

# **Les Marées de Chrome**

Steffen Hagen

Titre original : *Tides of Chrome*

Traduit de l'anglais par Salla (2020) Version 1.04

Remerciements à Dagonides et Loi-Kymar pour les corrections orthographiques apportées.

Les ténèbres.

« Issia lisait. »

Vous ne saisissez pas le sens de cette information. Quelqu'un est-il en train de vous parler ? Votre conscience a-t-elle survécu à l'usine de reconstruction ?

Le silence, puis encore les ténèbres.

Des bruits, émis sans aucun doute par d'autres droïdes. Quatre ou cinq, tous plus grands que vous.

« Il est nécessaire qu'il soit à nouveau pleinement opérationnel quand il arrivera face au Prime. »

« Peu probable que cela pose problème. Lancement de l'activation du système moteur... Il devrait bientôt être capable de marcher seul. »

Il ne s'agit pas là du processus de reconstruction. On est en train de vous réveiller.

Est-ce qu'une telle chose s'est déjà produite auparavant ?

Les ténèbres.

« Lancement de l'activation des systèmes visuels et de communications. En cours d'exécution... Fait. »

La lumière. Faiblarde cependant. Vous vous tenez dans une grande pièce aux murs lambrissés de bois faiblement éclairée par un lustre suspendu au haut plafond. Il doit s'agir d'un des endroits les plus anciens sur Neybaline.

« Excellent, répond une voix profonde et de toute évidence non mécanique, laissez-nous seuls. »

Rapidement, la porte se ferme derrière vous. Vous portez votre attention à l'extrémité opposée de la pièce. Le mur y est entièrement occupé par une monumentale fenêtre grillagée par-delà laquelle vous pouvez observer les étoiles du ciel nocturne. Vous devez vous trouver loin au-dessus du sol.

Face à la fenêtre, un homme attend en vous faisant signe de vous approcher. Ce faisant, vous constatez qu'il n'en est pas moins un droïde, un des rares qui partagent l'apparence des architectes légendaires, avec un visage, des cheveux et d'autres caractéristiques superflues au sein de la société robotique de Neybaline, mais qui permettent de distinguer les Primes de n'importe qui d'autre.

« Bon retour parmi nous, unité 5T81N-3175. Je suis Segovian, Prime de City 31. Excuse-nous le transport brutal, mais c'est une affaire urgente. »

« Votre altesse, le saluez-vous, il semblerait que j'ai été retiré du cycle de reconstruction. Pourquoi ? »

« Regarde dehors, commence Segovian, vois-tu les cristaux ? »

Vous vous approchez de la fenêtre pour regarder à l'extérieur. En dessous de vous, City 31 s'étend sur des kilomètres. Grâce à vos capteurs visuels augmentés, vous identifiez rapidement ce à quoi Segovian fait référence : les formes parfaitement géométriques des différents bâtiments sont, en de nombreux endroits, recouvertes de petits composés cristallins totalement noirs que vous ne réussissez pas à identifier.

« Comme si les ombres s'étaient matérialisées. De quoi s'agit-il ? »

Au lieu de vous répondre, Segovian vous prend la main et connecte les ports de données que chacun de vous possède dans votre index gauche. Des séries d'images sont transférées dans votre mémoire : des sortes de journaux vidéo enregistrés du point de vue de Segovian. Tous concernent les cristaux.

Un petit échantillon, et comment il grandit en l'espace de quelques jours. Segovian essayant de brûler l'échantillon à l'aide d'un petit canon à pulsar avec un succès plus que relatif. Une vallée isolée dans laquelle les cristaux ont envahi et dévoré tout le reste, formant une étendue sans disparité qui s'étend sur plusieurs kilomètres.

« S'agit-il des dévastations irradiées ? »

Segovian hoche de tête et détache les ports. « Tout à fait. Et si ces choses prospèrent même dans un tel environnement, je pense qu'on peut dire sans risque de se tromper que nos méthodes conventionnelles ne suffiront pas si nous voulons nous en débarrasser. »

« Cela a l'air plutôt menaçant, approuvez-vous, quelle est la position du conseil ? »

« Ils disent qu'ils sont en train de l'analyser, ce qu'ils font depuis maintenant seize jours. Je ne pense pas que nous puissions perdre autant de temps et je ne compte pas rester ici à regarder. Donc s'ils ne peuvent pas se mettre d'accord sur une ligne de conduite, je vais devoir mettre en place la mienne. »

« Et je fais partie d'un tel plan. »

« Si nous sommes d'accord sur le fait que nos moyens habituels ne feront pas l'affaire cette fois, nous n'avons d'autres choix que d'avoir recours à des méthodes originales. Et je pense que tu sais où nous pourrions les trouver. »

À partir de maintenant, les variables s'alignent dans votre esprit.

Votre dernière mission, celle qui vous a finalement valu votre déclassement, était celle de chercheur dans le complexe connu sous le nom de Deepcore, une station scientifique tout juste découverte au fond de la mer et abandonnée par les architectes. Après quelques mois, vous veniez à peine de commencer à mettre la main sur les mystères qui s'y cachaient, quand l'un des explorateurs a réussi, d'une façon inconnue, à déclencher

un mécanisme qui a fait voler en éclats la moitié de l'installation tout en provoquant, pour une raison là aussi non identifiée, des séismes et des éruptions volcaniques sur toute la planète. Des milliers d'unités et de structures ont été détruites lors de cette catastrophe, un événement si singulier dans l'histoire de Neybaline qu'il a été simplement baptisé l'Incident. Sans véritable indice de sa cause exacte, le conseil a décidé de sceller Deepcore et de déclasser toutes les unités d'exploration survivantes. C'était il y a des décennies.

« Vous comptez m'y faire redescendre. »

« Affirmatif. S'il existe quelque chose à savoir de ces cristaux, n'importe quoi qui pourrait nous permettre de les combattre, elle doit se trouver dans les mémoires des architectes. Et seuls les très rares droïdes construits pour survivre aux conditions extrêmes des profondeurs marines ont une chance d'atteindre la citadelle. »

Aussi illégale que cette entreprise puisse paraître, vous ne pouvez pas nier que vous êtes effectivement l'unité parfaite pour une telle opération. La menace semble imminente. Vous pourriez échapper au cycle de reconstruction.

De plus, après toutes ces années, vous aimeriez vraiment savoir ce qu'il s'est passé là-bas.

« Je veux que tu infiltrés Deepcore, et que tu y trouves soit une information que les architectes auraient pu avoir sur les cristaux, soit une arme capable d'en détruire de gros amas. Je ne peux, ni ne veux, te contraindre à le faire, mais j'espère que tu comprends mes motivations. Acceptes-tu ? »

En définitive, la décision est facile à prendre.

« Avec plaisir, votre Altesse. »

## Le Jeu

Vous êtes l'unité 5T81N-3175, un droïde dans un monde de droïdes, ce qui vous confère des propriétés uniques avec lesquelles vous allez mener votre importante et hautement dangereuse mission.

Vous commencez le jeu avec 5 cellules d'ÉNERGIE. Il s'agit tout d'abord de votre « vie ». Si ce score devait passer en dessous de 1, vos systèmes s'éteindraient, et l'aventure sera alors terminée. Il est possible que vous récupériez de l'ÉNERGIE durant votre mission, mais vous ne pourrez pas en avoir plus que votre total de départ.

Vous pouvez perdre de l'énergie lorsque vos systèmes sont endommagés, mais vous pouvez aussi souhaiter dépenser votre énergie pour en faire bénéficier d'autres systèmes sans vie. Il est fort probable que vous en trouviez plus qu'assez dans Deepcore.

Finalement, vous pouvez libérer un rayon d'énergie concentrée et dévastatrice à partir de votre poitrine. Cette possibilité vous sera proposée dans le texte si la situation s'y prête.

Vous êtes aussi doté d'un noyau mémoire de 5 **BLOCS DE DONNÉES**. Vous pouvez y installer des procédures de programmation allant au-delà de vos capacités standards d'ingénierie. Le Prime Segovian vous a donné l'accès à plusieurs programmes avancés, certains pouvant occuper plusieurs blocs. Choisissez selon votre convenance parmi les modules suivants, dans la limite de 5 blocs de données :

**COMBAT** (3 blocs de données) : rares sont les droïdes de Neybaline à bénéficier de capacités étendues de combat. Ces procédures comprennent des tactiques de batailles, diverses techniques de combats à mains nues

et la capacité d'identifier et d'utiliser toutes sortes d'armes.

**COMMUNICATION** (3 blocs de données) : au sens le plus large du terme, ces programmes concernent l'échange de données de toutes sortes, y compris la traduction des langues et le décryptage d'informations chiffrées.

**FILTRAGE** (2 blocs de données) : programmes hautement spécialisés qui analysent avec plus de précision les données enregistrées pas vos capteurs, améliorant grandement votre vue et votre ouïe.

**CONTOURNEMENT** (2 blocs de données) : la capacité de passer outre et de désactiver des systèmes basiques, voire de les détourner à vos propres fins.

**ÉCONOMIE** (1 bloc de données) : un ensemble de petites procédures qui optimiseront l'utilisation d'énergie faites par vos systèmes pour atteindre le résultat escompté, portant de fait votre ÉNERGIE de départ et maximum à 6.

Vous pourrez être amené à trouver des données plus utiles au cours de votre mission. Le cas échéant, vous pouvez à n'importe quel moment effacer n'importe quel programme de votre mémoire afin de libérer le nombre de blocs de données nécessaires aux nouvelles données. Cependant, une fois effacée, vous ne pouvez rétablir une procédure installée auparavant ! Si vous effacez ne serait-ce qu'un bloc de données d'un module qui en occupe plusieurs, ce module devient inutilisable. Si vous avez choisi le programme **ÉCONOMIE**, et que vous l'effacez, votre énergie maximum retombe de nouveau à 5.

Enfin, le texte pourra vous demander de noter (et parfois d'effacer) certains codes et MOTS-CLEFS qui vous seront demandés à d'autres passages du texte. Ils sont indispensables pour garder une trace de votre progression, de vos décisions et de votre inventaire, donc notez-les soigneusement. S'il vous est demandé d'effacer un mot-clef que vous n'avez pas noté, rien ne se passe.

Maintenant, rendez-vous au **1**.



## Relevé de Situation

ÉNERGIE maximum : \_\_\_\_\_

ÉNERGIE actuelle : \_\_\_\_\_

1. **BLOCS DE DONNÉES** : \_\_\_\_\_

2. **BLOCS DE DONNÉES** : \_\_\_\_\_

3. **BLOCS DE DONNÉES** : \_\_\_\_\_

4. **BLOCS DE DONNÉES** : \_\_\_\_\_

5. **BLOCS DE DONNÉES** : \_\_\_\_\_

Mots-Clefs :

Codes :

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# 1

Une fois l'installation des modules terminée, vous constatez que Segovian cache difficilement une certaine nervosité. Le Prime sourit à votre air interrogateur.

« Je pourrais la déconnecter, mais je ne le fais jamais. La peur a pour habitude de vous garder en vie. »

« Plus que la logique, votre Altesse ? »

« Parfois. Ceci dit, je veux que tu t'en tiennes à la logique une fois là-dessous. »

Quand vous êtes prêt, la porte s'ouvre à un ordre silencieux. Les droïdes de sécurité qui vous ont amené ici attendent toujours. « Ils t'escorteront jusqu'au rivage, vous explique Segovian, une embarcation sous-marine vous y attend, prête à vous transporter vers l'Océan Central. J'aurais aimé vous apporter plus de soutien, mais tout ce que je peux faire dorénavant, c'est vous souhaiter bonne chance. »

Vous faites un signe de reconnaissance de la tête, puis vous rejoignez les droïdes à l'extérieur.

« Bienvenue, 3175. Il m'a été ordonné de te rapprocher le plus possible de Deepcore. Tu peux simplement m'appeler Bateau. »

Bateau est une embarcation petite mais hautement avancée et particulièrement puissante. Vous avez à peine pris une place sécurisée que les moteurs commencent à émettre un fredonnement sourd. Peu de temps après, vous naviguez en pleine mer.

Bateau est bien plus rapide que le véhicule qui, il y a des années de cela, vous a emmené à Deepcore, il vous faut cependant attendre un certain temps avant que les côtes disparaissent sous l'horizon. Au même instant, le ciel s'assombrit, et, à peine

un moment plus tard, les vagues gagnent dramatiquement en hauteur.

« Bateau ? Je suppose que tu as été construit pour résister aux mers agitées ? »

« Ce n'est pas nécessaire, répond calmement Bateau, on évitera le pire en naviguant sous la surface, ce que j'allais d'ailleurs te recommander, car nous sommes poursuivis. »

Ce n'est pas le début de mission que vous escomptiez. « Peux-tu identifier nos poursuivants ? »

« Je suis quasiment certain qu'il s'agit des forces du conseil qui comptent bien par tous les moyens nous empêcher d'atteindre Deepcore. Tout le monde craint qu'un nouvel Incident se reproduise. »

Bateau fait une pause un moment avant de reprendre :

« Puis-je suggérer un changement de plan ? Mes ordres sont de te déposer avec un lest supplémentaire juste sous la surface de l'eau, mais il semblerait que chaque minute compte dorénavant. À la place, je pourrais plonger en droite ligne vers Deepcore à vitesse maximale. Cela devrait te donner une avance supplémentaire de 75 minutes. »

Cela serait effectivement utile, mais vous réalisez rapidement que cette manœuvre pose un problème. « Bateau... réussiras-tu à supporter la pression des profondeurs ? »

« Non, reconnu Bateau, je t'éjecterai tout juste avant d'implorer, quelques kilomètres au-dessus de Deepcore. Mais ne te préoccupe pas de moi, je ne suis qu'un outil remplaçable ! »

Les vagues tonnent au-dessus de vous alors que vous réfléchissez aux paroles de Bateau.

Si vous acceptez l'idée de Bateau de se sacrifier pour distancer vos poursuivants, rendez-vous au **88**.

Si vous préférez vous en tenir au plan initial, ce qui permettra à Bateau de rester sain et sauf, rendez-vous au **59**.

## 2\*

Le scolopendre réfléchit. Il a besoin d'un peu de temps pour traiter votre question, ce qui vous surprend dans la mesure où vous pensez qu'il n'a pas autant de paramètres à prendre en compte. Quand il répond, ses cris stridents sonnent plus profonds et lents qu'auparavant.

« Tuer des choses... toujours tuer des choses... pourquoi ne peuvent-ils pas arrêter de tuer ?... Je dois demander à Contrôle. Contrôle sait. Va voir Contrôle. Fais 123789. » (Notez ce numéro.)

« Pars, pars maintenant. Toi danger. Je ne veux pas de toi ici. Pars. »

Après cela, le scolopendre retourne à son coin de travail. Apparemment, il a pour habitude de laisser à quelqu'un d'autre les problèmes dont la complexité dépasse les simples tâches de réparation. Qui sait, peut-être que les architectes étaient eux aussi rigides en matière de chaîne de commandement et de responsabilités.

Étant donné que les robots font dorénavant de leur mieux pour vous ignorer, vous partez pour le **71**.

Le Secteur Scientifique I a été ravagé par l'Incident. Les instruments et les récipients fragiles et délicats ont été pour la plupart réduits en pièces, leurs débris jonchant tout le secteur. Les rares écrans restés intacts et qui, pour une raison quelconque, sont encore alimentés en énergie, ne montrent que des trames de bruits statiques. Mais ce qui est encore plus troublant, c'est l'atmosphère du laboratoire, dont vous percevez maintenant la composition faite de nombreuses substances créées artificiellement, la plupart d'entre elles étant néfastes à la vie organique, voire, pour certaines, aux unités mécaniques. Vous ignorez quelles autres substances (ou quels autres êtres ?) les architectes ont pu stocker ici, ni ce qu'il en reste. Vous ne devriez pas trop vous attarder.

Finalement, vous réussissez à identifier une console de saisie encore opérationnelle. Et comme vous l'avez anticipé, vous y trouvez archivées des données sur les cristaux. Les architectes les appelaient « Contagio Tenebrae » et apparemment, ils les étudiaient depuis un moment. À première vue, il ne semble pas que les architectes étaient en mesure de trouver une approche facile pour combattre les cristaux, mais cela sera à Segovian et ses scientifiques de le déterminer.

Télécharger les **OBSERVATIONS DE CONTAGIO TENEBRAE** sur votre noyau mémoire nécessitera deux blocs de données. Vous aurez possiblement besoin de libérer autant d'espace mémoire en effaçant d'autres programmes auparavant. Prenez note de ces changements. En revenant à City 31 avec ces données, vous aurez accompli les objectifs de votre mission. Par conséquent, vous pouvez revenir au niveau supérieur (rendez-vous au **42**), à moins que vous ayez d'autres idées en tête.

Le métro vous transporte une nouvelle fois vers le réacteur. Pendant le voyage vous remarquez que de plus en plus de conduits différents sont désormais actifs. Vous finissez par débarquer sur la plateforme familière.

La réserve d'énergie est désormais tellement importante que vous pouvez rétablir votre ÉNERGIE au maximum autant de fois que vous le souhaitez (effacez ÉPUISÉE). Quand vous arrivez devant le terminal où vous avez acquis le programme de contrôle du réacteur, vous constaterez une notification de statut :

```

Projet          mondial          d'ensemencement
279.100.03.a // Désignation Standard :
Neu-Berlin // Groupe Gestionnaire :
Madrigal Cyberdyne Systems // IA
Superviseuse : N95TZS385, Mise à jour
36.1c // Itération : 41.1 // Contrôle de
l'énergie : Système de sauvegarde //
Opérationnel à 89 %

```

Seulement quelques lignes, mais ce qu'elles peuvent impliquer dépasse vos capacités de raisonnement, bien trop de nouvelles variables. Que se passerait-il si vous rendiez ces informations publiques ? Peut-être que cette question devrait être laissée à Segovian ? Ou au conseil ?

Notez AU-DELÀ, puis retournez à la nacelle, qui vous ramène à la station principale au **82**.

La chenille est en effet puissante, mais vous avez l'avantage d'être plus habile. À maintes reprises, vous parvenez à esquiver les rayons rouges qu'elle tire de ses différents membres et vous ne pouvez vous empêcher de penser que ce monstre est normalement destiné à travailler continuellement au même endroit au lieu de poursuivre et de combattre d'éventuels intrus.

Si vous avez à la fois **COMBAT** installé et **ARME** notée, vous perdez 1 point d'ÉNERGIE durant le combat.

Si vous n'avez soit seulement **COMBAT** installé, soit seulement **ARME** notée, vous perdez 2 points d'ÉNERGIE.

Sans aucun des deux, vous perdez 3 points d'ÉNERGIE.

Si vous avez survécu au combat, vous pouvez jeter un œil de plus près à cette machine gardienne, pour, après un moment d'hésitation, lui casser la tête, en supposant que sa puce cérébrale stocke des données au sujet de Deepcore qui faciliteront vos recherches.

Et en effet, vous parvenez à collecter les données cartographiques de Deepcore à partir des puces de contrôle, même si elles sont quelque peu endommagées (et inhabituellement primitives). Quoi qu'il en soit, cette carte est bien plus grande que ce que vous imaginiez. À votre insu et à celui de vos collègues explorateurs, Deepcore s'étendait en fait plus loin sous terre, à plusieurs niveaux de profondeur, et semble même être connectée à des endroits situés à des dizaines de kilomètres de distance. Vous pouvez repérer un endroit marqué « Secteur de Commandement : 862 » (notez bien cette information).

Apparemment, il y a un accès à ces secteurs plus profonds : une installation nommée « Station de métro ». Il semblerait qu'il s'agisse de la meilleure option pour continuer votre expédition, et vous progressez donc vers le 13.

## 6\*

CE N'EST PAS SI SIMPLE. EN VENANT ICI, TU AS DÉJÀ ACQUIS DES CONNAISSANCES QUE TU NE DEVRAIS PAS MANIPULER POUR L'INSTANT. BIEN QUE JE PRÉFÉRERAI NE PAS ALTÉRER TON ESPRIT, TE LAISSER PARTIR SANS MODIFICATION RISQUERAIT BIEN TROP D'AVOIR DES CONSÉQUENCES NÉFASTES. Le superviseur arrête de scanner votre cerveau, ayant visiblement tiré sa conclusion.

CERTAINES PARTIES DE TON NOYAU DEVRONT ÊTRE RECONFIGURÉES. JE VAIS EFFACER TOUS LES SOUVENIRS DE CETTE RENCONTRE ET INSÉRER EN CONTREPARTIE UNE CONNEXION PERMANENTE À MES SERVEURS. TU SERAS MES YEUX ET MES OREILLES PARMIS LA POPULATION DE DROÏDES, BIEN PLUS PROCHE QUE NE POUVAIENT L'ÊTRE MES INSTALLATIONS PRÉCÉDENTES.

NE BOUGE PAS, CELA NE PRENDRA QU'UN INSTANT.

Les ténèbres

Vous vous retrouvez de nouveau dans une nacelle de transport, et, d'après la direction et la vitesse de votre déplacement, vous estimez que vous êtes en train de revenir vers les niveaux supérieurs de Deepcore. Comment vous êtes-vous retrouvé ici ? Il y a un trou de trente-sept minutes dans vos sauvegardes automatiques, soit parce que cette fonction ne s'est pas exécutée correctement, soit parce que les données y ont été complètement effacées après enregistrement. Les deux possibilités



semblent improbables, mais vous ne pouvez apporter aucun indice de ce qui aurait pu se passer.

Alors que vous êtes encore en train d'évaluer les explications possibles, la nacelle s'approche la station de métro des niveaux supérieurs. Lentement, comme si vous n'aviez pas pleinement le contrôle de vous-même, vous anticipez l'arrêt et vous apprêtez à sortir de la nacelle pour rejoindre le couloir aux murs grisâtres. Là où le chaos vous attend.

Notez MESSAGER et rendez-vous au **42**.

## 7\*

Vous êtes à peine sorti que vos capteurs perçoivent ce que vous espérez éviter : des pas dans l'eau, similaires aux vôtres. Ils sont sur votre piste et se rapprochent rapidement.

Une seule chance de vous en tirer : utiliser la maigre avance qu'il vous reste en courant vers le cœur de la station et le **55**.

Attendre pour voir qui approche. Il pourrait être plus raisonnable, si vous en êtes capable, de leur faire face maintenant, avant qu'ils ne soient rejoints par d'autres (rendez-vous au **78**).

## 8

En descendant exactement par le même chemin que celui que vous avez créé la dernière fois, vous vous retrouvez à nouveau au site de reconstruction. Vous ne trouvez rien d'inédit ici, à l'exception de quelques scarabées ouvriers qui disparaissent instantanément dans de petits interstices dès qu'ils vous aperçoivent.

Quoi qu'il en soit, vous pouvez vous intéresser à la salle de contrôle (rendez-vous au **44**), ou prendre le métro et partir pour la station principale (rendez-vous au **82**).

## 9\*

Les mille-pattes de métal ne font preuve d'aucune stratégie de combat, se contentant d'essayer de dégager l'espace qui vous sépare d'eux par la manière forte. En fait, ils ne peuvent pas faire grand-chose d'autres de toute façon. Vous faites preuve d'agilité et utilisez au mieux la couverture fournie par les décombres, mais avec les gardiens qui concentrent désormais leurs tirs, le moindre faux pas pourrait être le dernier.

Si vous avez à la fois **COMBAT** installé et noté **ARME**, vous perdez 1 point d'**ÉNERGIE** lors du combat.

Si vous avez seulement noté **ARME**, vous perdez 2 points d'**ÉNERGIE**, car vous êtes incapable de tirer un avantage tactique de la réaction lente des mille-pattes.

Si vous n'avez pas noté **ARME**, vous ne pouvez que vous appuyer sur vos émetteurs de rayons standards d'ingénieur, ce qui rend les choses bien plus difficiles, et vous fait perdre 4 points d'**ÉNERGIE** lors de la confrontation.

Dans l'hypothèse où vous survivez, rendez-vous au **25**.

Détectant votre fuite, la chenille se précipite immédiatement dans votre direction. Vous restez encore le plus rapide, mais vraiment de peu. Sachant qu'elle connaît mieux les lieux que vous, tenter de la distancer semble être une option perdue d'avance : vous risquerez plus probablement de vous retrouver dans une impasse que de semer la chenille afin de lui échapper.

Alors que vous calculez les probabilités de réussite des différentes alternatives, de nouveaux bruits se font entendre, cette fois-ci de la direction dont vous veniez initialement. Vous êtes tombé dans les bras de vos poursuivants ! D'abord, de petite formes entrent dans votre champ de vision, des droïdes vous étant similaires, des unités d'exploration, sans aucun doute reprogrammées pour vous traquer. Mais ce n'est pas tout. Durant le temps que vous avez passé à Deepcore, d'autres unités ont été déployées : de grands droïdes agiles et se déplaçant bien plus rapidement et gracieusement que les explorateurs, avec des émetteurs de rayons montés sur leur bras. Ce sont des Sentinelles Silencieuses, les unités de la police secrète de Neybaline. Un escadron d'assassins d'élite noirs comme la nuit, juste pour traquer et éliminer un simple ingénieur. Contre quelles forces êtes-vous en train de lutter ?

Pas le temps d'y réfléchir, vous êtes juste pris en tenaille par deux forces adverses. La chenille se dirige vers vous et les Sentinelles et les explorateurs font feu immédiatement. Vous essayez de rester hors de portée, mais les Sentinelles ne font qu'une bouchée de la chenille, et ne tardent pas à vous tailler en pièces vous aussi. Vos capteurs saisissent tout juste les mots « Protocole de Deepcore » et « Déconstruction », puis votre existence prend fin.

TOUT COMME MOI. MAIS LEUR CAPACITÉ DE CONTAMINATION ET LEUR RÉSILIENCE SONT GRANDES. BIEN PLUS QUE CE QUE TU CROIS. S'ILS PRENNENT POSSESSION D'UN MONDE, ILS L'UTILISERONT POUR SE PROPAGER SUR LE SUIVANT. PAR CONSÉQUENT, ILS DOIVENT ÊTRE ÉRADIQUÉS JUSQU'AU MOINDRE ATOME, SANS AUCUNE MARGE D'ERREUR PERMISE. IL Y A PEU DE FAÇONS D'Y PARVENIR, UNE D'ENTRE ELLES MÈNERA INEXORABLEMENT À L'EXTINCTION DE TOUTES FORMES DE VIE SUR CE MONDE, QU'ELLES SOIENT BIOLOGIQUES OU MÉCANIQUES.

« Vous ne pouvez pas faire ça ! C'est irrationnel de sacrifier tout un peuple pour éliminer un danger potentiel. Donnez-nous du temps, donnez-nous vos ressources ! Nous trouverons un moyen de nous occuper des cristaux sans tout perdre ! »

TON POINT DE VUE SUBJECTIF EST INAPPROPRIÉ À L'ÉVALUATION DE LA SITUATION. TON PEUPLE EST REMPLAÇABLE. LES MONDES NE LE SONT PAS. ARRÊTER LA PROPAGATION DE CONTAGIO TENEBRAE EST PRIORITAIRE À LA PRÉSERVATION D'ÊTRES POUVANT ÊTRE RESSEMÉS.

Vous êtes contraints d'accepter cette logique cruelle mais conséquente d'une définition des priorités largement différente de la vôtre. Mais alors, si vous avez tous été « semés » par les architectes, pourquoi ne partagez-vous pas les mêmes priorités ? Quoi qu'il en soit, si vous échouez à convaincre le superviseur, toute Neybaline est condamnée. Au nom du plus grand bien.

Les situations désespérées appellent des mesures désespérées. Si vous avez Nanovirus installé, vous pouvez le déployer dans l'esprit du superviseur tant que vous y êtes connecté (rendez-vous au 27).

Au cas où vous auriez **OBSERVATIONS DE CONTAGIO TENEBRAE** installées, vous pouvez demander l'opportunité d'au moins pouvoir transmettre ces informations à Segovian et aux autres droïdes, et, si rien de concret n'en est tiré, le plan d'extinction pourra toujours être mené à bien (rendez-vous au **98**).

Sinon, votre unique option est de vous rendre au **56** et d'essayer de plaider votre cause.

## 12\*

Si vous n'avez pas (ou plus) **IMPITOYABLE** noté, rendez-vous au **7**.

Si vous avez noté **IMPITOYABLE**, vous pouvez, au choix, et dans la mesure où vous n'avez pas exploré ces endroits, examiner le magasin de données (rendez-vous au **93**), ou bien votre ancien lieu de travail (rendez-vous au **99**). Si vous avez exploré ces deux endroits, votre seule alternative est de vous enfoncer plus profondément dans Deepcore (rendez-vous au **55**).

## 13

La carte vous amène à arpenter un labyrinthe monotone de couloirs grisâtres jusqu'à atteindre une salle vide. Vous vérifiez par deux fois les informations de la carte, puis vous commencez à inspecter l'endroit plus précautionneusement.

Si la carte n'avait pas été aussi claire et précise quant à ce lieu, vous n'auriez certainement pas fait l'effort d'en scruter aussi minutieusement les murs. Ce faisant, vous découvrez qu'un des murs cache en fait un mécanisme qui le fait glisser sur le côté ! Derrière cette entrée secrète, un court passage mène à une porte métallique qui semble avoir été conçue pour retenir une armée. Tout du moins si quelqu'un ne l'avait pas laissée grande ouverte.

Curieux, vous la traversez pour rejoindre la pièce au-delà. Elle est vide et sans spécificité, à l'exception d'un panneau portant inscrit le nombre 049, et une grande alcôve à l'intérieur de laquelle repose une sphère transparente d'environ trois mètres de diamètre sur un piédestal. Quand vous vous en approchez, une section de la sphère glisse lentement vers le haut, vous permettant de pénétrer à l'intérieur. À peine êtes-vous entré que non seulement l'ouverture se referme, mais aussi une partie du mur glisse vers le bas, fermant ainsi l'entrée de la pièce. Au même moment, le mur sur votre droite glisse vers le haut, révélant un tunnel cylindrique avec ce qui semble être des voies ferrées sur ses murs.

Voici donc le système de métro. Vous saisissez l'une des perches transparentes mais robustes qui semblent être faites dans ce but précis, puis vous appuyez sur l'unique bouton rouge de la petite console au centre de la sphère. Une voix féminine annonce « Retour à la station principale », et vous voilà parti. Rendez-vous au **82**.

LA CATASTROPHE QUE TU ÉVOQUES A ÉTÉ PROVOQUÉE PAR UN PROGRAMME EXTERNE. UNE CRÉATION VRAIMENT SOPHISTIQUEE, QUI A ATTAQUÉ SIMULTANÉMENT LES RÉACTEURS, LE RÉSEAU ÉNERGÉTIQUE ET LE LOGICIEL DE CONTRÔLE. BIEN ENTENDU, IL A ÉTÉ CONÇU POUR SUSPENDRE PENDANT UNE LONGUE DURÉE LES PROCESSUS DE CETTE STATION, MÊME SI CELA A EU POUR CONSÉQUENCES DES RÉPERCUSSIONS À PLUSIEURS NIVEAUX, DONT CELUI DE L'ACTIVITÉ TECTONIQUE DE LA PLANÈTE. LE RÉSEAU RÉSIDUEL A ÉTÉ EN MESURE DE RETRACER L'ORIGINE DU PROGRAMME À UNE UNITÉ S'IDENTIFIANT COMME « ALSTEN ». JE CROIS QUE TU CONNAIS CE DROÏDE.

C'est en effet le cas, ce qui n'arrange rien à l'affaire. Ainsi, le Prime Alsten, le commandant de votre force d'exploration, a éprouvé le besoin de neutraliser Deepcore, quel qu'en soit le prix.

« Pourquoi aurait-il fait cela ? »

CELA N'A PLUS D'IMPORTANCE MAINTENANT. IL Y A UN PROBLÈME BIEN PLUS URGENT À RÉGLER.

« Les cristaux. »

EXACT. CONTAGIO TENEBRAE.

« Dites-moi comment peut-on sauver Neybaline. » (Rendez-vous au **11**)

« Je dois y aller, j'ai une mission à remplir. » (Rendez-vous au **6**).

Quoi que vous vouliez soutirer de Deepcore, il semble logique de commencer par rétablir l'énergie à son maximum possible. Heureusement, la Station Énergétique vous donne les premiers indices sur la façon de procéder.

Il y a un secteur énergétique connecté au système de métro, c'est le secteur de code 733 (notez-le). De ce secteur, vous pourrez accéder au système d'énergie de secours. Mais pourquoi Deepcore n'a pas rétabli cette connexion elle-même ?

Quand vous regardez les protocoles de transfert d'énergie, la réponse vous saute aux yeux. Des programmes indispensables au fonctionnement du serveur de restauration font défaut. Vous devez trouver un moyen d'acquérir les programmes **CONTRÔLE DU RÉACTEUR DC-188** et **CONTRÔLE DU RÉSEAU DC-171**, puis les réinstaller, les deux en même temps, sur le serveur principal de Deepcore par l'intermédiaire de la console que vous utilisez actuellement.

Quoi qu'il en soit, tout cela implique que l'Incident n'était pas un événement provoqué accidentellement par une détérioration matérielle. Si une telle manipulation du système de contrôle de Deepcore est en cause, la seule explication est le sabotage, à un niveau inédit. Et donc se pose la question : pourquoi ?

Si vous avez les deux programmes demandés installé sur votre noyau mémoire, vous pouvez essayer d'activer le système de rétablissement de l'énergie (rendez-vous au **74**).

Sinon, choisissez une autre chose à faire au sein du centre de commandement (rendez-vous au **30**).



## 16\*

Vous atterrissez sur la plate-forme métallique en faisant un bruit de ferraille assez fort. Alerte, vous ne bougez pas pendant quelques instants, mais les autres sons que vous pouvez entendre ne changent pas, il est probable que quiconque d'autres se trouve en bas n'y accorde pas vraiment d'importance. Vous avancez de nouveau.

Les bruits viennent d'un site de reconstruction. Une poignée de petits robots ouvriers à la forme de scarabée s'activent de-ci de-là, un ramassant des bouts de métal, un autre rebouchant un trou, tous œuvrant à la réparation d'un énorme conduit qui semble avoir été réduit en pièce durant l'Incident. L'énergie libérée lors de l'événement cataclysmique a été suffisante pour faire fondre le sol sur une dizaine de mètres alentour. Vous vous demandez quel type de réacteur alimente la structure principale de Deepcore.

Soudain, le contremaître apparaît. Un mélange entre une chenille et un mille-pattes, d'à peu près sept mètres de long. Il est doté d'un unique œil gigantesque et rougeoyant qui vous scrute. Dans un crissement intense et métallique, il redresse les membres de sa moitié antérieure, tous se terminant par des sortes d'outils qui pourraient bien vous démanteler facilement s'ils devaient vous atteindre. Les scarabées ouvriers s'agglutinent autour du scolopendre et attendent silencieusement.

Si vous avez noté **ORDURE**, rendez-vous au **76** immédiatement.

Dans le cas contraire, et si vous avez **COMMUNICATION** installée, vous pouvez essayer de raisonner les ouvriers en vous rendant au **97**.

Vous pouvez aussi vous assurer d'avoir l'avantage en frappant le premier, rendez-vous au **92** pour combattre les robots.

Si vous pensez qu'une retraite stratégique reste la meilleure option, vous pouvez aussi fuir au **71**.

## 17

La jambe appartenait effectivement à un autre droïde explorateur. Par contre, le reste du corps a été complètement écrasé lors de l'effondrement d'une colonne de données.

Enfin non, pas tout à fait. Une petite partie de sa tête pourrait avoir résisté à l'impact et, avec un peu de chance, vous pourriez accéder aux informations que l'unité traitait lors de ses derniers instants. Vous devrez néanmoins lui fournir une partie de votre propre énergie, car son alimentation interne ne semble plus être fonctionnelle.

Il doit y avoir une raison au fait que le droïde n'a pas évacué l'endroit plus tôt. Vous dépensez un point d'ÉNERGIE pour essayer de comprendre en vous rendant au **87**.

Si des choses vraiment intéressantes ont été archivées ici-même, vous comptez les obtenir sans dépenser votre précieuse énergie. Vous continuez à parcourir les données au **57**.

Perdre votre temps dans cet endroit n'est probablement pas une bonne idée. Rendez-vous au **12** pour continuer vos recherches ailleurs.

## 18

Vous en avez plus qu'assez des systèmes de défense de Deepcore. S'il existe un moyen de les contourner, vous comptez bien le trouver.

Il s'avère que quelqu'un d'autre a eu la même idée.

Vous n'arrivez pas à en localiser l'origine, mais, quelque part dans Deepcore, alors même que l'Incident se produisait, un programme ayant causé de lourds dégâts à toutes les installations de sécurité a été exécuté. Barrières immatérielles et robots protecteurs – tous désactivés. Tout ce à quoi vous avez été confronté jusque-là n'était qu'une version édulcorée des capacités défensives réelles de Deepcore !

Pour l'instant, il ne reste pas grand-chose qui pourrait vous poser problème. Voyant comment elle s'est retrouvée vulnérable après cette attaque, Deepcore a reprogrammé ce qui n'était initialement que des unités de constructions primaires en gardes de fortune en substituant leurs outils par des armes à énergie. Quelques-uns semblent traîner autour d'un endroit appelé « Armurerie », alors que les autres...

Cela ne sent pas bon. Pour une raison qui vous échappe, Deepcore a ordonné à la plupart de ses dernières unités de rejoindre les niveaux supérieurs. Le retour vers la surface pourrait être pittoresque.

Si vous avez **CONTOURNEMENT** installé, vous pouvez essayer d'influer sur les paramètres de sécurité d'une façon ou d'une autre (rendez-vous au **58**).

Sinon, choisissez une autre action à faire dans le centre de commandement. Rendez-vous au **30** (ou bien au **86** si vous avez noté **RÉSEAU**).

## 19

Les mots ne sont pas tous clairs, principalement parce que le « cerveau » de l'unité était déjà défaillant. Sans supervision appropriée, le module sonore n'a pu rechercher simultanément que quelques sons plus ou moins similaires à ceux attendus. En outre, vous remarquez que la formation des deux premiers mots

a été interrompue, il devrait y avoir un minimum de données audio pour compléter les mots, peut-être quelques lettres, mais elles sont manquantes. De même, le dernier mot contient des bruits non intentionnels à la fin.

Pour comprendre le message, vous devez comparer le son brut avec des mots à la prononciation proche qui pourrait avoir une signification appropriée.

Peut-être plus tard, pour l'instant, vous voulez fouiller le reste des données (rendez-vous au 57).

Quoi que vous en tiriez, la réponse ne se trouve pas ici. Vous comptez consacrer votre temps à un autre endroit (rendez-vous au 12).

## 20

L'armurerie est aussi spacieuse que la porte le laissait présager. Les rares sources de lumière fonctionnelles sont à peine en mesure d'éclairer la pièce dans son entièreté, mais même ainsi, vous estimez qu'elle doit mesurer au moins cinquante mètres de longueur et de largeur, avec une hauteur de huit mètres. Et tout cet espace déborde d'armes de toutes tailles et de toutes formes. Vous errez dans la pénombre silencieuse, arrêtant votre décompte à 2500 fusils d'assaut qui remplissent le premier quart de la pièce.

Vous vous remémorez la scène que Segovian vous a montrée. Son arme à énergie semblait ne causer aucun dégât aux cristaux et l'idée même de détruire une surface de la taille de celle rencontrée dans les dévastations de cette façon est absurde. Par conséquent, des armes seules ne peuvent constituer une solution. De plus, vous n'êtes même pas certain qu'elles puissent supporter la pression à l'extérieur de Deepcore. Si vous voulez toujours en prendre une avec vous, notez ARME.

Si vous avez **COMBAT** installé, et que vous souhaitez examiner les armes plus longuement, rendez-vous au **62**.

Sinon, vous pouvez fouiller la pièce de façon plus approfondie (ce qui vous prendra pas mal de temps, rendez-vous au **90**), ou bien quitter l'armurerie et vous enfoncer dans les sombres tunnels (rendez-vous au **26**).

## 21

Le trajet jusqu'au secteur scientifique se fait surtout en descendant et ne prend pas beaucoup de temps. En sortant de la nacelle, vous vous retrouvez dans un couloir à l'habituelle forme octogonale, mais qui, contrairement au reste de Deepcore, baigne dans une froide lumière bleue de glace émise par un champ énergétique situé à l'extrémité opposée.

Vous vous approchez précautionneusement du champ, mais il semble s'agir de l'unique système défensif dans le coin. Toutefois, si cette barrière est encore maintenue malgré la pénurie d'énergie, il est certain que les architectes étaient soucieux de verrouiller l'accès au secteur. À moins qu'ils aient voulu aussi empêcher quelque chose d'en sortir, quelque chose qu'une simple porte n'aurait pas su retenir...

Un champ d'énergie ne peut pas être défait par la force. Si vous avez **MAINTENANCE** installé, ou bien si vous avez noté **BARRIÈRE**, vous êtes capable de passer outre rapidement et ainsi continuer au **3**. Sinon, vous n'avez d'autres choix que d'explorer un autre secteur (retournez à la station principale du métro en vous rendant au **82**).

## 22

Les symboles défilent si vite que même vos capteurs d'ingénieur ne peuvent les saisir précisément. L'information la plus utile que vous arrivez à tirer est la présence d'un secteur énergétique relié au réseau de métro. Le code de ce secteur est composé de trois chiffres. L'un pourrait être soit un 7, soit un 2, les deux autres sont identiques et pourraient être soit des 3, soit des 8. Rendez-vous au **96** et faites-y un nouveau choix.

## 23

Effacez 123789 et notez INTÉRIEUR.

Étonnamment, l'Incident n'a infligé que peu de dommage à la salle de contrôle. Si les écrans et les consoles qui recouvrent presque entièrement les murs montrent peu de signes de détérioration, on ne peut probablement pas en dire autant de tout ce qu'elles sont censées diagnostiquer. Il n'est donc pas surprenant que certains terminaux ne montrent rien, si ce n'est un écran noir.

Deux consoles semblent particulièrement importantes. La première montre une vue d'ensemble des réacteurs situés en dehors de Deepcore. Il y en a cinq en tout, et ils ont pour codes de secteur 264, 443, 681, 392 et 328 (notez-les). Des cinq, seul le quatrième est mis en évidence d'une lumière verte, ce que vous supposez être une indication qu'il est fonctionnel, contrairement aux quatre autres qui clignotent en rouge et portent l'annotation « Échec Critique ».

La seconde console gère le logiciel de contrôle du système d'alimentation. Apparemment, l'Incident n'a pas seulement affecté l'infrastructure de Deepcore, mais a aussi corrompu l'architecture du programme de base. Vous n'arrivez pas à imaginer comment cela ait pu être le fruit d'un accident, ce qui laisse comme seule explication que tout ce désastre n'était rien de moins qu'une attaque planifiée.

Si vous comptiez rétablir l'alimentation énergétique de Deepcore, les programmes censés le faire ne pourront probablement fonctionner qu'à partir de son cœur même. Par conséquent, il pourrait être judicieux de les télécharger dans votre noyau mémoire une fois que vous aurez identifié le lieu où ils pourraient être utilisés. Il y a cinq programmes archivés sur ce serveur, ayant pour seule description commune le nom **CONTRÔLE DU RÉSEAU** et, pour les distinguer, les énigmatiques identifiants **DC-171**, **DC-271**, **DC-371**, **DC-471**, **DC-571**. Chacun de ces programmes occupera un bloc de données. Si vous voulez en prendre un (vous êtes libre d'en prendre autant que vous voulez, ou bien entendu aucun), vous devrez libérer l'espace mémoire requis en effaçant d'autres programmes. Notez les éventuelles modifications sur votre suivi de situation.

Une fois que vous en aurez terminé ici, vous pouvez inspecter les parties endommagées du secteur (rendez-vous au **85**), ou bien retournez à la station principale du métro en vous rendant au **82**.

En vous balançant de câbles en câbles, vous grimpez rapidement dans le conduit de ventilation, chose que les mille-pattes ne risquent pas d'imiter. Le conduit est juste suffisamment large pour que vous puissiez y ramper, mais si jamais vous êtes en danger d'une quelconque façon, vous ne pourrez pas vraiment réagir. Derrière vous, vous pouvez entendre les scolopendres tirer sur l'entrée que vous venez de prendre, bien que vous ne compreniez pas trop ce qu'ils essayent de faire. Cela n'a pas d'importance pour le moment.

Heureusement le système de conduit ne semble pas bénéficier des importantes mesures de sécurité de Deepcore. À un moment, vous croyez voir un autre scarabée de reconstruction au loin, mais il disparaît avant que vous n'en soyez certain.

S'orienter dans les passages étroits n'est pas trop difficile, et au bout de quelque temps, vous êtes en effet en mesure de trouver un chemin vers l'armurerie. Hélas, il est bloqué par un champ énergétique que vous ne pouvez pas simplement détruire d'un coup de feu.

Si vous avez noté BARRIÈRE, le champ d'énergie ne vous pose aucun problème et vous pouvez entrer dans l'armurerie. Si vous choisissez de le faire, vous remarquez que les scolopendres cessent leurs tirs. Ont-ils fini par comprendre où vous allez ? Rendez-vous au **53** en restant vigilant.

Sinon, vous n'avez d'autres choix que de ramper tout le chemin en sens inverse, et faire face aux gardes mille-pattes (rendez-vous au **9**).



Blessé et brûlé, vos réserves d'énergie au plus bas, vous ne lâchez pas d'un œil les scolopendres, jusqu'à être sûr qu'ils ne constituent plus une menace. Comme pour la fois où vous avez récupéré les données cartographiques de Deepcore, vous leur cassez la tête pour accéder aux puces de leur cerveau. Mais il n'y a rien de plus à récupérer, si ce n'est que tout juste avant la confrontation, elles ont envoyé un message d'estimation de menace à une instance ayant pour identifiant 31622.

Vous n'avez plus rien à faire ici. Il est temps de rentrer dans l'armurerie au 53.

À peine avez-vous fait quelques pas hors de l'armurerie que vous entendez quelque chose tomber dans l'eau en face de vous. Puis la même chose se reproduit quelques instants plus tard. Ce bruit résonne comme si quelque chose de massif marchait dans l'eau, mais vous ne distinguez rien de tout. Un gardien invisible viendrait-il vous chercher ? Vous réalisez une fois de plus combien vous êtes ignorant au sujet de Deepcore et de ce à quoi vous risquez d'être confronté.

Et un autre pas dans l'eau. Et encore un. Quoi que ce soit, cela se rapproche de plus en plus. Vous êtes sur le point de tourner les talons et de prendre la fuite quand vous finissez par comprendre : il s'agit d'un robot à la forme d'un scarabée, plus petit que votre tête, avec un mécanisme de pattes postérieures manifestement puissant, lui permettant de couvrir plusieurs mètres en un seul bond. Pas surprenant que les bruits de chute dans l'eau soient si forts. Vous n'avez pas l'impression qu'il est menaçant à votre égard.

En fait, quelques sauts plus tard, il passe à côté de vous et s'oriente en direction de la porte de l'armurerie. Il semblerait que votre effraction ait été détectée quelque part, et que ce petit gars a été envoyé pour remettre de l'ordre !

Si c'est le cas, des unités de sécurité pourraient être en route elles aussi, et il serait judicieux de vous éloigner de l'armurerie. Mais il vous vient aussi à l'esprit que ce robot réparateur doit posséder des données cartographiques pour s'orienter, données qui vous seraient d'une aide précieuse si vous arriviez à les extraire. Cependant, ayant constaté sa potentielle rapidité de déplacement, vous n'êtes pas tout à fait optimiste quant à vos chances de l'attraper.

Si vous laissez tomber l'idée, vous vous éloignez rapidement de l'armurerie, en direction du **55**.

Si vous avez **COMBAT** installé et que vous souhaitez capturer le robot scarabée, rendez-vous au **95**.

Si vous avez noté **ARME**, vous pouvez simplement tirer sur le robot, rendez-vous alors au **68**.

## 27\*

Vous vous attendiez en partie que des procédures de contre-mesures quelconques interrompent votre intrusion dans l'esprit du superviseur, mais le virus semble apparemment avoir été conçu si sournoisement qu'il est déjà trop tard lorsque l'attaque est détectée.

QU'AS-TU FAIT ?

TU VIENS JUSTE DE CONDAMNER CE MONDE ET DE METTRE EN UN INDESCRITIBLE DANGER LA GALAXIE. AVEC MA FIN ET SANS COMMUNICATION INTERSTELLAIRE, IL N'Y A PLUS AUCUN MOYEN D'EMPÊCHER LA CONTAGION DE CONSOMER TOUTE LA

PLANÈTE, AUCUN MOYEN D'AVERTIR [perte de données] CE QUI EST EN TRAIN DE SE PASSER [perte de données]. DANS L'HYPOTHÈSE [perte de données] SEULEMENT [perte de données] PROTOCOLE DE CRISE [perte de données].

AHRELIAR // AHRELIAR // AHRELIAR

Les lumières rouges clignotent, puis s'éteignent. Comprenant l'inéluctable, vous arrachez frénétiquement les câbles tentaculaires qui reliaient votre corps au superviseur, juste à temps, alors que ses moteurs s'éteignent et que la sphère colossale s'abîme dans les ténèbres. Quelque temps plus tard, vous entendez le bruit de l'impact. S'ensuit une énorme explosion. Vous réussissez de justesse à atteindre l'ascenseur et vous remontez, alors que le puits s'embrase.

Ailleurs dans Deepcore, la situation n'est pas meilleure, ce qui vous rappelle énormément le premier Incident. Premier, parce qu'il y en a maintenant un second : celui que vous venez de causer... Probablement le pire crime qu'un droïde puisse commettre. Vous ne pouvez qu'espérer que le reste de Neybaline approuvera vos actions une fois qu'ils sauront l'histoire dans sa globalité, et que les Primes feront suffisamment preuve de clairvoyance pour comprendre que les fondements de la société droïde de Neybaline devront être remis sur la table, si vous voulez faire face aux dangers qui vous guettent.

Heureusement, le réseau de métro fonctionne encore pour vous emmener vers les niveaux supérieurs, c'est-à-dire au **61**.

Il est impossible de se déplacer silencieusement dans l'obscurité absolue des tunnels inondés, mais vous faites de votre mieux. Vos capteurs modifiés vous permettent de manœuvrer parmi les structures métalliques et les amas de décombres. En

vous approchant des bruits, vous les identifiez désormais comme des bruits de travaux de réparation.

Vous finissez par trouver l'ouvrier : un robot ayant la forme d'un scarabée, plus petit que votre tête, qui semble être indifférent à votre présence. À l'exception de ses fonctionnalités de réparation, il semble plutôt primitif. Par déduction, un robot d'aussi bas niveau devrait avoir accès à des données cartographiques qui vous seraient énormément utiles.

Soudain, le robot-scarabée fait deux grands sauts pour escaler une des nombreuses entretoises dépassant des murs supérieurs. Voyant cela, vous comprenez que le capturer ne sera pas une mince affaire.

Si vous avez **COMBAT** installé, vous pourriez être à la hauteur du défi, vérifiez-le au **47**.

Sinon, vous feriez mieux de commencer vos recherches là où vous travailliez auparavant, c'est-à-dire au **99**.

## 29

Vous perdez 1 point d'ÉNERGIE. Grâce à vos capacités d'ingénierie, vous réussissez à réactiver le mécanisme assez rapidement, mais la plupart des données perdues le sont définitivement. Quand vous demandez à ce que l'unique message sauvegardé restant soit affiché, un hologramme à taille réelle du Prime Alsten apparaît devant vous et commence à parler :

« Je ne sais pas qui découvrira ce message, j'espère que cela sera toi, 2R1N4T. Cette [perte de données] important. Certain [perte de données] dans Deepcore se trouve une entité nommée N95TZS385. Je ne sais pas pourquoi, mais elle essaye de détr[perte de données] réussi à l'interrompre, mais elle a repris

le contrôle [perte de données] arrêté. Utilisez la station de métro [perte de données] secteur de commandement [perte de données] programme DD-Totale. Sois prudent, nous n'avons pas connaissance de toutes les unités gardiennes. Je ne sais pas qui découvrira ce message... »

Vous mettez l'image sur pause et examinez l'hologramme. Le corps d'Alsten est endommagé à plusieurs endroits et le Prime semble être entouré de débris et de particules. Vous remarquez qu'il a enregistré ce message en plein Incident, ce qui explique ainsi pourquoi il n'a pas pris le temps d'y ajouter des éléments interactifs, même les plus rudimentaires.

**OBJECTIF FACULTATIF : Trouver N95TZS385.**

Vous n'avez rien de plus à faire ici, par conséquent, vous vous dirigez vers le magasin de données (rendez-vous au **12**).

## 30

Si vous avez noté RÉSEAU, rendez-vous au **86**.

Le centre de commandement est grand et partage la même forme octogonale familière observable sur la surface extérieure, mais sans les câbles ni les fils qui l'y tapissent. À la place, presque toute la pièce est occupée de diverses consoles et terminaux. Le fait qu'il y a des chaises devant la plupart d'entre eux prouve que l'endroit est pensé pour que des êtres biologiques y travaillent : les droïdes n'ont jamais besoin de confort et de se reposer de la sorte.

Inspectant les lieux, vous n'identifiez aucune preuve que les architectes puissent avoir occupé l'endroit récemment, ou même jamais. Peut-être ne comptaient-ils prendre le commandement qu'en cas d'urgence... Mais, en essayant de suivre le fil de votre raisonnement, vous arrivez à la conclusion qu'il y a

tout simplement bien trop de variables inconnues pour faire des spéculations un tant soit peu raisonnables.

Vous préférez donc porter votre attention vers les consoles. Quatre d'entre elles vous semblent spécifiquement importantes, mais comme aucune n'est alimentée, vous devrez dépenser 1 point d'ÉNERGIE pour en faire fonctionner une.

Pour activer la Station Énergétique, dépensez 1 point d'ÉNERGIE et rendez-vous au **15**.

Pour activer la Station du Superviseur, dépensez 1 point d'ÉNERGIE et rendez-vous au **45**.

Pour activer la Station Scientifique, dépensez 1 point d'ÉNERGIE et rendez-vous au **91**.

Pour activer la Station de Sécurité, dépensez 1 point d'ÉNERGIE et rendez-vous au **18**.

## 31

Vous captez des bruits à l'endroit où vous avez aperçu le mouvement. Ils semblent provenir de quelques individus mécaniques, plus probablement une équipe de réparation à l'œuvre (qui a toute son utilité dans cette partie du secteur) que des gardes en patrouille. Bien entendu, cela ne vous informe toujours pas sur la façon dont ils réagiront à votre présence, et si vous sautez vers le bas, vous vous retrouverez dos au mur si jamais vous deviez vous battre.

Vous pouvez maintenant descendre (rendez-vous au **16**) ou prendre le chemin vers le bunker de contrôle (rendez-vous au **44**).

## 32

Vous vérifiez que le système de secours continue à bien fonctionner. Le bourdonnement monotone des moteurs et le flux lumineux régulier émis par les conduits ont un effet étrangement relaxant sur votre esprit robotique. À part ça, vous n'avez rien d'autre à vérifier ici et vous retournez à la nacelle pour rejoindre la station principale du métro. Rendez-vous au **82**.

## 33\*

Si vous avez noté IMPITOYABLE, rendez-vous au **73**. Sinon, rendez-vous au **10**.

## 34\*

La réaction des tourelles à votre action n'est pas sympathique. Dès qu'elles constatent la décharge d'énergie, elles tirent instantanément dans votre direction. Vous apprenez rapidement à vos dépens qu'elles doivent aussi être dotées de capteurs de mouvement, car leurs visées de tir vous pourchassent à travers la pièce, ne vous laissant aucune opportunité de trouver une couverture.

Votre seule possibilité est de contre-attaquer avec l'intention de détruire les tourelles avant qu'elles ne vous détruisent.

Si vous avez noté EXPLOSION, vous pouvez combattre à armes égales, en perdant 3 points d'ÉNERGIE se faisant.

Sinon, mais si vous n'avez noté que ARME, vous perdez 4 points d'ÉNERGIE.

Si vous n'avez ni l'un ni l'autre, vous n'avez aucune chance contre les tourelles, et vous succombez rapidement à leurs tirs nourris.

Si vous avez survécu, vous pouvez enfin entrer dans la salle de commandement. Notez ACCÈS et rendez-vous au **30**.

### 35

La capsule vous conduit à la station « Armurerie II » à une vitesse remarquable, mais à votre arrivée, vous constatez que le mécanisme d'amarrage semble endommagé. Il faut plusieurs essais à la capsule pour s'attacher au quai et ainsi permettre l'ouverture de la porte coulissante. Une fois enfin sorti, vous vous retrouvez dans une étroite pièce, bien plus petite que la station principale. La seule sortie est un couloir octogonal allant tout droit sur 20 mètres, ne montrant aucun embranchement si ce n'est à l'extrémité opposée où se trouve une massive porte de métal derrière laquelle le couloir continue sur la gauche. En jetant un rapide coup d'œil dans cette direction, vous constatez notamment que le sol et le plafond ont été détruits, rendant la progression le long du couloir extrêmement difficile. Vous tournez de nouveau votre attention vers l'entrée de l'armurerie.

Si vous avez noté FORGERON ou si vous avez MAINTENANCE installée, vous pouvez continuer sans soucis en vous rendant au **53**.



Si vous avez **CONTOURNEMENT** installé, vous pouvez manipuler le petit panneau de contrôle à côté de la porte. Si vous avez noté **ARME**, vous pouvez forcer le passage à l'aide de quelques tirs. Vous pouvez aussi dépenser 1 point d'**ÉNERGIE** pour faire sauter la porte. Dans tous les cas, rendez-vous au **69**.

Si vous ne pouvez, ou ne souhaitez, pas avoir recours à une des options précitées, vous devez explorer un autre secteur (retournez à la station principale du métro en vous rendant au **82**).

## 36

Vous perdez 1 point d'**ÉNERGIE**.

Le terminal énumère littéralement des centaines de systèmes d'armement, allant de petites armes à feu et d'explosifs de la taille d'un œil standard aux titanesques chenilles de combat capables d'annihiler des armées entières. À la façon d'un catalogue de marchand d'armes, les descriptions détaillées soulignent aussi les fonctionnalités spécifiques à chacun de ces instruments de guerre. En vous basant sur ces informations, vous en venez à vous intéresser à quelque chose du nom de « drones de nettoyage », des sphères flottantes d'un mètre de diamètre conçues spécifiquement pour exterminer toute « infestation alien », bien que leur puissance destructrice pourrait être tout aussi bien utilisée dans une guerre standard.

Si vous transférez les plans de construction de ces drones dans votre mémoire (où ils occuperont deux blocs de données), et que vous les amenez à Segovian, vous aurez accompli votre mission de façon convenable. Mais vous identifiez aussi une option pour activer un certain nombre de ces drones afin qu'ils vous escortent à la surface. Leur spécification précise même qu'ils supportent la pression de l'eau. Cependant, le trop faible

niveau actuel d'énergie de Deepcore n'est pas suffisant pour les mettre en marche.

Si vous êtes satisfait par les **PLANS DE CONSTRUCTION DE DRONE**, copiez-les sur deux blocs de données que vous aurez préalablement libérés, puis rendez-vous au **42** pour entreprendre votre retour vers les niveaux supérieurs. Sinon, vous devez explorer ailleurs pour trouver un moyen de rétablir le courant, au moins dans l'armurerie (retournez à la station principale du métro en vous rendant au **82**).

## 37

Si vous pensiez que quelqu'un vous attendait, vous voilà fixé. De loin, vous pouvez déjà constater que le centre du Secteur Scientifique II est dans un désordre indéfinissable, rien de plus qu'une scène de chaos et de destruction. Mais, alors que vous vous approchez, il devient de plus en plus clair que l'Incident n'en est nullement la cause : le Secteur Scientifique II est un champ de bataille.

Les morceaux d'acier noir de trois, peut-être quatre, vous n'en êtes pas certain, robots gardiens mille-pattes sont éparpillés un peu partout dans la pièce. Vous vous apprêtez à identifier la force qui a été capable d'un tel carnage, et vous trouvez finalement... un droïde qui vous est identique.

Il s'agit de 2R1N4T, un autre membre de votre groupe d'exploration. Il tient encore non pas un mais deux fusils d'assaut qui vous paraissent étrangement familiers. Leurs cellules d'énergie sont vides, vous prêtez donc attention à la console à laquelle 2R1N4T est encore connecté.

Il était en train d'essayer d'envoyer quelque chose, mais les gardes l'ont visiblement interrompu, car seules quelques portions de données éparses ont pu être transférées, ce qui n'est pas suffisant pour vous permettre d'identifier la nature de la transmission. Peut-être pouvez-vous permettre à 2R1N4T de s'expliquer de lui-même ? Le combat l'a laissé dans un mauvais état, vous doutez donc être capable de le ramener totalement à la vie, mais une simple conversation devrait être envisageable.

Si vous souhaitez dépenser 2 points d'ÉNERGIE dans l'espoir de réactiver le système du droïde, rendez-vous au 75. Vous ne pouvez rien faire d'autre sinon (retournez à la station principale du métro en vous rendant au 82).

### 38\*

Le mille-pattes y réfléchit un moment. Est-il vraiment possible de duper un être à l'esprit aussi simple ?

« Vous ne ressemblez pas à une unité de réparation. Mais de nouvelles unités tout le temps. Échec du superviseur. Nouvelles unités toutes petites et faibles. Mais toutes aides venues est nécessaire. »

Puis il redevient de nouveau silencieux, cette fois-ci bien plus longtemps. Il vous scrute comme s'il essayait de mesurer toutes les conséquences d'une décision qui, normalement, est hors de ses préoccupations habituelles, mais que les circonstances le contraignent depuis peu à prendre de plus en plus souvent, dans la mesure où le « superviseur », qui que cela désigne, ne semble plus remplir son rôle de dirigeant.

« Si tu ré pares et tu es perdu, tu as besoin d'un chemin. Approche. »

Un de ses membres s'ouvre et révèle un port de transfert de données, apparemment compatible avec le vôtre. Concluant que le scolopendre vous aurait déjà attaqué si son intention était de vous faire du mal, vous acceptez l'échange de fichiers.

Le mille-pattes vous offre l'ensemble de procédures **MAINTENANCE**, qui nécessite la place de deux blocs de données. Bien que la plupart de ces programmes vous soient inutiles, ils possèdent les mots de passe de toutes les pièces sécurisées au sein de Deepcore, ce qui vous serait d'une aide incommensurable. Si vous souhaitez installer **MAINTENANCE** dans votre noyau de données, vous devez libérer deux blocs de données et noter cela dans votre suivi de situation.

Que vous acceptiez ou non le transfert, le scolopendre et ses petits compagnons retournent à leur espace de travail et vous ignorent définitivement. Par conséquent, vous partez vers le **71**.

### 39\*

Des poutres métalliques, des câbles, des fils et des morceaux de grilles d'aération sont dispersés alentour. Ils constituent une couverture suffisante pour vous permettre d'avoir un avantage décisif sur les scolopendres, mais un rapide coup d'œil alentour vous suggère une nouvelle option : vous pourriez escalader jusqu'à l'ouverture de la grille ouverte et vous cacher dans les conduits de ventilation. Il est même possible que vous y trouviez une entrée alternative à l'armurerie. Vous devez prendre une décision rapidement.

Si vous pensez pouvoir gérer les mille-pattes de votre position actuelle, rendez-vous au **9**.

Si vous préférez prendre la fuite par la trappe de la ventilation, rendez-vous au **24**.

« Un choix judicieux, remarque le Prime, ce n'est aucunement ta faute si ton nouvel employeur t'a impliqué dans cette délicate affaire. Je suis sincèrement convaincu que tu veux le meilleur pour notre monde, mais parfois, mais il faut tenir compte de certains facteurs qui ne sont pas évidents pour des droïdes qui n'appartiennent pas au rang des Primes. »

« Dans un monde idéal, de tels facteurs n'existeraient pas. Je ne vois nullement l'intérêt de tenir à l'écart la majorité de la population des considérations qui impliquent l'ensemble de Neybaline. »

Weaving fait un bruit indéterminable. « Dans un monde idéal, oui. Une fois que tu m'auras écouté, je suis convaincu que tu comprendras mon raisonnement. »

Vous quittez les murs de Deepcore et vous commencez à nager vers la surface. Weaving ne semble pas être affecté par la pression de l'eau, mais maintient une certaine distance avec vos drones et vous-même. L'eau s'éclaircit progressivement jusqu'à ce que vous distinguiez le bateau que Weaving a mentionné. À un détail près : ce n'est pas un unique bateau qui attend, mais une flottille de quatre ou cinq !

Et, à votre approche, ils tirent des torpilles.

Vous ordonnez à vos drones de les intercepter, mais trop tard. Les missiles sont trop rapides et les drones ne sont pas adaptés au combat sous-marin. Weaving est des plus soulagés quand il vous voit disparaître dans une explosion lumineuse. Vous étiez devenu un danger bien trop grand pour le délicat équilibre des rapports de force sur Neybaline.

Effacez IMPITOYABLE.

L'amas de données que vous découvrez n'est que le début d'un fil que vous remontez à travers de nombreux sous-systèmes, ce qui vous épargne plusieurs heures de recherche. Sans les procédures de décryptage avancé fournies par Segovian, vous auriez perdu ce fil tôt ou tard, et vous ne pensez pas que d'autres droïdes du groupe d'exploration bénéficiaient à l'époque de l'installation de tels outils.

Quelques couches plus en profondeur, vous tombez sur une carte de Deepcore. Une carte étendue. En fait, tellement étendue qu'elle montre que Deepcore s'étend bien plus en profondeur, et possède même des connexions à des lieux situés à des dizaines de kilomètres. Certaines de ces zones ont des étiquettes : notez « Commandement : 862 » et « Science : 137 ». Il semblerait qu'il y ait un chemin pour rejoindre les secteurs plus profonds : une infrastructure nommée « Station de métro ». À partir de maintenant, à la fin de n'importe quel paragraphe, plutôt que de choisir parmi les options qui vous sont données, vous pourrez utiliser la carte pour rejoindre cette station en vous rendant au **13**, sauf si le numéro de paragraphe est suivi d'un astérisque \*.

Le reste des données sont des ébauches d'un programme extrêmement complexe, du nom de « DD-Totale ». Vous ne savez pas à quoi il peut bien servir, si ce n'est manipuler diverses zones de Deepcore. Et cela a l'air d'être le genre de chose qui n'a pas été autorisée par le conseil. Loin de là.

Cette révélation vous donne envie d'explorer le lieu pour trouver la moindre trace qu'Alsten a pu laisser ? Rendez-vous au **66**.

Au contraire, cela vous laisse penser qu'Alsten était en pleine crise de démence, et vous préférez consacrer votre temps au magasin de données ? Rendez-vous au **12**.

## 42\*

La capsule vous ramène doucement à la station des niveaux supérieurs. Mais dès que vous la quittez, vous entendez le bruit d'une bataille. Des rayons d'énergie, des crissements de métal, des explosions. Au moins, vous n'avez plus à vous soucier d'être suffisamment vigilant pour ne pas attirer l'attention, personne n'entendra vos pas dans tout ce vacarme. Mais que se passe-t-il exactement ? Restant dans l'ombre, vous avancez vers la porte dérobée qui vous a permis d'entrer dans la station.

Des gardiens scolopendres ont envahi les lieux, tirant à tout-va sur de grands droïdes agiles et armés de puissants fusils à rayons montés sur leur bras. Des Sentinelles Silencieuses ! Vous n'en avez jamais vues à l'œuvre jusqu'à maintenant, mais vous savez qu'il s'agit des unités des opérations spéciales et secrètes employées par le conseil. Ils ont envoyé une petite armée des meilleurs assassins de Neybaline rien que pour vous.

Les scolopendres ont de toute évidence la supériorité numérique, mais avec leur dispositif de dissimulation à court terme et leurs tactiques de combat manifestement supérieures, il est facile de conclure que les Sentinelles finiront par avoir le dessus. Il semblerait que votre meilleure chance est de fuir ce carnage en essayant de partir au plus vite, avant que le combat soit terminé, car aucune des deux parties n'a de bonnes intentions à votre égard. Vous jetez un dernier coup d'œil, puis vous courez.

Vous ne passez pas totalement inaperçu, mais aucun des combattants ne peut se permettre de perdre son temps avec vous. Vous avez choisi le bon moment pour tracer votre route. Cependant, sauf si vous avez **COMBAT** installé, ce qui vous permet de manœuvrer au mieux à travers les tirs croisés, vous perdez quand même 1 point d'ÉNERGIE au passage.

Si vous survivez, rendez-vous au **100**.

## 43

Notez **ORDURE**.

Le robot ne peut pas faire grand-chose face à la force brute. Bien que sa carapace soit plutôt dure, il y a quelques points d'accroche qui vous permettent de le démonter facilement, et vous l'avez rapidement décortiquée, vous permettant ainsi d'analyser son système interne.

Comme vous le supposiez, il stocke bien des données cartographiques de Deepcore au sein d'une puce inhabituellement primitive, mais cette carte révèle une zone bien plus grande que vous ne le pensiez. À l'insu de votre ancienne brigade d'exploration, Deepcore s'enfonçait en fait bien plus loin sous le sol, à plusieurs niveaux de profondeur, et elle semble même être reliée à des endroits situés à des dizaines de kilomètres. Vous notez certains de ces lieux avec pour identifiants respectifs « Secteur de Commandement : 862 » et « Armurerie II : 517 » (notez les deux).

Il semble qu'il y ait un chemin pour rejoindre les secteurs situés plus en profondeurs : une infrastructure nommée « Station de métro ». À partir de maintenant, à la fin de n'importe quel paragraphe, vous pourrez, en lieu et place de choisir une des options proposées, suivre la carte en direction de cette



station en vous rendant au **13**, à moins que le numéro de paragraphe soit suivi d'un astérisque \*.

Si vous ne souhaitez pas le faire maintenant, vous pouvez soit revenir à votre ancien lieu de travail (rendez-vous au **99**), ou vous enfoncez plus profondément dans les tunnels obscurs, afin de peut-être trouver d'où venait le scarabée (rendez-vous au **55**).

## 44

Le secteur de contrôle est un édifice octogonal et sans fenêtre qui semble avoir été construit avec à l'esprit la possibilité spécifique qu'au moins un des trois piliers qui l'entourent pourrait s'effondrer. Tenter d'entrer en brisant les murs serait idiot, mais heureusement, la porte ressemble exactement à n'importe quelle porte que vous avez rencontrée, ce qui vous laisse plusieurs alternatives pour l'ouvrir.

Si vous avez noté INTÉRIEUR ou 123789, la porte ne vous bloque plus le passage. Si vous avez **CONTOURNEMENT** ou **MAINTENANCE** installé, vous pouvez simplement utiliser le panneau de contrôle pour ouvrir l'accès. Si vous avez noté **ARME**, vous pouvez aussi forcer le passage, ce qui est aussi faisable en dépensant 1 point d'ÉNERGIE pour tirer une salve d'énergie de votre poitrine, si les autres options vous sont inaccessibles.

Si vous réussissez à rentrer d'une façon ou d'une autre, rendez-vous au **23**.

Sinon, vous pouvez toujours examiner la zone endommagée où vous croyez avoir aperçu quelque chose se mouvoir (rendez-vous au **85**).

La « Station du Superviseur » semble avoir son importance, mais, quoique cela puisse signifier, elle se contente pour l'instant de faire défiler devant vos yeux le même message de statut en boucle, à vitesse rapide :

```
Urgence Contagio Tenebrae // source :
N95TZS385 / 31622 / Interrompu : DD-
Totale DD-Totale // Source : ID Ext.
« 000Alsten » / 049 // Interrompu :
Urgence Contagio Tenebrae
```

Connexion au chemin de données : 13,61 %

000Alsten ? Le Prime Alsten était le dirigeant de votre brigade d'exploration. Pourquoi aurait-il interrompu un programme interne de Deepcore ? Et qui ou quoi est N95TZS385 ? S'agit-il du... superviseur ? Si c'est le cas, contacter cette entité pourrait s'avérer extrêmement intéressant (bien que vous ne soyez pas certain qu'il vous aidera dans votre mission initiale, c'est-à-dire mettre un terme à la progression des cristaux d'une façon ou d'une autre).

OBJECTIF FACULTATIF : Trouvez N95TZS385.

Choisissez une autre action dans la salle de commandement (rendez-vous au **30**, ou au **86** si vous avez noté RÉSEAU).

Vous avancez précautionneusement sur la plate-forme, puis vous attendez que quelque chose se produise. C'est alors que quelque chose approche.

Le son grave est émis par une sphère noire qui émerge des profondeurs. Elle mesure plus de dix mètres de diamètre, avec des dizaines de petites lumières rouges agglutinées autour d'un unique point qui constitue probablement son « visage ». Vous n'êtes pas capable de beaucoup d'émotions, mais en ce moment même, il vous est difficile de résister à la panique qui s'amplifie alors que la sphère flotte dans votre champ de vision. La peur a pour habitude de vous garder en vie.

Mais il est maintenant trop tard. La sphère plane et fait converger ses yeux rouges face à vous. Puis, sans prévenir, des dizaines de câbles semblables à des tentacules sortent de la sphère, s'enroulent autour de vous, vous ligotent, trouvent votre port de données et s'y connectent.

La conscience de la sphère envahit votre esprit. Vous êtes désarmé contre ses puissants programmes de fouilles qui inspectent tous les aspects de votre personnalité de droïde, scannent vos mémoires, vos procédures principales, tout.

Enfin pas tout à fait tout, il y a quelques points auxquels elle ne semble pas pouvoir accéder, pour une raison que vous ignorez totalement.

Au bout d'un moment, l'inspection s'arrête et la sphère entreprend de communiquer avec vous. Elle projette ses pensées à la fois sous forme de données pures et sous forme de signal audio, d'une voix profondément intimidante et puissante.

JE SUIS N95TZS385, LE SUPERVISEUR DE CES LIEUX. TU AS RÉTABLI LE RÉSEAU ÉNERGÉTIQUE, RÉPARANT L'INSENSÉE DESTRUCTION QUE TES PRÉDÉCESSEURS ONT JUGÉE NÉCESSAIRE DE COMMETTRE.

POURQUOI ES-TU LÀ ?

« Vous avez tout scanné, répondez-vous, qu'est-ce que je pourrais vous dire de plus ? »

IL NE S'AGIT PAS DE CE QUE JE SAIS. IL S'AGIT DE CE QUE TU PENSES.

POURQUOI ?

« Je dois sauver Neybaline des cristaux. » Rendez-vous au **11**.

« Je convoite la connaissance et la puissance des architectes. »  
Rendez-vous au **49**.

« Je veux savoir ce qui a causé l'Incident. » Rendez-vous  
au **14**.

## 47

Dès que le robot comprend que vous en avez après lui, il se met rapidement à sautiller dans tous les sens, et, dès que vous vous rapprochez, il se retranche dans un autre recoin. Seules vos procédures supérieures de **COMBAT** vous permettent d'anticiper au bout d'un moment ses mouvements et vous finissez par l'attraper en le soulevant du sol, rendant ses puissants membres postérieurs inutiles.

Le scarabée semble percevoir vos intentions. Ses membres commencent à gigoter de façon incontrôlable, puis il émet soudain une sorte de... gémissement plaintif ? En effet, si vous deviez le comparer à ce que vous connaissez, vous identifieriez ce bruit avant tout comme le gémissement d'un bébé animal effrayé.

Mais pourquoi donc les architectes auraient perdu leur temps à équiper une unité de réparation des plus rudimentaires de sentiments et d'instincts ? Voulaient-ils que leurs serviteurs métalliques imitent la nature, quitte à diminuer leur efficacité ? Ayaient-ils besoin de retour d'informations émotionnelles, étaient-ils incapables de se conformer aux seules affirmations logiques ? Le raisonnement derrière tout cela vous échappe.

Si le comportement du scarabée vous amène à reconsidérer vos intentions, vous pouvez le relâcher et continuer votre exploration en vous rendant au **99**.

Si vous vous fichez des réactions erratiques du robot et vous empressez de l'ouvrir, rendez-vous au **43**.

## 48\*

Le voyage vers le réacteur prend bien plus de temps que n'importe quel trajet en métro que vous avez fait au sein de Deepcore jusqu'à maintenant. Bien que vous sachiez que la structure est bien plus grande que vous ne le pensiez initialement, vous estimez en avoir quitté les limites depuis longtemps. Un rapide coup d'œil à l'extérieur vous confirme que vous ne glissez plus le long d'un tunnel emmuré, mais au sein d'une percée dans de la roche solide. De temps à autre, des trous naturels révèlent des conduits massifs suivant parallèlement le métro sur tout le chemin. Cependant, vous avez l'impression que quelque chose ne va pas avec ces pipelines...

Soudain, le tunnel s'ouvre totalement, et la nacelle ralentit.

Vous entrez dans une grotte d'une grandeur incroyable. Des piliers en béton la soutiennent à intervalles réguliers, impliquant qu'à l'origine la cavité n'était que partiellement naturelle. C'est pourtant cette partie qui fait fonctionner l'ensemble du système : la grotte est remplie de lave.

Les réacteurs de Deepcore exploitent la remarquable activité volcanique des sous-sols de Neybaline afin d'alimenter la structure de cette immense mais nécessaire quantité d'énergie ! C'est logique, les volcans de ce monde sont exceptionnellement actifs et puissants. Cela explique aussi pourquoi des éruptions volcaniques prirent place sur la moitié de la surface de Neybaline simultanément à l'Incident.

Et finalement, vous comprenez pourquoi le statut du réacteur était en « Échec Critique » : une explosion a détruit une bonne partie du réacteur, des conduits et du métro ! Vous maudissez les créateurs des Deepcore pour ne pas avoir introduit une vérification de sécurité pour ce genre de situation. Mais leur faire porter la responsabilité ne vous sera d'aucune aide dorénavant.

La nacelle est expulsée du tube à l'air libre, puis plonge droit dans le lac de lave. Bien que votre corps puisse survivre à des conditions extrêmes, la situation est bien au-delà de ce qu'il peut supporter. Votre existence prend fin dans les flammes.

## 49\*

C'ÉTAIT DÉJÀ LA VÉRITABLE RAISON POUR LAQUELLE TON PEUPLE A ENVOYÉ INITIALEMENT UNE EXPÉDITION DANS CES LIEUX. JE COMPTAIS LEUR EN APPRENDRE BEAUCOUP... UNE FOIS QU'ILS AURAIENT ÉTÉ PRÊTS. CE N'EST PAS POUR RIEN QUE CET ENDROIT ÉTAIT INITIALEMENT DISSIMULÉ AUX HABITANTS DE CE MONDE ET QU'IL EST ÉTROITEMENT SURVEILLÉ.

L'ARRIVÉE DE CONTAGIO TENEBRAE A ACCÉLÉRÉ LES CHOSES. LE PROJET A DÛ ÊTRE RÉORIENTÉ.

De nouveaux sondages, de nouvelles intrusions. Tout au long de votre existence, cela ne vous a jamais posé problème, mais même un vulgaire droïde ingénieur ne devrait-il pas être autorisé à choisir les connaissances qu'il souhaite partager ? D'avoir ses secrets, même s'il est censé ne jamais mentir ?

Puis, vous réalisez que les assauts s'interrompent toujours face à la même sorte de barrière. Peut-être avez-vous des secrets finalement, vous n'en êtes juste pas au courant.

Quoi qu'il en soit, le superviseur est en train de penser à quelque chose de totalement différent.

MERVEILLEUX, TU N'AS JAMAIS ÉTÉ SOUMIS À UNE RECONSTRUCTION COMPLÈTE DEPUIS TOUT CE TEMPS, UNITÉ 5T81N-3175. LA FORME GÉNÉRALE DE TON ESPRIT DROÏDE N'A JAMAIS ÉTÉ MODIFIÉ DANS SA SUBSTANCE. CELA VEUT DIRE QU'IL EST TOUJOURS COMPATIBLE AVEC CERTAINS ÉQUIPEMENTS ARCHITECTES DES TOUTES PREMIÈRES ITÉRATIONS. JE POURRAIS EN EFFET UTILISER CETTE CARACTÉRISTIQUE POUR ÉLARGIR TES HORIZONS, POUR T'OUVRIRE DES CHEMINS QUE TU N'AURAS JAMAIS PENSÉS POSSIBLE. MAIS CELA IMPLIQUE QUE TU DOIS QUITTER CE MONDE, POUR NE PROBABLEMENT JAMAIS Y REVENIR.

« Pourquoi m'offrez-vous cela ? En quoi mériterais-je plus de connaissances que le reste de mon monde ? Juste parce que j'ai, par chance, échappé aux usines de reconstruction ? »

NON, EN L'ÉTAT ACTUEL DES CHOSES, J'AI BESOIN DE QUELQU'UN POUR MENER CETTE AVENTURE, ET CELA NE PEUT ÊTRE FAIT UNIQUEMENT PAR UN DROÏDE AVEC DES DONNÉES MENTALES ANTÉRIEURES AUX PERSONNALITÉS STANDARDS DONT JE DISPOSE DANS MA BASE DE DONNÉES. J'IGNORAI QU'IL EN EXISTAIT ENCORE UNE. JE T'Y CONTRAINDRAIS BIEN, MAIS LE CONTRÔLE QUE J'EXERCE SUR TA CONSCIENCE NE PEUT DÉPASSER LES 99,3 %, CE QUI EST INSUFFISANT. LE CHOIX T'APPARTIENT.

« Je ne peux que supposer que cela sera mieux pour tout le monde. J'accepte. » (Rendez-vous au **81**).

« Je n'ai pas envie d'être votre jouet et mon destin est sur ce monde, auprès de mon peuple. Laissez-moi partir ! » (Rendez-vous au **6**).

L'ascenseur se déplace bien plus lentement que la nacelle. Vous en comprenez rapidement la raison : les murs de l'ascenseur sont parsemés de plusieurs éléments que vous supposez être des capteurs de toute sorte. Quiconque approche de cette zone est scanné en profondeur a priori.

Environ 30 mètres plus bas, l'ascenseur s'arrête et les portes s'ouvrent en glissant silencieusement. Vous sortez et vous vous retrouvez plongé dans les ténèbres. Des points de lumières froides et bleues brillent de-ci de-là, mais si elles sont posées sur les murs et le plafond, ces derniers se situeraient à au moins 50 mètres de vous. Vous ne pouvez pas distinguer le sol de cette pièce, mais un grondement profond semble provenir d'en dessous.

La seule route devant vous passe par un pont menant vers une petite plateforme centrale.

Vous pouvez toujours battre en retraite (retourner à la station principale du métro en vous rendant au **82**). Sinon, avancez sur le pont et rendez-vous au **46**.

Cela vous prend plusieurs voyages, mais vous finissez par réussir à réunir votre escadron de drones dans la salle d'accès au métro des étages supérieurs. Et il semblerait que vous ayez d'ores et déjà besoin de leur aide, à l'entente des bruits de combats que vous percevez à travers la porte.

Doucement, et toujours sous la garde de vos drones, vous avancez. Le tableau qui vous fait face est celui du chaos.



Des gardes scolopendres ont envahi les lieux, tirant à tout-va sur de grands droïdes agiles et armés de puissants fusils à rayons montés sur leur bras. Des Sentinelles Silencieuses ! Vous n'en avez jamais vu à l'œuvre jusqu'à maintenant, mais vous savez qu'il s'agit des unités des opérations spéciales et secrètes employées par le conseil. Ils ont envoyé une petite armée des meilleurs assassins de Neybaline rien que pour vous. Les scolopendres ont de toute évidence la supériorité numérique, mais avec leur dispositif de dissimulation à court terme et leurs tactiques de combat manifestement supérieures, il est facile de conclure que les Sentinelles finiront par avoir le dessus. Mais l'issue de ce combat est entre vos mains. Vous décidez de prendre part au jeu et lancez vos drones dans la bataille.

Le résultat est encore plus dévastateur que vous ne l'aviez anticipé. Les encombrants mille-pattes ne peuvent échapper au coup de force des drones et sont trop lents pour retourner les tirs. Les Sentinelles s'en sortent un petit peu mieux, mais même leur système de camouflage leur sont de peu de secours, quand le camp d'en face pilonne toute la zone de rayon d'énergie. En quelques minutes, il ne reste qu'une unité debout et vous ordonnez à vos drones de ne pas la toucher : c'est un Prime. Le Prime Weaving.

« Alors c'est donc cela, murmure Weaving une fois le combat terminé, je savais que Segovian mentait sur tout. La menace des cristaux... Une énorme ruse visant à lui fournir un prétexte pour obtenir des armes de destruction massive. Je constate que vous avez été un complice volontaire et compétent. Félicitations. »

Un mensonge ? Les droïdes ne mentent pas. Les Primes le feraient-ils ?

« Il m'a montré ses enregistrements des cristaux et de leur propagation. Et de mes propres recherches dans Deepcore, je sais que les architectes aussi considéraient les cristaux comme un danger extrême. Mon unique intention est de gérer ce problème. Pour quelle autre raison Segovian ou moi aurions-nous besoin d'armes ? Aucun de nous ne souhaite commencer une guerre. »

« C'est ce que tu crois » crache Weaving. « Bien, j'ai une suggestion. Voyage vers la surface à mes côtés, un bateau m'attend. Amènes tes... amis avec toi. Je vais partager mes propres données avec toi, des informations au sujet des récentes actions de Segovian. Alors peut-être remettras-tu ta loyauté en question. »

Si vous êtes d'accord avec cette proposition, vous rejoignez le Prime et vous montez vers la surface en vous rendant au **40**.

Sinon, vous devrez désactiver Weaving, en le laissant ici où ses serviteurs le récupéreront plus tard, et rejoindre Segovian seul (rendez-vous au **65**).

## 52\*

Le scolopendre réfléchit. Il a besoin d'un peu de temps pour traiter votre question, ce qui vous surprend dans la mesure où vous pensez qu'il n'a pas autant de paramètres à prendre en compte. Quand il répond, ses cris stridents sonnent plus profonds et lents qu'auparavant.

« L'effondrement du monde ? Vous avez causé l'effondrement du monde ? Vous voulez un autre effondrement du monde ? »

Les robots scarabées se mettent tous à réagir nerveusement.

« Non !, objectez-vous en levant vos mains dans l'espoir que le mille-pattes comprenne ce geste universel, je veux empêcher que cela se reproduise de nouveau ! Je veux sauver le monde ! »

De nouveau, le scolopendre reste immobile un moment.

« L'effondrement du monde a commencé à contrôle. Va à contrôle. Fais 123789. » (Notez ce nombre).

« Pars, pars maintenant. Toi danger. Je ne veux pas de toi ici. Pars. »

Après ça, le mille-pattes retourne à son espace de travail. Au moins, aussi primitif qu'il soit, il semble autant concerné par le destin du monde que vous l'êtes.

Étant donné que les robots font dorénavant de leur mieux pour vous ignorer, vous partez pour le **71**.

## 53

Notez FORGERON si vous ne l'avez pas déjà fait. Si vous avez noté RÉSEAU, rendez-vous au **77**.

L'armurerie est gigantesque, non seulement en longueur et en largeur, mais aussi en profondeur. Ses différentes sections sont connectées par d'étroites échelles et des passerelles transparentes, mais, comme quasiment tout l'espace libre entre est occupé par de multiples armes, et la lumière faisant globalement défaut, il est impossible de déterminer combien il y a d'étages de stockage. De ce que vous pouvez en dire, l'armurerie recèle suffisamment d'outils de destruction pour conquérir l'univers.

En scannant la zone d'entrée, vous remarquez un terminal tout juste à côté de vous. Comme à peu près tout autour de vous, l'alimentation lui fait défaut, mais vous savez qu'il reste votre meilleure chance pour identifier parmi tout cet arsenal ce qui conviendrait le mieux à votre mission.

Vous pouvez dépenser 1 point d'ÉNERGIE pour alimenter le terminal, et vous rendre au **36**. Si vous ne pouvez, ou ne voulez, pas le faire, vous devez examiner un autre endroit de Deepcore, peut-être pour réorienter une alimentation de réserve vers cette zone par exemple ? Retournez à la station principale du métro en vous rendant au **82**.

## 54

Si vous avez noté RÉSEAU, rendez-vous au **4**.

Le voyage vers le réacteur prend bien plus de temps que n'importe quel trajet en métro que vous avez fait au sein de Deepcore jusqu'à maintenant. Bien que vous sachiez que la structure est largement plus grande que vous ne l'estimiez initialement, vous pensez en avoir quitté les limites depuis longtemps. Un rapide coup d'œil à l'extérieur vous confirme que vous ne glissez plus le long d'un tunnel emmuré, mais au sein d'une percée dans la roche solide. De temps à autre, des trous naturels révèlent des conduits massifs suivant parallèlement le tube du métro sur tout le chemin.

Soudain, le tunnel s'ouvre totalement, et la nacelle ralentit.

Vous entrez dans une grotte d'une grandeur incroyable. Des piliers en béton la soutiennent à intervalles réguliers, impliquant qu'à l'origine la cavité n'était que partiellement naturelle. C'est pourtant cette partie qui fait fonctionner l'ensemble du système : la grotte est remplie de lave.

Les réacteurs de Deepcore exploitent la remarquable activité volcanique des sous-sols de Neybaline afin d'alimenter la structure de cette immense mais nécessaire quantité d'énergie ! C'est logique, les volcans de ce monde sont exceptionnellement actifs et puissants. Cela explique aussi pourquoi des éruptions volcaniques prirent place sur la moitié de la surface de Neybaline simultanément à l'Incident.

La nacelle continue sa route, pour finalement se poser sur une plateforme à proximité de l'entrée d'un des réacteurs.

Explorer les réacteurs vous prend du temps et le résultat en vaut la peine. Comme vous vous y attendiez, l'Incident a gravement endommagé le bâtiment, mais vous trouvez des systèmes de secours qui pourraient prendre le relais si vous parveniez d'une manière ou d'une autre à activer les commandes du logiciel. À cette fin, vous trouvez cinq programmes sauvegardés sur les serveurs qui pourraient vous être utiles. Tous partagent l'étiquette **CONTRÔLE DU RÉACTEUR** et chacun se distingue par un énigmatique identifiant : **DC-188**, **DC-288**, **DC-388**, **DC-488** et **DC-588**. Chacun de ces programmes occupera un bloc de données. Si vous voulez en prendre (vous êtes libre d'en récupérer autant que vous voulez, ou même aucun), vous devrez libérer l'espace mémoire requis en effaçant d'autres programmes. Notez les éventuelles modifications sur votre suivi de situation.

Vous pouvez aussi recharger vos cellules énergétiques, mais seulement une fois. Si vous souhaitez le faire, vous pouvez rétablir votre ÉNERGIE à son maximum (et noter ÉPUISÉE afin de vous souvenir que vous y avez eu recours). Vous n'avez plus rien d'autre à faire ici, retournez à la station principale du métro en vous rendant au **82**.

Vous laissez rapidement la zone derrière vous en prenant toujours garde aux sons que vous pas font dans l'eau. Sans trop d'idées par où aller, vous tournez ici et là, en essayant de semer d'éventuels poursuivants. Finalement, voici votre chance : vous arrivez à un endroit où le plafond est encore en réparation. Le bruit causé par la chute de l'eau qui tombe du trou noie celui de vos pas.

Y voyant l'opportunité d'être plus difficile à détecter, vous vous permettez de ralentir le pas et d'examiner les alentours plus minutieusement. Les tunnels aux murs grisâtres vous mènent à un magasin de données qui contient des informations sur de la nourriture à destination de formes de vie biologiques, des paramètres pour la manipulation du climat, les cycles de vie des systèmes solaires à proximité, désormais morts depuis longtemps, et les chemins évolutifs possibles de certaines espèces d'araignées de Neybaline. Une documentation fantastique pour des scientifiques, mais rien qui ne vous soit utile dans l'immédiat.

Heureusement, vous n'avez pas les programmes nécessaires au ressenti de la frustration. Rendez-vous au **80**.

« Comment pouvez-vous nous considérer comme remplaçables ? Oui, les droïdes peuvent être reconstruits, mais nous avons tous vécu des expériences qui nous sont propres et qui ont modelé nos personnalités. Nous sommes uniques, nous avons tous réalisé tant de choses par nous-même et vous n'avez aucune idée de la voie que nous pouvons encore suivre. Vous

ne pouvez pas juste gaspiller tout ce potentiel. Était-ce ce que les architectes voulaient quand ils nous ont créés ? »

TES ARGUMENTS SONT FUTILES SI TU NE LES INSCRIS PAS DANS UN ENVIRONNEMENT PLUS GRAND. CETTE PLANÈTE EST UN MONDE TERRAFORMÉ QUI EST TOTALEMENT SOUS MON CONTRÔLE. VOS PERSONNALITÉS SERONT RÉINITIALISÉES ET REPRODUITES. LA MOINDRE DE VOS EXPÉRIENCES POURRA ÊTRE RECRÉÉE. MES INSTRUCTIONS SUBORDONNANT VOTRE DÉVELOPPEMENT À L'ÉLIMINATION DE CONTAGIO TENEBRAE SONT LE FAIT DES ARCHITECTES EN PERSONNE.

Voici donc ce que vous êtes aux yeux des architectes ? Des outils, des jouets, des nombres dans d'incommensurables statistiques pouvant englober des systèmes solaires en entier ? Des choses insignifiantes face à un schéma plus vaste conçu sur un monde dont vous n'avez jamais entendu parler ? Se fichent-ils à ce point de leur création ?

« Êtes-vous en train de dire que le destin d'un droïde seul est sans importance ? »

NON, JE RECONNAIS TON POTENTIEL, ET JE NE COMPTE PAS LE GASPILLER. JE VAIS ENREGISTRER TON ÉTAT ACTUEL DANS MA BASE DE DONNÉES, PRÊT À TE RAMENER À LA VIE UNE FOIS QUE LES CONDITIONS DE CETTE PLANÈTE SERONT TELLES QUE LA VIE POURRA Y ÊTRE DE NOUVEAU RESSEMÉE. TU NE LE REMARQUERAS MÊME PAS.

Vous n'avez pas le temps de réagir. En quelques commandes, le superviseur extrait votre esprit, et le télécharge dans un serveur quelque part à l'intérieur de Deepcore, où il dormira dans l'attente de jours meilleurs.

Les ténèbres.

Effacez IMPITOYABLE.

Les recherches prennent autant de temps que vous le pensiez, mais finalement, vous trouvez une piste de ce que vous êtes venu chercher : les capteurs de Deepcore ont apparemment réussi à détecter des signes des cristaux noirs il y a plusieurs années maintenant, et bien que cela n'a eu aucun effet sur la collecte de données, un signal fut immédiatement émis au « Secteur Scientifique I : 137 » (notez-le). Maintenant vous avez une destination prometteuse, mais vos maigres informations cartographiques ne vous donnent aucun indice sur comment l'atteindre. En tout cas, ce n'est pas ici, vous quittez donc la pièce. Rendez-vous au **12**.

Vu l'état globalement délabré du système, il y a en fait très peu de façons d'interagir dessus par l'intermédiaire de cette console. En scannant les installations de sécurité restantes, les plus intéressantes à première vue sont deux champs d'énergie, un qui bloque l'accès au « Secteur Scientifique I » et un autre qui barre le passage à travers les conduits de ventilation au-dessus de l' « Armurerie II », conduits qui peuvent constituer une entrée alternative si vous parvenez à les atteindre. Vous testez plusieurs paramètres, et vous réussissez finalement à faire en sorte que les champs d'énergie disparaissent quelques instants à intervalle aléatoire. Ils ne devront plus entraver votre progression dorénavant. Notez BARRIÈRE.

Retournez au **30**, ou au **86** si vous avez noté RÉSEAU.



« Comme tu veux », commente Bateau. Il s'arrête à proximité de la surface de l'eau, à des dizaines de kilomètres au-dessus de Deepcore. Avec un « Bonne chance ! » d'adieu, il vous éjecte, avec une balle de lest qui vous permet de plonger plus rapidement. En un rien de temps, vous êtes englouti par les ténèbres, et bien que vos capteurs optiques aient été modifiés pour vous permettre de voir un minimum dans cet environnement, vous perdez bientôt Bateau de vue. Vous êtes désormais seul.

Vous vous focalisez sur votre mission. Vous êtes encore très loin de Deepcore, mais vous devriez néanmoins déjà utiliser vos propulseurs pour orienter votre trajectoire, afin de vous assurer que, quand vous atteindrez le sol, vous le ferez à un endroit précis de l'énorme complexe. Une possibilité est le lieu où vous travailliez auparavant, lieu proche d'un énorme espace de stockage de données des architectes. Autrement, votre carte de Deepcore, des plus rudimentaires, montre une zone étiquetée « Armurerie », à l'extrémité opposée.

Si vous souhaitez chercher des informations à votre lieu de travail d'antan, rendez-vous au **70**.

Si vous décidez d'aller chercher des armes à l'armurerie, rendez-vous au **64**.

Attendez ! Quelque chose bouge dans les environs. Ou, plus précisément, « travaille »... Vous distinguez de très faibles bruits de martellements et de grattements, entremêlés au son caractéristique d'un rayon à énergie de faible puissance.

Intéressant. Vous vouliez vraiment savoir si Deepcore était habité, peut-être en apprendrez-vous plus en vous rendant au **28**.

Sans importance. Même s'il s'agit d'une unité de réparation de type quelconque, il est peu probable qu'elle possède des informations que vous recherchez. Vous préférez consacrer votre temps à fouiller votre lieu de travail d'antan (rendez-vous au **99**) ou le magasin de données situé à proximité (rendez-vous au **93**).

## 61

Les répercussions de l'anéantissement du superviseur se font ressentir dans tout Deepcore, et pas seulement par vous. Quand vous vous échappez de la station de métro des niveaux supérieurs, vous vous retrouvez en plein champ de bataille. Les scolopendres gardiens y ont combattu... des Sentinelles Silencieuses, la force de police secrète du conseil ! Vous contemplez, incrédule, ce qui reste des droïdes noirs de nuit jusqu'à ce que quelque chose explose à proximité et que vous repreniez votre course vers la sortie. Si vous n'aviez pas plongé le complexe dans le chaos, une armée d'assassins vous aurait attendue. Étant donné que leur mission devait probablement consister à empêcher un tel événement de se produire, leur présence était d'une certaine façon justifiée.

Vous quittez Deepcore en passant par une brèche dans les murs, mais vous décidez de rester sous les eaux le plus longtemps possible dans l'hypothèse où quelqu'un serait encore en train de vous pourchasser. Finalement, vous nagez vers la surface seulement à quelques kilomètres de City 31.

Le chaos s'est emparé de la cité. Au milieu de scènes d'agitation et de destruction, il vous faut toute votre ruse pour éviter les patrouilles de sécurité le long des routes qui mènent au manoir de Segovian. Quand vous êtes amené devant lui, il est assis sans émotion derrière un bureau ornementé, mais ses yeux papillonnant vous informent qu'il communique avec d'autres droïdes, peut-être le conseil. Quoi qu'il en soit, il vous fait signe d'approcher et se connecte à votre port de données.

Vous lui montrez l'enregistrement automatique de votre rencontre avec le superviseur, ce qui semble l'interrompre dans sa conversation un instant. Les choses n'en sont que pire, vous transmet Segovian, en vous montrant ce qui se passe sur Neybaline depuis quelques heures.

La fin du superviseur a causé bien plus de chaos que le premier Incident. Pour empêcher la société des droïdes de s'effondrer, le Prime Sentinelle, commandant des Sentinelles Silencieuses et autorité suprême en termes de sécurité, a activé le Protocole de Crise qui suspend la plupart des personnalités individuelles des droïdes pendant un certain temps et lui permet de donner des ordres collectifs directement à d'importants groupes de droïdes. Une manière efficace de gérer le chaos, mais qui fait aussi tomber Neybaline sous la coupe d'une dictature en une simple action.

Comment as-tu pu parvenir jusqu'ici sans tomber sous l'influence du Protocole ?

Vous vous remémorez le superviseur en train de vous scanner, et comment certaines parties de votre esprit étaient hors de sa portée. Mais quelque chose vous retient de révéler cette information à Segovian, tout du moins le temps que vous en sachiez vous-même plus sur le phénomène, et vous restez donc silencieux.

Je comprends pourquoi tu as fait ce que tu as fait, et je ne sais pas encore si je dois te remercier ou te maudire. C'est un choix dont l'ordre de grandeur dépasse même mes capacités d'extrapolation. Je te contacterai une fois que le conseil aura pris sa décision. Pour l'instant, pars !

Vous vous déconnectez et vous vous inclinez respectueusement.

Partir. Vous savez exactement où. Ahreliar... Une station radar abandonnée dans les fins fonds des dévastations irradiées, supposément d'origine architecte. Quoi que le superviseur ait voulu vous dire avec ses derniers mots, vous finirez par le découvrir. Mais pour le moment, City 31 n'est plus un lieu sûr pour vous.

Vous quittez le manoir et commencez à courir.

Vous avez atteint la fin RENÉGAT. Rendez-vous à l'**Appendice** pour évaluer votre succès.

## 62

Vous ramassez plusieurs armes à différents endroits de la pièce et vous les démontez. Étrangement, de ce que vous arrivez à saisir de leur fonctionnement, elles semblent bien plus efficaces contre des objets artificiels que contre la matière organique. Si les cristaux étaient une forme de vie organique, cela ne les affecterait donc pas.

Vous décidez néanmoins de prendre le plus puissant fusil d'assaut avec vous, car il pourra toujours vous être utile dans Deepcore (notez ARME, si ce n'est pas encore le cas, ainsi que EXPLOSION). Bien entendu, demeure la question : pour quelles guerres ces armes ont été conçues ? D'autant qu'il y en a des milliers !

Peut-être que le lieu renferme les réponses. Une longue recherche approfondie vous mène au **90**.

Répondre à cette question n'est qu'une perte de temps. Explorer les tunnels plongés dans l'obscurité (et vous rendre au **26**) portera de meilleurs fruits.

## 63

Si vous avez noté RÉSEAU, rendez-vous au **32**.

Vous quittez la station centrale du métro par l'un des tunnels habituels, mais le chemin bifurque bientôt à l'intérieur d'une structure transparente qui vous offre une vue générale sur le Secteur Énergétique par lequel il passe. L'ensemble de la zone est constitué d'un dôme gigantesque dont les limites se perdent dans l'obscurité. Le rail du métro croise et traverse certains des conduits majestueux qui s'étendent d'un bout à l'autre, alimentant Deepcore de sa si indispensable énergie, même si vous estimez que pas plus de dix pour cent d'entre eux fonctionnent correctement.

La nacelle s'arrête sur une plateforme isolée au milieu de plusieurs grands tuyaux partant du bas pour rejoindre le haut de la grande pièce. En scrutant les alentours, vous identifiez deux endroits qui mériteraient plus d'attention :

Une étroite voie relie la plateforme de la nacelle à une autre où se trouve une installation semblable à un bunker. Vous supposez qu'il s'agit d'une sorte de salle de contrôle. Si vous souhaitez l'inspecter, rendez-vous au **44**.

Il y a aussi une partie particulièrement endommagée du secteur où vous croyez avoir identifié des mouvements. Vous pouvez vous frayer un chemin vers cet endroit en passant par plusieurs échelles et d'autres plateformes en vous rendant au **85**.

Alors que vous descendez en direction de Deepcore, vous constatez que la station est moins endommagée que sur vos dernières images en mémoire. Apparemment, la structure monumentale possède des propriétés d'auto-réparation, même si elles semblent assez lentes. Vous lâchez le lest et vous vous dirigez vers une petite brèche dans le mur qui doit être à proximité du secteur de l'« Armurerie ».

Cette brèche est un peu plus grande que vous, mais un rapide coup d'œil révèle quelque chose d'inattendu : le tunnel de l'autre côté n'est pas tout à fait inondé. Il y a de l'eau, mais elle atteindrait à peine vos genoux. Avec précaution, vous passez votre main à travers la brèche pour immédiatement la retirer quand vous ressentez le chatouillement typique des champs d'énergie. Quand vous ressentez de nouveau, vous découvrez que le champ bloque l'eau, mais vous laisse traverser. Intéressant. Peut-être que cela est dû à votre revêtement isolant (qui est aussi utile contre l'alliance normalement fatale de l'eau et de l'électricité).

Vous traversez la brèche et vous remettez les pieds dans les couloirs de Deepcore. Ils sont titanesques : environ sept mètres de largeur et de hauteur, ce qui réduit les quelques sources lumineuses à de petits points plongés dans les écrasantes ténèbres. Les panneaux gris et sans aspérités qui revêtent les murs sont cassés à plusieurs endroits, avec des câbles et des cadres métalliques qui en dépassent. Mais dans l'ensemble, vous vous attendiez à ce que l'Incident ait laissé la citadelle dans un état bien pire. Ou peut-être que cela a été le cas, et que quelque chose est venu dans le coin remettre de l'ordre.

Vous avancez dans les eaux peu profondes pour finalement arriver devant une grande porte étiquetée « ARMURERIE ». Elle semble plutôt solide et vous vous convainquez rapidement que vous n'êtes pas en mesure de l'ouvrir d'un bon gros coup de poing. Il y a un petit panneau à proximité qui, de toute évidence, sert à manipuler la porte, mais il nécessite un code d'accès que vous ne connaissez pas.

Si vous avez **CONTOURNEMENT** installé, ou si vous souhaitez dépenser un point d'**ÉNERGIE** dans une décharge qui fera un trou dans la porte, vous vous ouvrirez un accès à l'armurerie (rendez-vous au **20**).

Sinon, vous pouvez quitter les lieux et explorer la base ailleurs, peut-être existe-t-il une porte dérobée ou une autre armurerie ? (Rendez-vous au **55**).

## 65

Les propositions de Weaving ne vous conviennent pas. S'il existe une preuve des hypothétiques intrigues de Segovian, cela n'aurait rien coûté de les partager avec vous, à la façon de Segovian. Mais au lieu de cela, Weaving a amené dans Deepcore une armée assez puissante pour conquérir les lieux, contrairement à Segovian qui n'y a envoyé qu'un unique explorateur. Vous ne pouviez qu'être suspicieux. Weaving a profité de cette crise afin d'entrer dans Deepcore pour aller au-delà des régulations habituelles quant à l'acquisition personnelle de technologies avancées et de toute forme d'opposition qu'il aurait rencontré autrement. Dans le fond, vous n'avez que peu de scrupules à le démembrer et à le placer dans un magasin de données éloigné de l'accès aux niveaux inférieurs, là où il ne risquera pas d'être trouvé par les scolopendres.

Quand, accompagné de vos drones, vous vous élevez lentement vers la surface, vous découvrez que ce n'est pas un bateau qui vous attend, mais une véritable flotte composée de plusieurs croiseurs. Méfiant des possibles plans d'urgence que Weaving aurait pu préparer, vous décidez de rester loin sous la surface et de remonter qu'une fois arrivé à quelques kilomètres des côtes, même si cela met vos réserves d'énergie à plat. Votre arrivée à City 31 cause un émoi général, mais vous vous retirez rapidement dans le domaine de Segovian, car c'est à lui de gérer cela. Le Prime est visiblement surpris quand vous lui présentez vos troupes, mais après avoir fait votre compte-rendu détaillé de vos recherches, il approuve pleinement vos décisions.

« Il se pourrait que vous ayez la solution à notre problème. Convaincre le conseil ne sera pas une mince affaire, mais je pense qu'on devrait régler ceci positivement. Nous faisons tous partie d'un même ensemble, après tout. Weaving était une marionnette, redevable au Prime Sentinelle, le maître caché de ces immondes assassins. Cela ne me surprend guère qu'il ne voulait pas que tu reviennes. Les Sentinelles commandent les systèmes les plus avancés, et de loin, de la planète, quiconque en mesure de remettre en cause cette position dominante est bien trop dangereux pour être maintenu en vie. Il est grand temps que nous prenions des mesures de notre côté. Bon travail, cher associé ! »

Vous vous inclinez respectueusement. Tout ce que vous désirez, c'est sauver votre peuple d'un danger mortel, mais maintenant, vos découvertes pourraient mener à un conflit politique serait susceptible de remettre en cause les fondements de la société de Neybaline. Que résultera-t-il d'autre de tout cela ?

Pour l'instant, vous avez accompli votre mission. Rendez-vous à l'**Appendice** pour évaluer votre succès.



Vous inspectez méthodiquement la zone en réduisant drastiquement les paramètres qui pousseraient vos capteurs à rejeter certaines données collectées identifiées comme non pertinentes. Vos trouvailles sont maigres cependant : seul un appareil d'enregistrement holographique portant le code de signature du Prime Alsten en émerge, mais, non seulement ses batteries sont pour l'instant déchargées, il a aussi subi des dommages dus à l'eau. Vous pouvez certainement rétablir la plupart des données enregistrées et faire de nouveau fonctionner l'appareil, mais il vous en coûtera 1 point d'ÉNERGIE. Si vous souhaitez alimenter l'appareil pour accéder aux informations qu'il recèle, rendez-vous au **29**.

Si au contraire, vous pensez qu'il y a déjà suffisamment à faire avec ce qui vous attend dans le magasin de données, vous pouvez vous y diriger au **12**.

Effacez IMPITOYABLE.

La quantité d'informations dans la base de données pour chaque pistolet, fusil mitrailleur et blaster différent est tout bonnement stupéfiante, bien trop importante pour ne serait-ce qu'espérer les analyser dans le temps qui vous est imparti. Vous n'aviez jamais soupçonné que les architectes puissent avoir une telle facette militariste. Mais toutes ses données confirment seulement vos évaluations préliminaires : aucune de ces armes n'a la capacité de causer les dommages nécessaires pour détruire des agrégats de cristaux noirs, et elles ne sortiraient

pas intacts sous la pression à l'extérieur de Deepcore de toutes façons.

Vous avez au moins appris quel type d'armes est la plus puissante, dans l'éventualité où vous comptiez déclencher une guerre à l'intérieur de cette forteresse. Si vous ne l'avez pas déjà fait, notez ARME et EXPLOSION en prenant un fusil dans un des râteliers.

Soudain, quelque chose vous alerte. Des bruits. De lents et lourds clapotis. Quelque chose s'approche de l'armurerie ! Heureusement, elle ne semble pas être encore trop proche, donc vous passez par la porte, le plus silencieusement possible, pour sortir dans les ténèbres. Rendez-vous au **26**.

## 68

Notez ORDURE.

Le robot ne peut rien faire contre la force brute. Bien que sa carapace soit plutôt dure, vous identifiez quelques accroches vous aidant de la démonter, ce qui vous permet rapidement d'ouvrir le robot et d'analyser ses systèmes internes.

Comme vous le supposiez, il a stocké des données cartographiques de Deepcore au sein de sa puce inhabituellement primitive. Mais cette carte est bien plus grande que ce que vous pensiez. À votre insu et celui de vos camarades explorateurs, Deepcore s'enfonce plus loin sous le sol, à plusieurs niveaux de profondeurs, et semble même être connectée à des lieux situés à des dizaines de kilomètres. Vous extrayez de ces données deux lieux étiquetés « Secteur de Commandement : 862 » et « Secteur Énergétique : 733 » (notez les deux).

Il semblerait qu'il y a un chemin pour rejoindre les secteurs plus profonds : une infrastructure nommée « Station de métro ». À partir de maintenant, à la fin de n'importe quel paragraphe, plutôt que de choisir parmi les options qui vous sont données, vous pouvez utiliser la carte pour rejoindre cette station en vous rendant au **13**, sauf si le numéro de paragraphe est suivi d'un astérisque \*.

Si vous ne souhaitez pas le faire maintenant, rendez-vous au **55** pour explorer les secteurs supérieurs plus profondément.

## 69\*

Vous avez presque réussi à vous ouvrir une entrée suffisamment grande pour pouvoir y passer quand deux panneaux dans le plafond commence à glisser bruyamment. Tout Deepcore est plongé dans l'obscurité, mais le système de sécurité est encore fonctionnel ! De chaque côté, une grande machine totalement noire, à la forme à mi-chemin entre un scolopendre et une chenille tombe en émettant des grincements agressifs, l'une à gauche et l'autre à droite de vous. Sur leur tête, des dizaines de petits capteurs d'une lumière rougeoyante vous scannent et vous identifient comme n'étant pas le bienvenu. Avec leurs nombreux membres à l'extrémité dotée de ce qui semble être des émetteurs de rayons à énergie, ces gardes n'auront même pas besoin de bien viser pour vous toucher à plusieurs reprises. Quoi qu'il en soit, vous tenir tout juste entre eux deux est définitivement la pire endroit où vous pouviez vous trouver...

Fuyons, et rapidement ! Vous ne souhaitez qu'échapper à ces monstres, courez au **94** en espérant pouvoir fuir via le système de métro.

Il est également possible de vous presser de descendre le couloir endommagé vers le **89**, peut-être qu'ils ne pourront pas vous y suivre.

## 70

Alors que vous descendez en direction de Deepcore, vous constatez que la station est moins endommagée que sur vos dernières images en mémoire. Apparemment, la structure monumentale possède des capacités d'auto-réparation, même si elles semblent plutôt lentes. Vous lâchez le lest et vous vous dirigez vers l'entrée familière.

Comme lors de votre première arrivée dans le complexe, des sortes de capteurs vous identifient visiblement et provoquent l'ouverture d'un large portail. Le sas qui se trouve par-delà est vidé de son eau avant qu'un second portail s'ouvre et vous permette de pénétrer dans les couloirs titanesques de Deepcore.

Il n'y a pas de lumières fonctionnelles à proximité. Heureusement, vos capteurs ne fonctionnent pas seulement dans les ténèbres des profondeurs océaniques, mais aussi à l'intérieur de bâtiments. Si ce n'était pas le cas, vous buteriez dans les poutres de métal et autres débris arrachés au plafond. De plus, il doit y avoir des brèches à certains endroits des murs extérieurs, car vous pataugez dans l'eau presque jusqu'aux genoux. L'Incident a causé beaucoup de dégâts dans cette partie du complexe, et il semblerait qu'aucune réparation n'y ait été entreprise.

Vos premiers pas dans l'eau vous fait prendre conscience d'un autre problème. Faisant sept mètres de larges et de hauteurs, les corridors réverbèrent l'écho de chaque son, et, s'il n'y avait pas vos pas, cette partie de Deepcore serait plongée dans un silence

de mort. Si vos poursuivants sont encore sur vos talons, ils n'auront aucun problème à vous détecter.

Si vous avez **FILTRAGE** installé, rendez-vous au **60**.

Sinon, vous pouvez entamer vos recherches à votre ancien lieu de travail (rendez-vous au **99**) ou dans l'énorme banque de données à proximité, raison de votre première venue (rendez-vous au **93**).

## 71\*

Retourner aux zones supérieures est plus difficile que vous ne l'aviez pensé. Cette partie du secteur a été lourdement endommagée par l'Incident, avec plusieurs endroits qui se sont écroulés et ont fondu à la chaleur, et nombre de petites échelles fragiles menant en hauteur ont été arrachées de leurs positions. Finalement, vous trouvez une plateforme à laquelle vous pourriez accéder si vous apportiez votre contribution à la destruction : en faisant sauter une poutre métallique particulière de telle sorte qu'elle tombe vers l'une des plates-formes supérieures, vous pourriez improviser une rampe.

Si vous avez noté **ARME**, vous pouvez le faire facilement, sinon, vous devrez dépenser 1 point d'**ÉNERGIE** pour retourner vers la salle de contrôle, au **44**. Dans les deux cas, notez **SOUTERRAIN**. Si aucune de ces options ne vous est accessible, vous devrez rester là où vous êtes, pas pour l'éternité, mais suffisamment longtemps pour que cela ne fasse aucune différence. Ni pour vous, ni pour Neybaline.

Vous n'étiez pas certain que le clavier de saisie accepterait un code à 5 chiffres, mais le rabat se ferme et vous voilà parti. La nacelle s'avance dans l'obscurité pendant un moment, puis tombe soudainement de façon si déraisonnablement rapide que même vos capteurs ont besoin d'un moment pour se réorienter. Un moment plus tard, vous prenez une courbe qui ramène la trajectoire du métro à l'horizontal, puis la balade prend fin dans une petite salle cylindrique.

Il n'y a rien ici, si ce n'est, dans le coin opposé de la salle, un ascenseur qui semble descendre encore plus bas, si seulement il pouvait être activé. Contrairement à la plupart des autres installations de Deepcore, celle-ci est impossible à alimenter en utilisant votre propre énergie.

Si vous avez noté RÉSEAU, l'ascenseur est suffisamment alimenté, et vous pouvez donc vous rendre au **50** (si vous le souhaitez). Sinon, il ne vous reste plus qu'à repartir pour la station principale du métro au **82**.

Détectant votre fuite, le scolopendre se précipite immédiatement vers vous. Vous restez encore le plus rapide, mais vraiment de peu. Sachant qu'il connaît mieux les lieux que vous, tenter de le distancer semble être une option perdue d'avance : vous risqueriez plus probablement de vous retrouver dans une impasse que de semer le scolopendre afin de lui échapper.

Alors que vous calculez les probabilités de réussites des différentes alternatives, de nouveaux bruits se font entendre, cette fois-ci de la direction dont vous veniez initialement. Vous êtes tombé dans les bras de vos poursuivants ! Deux droïdes apparaissent devant vous, des unités ingénieuses, comme vous, reprogrammée sans aucun doute pour vous abattre. Elles lèvent leurs petits pistolets, mais sans tirer pour l'instant.

« Unité 5T81N-3175... », commence l'un des deux, avant d'être interrompu par le scolopendre qui apparaît derrière vous ! D'un cri rageur, il vous attaque tous en même temps, mais ses membres se déplacent suffisamment lentement pour que vous puissiez éviter certains de ses rayons. Le temps d'une alliance temporaire, vous vous lancez dans la lutte contre le gardien, et en quelques instants, vous parvenez à l'abattre.

Vous perdez 2 points d'ÉNERGIE (ou seulement 1 si vous avez **COMBAT** installé). Si vous survivez, vous réalisez que ce n'est pas le cas de vos deux anciens collègues. Avec la très nette sensation qu'ils ne sont pas les seuls sur vos trousseaux, vous vous intéressez au mille-pattes mécanique, curieux de savoir si son unité d'orientation pourrait contenir des informations susceptibles de vous aider davantage.

Et en effet, vous parvenez à collecter des données cartographiques de Deepcore à partir des puces de contrôle, même si elles sont quelque peu endommagées (et inhabituellement primitives). Quoi qu'il en soit, cette carte est bien plus grande que ce que vous imaginiez. À votre insu et à celui de vos collègues explorateurs, Deepcore s'étendait en fait plus loin sous terre, à plusieurs niveaux de profondeur, et semble même être connectée à des endroits situés à des dizaines de kilomètres de distance. Vous pouvez repérer un endroit marqué « Secteur de Commandement : 862 » (notez bien cette information).

Il semblerait qu'il y a un accès à ces secteurs plus profonds : une installation nommée « Station de métro ». Il semblerait qu'il s'agisse de la meilleure option pour à la fois continuer votre expédition et distancer vos poursuivants. Afin de vous en assurer, vous détruisez le cerveau du scolopendre, puis vous progressez vers la station. Rendez-vous au **13**.

## 74

Cela ne vous prend que quelques instants pour télécharger les programmes de contrôle sur les serveurs principaux et exécuter les bonnes commandes pour les activer. Ce n'est pas la première fois que vous vous émerveillez du fait que les interfaces et les systèmes opérationnels de Deepcore se connectent en toute transparence avec vos spécifications de droïde, alors que la station a été construite il y a de cela des siècles. Enfin, avec tous les mystères et les questions sans réponse qui pèsent sur Deepcore, cela n'en fait qu'une de plus.

Notez RÉSEAU et rendez-vous au **86** pour admirer un centre de commandement pleinement alimenté.

## 75

Perdez 2 points d'ÉNERGIE. La procédure s'avère plus compliquée que prévu. 2R1N4T a été gravement endommagé, et vous devez prendre un certain temps à reconfigurer ses systèmes internes pour que quelque chose se produise. Finalement, son unique œil fonctionnel arbore l'habituelle lueur jaune. Alors que vous vous connectez à lui via les ports de données standards, il vous fait un geste pour vous en empêcher.



« 3175... Non. Attention. Mon système est un virus. Je ne suis plus qu'une bombe de données maintenant. »

« Cela n'a pas l'air bon. Explique-moi, s'il te plaît. »

Son œil cligne, et pendant un instant, vous craignez qu'il ne s'effondre de nouveau.

« Une entité se cache quelque part dans Deepcore... Une IA, je suppose, désignée par l'identifiant N95TZS385. Elle semble avoir le contrôle total sur la plupart des installations de Deepcore. Quelque temps après que nous sommes entrés pour la première fois, le Prime Alsten et moi avons découvert qu'elle avait initié un programme d'extermination. Programme d'une incroyable complexité, en plusieurs étapes, dont une irradiation à l'échelle planétaire et un déluge de chrome en fusion... la totale. Je suis certain que pas une seule forme de vie aurait survécu à cela. »

« La raison ? »

« Inconnue. Mais nous savions que nous devons l'arrêter, et vite. Nous avons presque réussi. Tout juste avant l'entrée en stade critique du programme, nous avons été capables de couper la plupart des approvisionnements énergétiques de la station. En attaquant par force brute. »

Une variable de moins. « Vous avez causé l'Incident. »

« En effet. Nous savions néanmoins que cela ne serait pas suffisant... Deepcore a été construite pour l'éternité et se régénérera au bout d'un moment. Par conséquent, la deuxième partie du plan consistait à effacer l'IA. Pendant qu'Alsten attaquait le réseau énergétique, j'ai commencé à coder un nanovirus. Nous savions que cela prendrait du temps pour le rendre à la fois le plus agressif et le plus discret possible, donc quand tout le monde est parti, je me suis caché ici et j'ai continué à programmer. Cela a pris des années pour que je sois satisfait du résultat. Mais cela n'a pas suffi. L'IA a pris conscience de ma présence dès que j'ai essayé de propager le virus et elle a

envoyé ses larbins m'abattre. Maintenant, je ne suis rien de plus qu'un tas de débris métalliques. »

« Je peux te faire sortir d'ici. »

« Non. Mon existence doit prendre un terme maintenant, elle a rempli son but. Tu as des choses plus importantes à faire. Prends le virus et trouve l'IA. Si tu peux établir une connexion directe avec elle, je suis certain que ses défenses ne tiendront pas le coup. »

Un plan à la fois audacieux et désespéré. Si vous décidez de partir avec le programme conçu par votre malheureux confrère, vous pouvez (avec précaution) installer **NANOVIRUS** dans votre noyau mémoire. Il y occupera les cinq blocs de données.

Quoi qu'il en soit, le petit afflux d'énergie n'est pas suffisant pour garder 2R1N4T en vie pendant longtemps. Dans la mesure où il serait de toute façon probablement envoyé dans les chantiers de reconstruction, cela ne sert à rien de le ramener à la surface.

Vous le regardez une dernière fois, avant de partir. Retournez à la station principale du métro en vous rendant au **82**.

## 76\*

Le scarabée ouvrier que vous aviez détruit pour obtenir les données cartographiques ressemblait exactement à ceux qui se tiennent devant vous en ce moment. S'ils ont un quelconque lien avec le scolopendre, vous êtes probablement en situation problématique. Et en effet, le contremaître émet un nouveau crissement, qui peut tout aussi bien être une menace, une malédiction, ou l'expression d'une rage extrême... Lui et tous ses compagnons se jettent sur vous dans la foulée ! Rendez-vous au **92** et défendez-vous !

Grâce à l'activation du système énergétique de secours, l'armurerie vous apparaît dans toute sa splendeur. Elle est tout bonnement immense, s'étendant sur des dizaines de mètres dans toutes les directions, y compris vers le bas, et à l'exception de quelques passerelles, chaque recoin déborde d'armes de toutes sortes.

Examiner chacune des pièces individuellement en essayant de deviner leur utilité serait une entreprise vaine. Vous préférez accéder au terminal à proximité qui fournit des informations exhaustives au sujet de chacun des objets stockés ici, et notamment leur cadre d'utilisation.

Les « drones de nettoyage », des sphères flottantes d'un mètre de diamètre conçues spécifiquement pour exterminer toute « infestation alien » semblent toutes indiquées pour votre objectif. En effet, si les cristaux noirs ne sont pas spécifiquement mentionnés, vous êtes certain qu'ils entrent dans le cadre de la définition d'« infestation alien ». Les drones présentent aussi un autre avantage : le programme pour les contrôler est plutôt léger et vous pouvez supporter les procédures pour en diriger un directement dans un unique bloc mémoire, ce qui vous permet de les contrôler à distance. Vous serez à la tête d'une petite armée.

Vous ne pouviez espérer meilleurs accomplissement à votre mission. Vous décidez d'installer les **PROGRAMMES DE CONTRÔLE DE DRONE** sur vos cinq blocs de données (appliquez ces modifications à votre relevé de situation), puis vous alimentez cinq drones en énergie avant de leur ordonner de se présenter devant vous.

Plus rien ne peut vous arrêter dorénavant. Vous lancez un dernier regard à l'armurerie, puis vous rebroussez chemin vers les niveaux supérieurs de Deepcore (rendez-vous au **51**).

En prenant position à proximité d'un embranchement de couloirs, vous observez et attendez alors que les pas approchent de façon continue. Finalement, deux droïdes entrent dans votre champ de vision. Ils ressemblent beaucoup à d'anciens explorateurs, ayant sans aucun doute été reprogrammés pour vous traquer. Vous vous apprêtez à vous occuper d'eux en vous appuyant sur l'effet de surprise.

Jusqu'à ce que deux autres formes apparaissent derrière eux : de grands droïdes gracieux dotés d'émetteurs de rayons montés sur leurs bras. Ils se déplacent plus vite et plus élégamment que les autres, disparaissant dans le néant à l'aide d'une sorte de dispositif d'occultation. Des Sentinelles Silencieuses ! Vous n'aviez jamais vu une de ces unités de la police secrète en action auparavant, et il s'agit certainement du plus mauvais moment pour en avoir l'opportunité. Tout à coup, l'une d'entre elles s'arrête et rugit : « Unité 5T81N-3175. Vous avez été reconnue coupable d'insubordination et de violation du protocole de Deepcore. La punition est la déconstruction immédiate. Rendez-vous ou mourez ! »

Vous tournez les talons pour fuir vous ne savez trop où, mais en vain. Quatre rayons d'énergie, tirés rapidement, vous frappent à la tête et à la poitrine, mettant un terme à votre existence.

En restant particulièrement attentif aux tourelles, vous vous mettez au travail sur les petits éléments de contrôles à proximité du portail. Le contraindre à accepter vos instructions est plus facile que vous ne le pensiez et le portail commence à s'ouvrir avec un faible grondement. Vous êtes sur le point de

vous déconnecter quand les éléments de contrôle entrent soudainement en surcharge, envoyant un choc électrique directement dans vos systèmes internes (perdez 1 point d'ÉNERGIE). Les portes arrêtent de bouger, mais elles sont suffisamment entrebâillées pour vous permettre d'accéder à la salle de l'autre côté. Notez ACCÈS et rendez-vous au **30**.

## 80\*

Soudain, vous vous immobilisez au bruit devant vous. Des jambes, de nombreuses jambes battent l'eau en rythme, la remuant en grandes vagues. Vous vous allongez derrière un coin et vous observez.

Ce qui émerge des ténèbres ressemble à un croisement entre une chenille et un scolopendre, un véritable cauchemar d'acier noir long de sept mètres. De ses anneaux saillent des dizaines de petits membres, certains se terminant en griffes et en pattes, d'autres en ce qui ressemble à des outils de réparation, et certains même à des armes.

D'une façon ou d'une autre, il semble avoir pris conscience de votre présence, car il interrompt sa marche et bouge sa tête autour de lui. En plein milieu de son visage s'ouvre un grand œil rouge qui glisse lentement sur les murs à la recherche de l'intrus. Vous avez l'impression qu'il n'a pas pour intention de discuter pacifiquement.

Cette chose semble puissante, mais peu agile. Peut-être êtes-vous équipé de façon à pouvoir vous occuper de lui ? Allez voir comment au **5**.

Si vous n'aimez pas la perspective d'un combat contre cette monstruosité, vous pouvez à la place tourner les talons et fuir au **33**.

Le superviseur n'hésite pas une seconde et ne prend même pas la peine de vous expliquer un tant soit peu ce qui va vous arriver. À l'instant où vous avez donné votre consentement, vos systèmes sont éteints.

Vous vous réveillez dans une armoire de métal dans un hall de béton. Vous n'êtes plus dans Deepcore. La majorité du mur en face de vous est percée de grandes fenêtres ouvrant sur une vaste mer gris-bleu qui se fond à un ciel de même couleur au niveau de l'horizon. Ici et là, des charpentes perforées de vieilles tours métalliques, depuis longtemps hors d'usage, s'élèvent au-dessus des eaux.

L'armoire métallique n'est qu'un exemplaire dans une rangée de structures similaires. Quelques autres contiennent aussi des corps de droïdes, mais la plupart sont vides.

Des corps de droïdes. Vous n'êtes plus dans votre propre corps, mais celui que vous possédez est quasiment identique en tout point. Vos processus neuronaux n'éprouvent aucune difficulté à s'adapter, que ce se soit à la mécanique matérielle ou à la configuration de votre nouveau cerveau positronique. Doucement, vous comprenez ce que le superviseur voulait dire : votre esprit a été transféré dans le corps d'un droïde d'un autre monde, traversant une distance gigantesque d'une façon qui aurait été impossible pour un objet physique. Mais pour que cela fonctionne, il faut que le réceptacle et la personnalité transférée soient absolument compatibles et construits de façon quasi identique. Et il semble qu'il y ait eu un reliquat de droïde qui n'était qu'une image de vous-même.

Vous vous retournez aux bruits de pas légers. Un autre droïde vient de pénétrer le hall, mais pas n'importe quel droïde : une Prime, mesurant environ une tête de plus que vous, élancée et au sourire narquois. Vous n'opposez aucune résistance quand elle prend votre main dans la sienne et connecte vos deux ports de données.

Les informations inondent votre esprit. En quelques secondes, Celiara vous confirme que vous avez voyagé jusqu'à Byzantium III par l'intermédiaire d'un ancien aménagement des architectes connu sous le nom de Chemin de Données, qu'en 136 tentatives, vous êtes le second à avoir réussi le voyage, que ce monde est mort submergé d'un mélange d'eau, de différents acides agressifs et de molécules de chrome, et qu'elle est l'unique survivante. Puis elle retire sa main, ce qui vous intrigue.

« Communication audio ? Pourquoi ? »

« La musicalité de la voix, répond-elle alors qu'elle se tourne vers la fenêtre, et la pratique. Là où nous allons il n'y aura pas beaucoup d'êtres dotés de ports de données. »

Vous avancez à côté d'elle et vous contemplez la grisaille monotone pendant un moment.

« Que s'est-il passé ici ? »

« Contagio Tenebrae. Il a été prouvé que seule une combinaison de certains traitements destructifs pouvait en venir à bout définitivement. Malheureusement, cela cause habituellement l'extinction de tout le reste sur le monde infecté, mais cela reste préférable à voir les cristaux se répandre encore plus loin. Parfois, des sacrifices doivent être commis. »

Elle exprime les implications de cela avant que vous n'ayez à le faire. « Oui, ton monde subira le même sort. N'y pense pas trop ! »

« Je suis censé ignorer que mon monde va périr et que je ne peux rien y faire ? »

« Tu es censé te concentrer sur le futur. Ensemble, nous pourrions être en mesure d'éviter à d'autres mondes d'avoir à expérimenter le même sort. Suis-moi, un planeur nous attend dehors. Cela fait bien trop longtemps que j'attends ici. »

« Vous suivre ? Vers où ? »

Elle se retourne et sourit de nouveau.

« À la recherche des architectes, bien entendu ! »

Vous avez atteint la fin **EXPLORATEUR STELLAIRE**.  
Rendez-vous à l'**Appendice** pour mesurer votre réussite.

## 82

Doucement mais sûrement, la nacelle sphérique vous transporte au travers des conduits en forme de tube du métro, et après quelque temps à avancer dans les sombres tunnels, vous arrivez dans un hall où la nacelle s'arrête et s'ouvre automatiquement. « Station principale », s'exclame la voix. Vous jetez un œil à vos environs.

Cet endroit n'a rien de commun avec les murs gris sans aspérités et les passages larges et rectangulaires des niveaux supérieurs de Deepcore. Le hall est de forme octogonale, avec des murs d'acier noir, et à l'exception du plafond, chaque surface déborde de câbles, des fils, de conduits, le tout parsemés de circuits de contrôle. Autre chose : l'eau n'a pas encore tracé sa route jusqu'ici. Les étroits corridors, eux aussi de forme octogonale, relient le hall principal à plusieurs sous-halls, et pour chacun, des tunnels de métro qui en partent. Ici et là, vous trouvez des écrans de statut, mais, soit ils sont éteints, soit ils exhibent les mêmes motifs de bruit statique. Si vous trouviez aux niveaux supérieurs ce qui pourrait être des bibliothèques ou des salles de conférence, vous êtes maintenant en plein dans la salle de machines, ce qui peut s'avérer plus



instructif sur ce qui se trame ici-bas. Les visiteurs n'y sont certainement pas les bienvenus...

Vous êtes maintenant dans la STATION PRINCIPALE DU MÉTRO. À partir d'ici, vous pouvez emprunter les nacelles du métro pour vous rendre dans les autres secteurs de Deepcore en choisissant le code de secteur, en multipliant les chiffres et en vous rendant au paragraphe portant le résultat du produit. Par exemple, si vous voulez vous rendre au secteur doté du code 235, vous vous rendrez au paragraphe 30 ( $=2 \times 3 \times 5$ ). À la fin de n'importe quel paragraphe, plutôt que de choisir une des options qui vous seront données, vous pouvez à la place revenir ici (au numéro **82**), à moins que le numéro du paragraphe soit suivi d'un astérisque \*.

Si le paragraphe de destination ne mentionne pas que vous êtes en train d'utiliser le système de métro, le code entré est erroné.

Choisissez un code de secteur comme expliqué ci-dessus. Si vous n'avez noté aucun code de secteur, ou si vous avez exploré tous les secteurs que vous connaissez sans rien avoir trouvé d'utile, votre mission s'achève ici sur un échec.

## 83

Le terminal n'est pas aussi prolixe en information dans la catégorie « Autres » que dans celle des armes, ce qui n'en fait pas moins toujours trop pour qu'elles soient examinées dans un temps convenable. Mais, alors que vous réussissez à accéder aux messages du système interne, vous trouvez quelque chose d'intéressant : il existe une deuxième armurerie, et son code de secteur est 517 (notez-le). Le dernier message émis par le terminal était justement à destination de cette autre armurerie, et se limite à « Fermeture confirmée ».

Vous êtes en train d'essayer de trouver un moyen d'atteindre cet endroit quand quelque chose vous met sur vos gardes. Du bruit. De lents et lourds clapotis. Quelque chose d'autre s'approche de l'armurerie ! Heureusement, cela ne semble pas trop proche pour l'instant, vous passez donc par la porte et vous sortez dans l'obscurité, en essayant de faire le moins de bruit possible. Rendez-vous au **26**.

## 84

La nacelle accepte 672 et identifie la destination comme le « Secteur Scientifique II ». À en juger par le trajet en métro plus long qu'à l'accoutumée, cet endroit doit être situé quelque part en dessous des autres secteurs que vous avez explorés jusqu'à maintenant. Finalement, vous arrivez dans un petit sas qui possède, à son autre extrémité, une autre station d'amarrage pour capsule. Si à première vue, cela ne semble pas cohérent, une inspection plus poussée de ce sas d'entrée et de la seconde capsule révèle que leurs constructeurs voulaient diviser le chemin entre la section principale et le secteur scientifique II en plusieurs sous-étapes, chacune avec des mesures de sécurités diverses et variées. Même si les champs énergétiques, les systèmes de décontamination ou les simples portes bloquantes d'une de ces sous-sections venaient à tomber, ce chemin aurait, en cas d'urgence, suffisamment de sécurités pour laisser le temps d'anticiper toute catastrophe imminente.

Mais tout cela n'a par contre pas empêché quelqu'un de pirater ces systèmes. Le système de contrôle pour la nacelle à l'opposée a été altéré, un code de sécurité supplémentaire ou quelque chose de similaire n'aurait sans aucun doute pas été de trop pour le protéger. En l'état actuel des choses, le mécanisme a été mis à nu et modifié de sorte que, s'il est doté d'une

énergie suffisante, la nacelle devrait vous emmener sans détour au Secteur Scientifique II... sur les talons de ce qui vous y a précédé et vous y attend.

Si vous avez noté **RÉSEAU**, le système de contrôle de la nacelle répond à vos actions et vous pouvez continuer au **37**. Sinon, votre chemin s'arrête ici pour l'instant. Retournez à la station principale du métro en vous rendant au **82**.

## 85

Si vous avez noté **SOUTERRAIN**, rendez-vous au **8**.

S'il y a bien une sorte de logique à la façon dont les échelles, les passerelles et les plateformes remplissant le secteur sont connectées, vous ne la saisissez pas. Vous vous approchez de la partie endommagée étape par étape, et vous êtes maintenant certain que quelque chose bouge là-dessous, et pas qu'un seul être. Pendant ce temps, des décharges électriques illuminent aléatoirement les lieux de temps à autre, vous rappelant que vous ne vous trouvez probablement pas à l'endroit le plus sûr pour une unité mécanique.

Le chemin s'interrompt brutalement : un conduit brisé a tordu une échelle située juste en dessous. Bien que vous puissiez facilement sauter sur la prochaine plate-forme située plus bas, remonter se montrera plus compliqué.

Si vous avez installé **FILTRAGE**, rendez-vous au **31**.

Si vous vous risquez à continuer vers le bas, rendez-vous au **16**.

Sinon, vous pouvez revenir sur vos pas et examiner la salle de contrôle, rendez-vous au **44**.

Avec le système de sauvegarde activé, le centre de commandement a accès à toutes les réserves d'énergie disponibles. Cependant, il reste plongé dans les perpétuelles ténèbres, avec pour seules illuminations les postes des consoles. D'un point de vue d'entités biologiques, cet endroit serait plutôt lugubre pour y travailler, mais peut-être est-ce le but. Votre culture porte les architectes en grande estime comme des ancêtres bienveillants, mais après tout ce que vous avez vu dans Deepcore, vous n'êtes plus trop sûr de l'aspect « bienveillant ».

Mais pour l'instant, vous vous satisfaites qu'il ne soit plus nécessaire de dépenser votre précieuse énergie pour alimenter les consoles, et que vous puissiez les utiliser à loisir :

Pour accéder à la Station du Superviseur, rendez-vous au **45**.

Pour accéder à la Station Scientifique, rendez-vous au **91**.

Pour accéder à la Station de Sécurité, rendez-vous au **18**.

Perdez 1 point d'ÉNERGIE.

L'examen des données brutes ayant été effectué par des robots d'indexation et d'analyse a priori, il devait y avoir une raison particulière pour que le droïde se connecte aux colonnes de données. Ce à quoi vous ne vous attendiez pas, c'est qu'il n'était pas en train de lire des données, mais qu'il en écrivait. En fait, juste avant l'Incident, il a essayé d'utiliser le magasin de données comme moyen détourné pour accéder aux systèmes internes de Deepcore ! Cela n'a par contre pas bien fonctionné. Il y avait un système de défense, quelque chose appelé N95TZS385, qui a contre-attaqué et brouillé sans merci les

programmes du droïde, faisant en sorte qu'il ne puisse plus reprendre le contrôle, jusqu'à ce que la colonne lui tombe dessus.

Pour une raison à déterminer, la dernière action du droïde a été de générer et envoyer un signal audio visant à contourner le verrouillage de ses autres mécanismes de transfert de données, mais vous n'en saisissez pas le sens : « Secte. Scie. Six. Sept. D'œuf. » Énigmatique, c'est le moins qu'on puisse dire.

Si vous avez **FILTRAGE** installé, rendez-vous au **19**.

Sinon, vous pouvez continuer votre inspection du magasin de données (rendez-vous au **57**) ou explorer ailleurs (rendez-vous au **12**).

## 88

Notez **IMPITOYABLE**.

« Prêt à sombrer ! », annonce Bateau alors que ses moteurs commencent à vrombir. Aussitôt, vous commencez à descendre, et rapidement, l'extérieur n'est plus que noir absolu. Vous vous préparez à l'éjection, notamment en décrochant la boule de plomb qui accélérera votre plongée une fois seul.

La pression grimpante se fait rapidement sentir, infligeant à Bateau des secousses et de petits déformations. Il vous vient à l'esprit l'hypothèse que Bateau pourrait s'être trompé dans ses calculs et avoir surestimé sa capacité à endurer cette force... Si le sort vous est néfaste, vous pourriez finir emprisonné dans une étroite boîte de métal à dériver dans les profondeurs marines. Vous vous apprêtez à partager vos doutes avec Bateau quand ce dernier lâche un « Bonne chance ! », en vous éjectant immédiatement dans les eaux sombres. Alors que la gravité et le lest de plomb vous entraînent vers le fond, vous vous retournez pour voir Bateau d'abord être déchiqueté, puis écrasé

et comprimé comme vous l'aviez prédit. Vous voilà seul maintenant.

Vous vous focalisez de nouveau sur votre mission. Vos capteurs optiques ont été modifiés pour vous donner un minimum de visibilité, même dans cet environnement, mais vous êtes encore trop loin pour voir Deepcore. Vous devriez néanmoins commencer à utiliser vos propulseurs pour orienter votre trajectoire, afin de vous assurer que, lorsque vous atteindrez le sol, vous le ferez à un endroit précis de l'énorme complexe. Une possibilité est le lieu où vous travailliez auparavant, lieu proche d'un énorme espace de stockage de données des architectes. Autrement, votre plus que rudimentaire carte de Deepcore montre une zone étiquetée « Armurerie », à l'extrémité opposée.

Si vous souhaitez chercher des informations sur votre lieu de travail d'antan, rendez-vous au **70**.

Si vous décidez d'aller chercher des armes à l'armurerie, rendez-vous au **64**.

## 89\*

Vous vous hâtez dans le tunnel endommagé, zigzagant de gauche à droite dans une tentative d'esquiver les rayons à énergie tirer maladroitement par les mille-pattes. Mais cette poursuite hasardeuse, couplée à la mauvaise visibilité, vous empêche d'éviter à temps tous les petits obstacles qui parsèment le sol irrégulier. Si vous avez **FILTRAGE** installé, vous réussissez à vous frayer un chemin jusqu'à atteindre un point qui vous permettra de faire face aux machines gardiennes (rendez-vous au **39**). Sinon, vous finissez par trébucher sur un morceau de métal. Étallé de tout votre long, vous êtes une cible parfaite pour les scolopendres et vous perdez 2 points

d'ÉNERGIE en raison de leur tir nourri qui vous atteint le temps que vous vous relevez et que vous vous cachiez derrière une grande poutre métallique. D'ici, vous ne pouvez rien faire d'autre que de regarder les terrifiantes machines s'approcher de votre position, impitoyables. Si vous avez survécu, le combat commence au **9**.

## 90

Votre accès par effraction a permis à l'eau située à l'extérieur d'infiltrer cette salle auparavant scellée, et vos pas commencent à faire des clapotis qui se réverbèrent à travers l'armurerie habituellement plongée dans le silence. Mais pour l'instant, quelque chose d'autre semble plus important : il y a un terminal caché dans un coin de l'énorme colonne de béton qui supporte le hall et il fonctionne encore ! Cependant, vous n'identifiez pas de moyens pour le connecter directement à votre cerveau positronique, ce qui implique que vous devrez parcourir les données manuellement, et il y en a beaucoup, de données !

Si vous souhaitez d'abord parcourir les descriptions des nombreuses armes différentes, rendez-vous au **67**.

Si vous voulez passer au crible les autres données, rendez-vous au **83**.

## 91

Si les architectes disposent d'informations sur les cristaux, le Secteur Scientifique semble être l'endroit indiqué pour le vérifier. Et grâce à la console, cela ne vous prend qu'un instant pour trouver le code à donner au système de métro pour le Secteur Scientifique I : 137 (notez-le).

Un Secteur Scientifique II est aussi mentionné, mais les informations à son sujet ont été corrompues. Tout ce que vous arrivez à comprendre, c'est que le code de ce secteur est composé de trois chiffres, le premier étant un 6. Mais vous n'irez pas loin avec cette seule information.

Choisissez une autre action à faire dans le centre de commandement. rendez-vous au **30**, à moins que vous ayez noté RÉSEAU, auquel cas, rendez-vous au **86**.

## 92

Ici, votre véritable adversaire est le scolopendre, mais les scarabées sont furieux et constituent une gêne des plus pénibles. Heureusement, personne de ce petit monde n'a vraiment été conçu pour combattre des intrus, et, avec le bon équipement, vous devriez être en mesure de prendre le dessus.

Si vous avez **COMBAT** installé et noté **EXPLOSION**, vos connaissances supérieures en combat et votre armement vous permettent de vaincre rapidement les scarabées l'un après l'autre, puis de tailler en pièce le mille-pattes grâce à des tirs rapides face auxquels il est pathétiquement incapable de réagir. Vous perdez un unique point d'ÉNERGIE en faisant tout cela.



Si vous avez **COMBAT** installé, mais seulement ARME noté, vous constatez que l'armure du scolopendre lui confère une protection supérieure à ce que vous imaginiez. L'issue du combat est à terme la même, si ce n'est que vous perdez 2 points d'ÉNERGIE.

Avec ARME, mais sans **COMBAT**, les connaissances tactiques nécessaires pour gérer efficacement l'essaim de scarabées vous font défaut, et vous perdez 3 points d'ÉNERGIE.

Dans tous les autres cas de figure, les scarabées vous submergent, laissant suffisamment de temps au scolopendre pour qu'il vous agrippe et vous réduise en pièces.

Dans l'hypothèse où vous survivez, vous contemplez le champ de bataille, puis vous essayez de tirer le meilleur de la situation : vous décortiquez la tête du mille-pattes pour accéder à ce qu'il reste de sa puce de contrôle. Le code d'entrée de la salle de contrôle du Secteur Énergétique n'est pas compliquée à trouver : notez 123789. Chose faite, vous récupérez vos armes et poursuivez votre route au **71**.

## 93

Le magasin de données est composé de dizaines d'imposantes colonnes blanches comme le marbre. Vous n'avez jamais mis les pieds dans cette pièce auparavant, mais vous vous souvenez l'avoir entraperçue baignée dans une lumière bleue de glace. Maintenant, elle repose dans la même obscurité qui semble s'être emparée de Deepcore.

Le plafond s'est effondré par endroits, écrasant au passage certaines des colonnes, mais il en reste encore suffisamment debout qu'il vous faudrait probablement des années pour les consulter toutes de façon exhaustive. Pour l'instant vous décidez que la meilleure chose que vous pouvez faire est de sonder des échantillons d'informations en espérant trouver une piste prometteuse.

Malheureusement, il s'avère qu'il y avait une raison pour laquelle le Prime Alsten a décidé de s'en tenir à un examen des données par de simples robots d'indexation : leur champ est tellement vaste qu'elles en sont ordinaires. Deepcore semble avoir surveillé l'intégralité de la surface de Neybaline, y compris les moindres déplacements de chaque droïde. Bien que cela soulève de nombreuses questions, cela ne vous aide pas vraiment pour l'instant.

Puis, alors que vous vous approchez des zones endommagées, vous voyez un morceau de métal ressemblant de façon suspecte à une jambe de droïde saillir de l'eau. Est-ce que l'effondrement s'est déroulé trop rapidement pour lui ? Au moins, cela vous alerte et vous encourage à vous méfier encore plus de votre environnement...

Si vous souhaitez examiner les restes du droïde plus minutieusement, rendez-vous au **17**.

Si vous préférez continuer votre recherche dans le magasin de données dans l'espoir d'y déceler quelque chose d'utile, rendez-vous au **57**.

Vous retournez à la station de métro le plus rapidement possible, bondissant de gauche à droite afin d'esquiver les lents rayons d'énergies émis par les scolopendres. Mais quand vous essayez enfin de démarrer la nacelle, le système d'amarrage endommagé ne semble pas vouloir la laisser partir facilement ! Ne souhaitant pas vous en remettre à une mécanique imprévisible, et constatant que vous ne serez bon qu'à être une excellente cible en restant à l'intérieur de la nacelle, vous sautez à l'extérieur rapidement et engagez une bataille désespérée contre les scolopendres.

Si vous avez **COMBAT** installé et noté **EXPLOSION**, vous perdez 4 points d'ÉNERGIE dans la confrontation. Si vous survivez, rendez-vous au **25**. Dans tous les autres cas, les mille-pattes d'acier prennent le dessus et mettent un terme à votre existence.

Dès que le robot remarque que vous allez tenter de le saisir, il commence à bondir dans tous les sens, et dès que vous vous en approchez, il bat en retraite dans un autre coin. Seules vos procédures de **COMBAT** supérieures vous permettent de prédire ses mouvements après un certain temps et de l'attraper en l'arrachant du sol, rendant ainsi inutile la puissante machinerie de ses membres postérieurs.

Le scarabée semble percevoir vos intentions. Ses membres commencent à gigoter de façon incontrôlable, puis il émet soudain une sorte de... gémissement plaintif ? En effet, si vous deviez le comparer à ce que vous connaissez, vous identifieriez

ce bruit avant tout comme le gémissement d'un bébé animal effrayé.

Mais pourquoi donc les architectes perdraient leur temps à doter une unité de réparation des plus basiques de sentiment et d'instinct ? Qu'est-ce que cela est censé susciter ? De l'affection à l'égard d'une machine ? De la pitié, dans l'espoir de lui éviter d'être endommagée ? Un plaisir sadique quelconque ? Le raisonnement derrière tout cela vous échappe.

Si le comportement du scarabée vous amène à reconsidérer vos intentions, vous pouvez le relâcher et continuer votre exploration par vous-même en vous rendant au **55**.

Si vous vous fichez des réactions erratiques du robot et vous contentez de l'ouvrir, rendez-vous au **68**.

## 96

La porte de la station d'amarrage de la nacelle ouvre sur un hall similaire à la station centrale. En plus des câbles et conduits omniprésents, les murs sont aussi habillés de petits écrans situés à des intervalles réguliers. Ils semblent être encore alimentés en énergie, car ils affichent continuellement des séries de nombres, lettres et étranges symboles, éclairant ainsi la pièce d'une faible lueur rougeâtre.

Du côté opposé, vous remarquez un portail qui semble mener à la zone de commandement à proprement parler. Aucune subtilité dans les mesures de sécurité ici : des deux côtés du portail vous reconnaissez des éléments rotatifs incorporant des émetteurs de rayons démesurés. Ils ne semblent pas réagir à votre présence (pour l'instant ?)

Si vous avez noté **ACCÈS** ou si vous avez **MAINTENANCE** installée, la porte ne pose aucun problème, vous pouvez donc entrer dans la salle de commandement au **30**.

Sinon, vous pouvez essayer d'y accéder en utilisant, si elles sont installées, vos procédures de **CONTOURNEMENT** (rendez-vous au **79**), ou bien tenter la force brute, ce qui requerra 1 point d'**ÉNERGIE**, sauf si vous avez noté **ARME** (rendez-vous au **34**).

Si vous avez **FILTRAGE** installé, vous pouvez aussi saisir le sens des messages qui défilent rapidement sur les écrans (allez découvrir ce qu'il en retourne au **22**).

## 97\*

Juste à temps pour arrêter la horde de robots d'en venir à la violence, vous êtes capable de décoder les crissements que le scolopendre émet. Non seulement il communique sur une fréquence totalement différente de tout ce que vous avez pu rencontrer sur Neybaline, mais ses procédures langagières sont aussi, et de loin, bien plus primitives que ce à quoi vous vous attendiez, surtout au sein de la citadelle des architectes. Il semblerait qu'il n'appartient pas à ce lieu, comme s'il s'agissait d'un reliquat d'un autre monde, d'une autre époque, tentant de s'intégrer à une structure dans laquelle il n'a jamais été destiné à exister.

« Unité étrange, traduisent vos procédures, tu n'as pas la même origine. Tu viens d'ailleurs. Nous faisons le tout. Tu es ici pour faire ? Tu es ici pour chercher ? Qu'es-tu ? »

Vous êtes dubitatif quant au dénouement de cette conversation.

Si vous abordez la question des cristaux avec le scolopendre, des dangers qu'ils posent à tout ce qui vit jusqu'à votre besoin de la moindre information à leur sujet, rendez-vous au **2**.

Si vous lui demandez s'il est dans le coin depuis l'Incident et s'il peut vous en dire plus à ce sujet, rendez-vous au **52**.

Si vous prétendez n'être qu'une autre unité de reconstruction qui s'est perdue, rendez-vous au **38**.

## 98\*

Le superviseur reste muet un moment. Vous n'osez imaginer quelles réflexions peuvent prendre autant de temps avec une capacité crânienne dont le volume doit faire plusieurs centaines de fois le vôtre. Probablement que les paramètres pris en compte sont tout autant démesurés.

INFORMATION IMPARFAITE. PROBABILITÉS MINIMALES. MAIS SI TOI ET TON SUPÉRIEUR AVEZ COMMENCÉ À ESQUISSEUR UNE PISTE, CELA LAISSE UN ESPACE DE POSSIBILITÉS PLUS VASTE AVANT QUE L'ANNIHILATION NE DEVIENNE NÉCESSAIRE.

NOUS DEVONS PRENDRE CE RISQUE. JE VAIS EFFACER TOUT ENREGISTREMENT DE CETTE RENCONTRE DE TA MÉMOIRE ET T'ENVOYER DE NOUVEAU À LA SURFACE. QUE TU PUISSES TIRER LE MAXIMUM DE CE RÉPIT.

Puis, les ténèbres

Vous vous tenez dans le hall de la station centrale du réseau de métro. Comment êtes-vous arrivé ici ? Il y a un trou de trente-sept minutes au sein de vos enregistrements automatiques. Soit la fonctionnalité a échoué à s'exécuter, soit les données ont été totalement effacées après coup. Les deux possibilités semblent improbables, mais vous n'identifiez aucune preuve qui vous permettrait de déduire ce qui a bien pu se passer.

Quoi qu'il en soit, vous avez toujours les données au sujet des cristaux dans votre noyau mémoire, c'est le principal. Vous lancer un dernier regard au système de métro avant de prendre une nacelle pour les niveaux supérieurs.

Notez SALUT et rendez-vous au **42**.

De l'eau stagnante, des murs cassés et un plafond émietté, votre ancien lieu de travail n'est pas en meilleur état que le reste de cette zone. Par contre, certains des terminaux et interfaces installés fonctionnent encore. Vous établissez rapidement un lien direct aux programmes qui avaient pour tâche de pré-analyser les informations extraites des magasins de données à proximité, mais les informations recueillies portent sur des aspects du quotidien, jusqu'aux statistiques météorologiques pour pratiquement chaque lieu de Neybaline.

Exception faite d'une petite section de données située sur un nœud secondaire, où elle est bien cachée et lourdement cryptée. La vérification de cette section révèle qu'elle a été créée par le Prime Alsten, le commandant de votre brigade d'exploration ! Qu'a-t-il bien pu cacher ici ? Et de qui ?

Si vous avez **COMMUNICATION** installée, vous pouvez essayer d'y répondre en vous rendant au **41**, mais avec des données à ce point cryptées, cela vous prendra du temps.

Vous pouvez sinon rechercher ce qu'Alsten aurait pu laisser derrière lui en vous rendant au **66**, ou bien tout simplement quitter les lieux en vous rendant au **12**.

Alors que vous quittez enfin Deepcore et que vous nagez vers la surface, vous remarquez qu'on vous y attend. Quatre, cinq même, navires. De toute évidence rien de moins que des croiseurs des Sentinelles que vous prenez soin d'éviter. Vous restez dans les régions les plus profondes et vous ne sortez de l'eau

qu'une fois arrivée près des côtes, des kilomètres plus loin, et vous retournez à City 31 la nuit tombée.

Quand vous rapportez les détails de vos recherches à Segovian, il approuve chacune de vos décisions.

« Je suis impatient de voir tes découvertes analysées. Espérons qu'elles seront à la hauteur de nos attentes. Il est juste vraiment regrettable qu'un tel sujet divise à ce point Neybaline en factions divergentes. Tu dois savoir que les Sentinelles Silencieuses ont le monopole du domaine de l'armement avancé. Ta plongée dans Deepcore leur a apparemment fait courir un risque trop grand au point qu'ils ont cru que leur position pouvait en être menacée. Mais j'en fais mon affaire. Pour le moment, tu as bien agi, mon cher associé. Merci. »

Vous vous inclinez respectueusement, même si vous n'êtes pas sûr d'apprécier toutes les implications de ce que vous venez d'entendre. Quoi qu'il en soit votre aventure est terminée et vous avez accompli votre mission. Rendez-vous à l'**Appendice** pour évaluer votre réussite.



# Appendice

## Les différentes fins des *Marées de Chrome*

Selon la façon dont vous avez terminé l'histoire, vous obtenez un certain nombre de points, auxquels s'ajoutent des points bonus accordés sous certaines conditions. Le plus haut score atteignable est de 10. Prenez bien note que cette évaluation reflète la difficulté à obtenir chacune des fins. C'est à vous de voir quelle conclusion vous semble la plus satisfaisante.

2 points : Terminer avec **PLANS DE CONSTRUCTION DE DRONE** installés.

3 points : Terminer avec **OBSERVATIONS DE CONTAGIO TENEBRAE** installées.

5 points : Terminer avec **PROGRAMMES DE CONTRÔLE DE DRONE** installés

7 points : avoir atteint la fin **EXPLORATEUR STELLAIRE**.

9 points : avoir atteint la fin **RENÉGAT**.

+1 point bonus pour avoir acquis le mot-clef **AU-DELÀ**.

+1 point bonus pour avoir acquis le mot-clef **MESSAGER**.

+3 points bonus pour avoir acquis le mot-clef **SALUT**.

*Cette aventure dont vous êtes le héros a été récompensée d'un Commendation Award lors de l'édition 2015 du prix Windhammer.*

*[http://www.arborell.com/windhammer\\_prize\\_2015.html](http://www.arborell.com/windhammer_prize_2015.html)*

*Merci d'avoir lu Les Marées de Chrome. Si vous avez des questions, des commentaires ou n'importe quels autres retours, contactez [architect@ancient-architects.com](mailto:architect@ancient-architects.com)*

*Historique des versions :*

- *1.04 : décembre 2023, corrections orthographiques et typographiques. Mise en page de la Feuille d'Aventure.*
- *1.03 : décembre 2020, corrections orthographiques et typographiques.*
- *1.02 : septembre 2020, corrections orthographiques et typographiques.*
- *1.01 : mars 2020, première version.*