout à coup, l'appareil décolle et prend la direction de ce qui vous semble être le nord. L'altitude reste heureusement assez faible et vous vous dites que vous n'allez pas partir vers une autre planète. Vous volez pendant quelques dizaines de minutes à une vitesse bien moins élevée que celle à laquelle vous vous attendiez et finalement vous arrivez en vue de plusieurs dômes fait, à la fois, de métal et de verre qui sont de différentes tailles. Votre vitesse, tout comme votre altitude, se réduit et vous vous rendez compte que vous allez atterrir. Votre appareil rejoint tout en douceur le sol gelé de *Terra incognita* et la porte s'ouvre. Vous sortez, ainsi que vos compagnons, afin de découvrir ce que renferme ces dômes et vous voyez entre eux et vous plusieurs grandes créatures à la fourrure verte. L'une d'entre elles s'approche de vous et vous fait signe de le suivre. Vous vous trouvez dans une zone de la plaine glacière dont vous ne pouvez pas estimer la position et vous êtes loin d'être sûr de pouvoir utiliser le véhicule

qui vous a amené ici pour le voyage retour. Dans ces conditions, vous pensez que le mieux à faire est de suivre l'être à la fourrure verte et vous vous exécutez pendant que vos collègues vous attendent devant un grand feu. La créature passe entre deux des dômes de taille moyenne pour se diriger vers un plus grand. Vous franchissez à sa suite une porte et pénétrez à l'intérieur où vous vous retrouvez dans une pièce encombrée de machines, toutes plus étranges les unes que les autres. L'extraterrestre vous fait passer dans une autre pièce ou, au centre, il vous désigne de sa main un fauteuil à l'ergonomie particulièrement travaillée, en vous disant le mot « *Mycko* ». Devant ce siège, il y a un appareil de forme demi-sphérique qui porte sur le dessus une plaque de verre d'environ 30 cm par 20. Votre guide vous fait un geste qui semble vous indiquer que vous devez poser votre main sur cette plaque transparente. Si vous acceptez de le faire, il vous faut vous rendre au **26**. Par contre, si vous n'avez pas confiance dans cette machine ni dans la personne qui vous guide, vous pouvez ressortir, rejoindre vos compagnons et prendre la direction que vous estimez être celle de votre camp de base. Pour cela, il vous faut lire le **14**

## 23

Même si votre tente est théoriquement conçue pour résister à de telles conditions, vous êtes loin d'être persuadé qu'elle soit aussi solide que ça. Vous dites à Alexandre que vous allez sortir et vous mettre en quête d'un autre abri. Il vous répond que c'est ce qu'il y a en effet de mieux à faire et, tous deux, vous vous habillez et vous équipez. Une fois prêt, vous rejoignez chacune des deux autres tentes et vous demandez à leurs occupants de se vêtir rapidement afin d'abandonner le bivouac. Ils ne se le font pas dire deux fois et moins de dix minutes plus tard vous avancez dans les éléments déchaînés, après avoir pris la précaution de vous encorder. C'est vous qui prenez la tête et vous vous rendez compte que malgré que vous soyez en pleine journée les conditions météorologiques limitent votre vision à moins de vingt mètres. Vous avancez pendant de très longues dizaines de minutes, sans voir autre chose que la plaine qui est toujours aussi désespérément plate. Vous commencez à avoir vraiment froid et à être très fatigué et quand vous jetez un coup d'œil à vos compagnons, vous constatez qu'à part le marin tous sont exténués. Malheureusement, faire une pause dans une telle tempête serait un véritable suicide. Vous continuez à progresser plus lentement en vous disant que vous n'avez pas fait le bon choix en quittant votre campement mais qu'il est bien trop tard pour faire machine arrière. Vous commencez à être, réellement, désespéré et à vous sentir coupable d'avoir entraîné l'ensemble des membres de votre expédition à la mort. Tout à coup, vous apercevez sur votre gauche une importante masse sombre ! Vous vous dirigez vers elle car il s'agit vraisemblablement de votre dernière chance. Vous entrez dans un lieu que vous pensez dans la tourmente être une grotte très sombre où vous vous serrez les uns contre les autres afin de vous réchauffer et d'attendre la fin du blizzard. Finalement, le vent tombe et les chutes de neige s'arrêtent. Vous mangez quelques rations afin de restaurer vos forces, puis vous ressortez afin de voir à quoi ressemble ce qui vient de vous sauver la vie. Vous êtes complètement ébahi par ce que vous voyez. Rendez-vous au **39**



Les cris des animaux sont terrifiants et vous êtes persuadé que si vous vous arrêtez pour la nuit leurs auteurs vous rejoindront et vous attaqueront. Même si cela présente des risques, vous prenez la décision de poursuivre votre marche jusqu'au moment où vous rejoindrez votre camp de base. Vous annoncez à vos compagnons votre choix et ils n'émettent pas la moindre contestation, même si vous voyez sur leur visage qu'ils sont vraiment très fatigués. Alors que vous marchez, le soleil finit par disparaître et la luminosité diminue fortement. Heureusement la lune est déjà haute et en la regardant vous constatez qu'elle est pleine. Vos jambes vous font mal et vous vous demandez si vous réussirez à rejoindre votre objectif avant de vous écrouler, victime de votre fatigue. De nouveau, vous entendez les hurlement des loups et vous réalisez que celui, ou ceux qui les produisent se rapprochent. Vous avez de plus en plus peur et instantanément vous oubliez vos douleurs. Vous continuez comme ça pendant plus d'une heure, et vous vous rendez alors compte que vous vous trouvez à moins de deux kilomètres de votre but. Vous percevez un mouvement devant vous et vous voyez une énorme créature vous faire face. Quand elle s'approche, vous voyez quelque chose que vous n'auriez même pas pu imaginer : Il s'agit d'un énorme canidé de trois mètres de haut, aux yeux rouges lumineux. Il a une énorme gueule équipée de plusieurs rangs de crocs acérés mais le pire est qu'il n'est pas uniquement fait de chair et de sang, mais est également en partie artificielle, mi-animal et mi-robot ! Vous avez affaire à un monstrueux cyborg ! Vous éprouvez la plus grande terreur que vous n'avez jamais ressentie lors de votre existence. Cela redouble vos forces et vous vous mettez à courir vers votre salut. Vos compagnons font de même et tous les six, vous sautez dans la chaloupe. Le marin démarre le moteur et met le cap sur votre navire polaire. Sur le rivage, vous voyez qu'il n'y a pas un, mais plusieurs dizaines de loups cybernétiques. Une fois revenu à bord, vous ordonnez au capitaine de mettre le cap sur votre port d'attache. Vous faites ensuite un long rapport à vos gouvernants ou vous indiquez que *Terra incognita* est un lieu hostile à l'espèce humaine...

Avant toute chose, vous voulez savoir réellement ce qu'est cet étrange édifice et quel en est la taille. Vous entreprenez, entouré de vos compagnons, d'en faire le tour afin de le voir sous tous les angles. Vous commencez votre inspection en vous dirigeant vers la gauche et vous vous rendez rapidement compte que vous n'avez pas à faire à un simple immeuble, ou à une petite ville, mais un ensemble complexe de structures plus hautes d'un côté ou il doit y avoir une demi-douzaine d'étages, que de l'autre ou il mesure un peu moins de trois mètres. Vous tournez vers la droite un angle de cette étrange construction et vous découvrez que la façade suivante ne mesure qu'un peu plus de huit mètres de long. Vous vous arrêtez, le temps de regarder en détail à quoi ressemble cet étrange édifice, sous cet angle et vous vous rendez compte qu'il ne présente aucune arrête. Le froid étant vif et le temps passant vite, vous reprenez votre route et tournez de nouveau vers la droite, l'angle suivant, pour vous retrouver le long d'une grande façade qui est en symétrie l'exacte copie de la première. Vous la longez et vous estimez qu'elle mesure une centaine de mètres de long. Elle se termine à l'endroit où la structure est la plus haute et, encore une fois, vous tournez l'angle pour vous retrouver devant une nouvelle façade qui est bien plus étrange que les précédentes. Elle ne comporte aucune fenêtre et est percé par de grands tubes noirs qui vous font penser aux tuyères d'une fusée. Vous en comptez six sur

la trentaine de mètres de sa longueur. Vous passez le coin suivant pour rapidement rejoindre l'endroit où vous avez commencé votre tour d'inspection. Vous pouvez maintenant décider de ne pas prendre le risque de vous introduire à l'intérieur et retourner à votre camp de base en allant au **1**. Si au contraire vous jugez que vous avez été trop loin pour repartir sans avoir obtenu la moindre bribe d'information et puisque vous ne voyez aucun danger évident, vous pouvez entrer dans le bâtiment pour aller voir ce qui s'y cache en lisant le **48**

## 26

Si vous reprenez le chemin du camp de base maintenant vous devrez assumer la responsabilité de l'échec de cette mission et, en pensant à ça, vous posez la main sur la plaque de verre. Des lumières de toutes les couleurs s'allument sur la machine et se mettent à clignoter. Vous êtes tenté de retirer votre main mais vous ne le faites pas en vous disant qu'il est trop tard pour faire preuve de lâcheté. Au bout d'un bon moment dont vous ne pouvez estimer réellement la durée, les voyants s'éteignent et vous êtes curieux de voir ce qui va arriver. La créature vous regarde et se met à parler. Vous avez la surprise de constater qu'il s'exprime maintenant dans votre langue. Il vous explique que la machine sur laquelle vous avez apposé votre paume est un traducteur universel qui analyse la linguistique de celui qui la touche. Ensuite, vous allez en sa compagnie rejoindre votre équipe. Vous vous installez autour du feu de bois en présence de plusieurs des extraterrestres et l'un d'entre eux prend la parole. Il vous explique que vous vous trouvez sur ce qu'il reste d'un des satellites de la planète *Xhoron* et que leur peuple se nomment les *Lawson*. Ils partageaient leur planète avec une autre race nommée *hegogo* quand, il y a plusieurs dizaines de vos siècles, une terrible guerre se déclara aussi bien sur l'ensemble de la planète que sur ces satellites. De nombreuses et terribles batailles se déroulèrent et les victimes furent tellement nombreuses qu'on arrêta de les compter. Au plus fort de ce conflit, les *hegogo* firent exploser à l'aide d'une bombe à fission antimatière la plus grosse des lunes d'où ils avaient été chassés et sur les restes de laquelle vous vous tenez actuellement. Un des fragments, plus gros que les autres, conserva son atmosphère et fut éjecté dans l'espace interplanétaire en emmenant avec lui ses habitants. Le pire est que, avant que ce morceau de roche soit hors de portée de *Xhoron*, Les cruels *hegogo* envoyèrent un contingent de leur terrible robot cyborg : les *fellouzza*. La longue errance de cette astre à travers l'espace n'avait été qu'une longue lutte pour survivre face, à la fois, aux conditions et aux ennemis. Maintenant, ils demandent asile sur votre planète ainsi que votre aide pour éliminer les cyborgs car, d'après lui, ils constituent une menace pour toutes les formes de vie de votre monde. François prend la parole et se présente en tant que représentant de l'ONU, puis leur annonce qu'il va porter leur demande mais qu'il peut déjà leur dire qu'ils sont les bienvenus sur terre. Cependant il est pour lui totalement hors de question, qu'avant un vote du conseil de sécurité, les humains s'engagent dans un conflit entre deux races extraterrestres. En entendant ses paroles, la créature prend un air triste et vous répond qu'il comprend mais qu'il espère aussi que cela ne permettra pas au *fellouzza* d'avoir le temps de s'en prendre à votre espèce car ils produisent des impulsions électromagnétiques capable de neutraliser beaucoup de technologies qui n'ont pas été conçus pour y résister. Il vous regarde droit dans les yeux et oublie totalement vos compagnons. Il s'adresse directement et uniquement à vous et vous dit qu'il ne porte pas particulièrement les politiques dans son cœur car il tergiverse et parle au lieu d'agir mais que vous, vous êtes un homme d'action et pouvez, seul, éliminer leurs ennemis qui d'après lui menacent aussi bien l'humanité que leur race, en une seule et unique mission. Allez-vous malgré l'interdiction de François, accepter d'effectuer ce que vous demande le *Lawson* en vous rendant au **43**. Par contre, si vous décidez de refuser, vous pouvez le faire en allant au **8** et prendre le chemin du navire polaire.

Vous restez la main posé sur la crosse de votre arme, sans la sortir de son holster, en attendant de voir si l'étrange créature va ou non passer à l'attaque. L'être, qui vous fait face vous fixe droit dans les yeux, mais ne bouge pas. Vos compagnons et vous-même restez au même endroit, craignant que tout pas en avant soit pris pour une attaque et tout mouvement de recul, puisse être interprété comme un aveu de faiblesse. Au bout de plusieurs minutes ou rien ne se passe, Alexandre vous fait remarquer que si ça continue, vous serez encore là quand il gèlera en enfer. Vous êtes bien conscient qu'il a entièrement raison mais malheureusement vous ne voyez aucun moyen de vous sortir de cette impasse. Victoria vous dit de la laisser faire et lève ses mains au niveau de ses épaules, puis avance d'un pas ou deux en direction de la créature. Vous êtes surpris mais l'être vert ne semble pas montrer de signes d'énervement ou d'agressivité envers elle. Vous vous demandez si le fait que votre médecin soit une femme explique que la créature accepte de la laisser s'approcher. Elle continue, toujours à pas lent et sûr, de marcher vers la bête à la fourrure verte et finit par se retrouver à moins d'un mètre d'elle. Elle tend la main et attrape celle de l'espèce de yéti ! Ce dernier se laisse faire et quand votre équipière le libère, il vous regarde et vous dit « *Mycko* » avant de s'éloigner en vous faisant d'un geste explicite de la main, signe de le suivre. Il semble que malgré son aspect terrifiant, l'être qui vous fait face ne soit pas une bête sauvage mais quelqu'un de civilisé. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à déterminer, en vous rendant au **45**, si vous allez accepter son invitation ou au contraire le laisser s'éloigner et continuer votre route vers l'est en allant au **7**

Vous vous engagez dans le couloir qui va vers la gauche par rapport à la porte qui vous a permis d'entrer et à la lumière faiblissante de votre lampe, vous marchez pendant quelques minutes en essayant, quand vous en rencontrez, d'ouvrir les portes. Aucune d'entre elles ne coulisse d'un petit centimètre ! Quand vous arrivez au bout, vous constatez que le corridor est clos par une porte double qui laisse passer par une ouverture d'environ un centimètre de la lumière. Vous demandez au marin de vous aider de nouveau et vous tentez d'en forcer en passant les doigts dans la fente, l'ouverture. Après quelques minutes de résistance, vous réussissez et vous entrez dans une pièce de taille moyenne. En face de vous un immense écran recouvre toute la paroi. Il y a plusieurs sièges de formes étranges qui doivent avoir une ergonomie très avancée. Installé derrière, vous voyez des pupitres couverts d'écran, de commutateurs et de manettes. Sur les côtés, droit comme gauche, il y a d'autres postes de travail identique. Le marin attend dans le couloir alors que les scientifiques et le politique vous rejoignent. Tous examinent ce lieu et vous en arrivez à la conclusion unanime qu'il s'agit du poste de pilotage d'un quelconque véhicule. Vous approchez de ce qui, dans votre logique, devait être la place du pilote et vous constatez qu'un voyant lumineux rouge clignote. Au-dessous, il y a un gros bouton en forme d'étoile à sept branches. Votre lampe s'éteint, ayant définitivement rendu l'âme et vous vous rendez compte que le couloir derrière vous est totalement obscur. Vous ne voyez plus que deux choses à faire : Il vous est possible de remonter le corridor en longeant le mur de droite, dans le noir, afin de rejoindre la pièce dédiée au stockage pour ressortir et reprendre la route de votre camp de base en vous rendant au **11**. Vous pouvez également appuyer sur le bouton, pour voir s'il déclenche quelque chose. Cependant, vous vous dites que si les circuits sont dans le même état de vétusté qu'ils

le paraissent, il peut se produire un court-circuit qui pourrait vous électrocuter ou engendrer un incendie. Si vous pressez néanmoins le bouton, aller au **10**

## 29

Vous ne voyez aucune raison, bien que vous soyez parfaitement équipé pour le faire, de prendre le risque de descendre cette rampe gelée, d'autant plus que le bénéfice que vous pourriez en tirer est infime. Vous reprenez une nouvelle fois vos jumelles et vous examinez l'ensemble du panorama sans voir la moindre trace des étranges reliefs qui étaient visibles sur la photo satellite. Vous commencez réellement à vous demander s'il ne s'agit pas d'un simple jeu d'ombres et de lumière comme le visage géant de la planète Mars. La question est fort intéressante mais ce n'est ni le moment ni le lieu, au cœur de cette steppe glacée soumise à d'incroyables tempêtes, pour l'étudier en détail. Puisque vous ne voyez rien d'autre à faire, vous décidez de rebrousser chemin afin de tenter, avant la nuit, d'atteindre votre camp de base. Vous vous voyez déjà passer la nuit au chaud dans votre cabine sur le navire polaire, après avoir pris un bon repas. François vient vous voir et vous demande si vous êtes bien conscient que cette expédition est un pur échec et que vos chefs ne seront vraiment pas contents. Vous commencez votre longue marche en direction de l'est et, au bout d'une petite heure, au détour d'une dune de neige, vous vous retrouvez pour ainsi dire, nez à nez avec la créature au pelage vert. De nouveau, elle vous fait signe de le suivre en vous disant « *Mycko* ». Une fois qu'elle vous a vu regarder dans la direction de votre camp de base, elle dit « *Amtiaz-Amtiaz-Amtiaz* ». Alexandre vous dit qu'elle veut que vous le suiviez. Vous êtes d'accord avec lui mais, comme la fois précédente, vous hésitez à le faire. Si vous décidez que vous ne pouvez pas vous satisfaire de l'échec qu'est actuellement votre mission, vous pouvez faire ce qu'elle vous demande en allant au **45**. Par contre, si vous êtes toujours persuadé que si vous la suivez, vous tomberez dans un piège et servirez de collation à elle et à ses congénères, vous pouvez reprendre votre marche vers le camp de base en lisant le **42**

## 30

En compagnie de vos compagnons, vous retournez voir les extraterrestres qui vous ont fait signe de les rejoindre. Vous vous approchez et vous leur désignez de votre index, après avoir vérifié à l'aide de votre boussole, la direction approximative où se trouve votre navire. Ils vous regardent sans sembler comprendre, et commencent à échanger entre eux dans une langue qui vous est totalement inconnue. Au bout d'un moment, ils se lèvent et l'un d'entre eux s'approche de vous et vous désigne à son tour la direction de votre camp de base. Il dit alors le mot « *Amtiaz* » avec un air triste qui semble indiquer qu'il a compris ce que vous allez faire pour ensuite vous faire un « *au revoir* » de la main. Après avoir pris vos sacs à dos, vous vous mettez en route. Vous marchez pendant plusieurs heures sans que rien ne se passe et quand le soleil atteint ce que vous estimez être son zénith, vous vous arrêtez pour consommer des rations de survie puis, une fois que vous avez le ventre plein et que vous êtes reposé, vous reprenez votre route persuadé que vous passerez la nuit prochaine dans votre lit sur le bateau polaire mais, quand vous passez la crête d'une colline de neige, vous vous rendez compte que vous êtes bien plus loin de votre destination que vous le pensiez. Au loin, vous entendez un hurlement sinistre qui vous fait penser à celui d'un loup. Vous jetez un coup d'œil à vos compagnons et vous constatez que tous, et plus particulièrement François, sont éreintés. Vous vous préparez à demander

aux scientifiques s'ils veulent faire une étape ou continuer de nuit votre marche quand de nouveau le cri se fait entendre, en paraissant provenir de bien plus près. Vous pensez que vous devez prendre la décision de faire une étape ou de poursuivre votre périple vous-même ! Si vous choisissez, malgré la peur de voir les animaux qui pousse ses hurlements débarquer pendant la nuit, de faire une étape, aller au **4**. Si vous préférez poursuivre votre marche malgré la fatigue et les risques due au manque de luminosité, vous devez lire le **24**

### 31

Vous faites demi-tour et vous tentez de vous diriger le mieux possible dans ce blizzard, en direction de votre campement. Plus le temps passe et plus les conditions sont effroyables. Vous luttez contre le vent et la neige avec de plus en plus de mal. Votre progression est lente et difficile et vous finissez par perdre de vue le marin qui jusque-là vous accompagnait. Vous vous retrouvez seul, perdu sur cette terre inconnue au milieu des éléments déchaînés. Vous continuez à avancer mais vous n'êtes même plus sûr de le faire en droite ligne. De plus en plus, vous êtes persuadé de tourner en rond ! Vous avez vraiment très froid alors que votre lampe éclaire de moins en moins. Bientôt, vous vous retrouvez dans le noir le plus absolu, dans un ouragan de neige et de vent, et vous finissez par tomber à genoux sans avoir la force de vous relever. Vous mourez de froid ainsi...

### 32

Vous entrez dans une grande pièce qui est encombré par de grosses machines. Les trois scientifiques examinent en détail les appareils pendant un moment, puis vous disent que vous vous trouvez dans ce qui devait peut-être être une salle des machines où était produit de l'énergie. Il semble donc que cette étrange structure ne soit pas un complexe d'habitation mais un véhicule, et probablement un vaisseau spatial. Vous n'avez pas assez d'équipements en état de marche pour découvrir quelque chose d'utile et vous traversez cette pièce pour aller voir ce qui se trouve derrière une autre porte identique à celle qui vous a donné accès à ce lieu. Vous vous attendez à la voir vous opposer une certaine résistance ou, au moins, refuser de s'ouvrir mais il n'en est rien et vous la voyez se couper en deux et coulisser dans les cloisons latérales, avant que vous soyez assez prêt pour pouvoir la toucher. Vous franchissez le seuil et vous entrez dans un endroit qui vous fait briller les yeux et vous laisse sans voix. En face de vous se trouve ce qu'en tant que fan de science-fiction vous auriez tendance à appeler la baie des navettes. Il y a deux appareils qui ont des formes très aérodynamiques, que l'on pourrait même dire acérer, qui sont pour vous des vaisseaux spatiaux. Vous demandez à vos compagnons ce qu'ils en pensent et vous vous rendez compte qu'ils ont la même perception que vous. Vous vous approchez du premier et vous constatez que sa porte est ouverte. Vous montez à bord et vous vous asseyez sur ce qui doit être le siège du pilote pour voir les commandes se déplier et vous tomber naturellement dans les mains. Un bouton dont la forme est celle d'une étoile se met à clignoter en bleu. Vous êtes persuadé, vous ne savez pourquoi, que si vous appuyez dessus, vous ferez démarrer ce véhicule. Si vous désirez le faire, il vous faut vous rendre au **22**. Par contre, si vous ne voulez pas prendre le risque de mettre en marche ce vaisseau, il ne vous reste plus qu'à ressortir et une fois l'extérieur à vous mettre en route vers votre camp de base, en lisant le **11**

Vous regardez l'horizon, en direction de l'ouest et vous ne voyez rien qui ressemble aux reliefs qui étaient apparent sur les photos satellites. Vous êtes intrigué car la distance qui vous sépare d'eux devrait vous permettre de les voir. Les autres membres de l'équipe vous rejoignent et vous disent qu'il est temps de vous mettre en marche. Vous montez sur les motoneiges que vous avez amenées mais, quand vous tentez de les faire démarrer et comme c'était prévisible, aucune ne fonctionne. Vous devez vous rendre à l'évidence : Il va vous falloir vous déplacer à pied. Vous vous équipez, épauler vos sacs à dos et quand tout le monde est prêt, vous débutez votre périple. Le sol est d'une platitude absolue et, même s'il est complètement gelé, il vous permet une marche aisée. Vous progressez pendant plusieurs heures et quand vous jetez un coup d'œil à votre GPS, vous constatez que lui aussi est en panne. Heureusement que vous avez pris la précaution d'emporter avec vous une boussole magnétique ! Elle vous permet de vous assurer que vous progressez en droite ligne, au lieu de tourner en rond. Tout autour de vous, à perte de vue, ce n'est qu'une plaine glacée sans le moindre relief. Vous voyez que tous, et particulièrement François, sont fatigués et vous décidez de faire une pause. Alexandre vous rejoint et vous entraîne à l'écart afin de vous parler. Il vous explique que, d'après ces observations, il y a quelque chose qui ne tourne pas vraiment rond. Vous marchez depuis un bon moment et il estime que vous avez parcouru une distance de près de huit kilomètres et que, d'après les photos satellites, vous devriez vous trouver à proximité immédiate de votre objectif. Vous êtes d'accord avec lui et, vous non plus, vous ne comprenez pas pourquoi vous ne voyez toujours pas les curieuse colline qui sont votre destination. C'est très perplexe que vous rejoignez vos autres compagnons et quand vous consultez votre montre pour voir l'heure, vous constatez qu'elle est arrêtée depuis longtemps. François, à son tour, vient vous voir et de son ton arrogant qui vous fait le détester, il vous demande si vous pensez que vous serez rentré au camp de base avant la nuit, car il doit faire son rapport à ses chefs. Vous lui répondez que vous espérez mais que vous ne pouvez pas en être sûr et il repart l'air franchement mécontent de ce qu'il vient d'entendre. Vous sortez de votre poche la photo de la zone pour l'examiner avec attention et en arriver, une nouvelle fois, à la même conclusion qu'Alexandre. Vous sentez que le moment de repartir est venu et il vous faut vous décider sur la direction que vous allez prendre. Si vous décidez de poursuivre dans la direction de l'ouest, il vous faut vous rendre au **21**. Si vous choisissez de faire demi-tour et de marcher vers l'est pour rejoindre au plus vite le camp de base, il vous faut aller au **49**. Enfin, il y a de très légères brumes au nord-ouest, et il vous est possible de prendre cette direction en lisant le **3**, pour aller voir si elle cache votre objectif.

Même si vous êtes dans une semi obscurité, en pleine nuit, il vous est impossible de ne pas voir les yeux du loup cybernétique car ces derniers sont lumineux. Vous visez avec calme et détermination juste entre les deux et vous appuyez sur la gâchette. Le coup part et le bruit de la déflagration, dans le silence de la nuit, est un véritable coup de tonnerre. Vous atteignez votre cible, exactement à l'endroit où vous le désiriez et vous vous attendez à la voir tomber au sol grièvement blessé. Cependant, il n'en est rien et le cyborg ne recule même pas d'un centimètre et comme si de rien n'était, il se jette sur vous. Vous vous retrouvez coincé au sol sous les dizaines de kilos de cette étrange être et vous le voyez tourner sa gueule dans votre direction et l'ouvrir. À l'intérieur, vous vous rendez compte que ce que vous aviez pris à l'origine pour des crocs est, en fait, des lames de scie. Le loup approche sa tête de la vôtre et vous mord à la gorge, vous décapitant d'un seul coup...

Vous réalisez que la créature que votre peur vous a fait abattre était membre d'une communauté et que le reste de sa meute, ou tribu, est venu pour la venger. À en croire les nombreux hurlements que vous entendez, les créatures sont plusieurs dizaines et vous entourent. Le plus raisonnable dans cette situation est de battre en retraite, pour ne pas dire fuir comme des lâches. Vous donnez l'ordre à vos compagnons d'abandonner tout le matériel qui n'est pas indispensable et de prendre le plus rapidement possible la route du camp de base qui se situe à l'est. Tous les six, vous marchez aussi vite qu'il vous est possible en prenant la précaution de rester groupé. Vous continuez d'entendre, près de vous, plusieurs créatures crier et vous finissez puisqu'elles se sont rapprochées, par les voir, ce qui vous fait froid dans le dos. Il y a plusieurs dizaines de ces êtres à la fourrure verte qui vous suivent en brandissant avec l'air particulièrement menaçant des objets pouvant servir d'armes comme par exemple des barres métallique. François vient à côté de vous et vous dit qu'il espère que vous vous rendez compte que c'est par votre faute que le premier contact entre l'humanité et une espèce extraterrestre est un véritable échec. Vous baissez la tête et vous reconnaissez qu'il a entièrement raison. Plus vous vous approchez de l'endroit où vous avez laissé votre chaloupe et plus vos ennemis sont présents. C'est en courant que vous montez à bord en étant terrifié à l'idée que le moteur ne veuille pas démarrer. Heureusement, il part au quart de tour et vous vous éloignez rapidement du rivage. Vous entendez les êtres au pelage vert crier « *Amtiaz-Amtiaz-Amtiaz* » et vous comprenez que ce terme doit être dans leur langue la pire des insultes. Dès que vous êtes remonté à bord de votre navire, François donne l'ordre de mettre le cap sur votre port d'attache. Vous passez le voyage de retour enfermé dans votre cabine à vous demander ce qui vous a pris d'ouvrir le feu et à regretter votre geste. Une fois que vous êtes revenu sur le sol de vos ancêtres, vous êtes convoqué dans le palais présidentiel afin de faire avec vos compagnons, un rapport complet sur le déroulement de votre mission. Une fois qu'il vous a écouté, le président et le premier ministre converse à voix basse entre eux puis reviennent vers vous pour vous dire que vous êtes le seul et unique responsable du ratage total qu'a été votre expédition et des conséquences de cette dernière. Il ajoute que vous êtes renvoyé et que vous avez bien de la chance de ne pas finir vos jours en prison...

Vous n'êtes pas venu jusqu'ici pour faire demi-tour sans rien avoir découvert car cela signifierait que votre expédition est un réel et complet échec. Vous prenez donc la décision de poursuivre votre marche en direction de l'ouest après avoir chaussé des chaussures à pointe d'alpiniste. Vous commencez à descendre la rampe qui, dans un premier temps, est faible et vous avancez rapidement en ne voyant toujours qu'une plaine désertique devant vous. La pente s'incline tout à coup à plus de 45° et, en bas, vous voyez un espèce de lac sur lequel flottent de nombreux blocs de glace. Vous appelez le marin et François pour leur demander s'ils pensent que ça vaut le coup de poursuivre ou si le risque est trop important en rapport d'un éventuel bénéfice. Le marin est contre la poursuite de l'expédition mais François, quant à lui, est pour car, vu le coût de l'expédition, il est pour lui totalement inconcevable de retourner au camp de base sans rien avoir découvert. Vous vous préparez à lui répondre que la sécurité de vos hommes est prioritaire sur toute considérations économiques quand, sous vos pieds, le bloc de glace se détache et, tous trois, vous glissez à grande vitesse vers l'espèce de lac. Vous vous retrouvez submergé dans une eau qui est juste à quelques degrés au-dessus du zéro. Vous tentez de nager en direction de la rive mais vous êtes attaqué par des créatures jaunes aux nombreuses tentacules, à trois têtes et neuf bouches dotées de trois rangées de dents chacune. Vous vous débattez mais le froid vous anesthésie et vous succombez avant d'être dévoré.

Sortir dans le froid et la tempête de neige ne vous paraît pas être la meilleure idée au monde et vous vous dites que votre abri a été conçu pour ce genre de conditions et devrait résister. Plus les heures passent et plus les éléments se déchaînent à l'extérieur et vous voyez le tissu qui forme le plafond ployer sous des dizaines de kilos de neige. Alexandre vous dit que si la tempête dure encore, vous allez vous retrouver écrasé sous des tonnes de glace. Vous savez qu'il a parfaitement raison et que votre décision d'attendre risque de vous conduire à la mort. Vous ouvrez la fermeture éclair afin de voir ce qui se passe à l'extérieur et vous la refermez aussi vite vu la violence du vent et le flot de neige qui se déchaîne dehors. Il est bien trop tard pour tenter de fuir et il ne vous reste plus qu'à attendre et à prier pour vos compagnons et vous-même. Vous n'avez aucun moyen de savoir ce qui se passe dans les deux autres tentes du bivouac car sur cette étrange terre inconnue les radios ne fonctionnent pas. Le temps passe et, au bout d'une petite heure, alors que le plafond est descendu de plus de dix centimètres, quelque chose arrive ! Lancez un dé et rendez-vous au **46** si vous obtenez un résultat supérieur à 4. Autrement, il vous faudra aller au **5**



vous commencez à perdre tout espoir de trouver un quelconque refuge quand vous apercevez, à la faible lumière de votre lampe, ce qui semble être l'entrée d'une caverne. De votre main libre vous attrapez celle de l'homme qui vous accompagne et vous la tirez tout en lui désignant ce que vous venez de voir. Tous deux, vous battant contre le vent et la neige, vous marchez dans la direction de l'abri que vous finissez difficilement par rejoindre. Il s'agit bien d'une grotte et vous vous y engouffrez pour vous y enfoncer sur une dizaine de mètres. Là, vous vous allongez sur le sol, vous blottissant le plus possible dans vos lourds manteaux et vous sombrez immédiatement dans un profond sommeil, victime de la fatigue. Quand enfin vous rouvrez les yeux, vous êtes courbaturé, affamés, mais toujours en vie. Vous sortez de votre refuge pour vous retrouver sur la plaine glacée qui est maintenant recouverte d'un tapis de neige de plusieurs dizaines de centimètres. Heureusement, les éléments se sont calmés et un magnifique soleil brille ! À moins de quarante mètres de vous, vous voyez les tentes de votre campement qui ont résisté au blizzard. Vous rejoignez vos compagnons et consommez quelques aliments accompagné d'un bon café chauffé sur un réchaud à gaz puis, une fois prêt, vous vous remettez en marche en direction de l'ouest. Alors que vous avancez depuis un peu plus d'une heure, vous faites face à une horrible créature. Il s'agit d'une bête de deux mètres de haut, couverte d'une épaisse fourrure verte avec de grands yeux violets. Il ouvre la bouche et vous vous rendez compte qu'elle est garnie de dents particulièrement acérées. Il pousse un cri effroyable et il ne fait aucun doute pour vous que vous soyez en présence de la créature dont vous avez entendu les hurlements et que vous avez traqué la nuit dernière. Votre main se pose sur la crosse de votre arme. Allez-vous ouvrir immédiatement le feu en vous rendant au **9** ou, au contraire, prendre le temps d'attendre de voir la suite des événements avant d'agir, en lisant le **27**

Vous vous trouvez devant ce que vous cherchiez ! Il s'agit de ce qui, sur les photos satellites, ressemblait à d'étranges reliefs. Vu du sol, vous comprenez que ce cliché aérien a complètement déformé ce qui se trouve en face de vous. Alexandre, Victoria et Sandra viennent à côté de vous et vous disent que ce que vous venez de découvrir change tout. Vous prenez quelques secondes pour réfléchir mais, puisque vous ne trouvez rien de mieux à dire, vous répondez que c'est tout à fait exact. Devant vous, il y a une structure qui n'a rien de naturel ! Il s'agit d'une sorte de bâtiment, de plusieurs étages de haut qui est composé de plusieurs structures extrêmement fines. Le tout est construit en métal nu et pourtant vous ne voyez pas la moindre trace de corrosion. François vient vers vous et vous tire par le bras en vous faisant un signe de tête, pour vous indiquer qu'il veut vous parler seul à seul. L'homme vous dit que cette découverte est complètement inattendue et est probablement la plus importante de l'histoire de l'humanité puisqu'elle démontre que la Terre n'est pas la seule planète habitée dans l'univers. Vous ne pouvez qu'être d'accord avec lui et vous devez maintenant décider de la suite que vous allez donner à votre mission. Vous envisagez les diverses possibilités qui s'offrent à vous. La première qui vous vient en tête est de retourner au camp de base afin de communiquer à vos chefs un premier rapport sur ce que vous avez découvert. François, en qualité d'homme politique, vous pousse à agir de cette façon et vous pouvez le faire en vous rendant au **1**. La deuxième solution est de pénétrer dans l'étrange bâtiment afin d'en voir l'intérieur pour découvrir à quoi il pouvait servir et

peut-être qui l'a construit. les trois scientifiques qui font partie de votre expédition vous poussent à faire ce choix et vous pouvez, au **48**, les suivre. En dernier lieu, vous pouvez faire le tour de cette construction afin de voir, avant de prendre une décision, quel est, réellement son aspect. Le marin qui vous accompagne est partisan de cette conduite et vous pouvez vous mettre en marche en lisant le **25**

#### **40**

Le couloir ne comporte aucune fenêtre et quand votre dernière lampe rendra l'âme, il fera vraiment très sombre, voir totalement noir. Après avoir essayé de faire coulisser la porte qui se trouve en face de celle qui vous a permis de vous introduire en ce lieu et qu'elle ait refusée de bouger, vous prenez la direction de votre droite et tout en progressant, à chaque fois que vous en rencontrez, vous essayez d'ouvrir les portes, mais aucune ne bouge d'un seul pouce. La lumière de votre lampe commence à faiblir au moment où vous arrivez à l'extrémité qui est close par une double porte énorme. Avec l'aide du marin, vous tentez de l'ouvrir de force mais, à part vous faire mal aux mains, vous n'arrivez à rien. Vous allez prendre la décision, avant de vous retrouver dans les ténèbres, de repartir quand Alexandre ouvre une espèce d'armoire qui se trouve sur la droite de la double porte. À l'intérieur, il y a un gros levier que, puisque vous ne voulez pas être venu ici pour rien, vous tirez de toutes vos forces. Dans un premier temps, il vous résiste puis il cède et dans le même temps la double porte s'ouvre. Vous la franchissez, en vous rendant au **32**

#### **41**

Le soleil s'approche de l'horizon et vous sentez déjà, la température décroître rapidement. Le camp de base est établi et demain vous pourrez commencer votre exploration de cette terre inconnue mais vous ne voyez aucune raison de passer cette nuit dans le froid et de ne pas profiter, une dernière fois, du confort de votre cabine sur le bateau polaire. Vous prenez votre radio à votre ceinture et vous tentez d'appeler les marins afin de les prévenir de votre retour. Vous avez la demi-surprise de constater qu'elle ne fonctionne plus ! Vous demandez à Sandra si son émetteur est en état de marche et après avoir vérifié, elle vous répond que non. Il est maintenant évident qu'aucun appareil technologique ne peut fonctionner en ce lieu. La moitié du cercle solaire a déjà disparu derrière l'horizon quand vous donnez l'ordre, à vos hommes, d'embarquer à bord de la chaloupe. Le marin qui vous accompagne se place à la barre et fait démarrer le moteur diesel, puis vous faites route vers le navire. Les scientifiques discutent entre eux et vous dévoile le fruit de leur réflexion : Les machines basiques comme les moteurs fonctionnent mais pas celle dotée de systèmes électronique. Une fois à bord, vous prenez un copieux dîner, puis vous allez vous coucher. Dans le noir, la chaleur et la quiétude de ce havre de paix, vous vous projetez sur la journée de demain. Vous finissez par sombrer dans un sommeil hanté d'étranges cauchemars ou vous affrontez de mystérieuses créatures sur ces terres désolées et gelées. Le lendemain matin, après vous êtes préparé et rassasié, vous embarquez pour rejoindre le camp de base. Une fois arrivé sur la terre ferme, vous vous préparez à débiter votre périple. Rendez-vous au **33**

Vous continuez votre marche en direction de l'endroit où vous avez posé le pied sur cette terre inconnue, alors que le soleil commence à disparaître. Vous avez bon espoir de réussir à le rejoindre avant que la nuit ne soit totalement tombée quand vous entendez au loin des hurlements d'une nature que jusqu'alors, dans votre existence, vous n'aviez jamais ouï. Ils vous font penser à des cris de loup, plus roque, plus puissant et, vous ne pouvez expliquer pourquoi, plus cruel. Ces cris ont sur toute votre équipe, et vous-même, un effet stimulant et sans le vouloir et en ne vous en rendant même pas compte, vous accélérez le pas. Une fois de plus, vous essayez de contacter par radio le navire polaire et vous constatez qu'elle ne fonctionne toujours pas. Vous vous dites que la première chose sur laquelle devront travailler les chercheurs est la cause des pannes de tout ce qui contient un ou plusieurs systèmes électroniques. Vous avez l'idée, au cas où ils ne puissent régler ce problème, de demander qu'on vous fasse parvenir des traîneaux à chiens. La luminosité diminue de plus en plus et vous commencez à envisager de bivouaquer, une nuit de plus sur cette terre hostile et gelée quand, de nouveau, vous entendez ce qui ressemble à des cris de loup. Vous vous rendez compte qu'ils viennent de bien plus près que la fois précédente, ce qui vous fait comprendre que leurs auteurs se sont beaucoup rapprochés. Il semble que ces animaux se soient mis à vous chasser et vous vous demandez s'il est plus dangereux de poursuivre votre périple dans l'obscurité ou, au contraire, de bivouaquer en espérant que les bêtes fassent bien plus de bruit qu'elles ne sont réellement dangereuses. Vous pouvez ordonner à vos compagnons d'établir votre camp pour la nuit et monter vos tentes en vous rendant au **4**. Vous avez aussi la possibilité de poursuivre coûte que coûte, à la faible lumière de la lune, votre progression afin de rejoindre le canot qui est amarré près de votre camp de base en lisant le **22**

Vous ne tenez aucun compte de ce que dit ou de ce que pense François et vous acceptez de remplir la mission que veut vous confier le *Lawson*. L'Alien se met à sourire et vous demande de le suivre. Pendant que vous marchez de nouveau en direction du grand dôme où se trouve le traducteur universel, il vous dit que lorsque vous serez parti, vos compagnons seront logés, nourris et découvriront leurs sciences et leur technologie. Vous hochez la tête, pour lui signifier que vous avez compris, et vous lui demandez quelle est la mission qu'il veut vous confier et pourquoi ce n'est pas l'un d'entre eux qui l'accomplit. Votre guide vous demande de patienter jusqu'à ce que vous soyez arrivé et ajoute qu'il vous expliquera tout. Vous traversez l'endroit où se trouve l'appareil qui vous permet de comprendre les extraterrestres et vous franchissez une nouvelle porte, pour entrer dans une petite pièce en forme de pentagone dont le centre est occupé par une table ronde en verre. La créature frôle la paroi et deux fauteuils sortent du sol. Vous vous asseyez en face de l'être et ce dernier commence une longue explication pendant que sur la table des images s'affichent afin d'illustrer son discours. Il vous explique que les ennemis de vos hôtes sont contrôlés par un ordinateur qui leur donne vie et que s'il était détruit, cela causerait la destruction de ces horreurs à quatre pattes. Quant à savoir pourquoi c'est à vous qu'on veut confier cette tâche, cela s'explique par le fait que le lieu où se trouve le serveur électronique est empli, en plus de l'air, par un gaz qui est létale pour tous les natifs de la planète *Xhoron* mais, d'après les analyses qu'ils ont effectuées, est inoffensif pour les êtres humains. Le but de votre

mission est de rejoindre le complexe de vos ennemis et de vous y introduire afin d'implanter un virus informatique. À entendre votre interlocuteur, tout semble simple mais seul au milieu d'une meute de cyborg, cela paraît bien moins facile. Vous demandez comment vous allez rejoindre le bunker adverse et comment vous allez protéger votre vie. La réponse est à la mesure du challenge qui vous attend, car les *Lawson* vont vous fournir un sabre laser, ce qui vous fait penser à la saga *Star Wars*, et un véhicule rapide et maniable. Pendant les deux jours suivants, vous vous formez à la maîtrise des équipements qui sont mis à votre disposition et vous vous restaurez d'aliments que vous trouvez d'une rare finesse et d'un goût exquis. La nuit suivant la fin de votre préparation, une violente tempête qui associe neige, grêle et vent, se déchaîne. Vous séjournez sous le dôme qui vous a été attribué et vous êtes fasciné par la solidité de cette structure, ce qui vous confirme, si cela était possible, que les êtres qui vivent ici sont issus d'une civilisation nettement plus avancée que la vôtre. Malgré la violence des éléments déchaînés, vous dormez particulièrement bien et c'est parfaitement reposé, frais et dispo, que vous vous levez. Vous constatez que le soleil est déjà haut dans le ciel et que le temps est magnifique. Vous prenez un copieux petit déjeuner en compagnie de vos compagnons et de plusieurs *Lawson* puis, après une séance d'adieu émouvant, vous vous asseyez aux commandes du véhicule que l'on vous a confié pour débiter votre mission. Il s'agit d'une espèce de moto qui, à la place des roues, dispose d'un coussin d'air. Vous la mettez en marche et enclenchez le système de navigation dont l'écran vous fait penser à celui d'un GPS, pour vous lancer vers votre destinée. Vous filez à grande vitesse et au bout d'un moment, vous arrivez à proximité de votre destination. Vous ralentissez et au détour d'une colline de neige, vous faites, pour la première fois de votre existence et vous espérez pour la dernière, face à un *fellouzza*. Il s'agit d'un être qui ressemble à un monstrueux loup de près de trois mètres de haut. Il vous regarde de ses deux yeux rouges lumineux et ouvre une gueule énorme doté de plusieurs rangs de crocs affûtés comme des lames de rasoir. Le pire est que ce n'est pas le plus effrayant car c'est un être hybride qui est à la fois animal et machine ! Derrière lui, vous voyez un bâtiment de forme cubique, d'environ une douzaine de mètres de côté, dont la porte est grande ouverte et vous pensez que vous pouvez peut-être y entrer avec votre véhicule, mais vous hésitez à tenter de forcer à pleine vitesse le passage. Vous pouvez le faire en allant au **13** ou, au contraire, mettre pied à terre afin de combattre à l'aide de votre arme cette monstruosité, en lisant le **20**

#### 44

Vous vous rendez parfaitement compte que l'homme qui vous accompagne à tout à fait raison et vous suivez son idée. En vous aidant de votre lampe, même si la lumière qu'elle projette ne porte qu'à quelques mètres, vous vous mettez à la recherche du premier abri venu. Vous avez fort peu de chance d'en trouver un et vous vous demandez ce qui vous a pris de quitter en pleine nuit votre tente. Le marin reste à quelques mètres de vous de manière à ce qu'il vous soit impossible de vous perdre. Le froid devient vraiment intense et le vent forcé. La neige tombe de plus en plus intensément et vous vous rendez bien compte que vos heures vous sont comptées si vous échouez dans votre tâche. Vos jambes ont de plus en plus de mal à vous porter et vous êtes pratiquement aveuglé par les flocons de neige emportés par le vent. Vous vous trouvez au cœur d'une véritable tempête et la température descend encore de quelques degrés pour se situer largement sous le zéro. Lancer un dé et allez au **12** si le résultat est inférieur à 3. Dans tous les autres cas, rendez-vous au **38**

Vous vous mettez à suivre la créature et vous vous rendez compte qu'elle vous emmène droit vers le nord. Elle marche si vite que vous devez presque courir pour réussir à la suivre. Vos compagnons ont les mêmes difficultés que vous et rapidement vous vous trouvez éreinté. Vous vous arrêtez afin de reprendre votre souffle et l'être au pelage vert, en se retournant, vous voit faire et comprend que vous n'êtes pas physiquement capable de soutenir son allure. Il s'assoit sur le sol afin de vous laisser le temps de vous reposer. Victoria vous fait remarquer son attitude et vous dit que ça ne peut pas être un simple animal, mais une créature évoluée et éclairée. Vous êtes d'accord avec elle et vous vous dites que lorsque vous aurez rejoint votre destination, vous allez découvrir quelque chose d'extraordinaire comme jusqu'ici aucun être humain n'en a vu. Une fois que vous avez récupéré, vous vous relevez pour vous remettre en marche en suivant de nouveau l'extraterrestre. Ce dernier fait maintenant très attention afin de ne pas marcher trop vite. Il vous faut plusieurs heures pour arriver où il désire vous mener et le soleil disparaît, avant que vous y soyez. Vous voyez de grand feu et la créature rejoint plusieurs de ses congénères auprès d'un d'entre eux. Vous vous installez avec vos hommes en étant plus que ravi de pouvoir vous réchauffer car, avec la tombée de la nuit la température a beaucoup décru et est maintenant, vous en êtes certain, largement sous le zéro. Au bout de quelques minutes, un autre de ces êtres vous amène de quoi dîner. Il ne s'agit pas comme vous pouviez vous y attendre d'un morceau de viande crue mais au contraire d'une assiette avec plusieurs espèces de pâtisserie. Vous en prenez une et mordez dedans afin d'en manger un minuscule morceau pour y goûter. Vous trouvez cela très sucré et délicieux. Vous finissez votre pâtisserie et en reprenez une autre ! Une fois que vous avez fini de dîner, vous vous sentez particulièrement fatigué par cette longue marche ainsi que par la digestion et vous sentez qu'il est temps d'aller vous coucher. Vous vous levez et vous ouvrez vos sacs à dos afin de sortir vos tentes mais un des aliens vous dit, en vous montrant votre matériel du doigt, « *Amtiaz* » puis vous fait signe de le suivre. Dans votre situation, vous vous dites que le mieux est d'obtempérer et vous lui emboîtez le pas. Il vous conduit vers ce qui vous semble être une sorte d'igloo où vous pénétrez. Vous y êtes quasiment assommé par la chaleur qui y règne et qui doit être proche des 20°. Depuis que vous avez quitté votre navire, vous n'avez pas ressenti une telle température ! Il y a des espèces de matelas disposé sur le sol et vous constatez qu'un rideau sépare chacun d'eux et qu'il y en a six. Vous vous déshabillez pour ne garder que vos sous-vêtements et vous vous allongez. Moins de cinq minutes plus tard, vous sombrez dans un profond sommeil dénué de rêve. Quand vous rouvrez les yeux, le soleil est déjà haut dans le ciel. Vous remettez vos vêtements et sortez. Vous êtes instantanément saisi par le froid et quand vous vous retournez, vous découvrez que ce qui vous a servi d'abri la nuit dernière est un dôme construit en métal et en un matériau transparent qui semble être du cristal. Une telle construction ne peut qu'être l'œuvre d'une civilisation très avancée, peut-être même plus que la vôtre. Cela confirme, comme vous le pensiez déjà, que les êtres à fourrure verte qui vous ont amené ici et vous ont hébergés ne sont pas des animaux mais une espèce civilisée. Votre mission prend une tournure complètement inattendu et vous vous rendez compte que vous devez conférer avec les autres membres de votre expédition et en particulier François qui est un homme politique représentant l'ONU qui a financé votre mission. Vous dévoilez l'ensemble de vos observations et réflexions aux scientifiques, à François et au marin puis vous leur demandez ce qu'ils pensent que vous devriez faire maintenant. Les femmes proposent que vous essayiez de dire aux créatures que vous devez rejoindre votre navire alors que François et Alexandre, eux, veulent que vous essayiez de trouver un moyen de communiquer avec vos hôtes. Le marin quant à lui ne veut pas se prononcer. C'est à vous de trancher ! vous pouvez décider de retourner

sur votre bateau en allant au **30** ou, au contraire, comme le désirent les hommes rester avec les extra-terrestre en vous rendant aux **2**

#### 46

Plus le temps passe et plus les éléments se déchaînent. Vous voyez que la toile qui vous sert de plafond ploie de plus en plus et se rapproche de vous. Alexandre vous demande si vous pensez que la tente résistera et vous lui répondez que normalement elle est prévue et fabriquée pour mais que sur cette terre inconnue vous ne pouvez être sûr de rien. Il hoche la tête en signe d'approbation avant d'ajouter qu'il ne vous reste plus qu'à attendre puisque vous ne pouvez plus rien faire d'autre et vous vous demandez si vous pouvez faire la moindre chose, effectivement, pour influencer les événements. Les heures passent et la tempête ne diminue pas et au contraire augmente. Le bruit du vent est particulièrement terrifiant et en même temps la neige redouble. Le plafond ne se trouve plus qu'à quelque centimètre de votre tête et ce qui devait arriver arriva. La tente, sous les dizaines de kilos de neige et de glace qui se sont amoncelés sur elle, s'écroulent. Vous vous retrouvez enseveli sous les vestiges de votre refuge, de la neige et de la glace. Vous luttez de toutes vos forces afin de vous libérer de votre carcan et, au bout de près d'une heure, vous avez épuisé une grande partie de vos forces, mais vous vous retrouvez dehors, en plein blizzard. Vous appelez le scientifique qui était avec vous mais il ne vous répond pas et vous en concluez qu'il est probablement mort. Alors que les intempéries vous empêchent de voir à plus de quelques mètres, vous vous mettez à la recherche d'une des tentes de votre campement. Vous n'en trouvez pas et vous continuez à errer en quête d'un abri. Au bout d'une petite demi-heure, vos dernières forces vous abandonnent et vous tombez à genoux sur la neige. Vous essayez de vous relever mais vous en êtes incapable et, au contraire, vous vous écroulez et finissez par mourir de froid...

#### 47

Vous continuez à entendre les hurlement à l'extérieur du, ou des animaux, pendant que vous restez enroulé dans votre couverture sur votre lit de camp. Vous avez l'impression que plus le temps passe et plus la source des cris se rapproche. Vous voyez la toile de votre tente commencer à bouger et vous vous rendez compte que le vent est en train de se lever. Moins de trente minutes plus tard, c'est une vraie tempête qui sévit à l'extérieur. Les éléments semblent se déchaîner et vous commencez à avoir peur de voir votre tente s'envoler. Les heures qui passent avant la levée du jour sont particulièrement terrifiantes et c'est un grand soulagement qui accompagne l'aube. Le vent retombe et vous sortez pour voir comment se présente votre bivouac à présent. Une fois dehors, vous évaluez la situation avant de vous préparer à reprendre votre exploration. Vous constatez que vos tentes ploient sous une quinzaine de centimètres de neige et qu'un tapis, au moins aussi épais, recouvre à présent le sol. Vous prenez un rapide petit-déjeuner, puis vous reprenez votre périple en direction de l'ouest. A peine avez-vous parcouru une centaine de mètres que vous vous retrouvez face à face avec une étrange et horrible créature ! Vous n'avez jamais vu, ni même entendu parler d'un animal pareil ! Il mesure environ deux mètres de haut, a une épaisse fourrure de couleur verte et deux yeux violets. Il ouvre la bouche et vous pouvez voir deux rangées de dents particulièrement affûtées. Il pousse un cri et vous comprenez que vous faites face à la créature que vous avez entendue la nuit dernière. Vous posez votre main droite

sur la crosse de votre arme ! Allez-vous la dégainer et ouvrir le feu en lisant le **7** ou attendre la suite des événements en vous rendant au **27** ?

#### 48

Vous n'êtes pas venu jusqu'ici pour faire demi-tour, sans avoir découvert ce qu'est et ce que renferme, cette étrange structure. Vous prenez donc la tête de votre expédition et vous vous y introduisez par une porte pour vous retrouver dans un espèce de hangar de stockage, qui est remplie de containers et de fûts. Vous vous dites que le contenu, à lui seul, fera de votre mission un succès mais en face de vous, vous voyez une autre porte qui est entrouverte. Dès que vous l'apercevez, vous avez l'irrésistible envie de voir ce qu'elle cache. Accompagné d'Alexandre, vous avancez vers elle et vous jetez un coup d'œil par la petite ouverture, l'éclairant à l'aide d'une lampe chimique. Vous ne voyez qu'un sombre couloir de l'autre côté, et vous ne pouvez voir ni à droite, ni à gauche, où il mène. Avant de tenter de l'ouvrir, vous vous intéressez au contenu de ce lieu et vous découvrez que tous les contenants sont verrouillés et impossibles à ouvrir avec les moyens dont vous disposez. Vous devez vous rendre à l'évidence : pour l'instant, vous ne pouvez rien faire dans cette entrepôt et il ne vous reste plus qu'à forcer avec l'aide du marin l'ouverture de la deuxième porte. Elle résiste pendant quelques minutes et finit par céder d'un seul coup. Vous tombez tous les deux au sol et vous êtes courbaturé, mais vous vous relevez pour enfin mettre le pied dans un corridor. Il est très long et vous ne pouvez pas voir où il s'arrête, d'un côté comme de l'autre. La seule chose que vous pouvez observer et qu'il y a plusieurs autres portes qui se font face à distance régulière et qui sont toutes fermées. Avec l'aide de l'homme du navire polaire, vous essayez d'ouvrir celle qui se trouve en face de vous mais elle refuse de coulisser. La lumière fournie par la lampe que vous tenez commence à faiblir et vous n'aurez pas le temps de fouiller les deux côtés avant qu'elle ne s'éteigne et que vous vous retrouviez dans la plus totale obscurité. Si vous prenez sur votre droite, vers la partie la plus haute de cette structure, rendez-vous au **40**. Par contre, si vous préférez aller vers votre gauche, vers la partie la plus basse de cet étrange bâtiment, le **28** vous attend. Enfin, si vous ne voulez pas vous risquer plus avant dans le bâtiment et que finalement vous décidez de rejoindre votre camp de base, il vous faudra aller au **11**

#### 49

Après avoir pris le temps de peser le pour et le contre, vous prenez la décision de faire demi-tour afin de rejoindre votre camp de base. François accueille cette décision avec joie alors que les scientifiques semblent affreusement déçus. Le marin, quant à lui, ne dit rien et reste inexpressif. Vous vous remettez en marche et, alors que le soleil s'apprête à disparaître, vous rejoignez vos tentes. Comme passer la nuit sur cette terre hostile présente énormément d'inconvénients et très peu d'avantages, vous embarquez tous sur la chaloupe et rejoignez le navire polaire. Une fois à bord, après avoir dîné d'un bon repas chaud, vous rejoignez votre cabine et vous vous enroulez dans plusieurs couvertures afin de tenter de vous réchauffer. Vous n'arrivez pas à expliquer que vous n'avez pas réussi à voir ou au moins apercevoir les étranges reliefs qui ont été pris en photo par les satellites et au bout d'un long moment, alors que vous avez toujours froid suite à votre périple dans les steppes glacées, vous finissez par sombrer dans un profond sommeil, pour ne vous réveiller que tard le lendemain. Alors que vous vous trouvez dans le réfectoire, devant un bon café, François vous fait appeler. Après avoir dégusté ce

succulent breuvage, vous le rejoignez dans sa cabine et il vous annonce que suite au rapport qu'il a transmis à l'ONU, l'expédition est abandonnée et que votre navire doit immédiatement rentrer au port. Vous passez le voyage de retour tout entier à espérer que l'échec de votre mission ne vous soit pas imputé !

## 50

Vous passez le seuil et avancez de quelques mètres dans le couloir, puis vous vous retournez afin de voir ce que font les fauves qui sont à vos trousses. Un immense sourire vous vient sur les lèvres quand vous constatez que le passage est bien trop étroit pour vos ennemis. Il semble que les *Hegogo* aient eu peur que leurs créatures se retournent contre eux et aient pris la précaution de leur interdire l'accès au central électronique. Vous ne voulez pas perdre de temps car vous avez peur que votre présence en ce lieu déclenche une attaque du camp des *Lawson* ou de votre nation. Vous vous mettez à avancer vers les profondeurs du bâtiment et vous atteignez un étroit escalier qui s'enfonce dans les entrailles de la terre. Vous le descendez prudemment mais néanmoins rapidement et vous débouchez dans une pièce de forme ovale au centre de laquelle se trouve ce que vous cherchez : l'ordinateur qui contrôle l'armée cyborg. Vous entendez un bruit et vous constatez que des nombreuses grilles d'aération s'échappe un gaz vaguement violet. En même temps, une porte se ferme et vous vous trouvez piégé dans cet endroit mais vous avez la satisfaction de constater que, comme cela était prévu, vous pouvez respirer normalement. Le gaz, qui a un effet létal sur les natifs de la planète *Xhoron* est totalement inoffensif pour vous. Vous vous approchez de la machine en essayant de vous remémorer les instructions qui vous ont été données et, en même temps, vous sortez de votre poche l'espèce de clé USB qui contient le virus. Alors que les monstres hurlent dehors, vous enfichez cet artefact au bon endroit et instantanément le virus se télécharge et s'insinue dans toutes les mémoires de la machine. Moins de dix minutes plus tard, vous voyez tous les écrans et voyants de l'ordinateur s'éteindre alors que de la fumée en sort. À l'extérieur, le silence est revenu et vous vous dites que vous avez réussi mais que vous allez maintenant mourir, prisonnier dans ce sous-sol. Au même moment, la porte s'ouvre et vous remontez quatre à quatre les marches de l'escalier pour courir vers la sortie de ce bâtiment qui vous fait de plus en plus penser à un mausolée. Une fois dehors, vous voyez un spectacle inimaginable : les créatures cybernétiques gisent sur le sol, mortes, à côté de l'épave de votre véhicule. Vu la distance qui vous sépare à la fois, de votre camp de base et de celui des aliens à la fourrure verte, vous abandonnez l'idée de les rejoindre à pied. Il ne vous reste plus qu'à attendre et plusieurs heures plus tard, vous voyez un vaisseau spatial particulièrement aérodynamique se poser et plusieurs *Lawson* en sortir accompagné de vos coéquipiers. Ils vous félicitent pour avoir éliminé la plus grande menace que la terre n'ait jamais portée. Vous montez à bord et on vous reconduit à votre camp de base d'où vous retournez à bord de votre navire pour repartir vers votre pays. Pendant le voyage de retour, l'ONU se réunit et vote pour offrir un asile sur la terre au peuple des *Lawson*. Dans les années qui suivent, la collaboration entre les extraterrestres et les humains conduira à des avancées technologiques incroyables qui transformeront la planète bleue en un véritable paradis ou la misère, la faim, les dérèglements climatiques, et la maladie seront supprimés. Pour les siècles à venir, votre nom sera synonyme d'héroïsme et d'abnégation ...