

H.T.A.

Homme de Troupe Augmenté

Auteur: redo

Licence: Creative Commons nc-by-sa

## [1 Règles du jeu]

Pour jouer à H.T.A. ( Homme de Troupe Augmenté ), vous aurez besoin d'un dé à 10 faces ( noté D10 dans la suite du texte ), d'une feuille et d'un crayon.

Si vous n'avez pas de dés à dix faces, vous pourrez vous servir de la Table de Hasard fournie plus bas. Pour effectuer un tirage aléatoire, fermez les yeux et pointez un crayon sur la table. Le chiffre indiqué par la pointe correspond à la valeur tirée.

Vous pouvez vous servir de la feuille d'Aventure disponible plus bas. Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Vous êtes un membre des troupes d'élite des Forces Terriennes de Défense Extra-Solaire. Votre entraînement poussé vous permet de survivre dans des environnements hostiles et d'y combattre grâce aux armes de haute technologie dont vous êtes détenteur. Vous allez pouvoir déterminer les effets de la préparation ardue que vous avez suivi en déterminant les points dont vous disposez au départ en matière de FORCE, de RAPIDITE de PRECISION et de VIE.

## TABLE DE HASARD

6	9	2	8	1	9	8	5	7
4	5	6	7	7	7	2	7	2
4	1	5	6	7	8	9	3	6
7	5	6	6	8	9	7	8	2
5	9	8	1	1	6	3	5	0
7	9	4	2	9	5	4	1	2
5	7	8	0	9	1	9	5	7
7	4	0	5	4	0	1	8	0
4	8	7	6	3	2	3	6	5

## Force, Rapidité, Précision et Vie

Vous disposez de 20 points à répartir entre les trois premières caractéristiques ( FORCE, RAPIDITE et PRECISION ), aucune valeur ne peut être inférieure à 4 ( vous faites partie de l'élite des soldats terriens ) ni supérieure à 9 ( nul n'est parfait ).

vos points de VIE correspondent au total de vos deux meilleures caractéristiques multiplié par deux. Par exemple, si vos deux meilleures compétences sont égales à 7 et 9, le total de vos points de VIE est égal à  $(7 + 9) \times 2 = 32$ .

**ATTENTION:** Si, au cours de l'aventure, vous trouvez un moyen quelconque d'augmenter vos caractéristiques de Force, de Rapidité ou de Précision, ces augmentations n'agiront PAS sur votre total de points de VIE, qui restera égal au total de vos compétence DE BASE. Les trois caractéristiques vont peu varier en cours de jeu, mais la dernière, la VIE, va constamment changer en fonction des combats et des épreuves que vous aurez à mener. Gardez un compte exact de ces quatre valeurs de départ, car elles ne peuvent en aucun cas ( sauf exception mentionnée dans le texte ) dépasser leur niveau de départ.

Votre **FORCE** reflète la puissance physique de votre personnage. C'est elle qui sera utilisée pour mesurer le résultats d'épreuves physiques ainsi que des combats au corps à corps.

Vos points de **RAPIDITE** traduisent vos réflexes ainsi que votre capacité à parer les coups subis par votre personnage.

La **PRECISION** dénote votre capacité à effectuer des tâches requérant une grande habileté, ainsi qu'à manier des armes à distance et aux chances que vous avez d'atteindre un adversaire avec.

Les points de **VIE** donnent une appréciation de votre robustesse, de votre détermination et de votre volonté de survivre.

## Épreuves

Il vous sera parfois demandé de "Tenter une Épreuve". Ce terme signifie que vous devrez lancer un D10 ( ou tirer un chiffre sur la Table de Hasard ) et le comparer à la caractéristique concernée ( Rapidité pour une Épreuve de Rapidité, etc.).

Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre compétence, vous réussissez l'épreuve. Si le chiffre est supérieur à votre compétence, vous avez manqué l'épreuve.

A moins que cela ne soit précisé dans le texte, les Épreuves se font toujours avec tous les bonus éventuels dont vous pouvez disposer.

# Batailles

Il vous sera souvent demandé, au long de l'aventure, de combattre des créatures de toutes sortes. Il vous faudra mener la bataille comme suit:

( Note : Le chiffre '0' sur le D10 ou la 'Table de Hasard' compte pour '10' )

## Combat à mains nues

1. Déterminez qui commence le combat.

Certaines armes donnent un bonus ou un malus en RAPIDITE ( par exemple un couteau cause un malus de 1 point de RAPIDITE ). Déduisez ou ajoutez, le cas échéant, ce chiffre des RAPIDITES respectives des adversaires avant de les comparer.

Comparez votre RAPIDITE à celle de votre adversaire : Si vous avez la RAPIDITE la plus élevée, c'est vous qui entamez le combat. Si votre adversaire possède une RAPIDITE plus élevée, c'est lui qui lance le premier assaut. En cas d'égalité, lancez 1D10 pour vous et pour votre adversaire : le plus élevé commence.

2. Lancez un dé pour le plus rapide et ajoutez y sa FORCE. Le total représente sa **Force d'Attaque**.

Certaines armes blanches accordent des bonus ou des malus à l'attaque. Ajoutez ou retranchez ce chiffre, le cas échéant.

( par exemple, un couteau de combat donne un bonus de 2 points en FORCE )

Exemple: Votre personnage dispose de 7 points de FORCE et de 6 points de RAPIDITE.

Il combat avec un couteau noté ( +2|-1|+1 )

Ses scores passent donc à FORCE = 9 ( 7+2 ) et RAPIDITE = 5 ( 6-1 ) pour ce combat et inflige 1 point supplémentaire de dégâts.

Lancez un dé pour le moins rapide et ajoutez y sa RAPIDITE. Ce total correspond à sa **Force de Défense**.

Les points de bonus ou de malus influent aussi sur les scores du défenseur.

Si la **Force d'Attaque** est plus élevée que la **Force de Défense**, l'assaut est remporté, passez à l'étape 3.

Si la **Force de Défense** est égale ou plus élevée, l'assaut est contré, passez à l'étape 4.

3. Assaut victorieux.

Calculez la différence entre la **Force d'Attaque** et la **Force de Défense** et ajoutez y les bonus éventuels dûs à l'arme utilisée ( par exemple, un couteau de combat inflige +1 point de dégâts ) . Déduisez le résultat des points de VIE du défenseur.

Passez à l'étape 5.

4. Assaut contré.

Aucun des combattants ne perd de points de VIE. Passez à l'étape 5.

5. Fin de l'assaut.

Commencez l'assaut suivant en inversant les rôles : Le défenseur devient attaquant et vice-versa. Reprenez à l'étape 1 jusqu'à ce que vos points de VIE ( ou ceux de votre adversaire ) aient été réduits à zéro ( mort ).

## Combat à l'arme à distance.

La procédure est presque la même que pour les combats à mains nues. Remplacez simplement les scores de FORCE par ceux de PRECISION.

Lorsque vous combattez avec une arme à distance, cependant, seuls les dégâts infligés par les armes sont comptés. Il n'y a pas de calcul entre la **Force d'Attaque** et la **Force de Défense** à effectuer.

## Combat contre plusieurs adversaires

Tous les combattants doivent être engagés à chaque assaut. Si un combattant est attaqué par plusieurs adversaires, sa rapidité est diminuée de 1 point. Un combattant ne peut attaquer qu'un adversaire à la fois ( à choisir à chaque nouvel assaut ) mais doit se défendre contre tous ses adversaires.

## Soins et guérison

Au fur et à mesure de votre avancement dans l'aventure, vos points de VIE vont diminuer à chaque fois que vous perdrez un assaut dans un combat ou que vous vous épuiserez dans une épreuve de force. Il existe plusieurs moyens de rétablir votre santé. Le plus courant, pour les soldats comme vous, est d'utiliser des kits « nanomeds » ( parfois appelés « medikits » ou « medipacks », voire « nanochirurgiens » ), sorte de petits robots miniaturisés que vous vous injectez dans le corps pour qu'ils le réparent. Lorsque vous utilisez une injection « nanomed », vous récupérez 1 point de VIE par paragraphe traversé sans combat ni épreuve, mais le processus ne DOIT PAS être interrompu : Si vous devez combattre avant d'avoir totalement récupéré vos points de VIE, vous devrez utiliser une nouvelle injection de « nanomeds ». Mais attention! L'utilisation de ces « nanomeds » n'est pas sans risque! Ils utilisent les ressources de votre corps pour le réparer, et l'épuisent donc petit à petit. A chaque fois que vous utilisez un kit « nanomeds », vous devez déduire 1 point de votre total maximal de VIE. La seule façon de récupérer ces points perdus consiste à utiliser un sarcophage médical, qui purgera votre corps des « nanomeds » et restaurera ainsi votre total de point de VIE à son niveau de départ.

## Armes

Les armes sont de diverses sortes dans le jeu. Il en existe deux principaux groupes : Les armes blanches ( couteaux, matraques,...) et les armes à distance ( fusils, canons, ...). Elles possèdent toutes des valeurs de bonus ou de malus à ajouter ou retrancher, le cas échéant à vos compétences de combat lorsque vous vous en servez.

*Exemple:* Un couteau de combat accorde un bonus de 2 points de FORCE et de 1 point de dégâts mais inflige un malus de 1 point de RAPIDITE.

Les armes, dans le jeu, sont notées ainsi:

Couteau ( +2|-1|+1 ) , ce qui signifie : Force +2, Rapidité -1 et dégâts +1

Un fusil Électromagnétique type EM32 est noté ( +2|-2|+7 ), ce qui signifie qu'il accorde un bonus de +2 points de PRECISION, un malus de -2 en RAPIDITE et inflige 7 points de dégâts en cas de coup au but.

# Armures

Elles permettent d'amortir les chocs des coups et des tirs que vous pouvez subir lors des batailles. Les armures se déclinent en plusieurs niveau d'efficacité, en fonction de la qualité de protection qu'elles offrent. Il existe 3 niveau de protection. A chaque fois que vous perdez un assaut, lancez 1D10. Le chiffre obtenu vous indiquera, selon les tableaux ci-dessous, la quantité de dégâts qui doivent être déduits de vos points de VIE

## Niveaux d'armures

### NIV 0.5 - 1:

1D10	Effet
1-5	Plein dégâts ( vous déduisez tous les points de dégâts de vos points de VIE )
6-9	Demi dégâts ( réduisez de moitié les dégâts infligés, arrondissez au chiffre inférieur )
0(10)	Pas de dégâts ( aucun dégâts à déduire de vos points de VIE )

### NIV 1.5 – 2:

1D10	Effet
1-3	Plein dégâts
4-7	Demi dégâts
8-0	Pas de dégâts

### NIV 2.5 – 3:

1D10	Effet
1-2	Plein dégâts
3-6	Demi dégâts
7-10	Pas de dégâts

Lorsqu'elles font leur office, les armures s'usent! Chaque fois que vous subissez un impact "pas de dégâts", elles descendent d'un demi-niveau. Lorsqu'une armure a atteint le niveau zéro, elle n'offre plus aucune protection et vous pouvez vous en débarrasser ( elles ne sont pas réparables ).

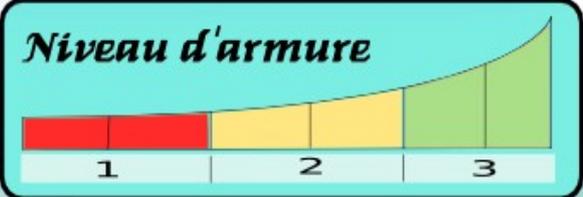
**A NOTER:** Lors de l'aventure, il est possible que vous ayez à utiliser une **ASCAP**, qui est une sorte de combinaison spatiale renforcée, pourvue de divers systèmes d'armement et de défense ( plus de détails vous seront donnés dans le texte ). Sachez que les armes et armures ne sont **PAS CUMULATIVES**. Il ne vous est pas possible d'utiliser une armure personnelle à l'intérieur d'une ASCAP. Vous devrez vous fier uniquement à son blindage pour assurer votre protection. Il en va de même pour les armes : Les armes de poing ( type Couteau de Combat ou Fusil EM32 ) ne peuvent être utilisées lorsque vous êtes dans une **ASCAP**.

Une dernière chose : Si vous utilisez la Feuille d'Aventure fournie, vous remarquerez de nombreux champs vides : Ne vous inquiétez pas, des explications complémentaires vous seront données au cours du jeu pour les remplir.

# H.T.A.

## Hommes de Troupe Augmentés

<b>Force</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>Rapidité</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>Précision</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>Vie</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



<b>Armes</b>	Fo/Pr	Ra	Dégâts
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<b>Accréditation</b>	<input style="width: 100%;" type="text"/>
<b>Équipement</b>	<b>Notes</b>

**H.T.A.**  
*Hommes de Troupe Augmentés*

**A.S.C.A.P.**

**Augmentations**

Force

Rapidité

Précision

**Classe d'Armure**

**Niveau d'armure**

1 2 3

**auto-réparation**

1 2 3

**Armes**

	Fo/Pr	Ra	Dégâts
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**Missiles**

Pr	Ra	Dégâts	Max	Actuel
<input type="text"/>				

**Niveaux d'armures**

Niveau 0.5 - 1	Niveau 1.5 - 2	Niveau 2.5 - 3
1 - 5 Plein dégâts	1 - 3 Plein dégâts	1 - 2 Plein dégâts
6 - 9 Demi dégâts	4 - 7 Demi dégâts	3 - 6 Demi dégâts
0 Pas de dégâts	8 - 0 Pas de dégâts	7 - 0 Pas de dégâts

H.T.A.

Hommes de Troupe Augmentés

# Feuille de combats

Fo/Pr	<input type="text"/>	Ra	<input type="text"/>
Arme	<input type="text"/>		
Armure	<input type="text"/>	VIE	<input type="text"/>

<input type="text"/>	Ra	<input type="text"/>	Fo/Pr
	<input type="text"/>		Arme
<input type="text"/>	VIE	<input type="text"/>	Armure

Fo/Pr	<input type="text"/>	Ra	<input type="text"/>
Arme	<input type="text"/>		
Armure	<input type="text"/>	VIE	<input type="text"/>

<input type="text"/>	Ra	<input type="text"/>	Fo/Pr
	<input type="text"/>		Arme
<input type="text"/>	VIE	<input type="text"/>	Armure

Fo/Pr	<input type="text"/>	Ra	<input type="text"/>
Arme	<input type="text"/>		
Armure	<input type="text"/>	VIE	<input type="text"/>

<input type="text"/>	Ra	<input type="text"/>	Fo/Pr
	<input type="text"/>		Arme
<input type="text"/>	VIE	<input type="text"/>	Armure

Fo/Pr	<input type="text"/>	Ra	<input type="text"/>
Arme	<input type="text"/>		
Armure	<input type="text"/>	VIE	<input type="text"/>

<input type="text"/>	Ra	<input type="text"/>	Fo/Pr
	<input type="text"/>		Arme
<input type="text"/>	VIE	<input type="text"/>	Armure

Et maintenant...

*Continuer allez au **150***

## [2]

Les portes coulissantes vitrées glissent sans bruit lorsque vous vous en approchez, libérant le passage vers l'intérieur du bâtiment plongé dans la pénombre. La salle dans laquelle vous entrez est en grand partie vide, avec un vaste comptoir de plastique brun sur son pourtour, séparant la pièce en deux parties distinctes : Un vaste dégagement au centre, et un étroit passage sur tout le tour, délimité par ce comptoir. Vous êtes, de toute évidence, dans le magasin d'approvisionnement des colons : C'est ici qu'ils viennent réquisitionner tout le matériel et les denrées dont ils peuvent avoir besoin pour vivre et travailler. L'endroit est désert. Le signal que vous avez repéré vient, semble-t-il, de la remise, à l'arrière de la pièce où vous vous tenez. Vous contournez prudemment le comptoir par un passage libre, et avancez, l'arme au poing vers la remise. Vous ouvrez la porte d'une puissante poussée qui va la faire claquer contre le mur intérieur et pénétrez dans la pièce, l'arme au poing, prêt à faire feu. Sur votre VTH, vous voyez le point lumineux, à environ cinq mètres de vous, s'éloigner en direction du recoin le plus sombre de la salle. Son comportement et sa façon de se déplacer ne ressemble pas aux envahisseurs... Un rescapé? Vous décidez de tenter votre chance :

"Je ne vous ferez pas de mal si vous restez calme. Je suis sergent dans les troupe HTA, je suis là pour vous sauver. Allons, sortez de là que je puisse vous voir, n'ayez pas peur". Le point reste immobile un instant, puis se rapproche très lentement de vous. Vous prenez le parti ( risqué, certes ) d'abaisser votre arme pour ne pas effrayer la créature inconnue plus qu'elle ne doit l'être déjà. Enfin, au bout de longues secondes, vous apercevez un petit garçon ,qui doit avoir, a première vue, dans les cinq ou six ans. Ses vêtements semblent propres et en bon état et lui-même paraît en bonne santé. Vous posez un genou à terre pour vous mettre à sa hauteur et l'examiner plus en détail.

*Si vous voulez questionner le petit garçon sur ce qu'il s'est passé ici allez au **252***

*Si vous préférez l'abattre, au cas où il serait contaminé allez au **238***

## [3]

Vous faites le tour du local sans rien découvrir de plus. En repoussant l'une des piles de conteneurs, cependant, vous mettez à jour une petite trappe, juste assez large pour vous y glisser : Ce doit être une gaine technique, utilisée par les mécaniciens du bord pour accéder aux systèmes cachés dans les parois et y effectuer des réparations. Vous parvenez à l'ouvrir et, jetant un regard à l'intérieur, vous constatez que vous pouvez y pénétrer en rampant, malgré l'obscurité du conduit. En passant par là, vous devriez pouvoir circuler dans le vaisseau sans vous faire remarquer ( du moins l'espérez vous... ). L'autre solution consistant à repasser dans le couloir et continuer votre exploration.

*Si vous voulez vous glisser dans la gaine technique allez au **86***

*Si vous préférez ne pas vous y aventurer et retourner dans le couloir allez au **170***

*Enfin, vous pouvez aller explorer l'infirmerie, si vous ne l'avez pas encore fait allez au **126***

#### [4]

La rentrée dans l'atmosphère vous secoue assez brutalement, mais ce n'est certes pas la première rentrée atmosphérique que vous effectuez et votre entraînement vous a préparé à ce genre d'épreuves, aussi subissez vous cette phase de votre voyage sereinement. La capsule, arrivée à quelques mètres du sol, allume ses propulseurs de freinage pour se poser en douceur sur la surface plus ou moins plane d'une vaste étendue aride. L'ordinateur de bord se lance, par pur automatisme, dans l'analyse de l'atmosphère extérieure, mais vous savez qu'elle est respirable, puisqu'une colonie terrienne l'occupe déjà depuis plusieurs années. Vous profitez néanmoins de cet intermède pour examiner les placards de rangement encastrés dans les parois et trouvez une combinaison légère de travail dont vous pouvez vous équiper si vous n'avez pas trouvé de vêtements dans le vaisseau. Une fois cet inventaire terminé, vous faites un tour d'horizon pour essayer de découvrir où vous avez bien pu vous poser. Vous êtes au milieu d'une plaine désertique et caillouteuse à perte de vue, sans un arbre ni une construction. Le système de communication de la nacelle de secours ne capte aucune émission artificielle. Normalement, lors d'une évacuation de vaisseau, les nacelles de sauvetage lancent des appels sur toutes les fréquences, ce qui permet de les localiser très vite et de récupérer sans tarder les éventuels survivants. Mais vous doutez de cette possibilité : Il y a de fortes chances que la colonie ait été décimée par les créatures qui ont assailli votre propre vaisseau, et il est probable que nul secours ne viendra des colons. Partir d'ici à pied ( la nacelle ne peut effectuer de vols intra-atmosphériques ) serait très risqué sans équipement de survie adapté, mais peut être êtes vous tout proche de la colonie, impossible de le savoir...Cependant, durant la descente, les systèmes autonomes de la nacelle ont réussi à capter des signaux de balises d'installations terriennes. En consultant les journaux de bord, vous constatez que deux signaux semblent être assez proches pour que vous puissiez les atteindre à pied. Droit à l'Ouest de votre position, une balise de positionnement a émit un bref instant. D'après la forme du signal, se doit être un module autonome, entièrement robotisé, très certainement une installation scientifique. Le signal de la balise à l'Est, en revanche ressemble fort à un signal de détresse. Ce pourrait être des rescapés de l'attaque, ayant cherché refuge dans le désert profond...

*Si vous voulez tenter de rallier la colonie à pied et sans équipement allez au **285***

*Si vous voulez vous diriger vers l'Ouest allez au **29***

*Si vous préférez vous intéresser à la balise située à l'Est allez au **43***

*Si, enfin, il vous semble plus sage de patienter dans la nacelle allez au **64***

#### [5]

Voyant l'issue du combat, les étranges créatures semblent hésiter : Elles se dandinent sur leurs jambes, indécises quant à la suite à donner à votre victoire. Un consensus semble finalement se dégager du groupe et elles se mettent à reculer pour enfin disparaître dans l'obscurité du couloir. Dans le silence soudain de la pièce, vous percevez à nouveau la voix de l'ordinateur central : "Attention! Injection orbitale imminente! Intervention humaine requise. Délai avant insertion: 8 minutes. Contrôle manuel nécessaire. Attention! Injection orbitale imminente!...". Il vous faut de toute urgence prendre une décision : Tenter d'effectuer la manoeuvre d'insertion vous-même ou bien abandonner le navire.

*Si vous voulez rejoindre la passerelle pour tenter de reprendre les commandes allez au **127***

*Si vous envisagez plutôt de chercher les capsules de sauvetage pour abandonner le navire allez au **116***

## [6]

Profitant du moindre accident de terrain, flanqués de vos hommes, vous progressez prudemment le long d'un petit affleurement rocheux qui contourne le module martien. L'atmosphère presque absente de la planète ne porte presque pas les bruits et la pesanteur réduite au tiers de celle de la Terre vous permet de vous approcher rapidement de la façade de l'habitat par de longs bonds au ras du sol rocailleux. Lorsque vous pouvez enfin distinguer la porte avant, vous constatez qu'elle est lourdement protégée par deux canons automatiques qui balayent toute la zone dégagée permettant d'accéder au sas. Saisi d'un pressentiment et peut-être prévenu par un très vague bourdonnement suraigu, vous levez la tête et apercevez un épieur identique aux vôtres qui vous survole et donne l'alerte aux tourelles. Celles-ci ouvrent immédiatement le feu.

2 Tourelles

Précision: 8

Rapidité: 0

Vie: 40

Arme: canons EM32 ( +2|0|+5 )

Blindage: niveau 3

Avant le combat, décidez quelle tourelle vos hommes et vous allez attaquer ( les deux tourelles doivent être visées durant le combat ). Elles ne répliquent que sur ceux qui les attaquent. Vous pouvez choisir de ne pas combattre mais si tous vos hommes sont abattus, vous devrez poursuivre le combat, seul. A tout moment vous pouvez choisir de vous retirer du combat ou ordonner à l'un de vos hommes de cesser le combat.

*Si vous êtes vainqueur allez au **259***

*Si vous et vos hommes êtes mis hors de combat allez au **233***

## [7]

Surgissant de derrière l'un des massifs compresseurs d'air, un terroriste vous bondit dessus, en poussant un cri rauque de défi, son électro-cobra déjà levé et prêt à frapper. C'est un terrible combat au corps à corps qui s'engage.

Terroriste

Force: 7

Rapidité: 6

Vie: 25

Arme: Electro-cobra (+2|-1|+3)

Armure: Niveau 1

La rapidité de l'attaque ne permet à aucun de vos hommes d'intervenir ( si tant est qu'il vous en reste de valides ).

*Si vous sortez vainqueur de l'affrontement allez au **102***

*Si vous êtes mis hors de combat allez au **233***

## [8]

Après avoir fermé le sas de la navette, vous faites une dernière vérification du cap que vous allez devoir tenir pendant près de dix jours puis, d'une pichenette, vous refermez la visière de votre armure et laissez le régulateur d'ambiance établir une température optimale à l'intérieur de l'ASCAP, tandis que la visière se teinte légèrement pour protéger vos yeux de la vive lumière du soleil. La pesanteur un peu inférieure à celle de la Terre vous permet d'avancer rapidement, sans vous permettre, néanmoins, d'effectuer des bonds importants, et vous devez vous contenter de petits sauts au ras du sol, qui sont quand même plus rapides que la marche. A intervalles réguliers, vous consultez la carte dressée par votre I.A. à partir des relevés satellitaires, et corrigez votre cap lorsque vous vous éloignez trop de la trajectoire optimale. Les accidents de terrain vous obligent tout de même à deux reprises, à vous écarter nettement de votre route, mais il vous est facile d'y revenir ensuite grâce au positionnement satellitaire. La nuit venue, vous recherchez quelque abri de roche pour vous reposer et dormez debout, à l'intérieur de l'ASCAP verrouillée et tous les détecteurs en mode surveillance. Votre sommeil est parfois entrecoupé d'alertes lorsque des animaux, prédateurs ou proies, s'approchent un peu trop de l'endroit où vous vous êtes arrêté, mais rien de vraiment menaçant ne vient troubler votre repos. Trois jours se passent ainsi, monotone alternance de marche à travers ces plaines balayées par un vent brûlant et de repos nocturne, parfois à peine dissimulé par un petit monticule de sable dressé là par le vent. Le quatrième jour, en milieu de matinée, vous apercevez, loin au Nord, une sorte d'objet gris-noir semblant voler à vive allure dans votre direction. Serait-ce les secours? Enfin?

*Continuer allez au 140*

## [9]

Vous avancez lentement vers le compartiment des systèmes vitaux, enjambant certains corps, en contournant d'autres, d'une démarche vacillante et n'osant trop regarder le sol. Vous atteignez finalement le sas et le franchissez rapidement. En regardant les pupitres de contrôle, vous constatez que la majorité des voyants sont rouges, indiquant que les occupants des caissons sont morts. Certains voyants sont de couleur jaune, mais virent tous peu à peu au rouge. Quelques rares indicateurs ont pris la couleur bleue, signe que ces caissons là sont vides: Il y aurait donc des survivants qui ont réussi, comme vous, à s'extraire de leur prison de glace. Mais la menace qui pèse sur le bâtiment déserté n'est pas forcément écartée, et les mystérieux assaillants sont peut-être encore en train de parcourir les couloirs pour découvrir les rescapés et, probablement, les achever, ou pire... Nu et sans armes, vous n'avez guère de chances de leur échapper...Il vous faut immédiatement rejoindre une armurerie où vous pourrez vous équiper pour tenter de leur résister. Abandonnant le compartiment, vous retraversez la salle de sommeil et vous engagez prudemment dans le couloir central.

*Continuer allez au 80*

## [10]

Alors que vous achevez vos adversaires, trois nouvelles sphères commencent à se former à partir du sol, mais cette fois vous réussissez à dégainer votre canon EM et à les pulvériser avant qu'elles n'aient eu le temps de rouler vers vous. Comme vous vous en doutiez cependant, à peine une sphère est-elle détruite qu'une autre se forme presque aussitôt. Vous ne pouvez rester ici sous peine d'être bientôt dépassé par le nombre...

Vous reculez lentement le long du couloir empuanti par les corps flasques des sphères abattues, brûlant les sphères au fur et à mesure qu'elles essayent de vous atteindre. Vous arrivez à un embranchement de deux couloirs, l'un plongeant vers les profondeurs du vaisseau, l'autre semblant aller vers le haut.

*Si vous voulez monter allez au 276*

*S'il vous semble plus judicieux de descendre allez au 70*

### [11]

En observant le sol, vous remarquez qu'il est recouvert d'une épaisse couche d'une substance noirâtre et visqueuse, dans laquelle les créatures humanoïdes que vous voyez s'enfoncent parfois jusqu'aux genoux. A intervalle irréguliers de grands tas de cette matière sont disposés et pourraient vous servir de cachette pour progresser à travers la cavité, à condition de faire preuve de rapidité et de discrétion. Vous remarquez que vous pouvez traverser la pièce en cinq "étapes".

Vous devez tenter cinq épreuves de Précision, mais en utilisant uniquement vos compétences de base ( sans le bonus dû à votre armure ). Si vous échouez à l'une de ces épreuves, vous pourrez tenter une épreuve de Rapidité ( toujours sans bonus ) pour essayer de vous cacher dans un tas d'immondices. Si vous échouez à cette épreuve, l'une des créatures vous aura repéré.

*Si vous réussissez les cinq épreuves allez au **66***

*Si vous êtes repéré allez au **232***

### [12]

Vous décidez de tenter de pénétrer de force dans les pièces de vie. Notez le code RHA sur votre Feuille.

L'un de vos hommes, Collins, est un spécialiste de ce genre d'opération et vous pouvez lui demander de tenter de pirater le code du sas s'il n'a pas été mis hors de combat , ou bien vous pouvez tenter de le forcer vous même.

*Si vous ordonnez à Collins ( s'il est toujours avec vous ) de pirater la serrure allez au **226***

*Si vous essayez seul de le faire allez au **108***

### [13]

Vous prenez votre élan et, de toute la puissance de votre ASCAP, vous bondissez dans la vasque de l'oasis. Le poids de l'armure vous entraînant aussitôt au plus profond du petit lac. Vous prenez pied sur le fond sablonneux quelques secondes plus tard et vous vous immobilisez aussitôt, scrutant avec anxiété la surface noire au dessus de vous. Au bout de longues minutes d'attente, vos détecteurs de proximité signalent l'arrivée de "quelques chose" juste au dessus de l'oasis, puis vous apercevez de longs tentacules noirs s'enfoncer lentement dans l'eau tout autour de vous et balayer le fond comme en tâtonnant. L'un des tentacules vient même à passer à quelques centimètres de votre botte gauche mais, heureusement, ne la touche pas et s'éloigne. Au bout de ce qui vous paraît des heures, mais ne sont probablement que des minutes, les tentacules remontent vers la surface et disparaissent, et presque aussitôt votre radar vous signale que les mystérieuses créatures s'éloignent en direction du Nord. Vous ne pouvez vous empêcher de pousser un immense soupir de soulagement.

*Si vous décidez de terminer la nuit au fond du lac allez au **154***

*Si vous préférez remonter et quitter au plus vite cette oasis allez au **104***

## [14]

Le carnage est indescriptible. Des monceaux de cadavres vous entourent de tous cotés tandis que le sang s'est mué au sol en une véritable rivière gluante et noirâtre qui s'écoule depuis les parois dont on ne distingue plus la couleur originelle. Les créatures, surprises par votre résistance forcenée, marquent un temps d'hésitation puis reculent lentement vers la zone d'où elles sont arrivées. Mais vous n'avez guère le temps de vous interroger sur leur provenance : Dans le silence soudain qui s'abat dans la coursive, vous entendez à nouveau la voix plaintive de l'ordinateur central :

"Attention! Injection orbitale imminente! Intervention humaine requise. Délai avant insertion: 1 minute. Contrôle manuel nécessaire. Attention! Injection orbitale imminente!..."

Comprenant sans doute enfin l'imminence de la destruction du vaisseau, les êtres hybrides qui vous ont attaqué ont dû retourner sur leur propre vaisseau! Il n'est plus temps pour vous de tergiverser : Vous devez quitter instamment le vaisseau, sous peine de périr lorsqu'il pénétrera à pleine vitesse dans l'atmosphère épaisse de la planète dont vous vous approchez... Vous balayez du regard le couloir empuanti par les corps des créatures que vous avez abattu et vous avisez une trappe dans l'une des parois de la coursive, portant ces mots, peints sur sa surface : "Nacelles de survie. A n'utiliser qu'en cas d'extrême urgence. Accès réservé au personnel autorisé".

*Si vous voulez utiliser la capsule allez au **200***

*Si vous préférez continuer le long de la coursive allez au **31***

## [15]

Intrigué par ce signal, vous prenez rapidement la direction de la crête sur laquelle vous l'avez repéré. Vous arrivez rapidement au pied de l'éperon rocheux, sans rencontrer quoi que ce soit, mais vous remarquez, sur le sol, des traces étranges :

A intervalles réguliers, des marques circulaires apparaissent dans le sable et semblent indiquer qu'une créature, ou une machine, pourvue de nombreuses pattes s'est dirigé vers la base de la crête. Au pied des rochers, les traces s'arrêtent net, laissant supposer que la chose a escaladé les rochers.

*Si vous voulez la suivre allez au **299***

*Si vous préférez contourner l'éperon allez au **77***

## [16]

Vous quittez rapidement l'armurerie dévastée et, suivant la coursive étroite, juste assez large pour livrer passage à votre ASCAP, vous regagnez le couloir central, qui a semble-t-il été déserté par les créatures qui vous ont assailli quelques instants plus tôt. Une fois arrivé à l'embranchement, vous hésitez quant à la direction que vous allez prendre : Vous pouvez suivre la coursive en face de vous, en direction des infrastructures de propulsion, ou bien vous pouvez opter pour l'exploration du pont inférieur, zone de stockage du fret.

*Si vous partez vers les propulseurs allez au **192***

*Si vous souhaitez explorer les soutes, sur le pont inférieur allez au **89***

### [17]

Peu après avoir pris votre décision, vous remontez sur la berge, enfiler votre armure et vous descendez prudemment le long de la pente abrupte de l'étang, jusqu'au fond sablonneux. Une fois calé entre deux blocs de rochers, vous coupez tous les systèmes de votre armure, à l'exception des systèmes de recyclage d'air. Vous passez un moment à observer la faune très pauvre de l'oasis, essentiellement de petits insectes amphibies qui viennent tourner autour de votre casque, puis vous vous endormez paisiblement.

*Continuer allez au 154*

### [18]

Vous arrivez devant le sas et cherchez un moyen de l'ouvrir. Vous remarquez, au niveau de vos yeux, un petit boîtier oculaire et vous empressez d'y appliquer votre oeil. Un petit 'bip' se fait entendre lorsque le système de verrouillage vous reconnaît et débloque la porte : "Autorisation accordés, sergent. Passez une bonne journée". Vous pénétrez rapidement dans la pièce et refermez le sas derrière vous, non sans en avoir reverrouillé l'ouverture, puis vous examinez la salle. un nouvel espoir renaît en vous lorsque vous reconnaissez l'endroit : C'est la salle de stockage des ASCAP! Vous êtes sur un petit palier, en haut des quelques marches conduisant au centre de la salle. Sur les murs, des dizaines de caissons sont alignés, chacun contenant une armure. Vite, vous descendez les quelques marches et vous précipitez vers la console de commande pour activer le chargement d'une ASCAP sur l'endosseur, situé au milieu de la salle. Mais votre action est interrompue nette par des coups sourds frappés contre le sas que vous venez de franchir : Les créatures vous ont rattrapé! Vous activez fébrilement les systèmes de mise en route et regardez avec anxiété l'un des conteneurs s'allumer et s'ouvrir pour libérer l'armure et la mettre en position. Aurez vous le temps de vous équiper? Rien n'est moins sûr...

*Si vous avez l'accréditation 'Pilu' allez au 91*

*Si vous avez obtenu le rang de 'Princep' allez au 56*

*Si, enfin, votre niveau est 'Hastatu' allez au 286*

### [19]

Vous faites rapidement le tour du camp, cherchant des témoins du drame capables de vous renseigner plus avant sur les événements ayant précédé leur exil, mais tous tiennent à peu près le même discours que le Docteur. En empruntant un étroit passage entre deux abris, vous remarquez une toute jeune femme, prostrée derrière une pile de petits conteneurs, qui murmure des paroles inintelligibles en fixant l'horizon d'un regard vague. Vous vous approchez, pour vous enquérir de sa santé et vérifier si elle a besoin d'aide, lorsque vous entendez ses paroles: "pas de mal...Non, pas de mal...Juste parler. Les machines arrivent, elles nous mangent. Vous êtes des êtres machines...Des machines...Et elles creusent et elles brûlent tout...Juste parler.

- Que dites vous? lui demandez vous en la saisissant délicatement par une épaule, qui arrive? Ce sont des machines qui vous ont attaqué?
- Des machines...Elles arrivent et elles nous mangent, vous dit elle en posant sur vous un regard vide. Et nous ne comprenons pas les machines, elles seront bientôt là...Parler, juste parler... Pas de mal...".

Cette jeune femme a visiblement perdu la raison. Vous la forcez doucement à se lever et l'accompagnez vers l'infirmerie, où vous la confiez aux bons soins du médecin.

*Si vous voulez maintenant aller examiner le matériel allez au 188*

*S'il vous semble plus judicieux d'interroger encore quelques réfugiées allez au 75*

## [20]

Un long moment après ( peut être même une journée ), vous vous éveillez enfin, l'esprit encore embrumé, pour vous apercevoir que vous êtes allongé sur le sol d'une vaste salle obscure, peut être une sorte de hangar, avec une lumière grisâtre tombant d'une lucarne dans le plafond. On vous a visiblement extrait de votre ASCAP, car vous êtes vêtu d'une simple combinaison de mécanicien, sans armes ni équipement d'aucune sorte. La pièce semble déserte et vide, à l'exception d'un énorme amoncellement de tubes et de matière noirâtre à l'autre bout du local. Vous vous en approchez avec circonspection, dans l'espoir de trouver de quoi vous défendre, quand vous remarquez que ce que vous preniez pour un tas d'immondices palpite d'une vie répugnante :

Des liquides noirâtres suintent de multiples ouvertures tandis que les tentacules que vous aviez pris pour des tuyaux sont agités de soubresauts et de vagues plus ou moins rythmiques. Vous reculez lentement, près à bondir à l'autre bout de la pièce au moindre signe de danger, mais une voix se fait alors entendre, semblant surgir de ce grotesque tas putride :

"Ne craignez rien, humain, je ne vous ferais nul mal. Vous êtes ici par ma volonté, mes enfants vous ont trouvé et vous ont amené à moi.

- Qui...Qu'êtes vous? demandez vous en tremblant.
- Je suis l'Être. Je suis celui qui est. Vous n'avez pas de mots dans votre langue pour me définir.
- Pourquoi nous avoir agressé?
- Cela résulte d'une épouvantable méprise. Nous n'avions pas conscience que vous étiez des êtres sensitifs. Vous utilisez des machines. Vous êtes vous même un être-machine. Nous ne comprenons pas les machines. Lorsque nous avons compris que vous étiez des organiques, nous avons essayé d'entrer en contact avec vous mais nous ne comprenions pas la notion d'individualité. Pour nous, nos soldats ne sont que des coquilles vides que notre Esprit emplit lorsque nous en avons besoin. En prenant le corps de vos semblables, nous cherchions juste à entrer en contact. Nous comprenons aujourd'hui notre terrible erreur. Nous devons vous prévenir et vous demander de l'aide.
- De l'aide? Mais pour quoi faire?
- Pour combattre les Machines. Les Machines sont partout dans la Galaxie. Elles cherchent et chassent les êtres sensitifs. Elles nous chassent et parfois elles nous mangent. Vous êtes un être-machine, vous comprenez mieux que nous leur manière d'agir. Il faut les arrêter car elles ne connaîtront jamais le repos tant que des sensitifs parcourront la galaxie. Si vous êtes petit, si vous restez sur votre Monde, les Machines ne s'intéressent pas à vous. Mais si vous parcourez l'espace, elles vous chassent et vous exterminent. Votre peuple, en étendant sa zone d'influence et d'expansion, va attirer leur attention.

*Si vous avez trouvé un bout de tôle irisée allez au **153***

*Sinon allez au **97***

## [21]

Vous ouvrez la porte Sud et après une rapide inspection, vous constatez que le couloir est vide. Vous vous y engagez, suivi du reste éventuel de votre troupe. Au bout de quelques mètres, une nouvelle porte se présente dans le mur Est. Plus loin, le couloir fait un coude vers la gauche, disparaissant vers l'Est du module.

*Si vous voulez inspecter la pièce située derrière le sas Est allez au **208***

*Si vous préférez continuer à suivre le couloir vers le sud allez au **28***

## [22]

Vous examinez attentivement le clavier. Celui-ci est composé de 10 touches numériques de 0 à 9 et de quatre touches alphabétiques, de A à D. Quel code allez vous taper?

*Si vous choisissez A0000 allez au **240***

*Si vous préférez tenter le code AD2154 allez au **34***

*S'il vous semble plus judicieux de laisser le clavier et de tenter autre chose allez au **135***

## [23]

"Maintenant, cela suffit! Vous exclamez vous. Technicien de maintenance de 2ème classe, sortez immédiatement de ce réduit ou je réduits la porte et votre pitoyable barricade en poussière! Le bruit alertera bien les étrangers qui se feront une joie de venir s'occuper de vous, si l'explosion ne vous a pas tué!

- Vous ne feriez pas ça!
- Écoutez, nous sommes dans une situation critique, alors ce n'est plus le temps pour les demi-mesures : Ou vous sortez immédiatement de votre réduit, ou je lance un missile sur la porte : Choisissez...
- Eh bien allez y! Essayez un peu pour voir! Dans un espace aussi confiné, même avec votre armure vous ne survivriez pas!".

Diable! La menace ne semble avoir d'effet...

*Si vous ne l'avez pas fait, vous pouvez essayer de l'effrayer allez au **36***

*Ou bien tenter de le prendre par la douceur ( si vous n'avez pas déjà essayé ) allez au **143***

*Si, enfin, il vous agace au point de l'abandonner sans autre forme de procès allez au **177***

## [24]

Vous avancez prudemment le long de la coursive, afin de rejoindre le couloir central, lorsque le bruit que vous avez perçu plus tôt se fait à nouveau entendre, par dessus l'appel de l'ordinateur central égrainant le temps restant avant la mise en orbite. Des pas lourds semblent se diriger vers l'endroit où vous êtes positionné.

*Si vous souhaitez attendre de voir ce qui va se présenter au bout du couloir allez au **128***

*Si vous préférez faire demi-tour et tenter 'ouvrir le sas à l'autre bout de la coursive allez au **18***

## [25]

Vous songez à cette étrange insecte mécanique qui vous a attaqué près de la base abandonnée...Et si...Vous racontez aussitôt votre rencontre près de la base et expliquez ce que vous avez découvert :

"C'est bien ça! Nous aussi nous avons eu affaire avec un engin semblable, sauf que la machine qui a attaqué la base était bien plus grande que celle que vous me décrivez et nous n'avons pas réussi à la mettre hors d'état de nuire. Nous avons dû abandonner la base et nous replier dans le désert. Apparemment, vous êtes passé juste après notre départ...Bien, nous réfléchissons à tout cela à têtes reposées, lorsque nous aurons atteint la colonie."

Le colonel ouvre alors une fréquence radio pour tous ses hommes:

"Escadron, nous ne sommes plus qu'à quelques kilomètres de la colonie. Il me faut un volontaire pour partir en reconnaissance, le temps que nous nous préparions, afin de connaître l'état dans lequel sont les colons".

*Si vous souhaitez vous porter volontaire allez au **215***

*Si vous préférez rester avec le gros de la troupe allez au **227***

## [26]

Cette fois, vous vous baissez presque au niveau du sol, plantez fermement votre lame et remontez quasiment jusqu'au plafond voûté du couloir. La paroi s'ouvre dans un grand bruit de déchirure, laissant apparaître la structure interne du vaisseau. Comme vous le supposiez, celui-ci est entièrement organique. Vous apercevez de nombreuses tubulures de tous diamètres et couleurs, palpitants d'une vie malsaine dans un bruit sans cesse répété de gargouillis liquides. Le long de la blessure que vous venez d'infliger, le liquide brun commence à couler, mais les deux morceaux de la déchirure sont trop éloignés l'un de l'autre pour être ressoudés. Tandis que vous examinez avec intérêt les organes étranges, un bruit de succion vous parvient de derrière vous. En vous retournant, vous voyez de petits bulbes surgir du sol juste à vos pieds et s'agglutiner pour former une grande sphère visqueuse. Des tentacules surgissent alors de la forme et tentent de s'emparer de vous, dans l'intention manifeste de faire disparaître la cause de la dégradation de la paroi. Il vous faut vous défendre au corps à corps contre ce Défenseur du Vaisseau:

Sphère de Défense

Force: 15

Rapidité: 11

Vie: 24

Armes: tentacules ( 0|0|+4)

Armure: Niveau I

*Si vous triomphez du Défenseur allez au **96***

## [27]

Au bout de plusieurs minutes de reptation pénible, vous aboutissez à une grille incrustée dans une paroi de couloir, bloquant votre progression. Vous restez quelques secondes immobile, hésitant sur la suite à donner à votre exploration, lorsque vous percevez un bruit de pas provenant du côté gauche du couloir et s'approchant de votre position. Vous retenez votre souffle, attendant de voir ce qui va apparaître, lorsqu'une forme surgit enfin devant votre cachette. Comme vous êtes au ras du sol, vous n'en apercevez que les pieds et le bas des jambes, mais leur vue vous rassure : L'être devant vous porte un uniforme de soldat. Vous vous apprêtez à signaler votre présence lorsqu'un détail stoppe net votre geste : L'être devant vous semble émettre un chuintement liquide désagréable et vous percevez nettement un bruit ressemblant étrangement à un reniflement, comme si quelque chose cherchait à détecter une odeur, la vôtre, sûrement.

Vous patientez encore de longues secondes, n'osant respirer de peur de signaler votre présence, avant que l'être ne se remette en mouvement et reparte vers la gauche, d'où il était venu. Une fois le silence revenu, vous cherchez fébrilement à déloger la grille devant vos yeux afin de vous glisser dans le couloir et de disparaître avant qu'une autre créature ne vienne à nouveau rôder par ici. Finalement, vous découvrez un petit verrou qui, après l'avoir ouvert, vous permet de faire pivoter la grille et de passer dans le couloir. Vous vous redressez lentement, craignant d'attirer l'attention, et inspectez le couloir. Celui-ci se prolonge vers la gauche et semble rejoindre le couloir central. Sur la droite, il se termine au bout de quelques mètres par un large sas, apparemment verrouillé. Ici comme partout, la faible lueur des rampes d'éclairage vous permet à peine de distinguer votre environnement immédiat.

*Si vous voulez vous diriger vers le couloir central allez au **24***

*Si vous préférez vous intéresser au sas sur la droite allez au **18***

## [28]

Vous aboutissez dans un couloir orienté Nord-Sud. Vers le Nord, vous devriez, d'après le plan, arriver dans le sas avant du module de survie. Le couloir se prolonge sur quelques mètres en direction du Sud avant que celui-ci ne fasse un coude vers l'Est, puis reparte à nouveau vers le Sud et se termine en cul-de-sac. Dans la paroi Est, un nouveau sas peut vous permettre de continuer votre progression.

*Suivre le couloir vers le Sud allez au **210***

*Si vous préférez orienter votre exploration vers le Nord allez au **50***

## [29]

La marche sur le sol caillouteux et poussiéreux de cette plaine est malaisée et vous devez, à plusieurs reprises, effectuer des détours pour éviter d'immenses blocs de roches rougeâtre abandonnés ça et là par quelques antique cataclysme ou par la simple érosion. Au bout d'une heure de marche pénible sous un soleil de plomb, il vous semble apercevoir un éclair lumineux sur une lointaine crête. Vous vous dirigez immédiatement dans cette direction, dans l'espoir que ce soit les secours, mais vous déchantez bien vite : Ce que vous avez aperçu n'était qu'un reflet du soleil sur un petit dôme métallique situé tout en haut d'un pic de roche brune. Un espoir renaît un peu, cependant, car vous reconnaissez dans cette construction une station météo autonome :

Ces stations, entièrement robotisées, sont placées à des endroits stratégiques pour compléter les relevés satellitaires servant à établir la météorologie sur la planète. Ces relevés demandant une grande précision positionnelle, vous devriez pouvoir vous en servir pour connaître votre localisation et celle de la colonie. Vite, vous entreprenez la périlleuse ascension nécessaire pour atteindre votre but, et au prix de mille acrobaties où vous risquez à chaque instant une chute fatale, vous aboutissez sur le petit plateau rocheux où a été disposée la station météo. C'est un

dôme métallique d'environ 10 mètres de diamètre ; elle contient principalement des appareils de mesure, mais, vous le savez, possède aussi un petit compartiment de vie, dont se servent parfois les techniciens dépêchés sur place pour des réparations ne pouvant être effectuées par des robots. Vous trouvez rapidement le sas d'accès et vous vous jetez sur la petite couchette avec un plaisir manifeste. Le petit local, ayant repéré une forme de vie, remet en marche les systèmes vitaux et vous sentez bientôt l'air conditionné, délicieusement frais, souffler autour de vous. Vous vous approchez du distributeur de nourriture et commandez immédiatement un plateau standard que vous engloutissez rapidement. Une fois rassasié, vous vous mettez en quête d'une console de commande qui vous permettra d'utiliser le réseau de satellite pour connaître votre position et localiser la colonie. Mais en découvrant le résultat, le désespoir vous reprend :

Vous êtes à plus de 400 km de la colonie ; sans équipement et dans ce désert, il vous faudrait plus de deux semaines de marche forcée pour l'atteindre...Impossible d'emporter autant de vivres et d'eau pour survivre tout ce temps. Un autre détail attire votre regard, cependant : A environ 50 km de votre position actuelle, au Sud-Ouest, une balise de localisation émet un signal, mais celui-ci n'est pas répertorié. Il est manifestement humain mais impossible de savoir à quoi il correspond...

En règle générale, quand une balise ne peut être identifiée, c'est une installation militaire stratégique...

Voilà peut être votre planche de salut. 50 km à travers le désert, c'est deux jours au moins de marche, tant pis, il vous faut tenter le coup. Vous rassemblez rapidement des vivres et de l'eau, obtenus à l'aide du distributeur, et récupérez, dans l'un des conteneurs de rangement un positionneur qui vous permettra de garder le cap et de vous orienter, puis vous vous mettez en route, droit au Sud-Ouest.

*Continuer allez au **130***

### [30]

Quittant le couloir central, l'esprit en éveil dans la crainte de faire une mauvaise rencontre, vous prenez la direction de l'armurerie. La coursive est déserte et mal éclairée, comme le reste du navire, donnant à l'ensemble un aspect peu engageant de vaisseau fantôme.. Au bout de plusieurs mètres de progression prudente le long de ce dédale d'acier, vous apercevez enfin le large sas barrant le couloir.

*Continuer allez au **18***

### [31]

Bien décidé à faire payer à ces créatures leur attaque, vous continuez résolument à avancer le long du corridor dévasté. Au bout de quelques mètres, enfin, vous distinguez, dans la paroi de gauche, un vague trou circulaire dont le bord métallique dentelé indique que le mur a été percé : C'est sûrement par là que les envahisseurs ont pénétré dans le vaisseau...Il n'est plus temps de tergiverser : Vite vous vous engouffrez dans le tunnel glauque, tous les sens aux aguets. A peine avez vous parcouru quelques mètres que le tunnel se referme derrière vous dans un chuintement, bloquant toute échappatoire. Vous vous arrêtez un instant pour examiner votre environnement immédiat : C'est un tunnel vaguement circulaire, d'aspect organique. A intervalles réguliers, des sortes de filaments pendent du plafond, portant une sorte de bulbe vaguement lumineux et de couleur jaunâtre. Le sol, inégal, semble recouvert d'une épaisse couche de mucus gris qui adhère à vos bottes, mais sans gêner votre progression. Devant vous, le tunnel se prolonge en faisant un virage sur la gauche.

*Si vous voulez suivre le tunnel allez au **250***

*Si vous préférez examiner de près les parois allez au **113***

### [32]

Vous suivez le passage en pente douce qui s'enfonce régulièrement dans les profondeurs du vaisseau, en suivant une courbe régulière vers la droite. Vous comprenez bientôt que vous êtes en fait en train de suivre une spirale descendante. Au bout de nombreux mètres de descente, le couloir aboutit à une vaste ouverture circulaire qui diffère grandement de ce que vous avez pu voir jusqu'à présent dans ce vaisseau. L'ouverture est en effet pourvue d'un anneau de métal sur tout son pourtour. Au delà de cette orifice, un plancher, de métal lui aussi se poursuit dans l'obscurité.

*Si vous souhaitez explorer cet endroit allez au **136***

*Si vous préférez faire demi-tour allez au **264***

### [33]

Vous introduire en ville ne sera pas chose facile, car outre les guêpes à la périphérie, de nombreux étrangers patrouillent dans et autour de la ville. La zone proche de la ville a de plus été nettoyée de presque tous les obstacles naturels et défrichée, ce qui ne vous facilitera pas la tâche. Quelques gros rochers épars ainsi que des fossés de drainage devraient cependant vous aider un peu. En examinant attentivement la plaine, vous projetez un parcours en 7 étapes pour pouvoir arriver aux premiers bâtiments. Tentez 7 épreuves de Rapidité pour déterminer si vous réussissez à passer inaperçu. En raison de la proximité immédiate des créatures, ajoutez 5 points au résultat du D10 (ou de la Table de Hasard ). Si vous disposez d'un Module Caméléon, vous pouvez ajouter 3 points à votre score de Rapidité pour ces épreuves.

*Si vous réussissez toutes les épreuves allez au **57***

*Si vous en manquez une allez au **230***

### [34]

Notez le code DLQ sur votre Feuille.

Tout en faisant le moins de gestes possible, vous tapez doucement le code 'A0000', tout en transpirant un peu. Aussitôt fait, le générateur se met à bourdonner de plus en plus fort, puis, dans un craquement assourdissant, il émet une aveuglante vague de lumière blanche qui vous assomme, et vous vous écroulez sur le sol, inanimé.

*Pour continuer allez au **233***

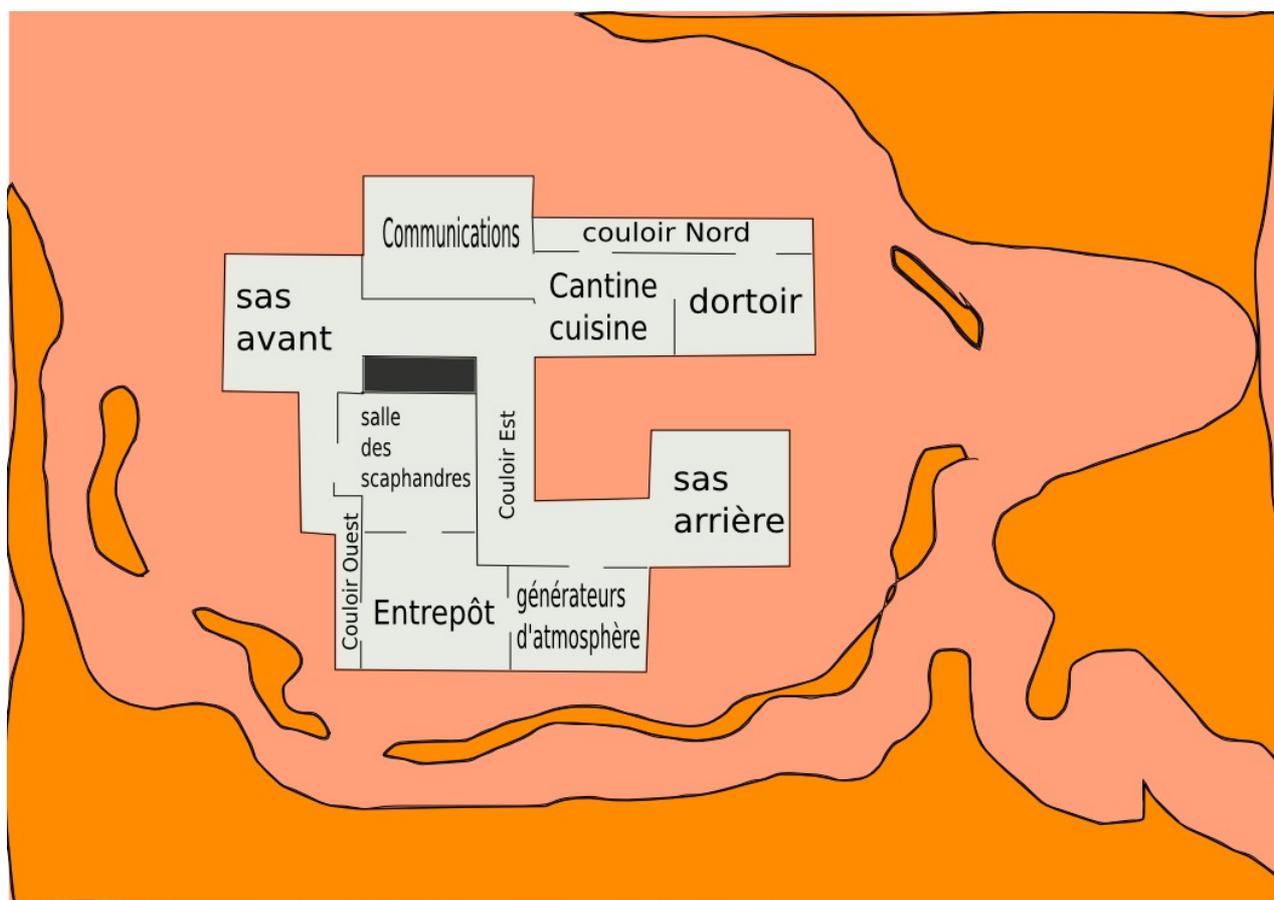
### [35]

Année 2154...

Vous faites partie des troupes d'élites des Forces Terriennes de Défense Extra-Solaire. Vous venez d'y être affecté en tant que Sergent. Votre première mission sera de confirmer vos compétences de commandement en prenant en main un groupe d'assaut dans une simulation de prise d'otages.

Les forcenés se sont enfermés dans un module autonome de vie des colons de Mars. Vous êtes en route dans un vaisseau de transport et allez être déposé à proximité avec les quatre soldats sous votre commandement. A vous de libérer les otages et de capturer ( si possible ) les terroristes. Des armes non létales sont fournies ( points de VIE perdus non définitifs ). L'échec de ce test pourrait grandement influencer sur votre évaluation et sur votre future affectation. N'oubliez pas que si l'un ou plusieurs de vos hommes sont mis hors de combat, vous devrez les

laisser sur place et les rayer de votre équipe. Votre mise hors de combat signifiera la fin du test. Les armes étant non létales, cependant, vous et vos hommes récupérez tous vos points de VIE à la fin du test. Si vos armures reçoivent des dégâts, elle ne seront pas réparées et les points d'armure resteront perdus. Le bourdonnement des moteurs, assourdi par le blindage protégeant le réacteur à fusion, semble remplir toute la soute, dans laquelle vous et vos quatre soldats attendez, sanglés aux parois, le moment de débarquer. Vous avez déjà tous revêtus vos combinaisons spatiales renforcées qui vous permettront d'évoluer dans l'atmosphère raréfiée de Mars et de vous approcher du module dans lequel sont retenus les otages. Vous revérifiez une nouvelle fois votre équipement: La combinaison est correctement pressurisée et climatisée ( Armure NIV 2 ). Votre fusil d'assaut type EM32 (+2|-2|5) et votre électro-cobra, une sorte de matraque électrique souple (+2|-1|+3) , correctement chargés et fixés. Vous disposez aussi de deux épieurs, qui sont de petites caméras volantes robotisées, utilisées pour repérer des lieux difficilement accessibles. Vous avez également un badge électronique servant à ouvrir certaines portes verrouillées. Enfin, on vous a confié un plan du module.



Vous avez sous vos ordres quatre soldats dont voici les caractéristiques:

Nom	Force	Rapidité	Précision	Vie
Collins	6	6	8	28
Lemercier	7	8	5	30
Blavic	6	8	6	28
Mélienn	8	7	5	30

Ils sont tous équipés d'un fusil d'exercice type EM32( +2|-2|+5 ), d'un électro-cobra( +2|-1|+3 ) et d'une armure de niveau 2.

Les lumières blanches de la rampe d'éclairage du plafond s'éteignent soudain et passent en mode "veille" tandis que de petites lampes rouges s'allument en bas des parois incurvées. Le véhicule subit un petit soubresaut lorsqu'il vient se poser sur le sol inégal martien. Votre radio grésille :

"Sergent, nous sommes posés derrière un affleurement rocheux, à environ 700 mètres du module cible. Ordre de débarquer".

Aussitôt, les sangles se détachent et la porte arrière pivote pour se transformer en rampe vers le sol rocheux de couleur rouille du sol martien.

*Si vous descendez le premier en ordonnant à vos hommes de vous suivre allez au **281***

*Si vous préférez les envoyer d'abord puis débarquer derrière eux allez au **46***

### [36]

"Écoutez moi bien, maintenant : Le vaisseau a été totalement investi par des assaillants étrangers inconnus. D'après ce que j'ai vu dans les coursives où je suis passé, il ne fait vraiment pas bon tomber entre leurs mains, et ce n'est sûrement pas votre ridicule barricade qui va les retenir, dites vous au technicien. De plus s'ils ne vous trouvent pas, vous allez flamber avec le vaisseau lorsqu'il heurtera l'atmosphère à pleine vitesse, et je vous garanti que c'est une très vilaine mort. Dans le pire des cas, les créatures vont vous attraper et vous mutiler avant que le vaisseau ne brûle, ce qui fait que vous subirez le pire : Vous serez transformé en une espèce d'horrible hybride et vous finirez dans les flammes...C'est vraiment ce que vous voulez?"

- Heu...Je ne suis pas sûr de bien vous suivre, là...Vous croyez vraiment qu'elles vont finir par me trouver?
- C'est évident! Elles fouillent tout le navire, pièce par pièce...
- Ben...Si elles trouvent une porte barricadée, elle n'essaieront peut être pas de l'ouvrir..."

Vous commencez à vous impatienter, cette discussion stérile risque juste de vous faire perdre un temps précieux...

*Si vous ne l'avez pas fait, vous pouvez essayer la douceur allez au **143***

*Si vous préférez plutôt le menacer ( si vous n'avez pas encore essayé ) allez au **23***

*Mais vous pouvez choisir de le laisser là et de retourner sur le pont supérieur allez au **177***

### [37]

"Très bien, leur dites vous. Nous allons essayer de gagner les nacelles de sauvetage. Combien êtes vous exactement?"

- Nous sommes cinq soldats, sergent. Il y a aussi le médecin-chef et la pilote, soit sept. Huit avec vous.
- Trois hommes devant, deux à l'arrière. Le médecin et la pilote restent derrière moi, ordonnez vous".

Le groupe se met en place immédiatement et prend la direction des nacelles de sauvetage les plus proches. Mais vous n'avez pas le temps de faire plus de quelques pas lorsque vous voyez surgir devant vous un vaste groupe de créatures, fonçant droit sur votre groupe : "Vite! On se replie dans le compartiment des propulseurs. Préparez vous à l'assaut".

Le groupe tourne alors les talons et retourne derrière la barricade, tandis que vous reculez pour couvrir leur retraite. Une fois tout le groupe à l'abri, vous bondissez à votre tour derrière le mur de conteneurs. Les soldats prenant position avec vous tout contre la barricade. Depuis votre bastion improvisé, vous observez la horde d'assaillants. Hormis un nombre conséquent de créatures telles que celle que vous avez déjà affronté, vous remarquez une autre sorte de créatures. Celles-ci ressemblent à des sortes d'araignées contrefaites, capables, d'après ce que vous voyez, de grimper et de courir le long des murs verticaux, voire même, sur le plafond. Elles attaquent aussitôt en lançant vers vous de petits cylindres frétilants qui viennent frapper avec force les conteneurs vous protégeant. Les soldats ouvrent immédiatement le feu, faisant des ravages dans les rangs ennemis. Soudain, l'un des soldats près de vous est touché par l'un de ces cylindres et se met à hurler en lâchant son arme. Les créatures ennemies cessent alors leur assaut et se replient dans le couloir.

*Si vous voulez vous précipiter vers le soldat blessé allez au **258***

*Si vous préférez l'abattre avec votre arme allez au **74***

### [38]

Sans un regard pour l'oasis, vous continuez à progresser dans le désert alors que le paysage autour de vous prend des teintes de sang séché tandis que se couche le soleil, sur votre gauche. Peu à peu, même ces couleurs disparaissent, laissant la place à cette obscure clarté qui tombe des étoiles. Vous passez votre VTH en mode balayage infra-rouge, afin de repérer toute source de chaleur, synonyme de danger potentiel. Au cours de votre marche nocturne, cependant, la fatigue commence à se faire sentir, et vous demandez à votre ASCAP de vous fabriquer des stimulants anti-sommeil. Ceux-ci vous sont directement injectés peu après, tandis qu'un message d'avertissement de l'I.A. résonne dans votre casque :

"Attention: L'usage de stimulants anti-sommeil peut être néfaste pour votre organisme. Leur utilisation est limitée à trois injections consécutives et uniquement en situation de combat".

Vous prenez bonne note de cet avertissement, mais pour le moment, ils vous ont rendu toutes vos capacités d'attention et vous continuez votre progression l'esprit en alerte. Bien vous en a pris, car à peine quelques minutes plus tard, vous repérez un groupe de prédateurs quadrupèdes qui s'approchent en trottant de votre position, probablement à la recherche d'un bon repas. Vous êtes à ce moment en plein milieu d'une vaste plaine caillouteuse sans aucun abri possible, il vous faudra les affronter tous ensemble.

1er Prédateur nocturne  
Précision: 8  
Force: 11  
Rapidité: 12  
Vie: 17  
Armes: griffes (0|0|4)

2ème Prédateur nocturne  
Précision: 11  
Force: 13  
Rapidité: 13  
Vie: 19  
Armes: griffes (0|0|4)

3ème Prédateur nocturne  
Précision: 8  
Force: 13  
Rapidité: 14  
Vie: 18  
Armes: griffes (0|0|4)

4ème Prédateur nocturne  
Précision: 9  
Force: 14  
Rapidité: 13  
Vie: 21  
Armes: griffes (0|0|4)

Comme ils ne peuvent vous attaquer à distance, vous avez 6 assauts durant lesquels vous pourrez essayer de les abattre avec votre fusil sans qu'ils puissent riposter. S'ils remportent un assaut, cependant, ( ou si vous échouez ) au lieu de vous blesser, ils réussiront à avancer vers vous. Si vous ne les avez pas abattus au bout de six assauts, vous devrez affronter les survivants au corps à corps.

*Si vous êtes vainqueur allez au **154***

### [39]

Vous levez les mains vers la rampe d'éclairage et, à l'aide de vos ongles, parvenez à arracher le couvercle protecteur. Vous dégagez les deux fils conducteurs et, après les avoir arrachés de leur support, vous les dénudez et les mettez en contact. Un sourd bourdonnement d'alarme se fait aussitôt entendre dans le caisson en même temps qu'une douce voix masculine, celle de l'ordinateur de contrôle :

"Attention. Systèmes vitaux compromis. Le maintien en vie de l'utilisateur ne peut être assuré. Ouverture d'urgence en cours. Attention, Systèmes vitaux compromis. Le maintien en vie de l'utilisateur..."

Vous sentez un vague mouvement du caisson en direction de vos pieds puis, après l'arrêt de ce glissement, le couvercle supérieur se déverrouille sans bruit et pivote sur le coté dans un mouvement lent. Vous vous redressez rapidement pour aussitôt retomber en gémissant : Vos muscles n'ont pas travaillé pendant des mois et protestent vigoureusement contre le traitement que vous venez de leur faire subir. Vous restez quelques secondes allongé avant de vous relever à nouveau, cette fois plus doucement. Vous êtes encore dans la salle de sommeil. Votre caisson émerge de la paroi où il était entreposé, à environ deux mètres du sol. Les lumières de la salle semblent défectueuses car elles clignotent de façon irrégulières et la plupart sont éteintes. Vous levez les yeux vers le plafond de la salle et êtes un instant pris de vertige en contemplant les deux hautes parois couvertes de capsules de sommeil semblables à la vôtre, donnant, dans cette pénombre clignotante, l'impression d'être dans un lugubre couloir de quelque vaste édifice gothique. Ça et là, les capsules ont été retirées, donnant à l'ensemble l'aspect d'une bouche de vieillard édenté et aveugle. En regardant le sol, vous apercevez d'autres caissons, vides, éparpillés en désordre sur tout le long de la pièce. En regardant mieux, tandis que votre vision s'adapte peu à peu à la pénombre, vous découvrez avec horreur de nombreux corps gisant ça et là. Certains ne sont même pas complets et semblent avoir été complètement démembrés et déchiquetés. D'autres baignent dans des mares de liquide poisseux que vous devinez être du sang. Vous restez de longues secondes immobile, n'osant croire au spectacle abominable s'étalant sous vos yeux puis, tremblant un peu, vous vous hissez par dessus le rebord du caisson pour vous laisser pendre par les mains, à quelques centimètres du sol, avant de lâcher prise et de vous réceptionner sur le sol, accroupi. Vous vous redressez lentement au milieu du massacre en jetant sur la scène un regard incrédule. Vous frissonnez involontairement, réaction instinctive

due aussi bien à l'horreur du spectacle que vous avez sous les yeux, que du fait que vous êtes nu ( le Sommeil en caisson l'impose ).Vous examinez les deux sas, ouverts, vous permettant de quitter la scène du drame. L'un des sas vous conduira vers l'arrière et le compartiment des systèmes de maintien en vie, tandis que l'autre vous donnera accès au couloir central du vaisseau et au reste du bâtiment.

*Si vous souhaitez inspecter le compartiment des systèmes vitaux allez au **9***

*Si vous préférez diriger vos pas vers le centre du vaisseau allez au **80***

## [40]

Vous prenez contact avec le colonel et l'informez de la situation dans la ville. Une fois votre rapport terminé, le colonel prend la parole à son tour:

"Parfait, message bien reçu, bravo et merci sergent. Vos ordres sont de garder votre position le temps que nous arrivions. Nous serons sur zone dans environ une demi-heure. Terminé".

Vous parcourez du regard les environs, afin de trouver un endroit où vous camoufler le temps que les renforts arrivent, et vous finissez par trouver un petit renforcement dans un affleurement rocheux qui conviendra à merveille. Vous vous y rendez et prenez votre mal en patience. Au bout d'une demi-heure, vous percevez enfin l'approche de vos camarades et sortez de votre cachette au moment où ils arrivent à votre hauteur. Le colonel s'approche alors de vous :

"Des nouvelles depuis tout à l'heure?"

- Non, mon colonel, aucun mouvement depuis trente minutes, hormis la circulation normale.
- Bien. Nous allons attendre la nuit pour donner l'assaut. Vous prendrez le commandement de quatre de mes hommes et vous attaquerez par la zone Nord. Mon groupe et moi tenterons de les prendre à revers par le Sud.
- A vos ordres, mon colonel, répondez vous.
- Quatre hommes avec le sergent, ordonne le colonel dans sa radio, les autres avec moi".

Le groupe se replie vers l'amoncellement rocheux que vous aviez repéré plus tôt, tandis que deux hommes montent la garde le long de la route qui descend en serpentant vers la ville. L'attente se fait dans un quasi-silence, les hommes se contentant d'échanger quelques informations sur la géographie de la zone, ou bien les mouvements observés chez les étrangers. Finalement, une fois la nuit tombée, le colonel ordonne la mise en mouvement. Vous prenez aussitôt la direction du Nord de la colonie avec vos quatre hommes, tous l'arme dégainée et prête à faire feu. La nuit, d'un noir d'encre vous permet de vous approcher très près des premiers bâtiments et d'y prendre position pour y attendre l'ordre d'assaut du colonel. Vous branchez les détecteurs infra-rouge et RADAR en mode balayage large, afin d'avoir une vision complète de votre environnement immédiat.

Enfin vient l'ordre d'attaquer, en même temps que les premiers tirs EM au Sud de la colonie : "On y va! Ordonnez vous à vos hommes, foncez! On va tenter la jonction avec le groupe du colonel! Ne vous laissez pas impressionner par ce que vous allez voir, tirez à vue sur tout ce qui bouge, les agresseurs n'ont dû laisser aucun survivant parmi les colons". Votre groupe entre alors en ville l'arme au poing. La défense, molle au début, se renforce avec l'arrivée d'un nombre conséquent de créatures hybrides, flanquées de ces étranges araignées géantes. L'avance est au début très facile car les étrangers ne disposent pas d'armes à distance, mais bientôt, le flot d'ennemis devenant plus important, vous êtes vite débordés et devez passer au corps à corps pour continuer à progresser. Bientôt, deux de vos homme s'effondrent, victime des terribles griffes des assaillants.

*Si vous voulez continuer le long de la rue allez au **236***

*Si vous préférez vous réfugier dans un bâtiment proche allez au **78***

## [41]

Vous décidez de patienter encore quelques heures et pensez en profiter pour vous reposer un peu, mais l'anxiété vous tient éveillé et vous ne parvenez pas à fermer l'oeil. Quelques heures plus tard, vous percevez soudain un bruit mat, provenant de quelque part sur votre gauche, de l'autre côté du bassin. Il ne vous faut qu'un instant pour identifier le roulement d'un caillou, peut-être poussé par une créature nocturne venant s'abreuver...Vous rebranchez l'espace d'un instant votre radar passif, pour un rapide balayage de la zone, et vous voyez avec inquiétude une dizaine de points mobiles, convergeant vers l'oasis. L'encerclement est total, vous n'avez, semble-t-il, aucun espace pour vous échapper.

*Si vous voulez dégainer votre arme et vous apprêter à faire feu allez au **151***

*Si vous préférez rester immobile pour ne pas être détecté allez au **222***

## [42]

Vous vous asseyez, épuisé par le combat, à côté de l'animal que vous venez d'abattre. Vous voilà au moins pourvu de quelques repas (à condition qu'il soit comestible, mais vous n'avez guère le choix...). Comme vous n'avez rien pour conserver la viande, vous devrez vous contenter de l'équivalent de deux repas, le reste risquant de pourrir très rapidement dans cette chaleur infernale. Vous pensez un instant garder la carcasse avec vous, pour effrayer les autres créatures, mais l'odeur de sang risque au contraire de les attirer...Vous rejetez donc le cadavre en bas des rochers sur lesquels vous vous êtes réfugié et vous vous rallongez afin de prendre si possible un peu de repos. Vous êtes réveillé un peu plus tard par des bruits de luttes et des feulements rauques, signe que la carcasse est vivement disputée. heureusement pour vous, votre présence n'est pas détectée, et vous finissez la nuit dans une sécurité toute relative. Au petit matin, seuls les os blanchis éparpillés autour du pic où vous vous êtes réfugié témoignent du drame qui s'est déroulé ici. Vous redescendez sur le sol et reprenez votre marche vers le Nord. l'épisode de cette nuit ne vous a guère rassuré sur la suite de votre périple, car si, à la tombée de la nuit, vous n'avez pas trouvé de refuge semblable à celui que vous quittez, s'en sera fait de vous... En milieu de matinée, vous apercevez, loin au Nord, une sorte d'objet gris-noir semblant voler à vive allure dans votre direction. Serait-ce les secours? Enfin? Vous patientez en scrutant l'horizon, impatient, mais lorsque vous distinguez enfin ce qui vient vers vous, un frisson d'horreur parcourt tout votre corps : Ce que vous aviez pris pour un appareil volant est en fait un essaim de grosses choses noirâtres, ressemblant très vaguement à des guêpes gigantesques, mais pourvues, en lieu et place de la tête, d'un immonde faisceau de tubes luisants, agités de spasmes et tremblotants. Ce qui vous aviez pris pour des pattes, se révèlent être des sortes de tentacules gluants agités de mouvements rythmiques, comme battant la sinistre mesure d'un chant ou d'une musique inaudible. Vous faites quelques pas en arrière avant de vous rendre compte que toute fuite serait aussi néfaste qu'inutile : Elles vous auraient rattrapé où que vous alliez dans ce désert dépourvu de tout abri. Vous ne pouvez donc qu'assister, impuissant à votre propre encerclement. Vous apprêtez vos armes, prêt à défendre votre vie jusqu'au bout en emportant le plus d'ennemis possibles, lorsque vous remarquez qu'ils ne font preuve d'aucune hostilité : Les horribles créatures volantes se contentent de former un cercle autour de votre position et restent immobiles, leurs têtes, ou ce qui en tient lieu, tournées dans votre direction. Vous restez un long moment immobile et silencieux, à les observer dans les bruits de vent de sable et de craquements de chitine puis, rabaisant les bras, vous pointez votre fusil EM vers le sol et continuez à attendre, immobile, au milieu du cercle resserré de ces étranges insectes géants. Mais vous n'avez pas longtemps à attendre : Sans prévenir, les premiers rangs des créatures projettent vers vous de longs filaments poisseux qui viennent se coller à votre corps. Vous tentez de vous dégager par des mouvements brusques de torsion, mais vous ne réussissez qu'à vous emberlificoter un peu plus. Finalement, la matière collante dont ils vous ont recouvert vous immobilise complètement et vous vous retrouvez incapable d'agir. Redoutant le pire, vous observez avec angoisse le cercle de créatures se resserrer peu à peu et vous sentez que l'une d'entre elle vous saisit par l'un de ses tentacules et vous transporte, impuissant, dans une sorte de poche ventrale d'où vous ne voyez plus rien de

ce qui se passe. Des sensation fugaces arrivent à traverser l'étrange cocon dans lequel vous êtes prisonnier et vous sentez que vous vous déplacez, mais impossible de connaître la direction prise par vos ravisseurs, et encore moins leur destination. Au bout d'un temps impossible à mesurer, et malgré l'angoisse qui vous étreint, le balancement régulier vous conduit lentement vers le sommeil, sans que vous puissiez lutter, et vous vous endormez, l'esprit troublé de cauchemars étranges où des images auxquelles vous ne comprenez rien traversent votre esprit, s'emmêlant avec vos propres souvenirs. Au milieu de ce flot incohérent, il vous semble percevoir une voix qui s'adresse à vous, mais sans que vous puissiez comprendre les mots.

*Continuer allez au 111*

### [43]

Vous partez d'un pas vif, dos au soleil, avec l'espoir de trouver un signe de civilisation. Vous marchez pendant de longues heures au milieu d'une terre sèche et quasiment stérile, mais vous remarquez peu à peu que le terrain semble changer : Il y a de plus en plus de buissons et d'herbes folles à couvrir le sol ; vous apercevez parfois même un arbre au loin. Finalement, vous arrivez, en début de soirée, à la lisière d'une forêt d'arbres rabougris de couleur uniformément gris-brun. L'espoir de trouver des colons augmente en vous, hélas...C'est sans compter sur la faune sauvage de cette planète...Alors que vous passez sous l'un des arbres, une SEICHE-PANTHERE déploie l'un de ses tentacules et tente de vous enserrer la gorge dans une prise mortelle.

SEICHE-PANTHERE

Force: 5

Rapidité: 7

Vie: 20

Armes: tentacules (0|0|+2 )

*Si vous êtes vainqueur allez au 207*

### [44]

N'ayant rien d'autre à dire au colonel, vous le laissez s'occuper de la suite des opérations. Celui-ci ouvre alors une fréquence radio pour tous ses hommes:

"Soldats, nous sommes encore à plus de cinq jours de la colonie, nous devons accélérer le mouvement. Nous prenons la direction de Bora-Bora".

Intrigué par cet ordre, vous demandez au colonel ce qu'il signifie et celui-ci vous répond en souriant légèrement:

"En prévision d'attaques comme celle que nous venons d'essayer, nous avons établi en divers endroits stratégiques de la planète des caches contenant du matériel d'urgence, dont, entre autres, des plates-formes de transport qui nous permettront d'atteindre rapidement la colonie, ce sont ce que nous appelons en code nos "paradis cachés". Toutes ces caches portent le nom d'îles sur Terre: Tahiti, Bora-Bora, Hawaï, etc. Bora-Bora est la plus proche de notre position actuelle, nous devrions l'avoir atteinte d'ici ce soir. Ensuite, il ne nous faudra qu'une journée pour atteindre la cité principale de la colonie".

*Continuer allez au 99*

### [45]

Abandonnant là le corps sans vie de la créature, vous reprenez votre progression le long de la coursive en direction des moteurs. Vous aboutissez enfin dans un nouveau couloir, plus large, courant perpendiculairement à la coursive où vous êtes. D'après les indications peintes sur le mur, tourner à gauche vous conduira vers les installations techniques de propulsion, tandis que vers la droite, vous vous dirigerez vers les compartiments environnementaux.

*Si vous souhaitez aller en direction des moteurs allez au **72***

*Si vous préférez explorer les systèmes environnementaux allez au **168***

### [46]

"Collins et Lemercier à gauche, Blavic et Mélienn sur la droite! On se bouge" , ordonnez vous dans la radio intégrée à votre scaphandre. Aussitôt, vos Hommes débarquent et se placent selon vos directives.

"En position" signalent Collins puis Blavic. Vous débarquez à votre tour, le fusil au poing et vous placez entre les deux groupes, dos au rocher.

Notez le code 'WMZ' sur votre Feuille.

Vous devez maintenant reconnaître le terrain jusqu'au module. A cette fin, vous pouvez envoyer un groupe en reconnaissance, ou bien utiliser un épieur.

*Si vous voulez envoyer deux Hommes en reconnaissance allez au **145***

*Si vous pensez qu'il est plus prudent d'utiliser un épieur allez au **267***

### [47]

Vous redescendez rapidement le long de la pente abrupte, manquant à plusieurs reprises de perdre pied, mais votre ASCAP réagit merveilleusement en compensant vos mouvements grâce à ses systèmes d'amortissement. Vous arrivez finalement en bas de l'éperon et, sortant votre canon EM de son étui blindé, vous entreprenez le contournement de l'éperon.

*Continuer allez au **77***

### [48]

"Allons, il faut que vous sortiez de là, dites vous au technicien, ne vous inquiétez pas, je suis de taille à lutter contre toute créature hostile qui pourrait tenter de nous agresser.

– Rien à faire! Je ne bouge pas! Allez vous en!"

Bigre! Il semble que le personnage soit particulièrement têtu...

*Si vous voulez essayer de l'amadouer avec des paroles aimables allez au **69***

*Si vous préférez tenter de l'effrayer allez au **36***

*S'il vous semble plus judicieux de le menacer allez au **23***

*Si, enfin, vous préférez l'abandonner là et repartir vers le pont supérieur allez au **177***

### [49]

Une légère torsion de poignet vous suffit pour faire surgir de son fourreau l'une de vos redoutables lames de poignet. Vous reculez légèrement le bras pour prendre un peu d'élan puis, d'un coup sec, vous plantez la lame dans la paroi. Celle-ci résiste un peu puis, brutalement, elle cède sous la pression, avalant votre lame jusqu'à la garde. Vous relevez lentement votre main, pour agrandir un peu la déchirure puis rétractez la lame dans son logement. Presqu'aussitôt, un liquide poisseux brun-vert commence à suinter par l'ouverture que vous venez de créer et recouvre la partie de la paroi abîmée, puis se met à durcir pour former une croûte, exactement comme le fait le sang pour un être humain.

*Si vous voulez essayer de faire une plus grande découpe allez au **26***

*Si vous préférez arrêter votre examen et reprendre l'exploration allez au **250***

### [50]

Au bout du couloir, un sas vous barre l'entrée. Écoutant attentivement, il ne vous semble pas percevoir le moindre bruit derrière.

*Si vous êtes entré par la façade avant allez au **94***

*Dans le cas contraire allez au **221***

### [51]

Profitant d'une pause dans les vagues d'assaut, vous vous précipitez vers le couloir d'accès, dans le but de tenter de vous désenclaver de cette position intenable. Vous vous ruez dans le couloir, mais aucune sphère ne vient vous barrer le passage. L'esprit et le corps en alerte, vous regagnez rapidement l'embranchement des passages et décidez de monter.

*Continuer allez au **276***

### [52]

Pour le moment, elles sont loin. Loin au coeur de la Galaxie, près du centre, mais bientôt, elles seront là. Nous avons récupéré plusieurs des vôtres. Ils dorment en ce moment au coeur du vaisseau et sont prêts à partir.

- Partir? Mais pour aller où?
- Au coeur des Mondes des Machines, loin vers le Centre de la galaxie. Là-bas vous pourrez peut être agir pour les stopper.
- Au centre de la Galaxie? Mais c'est à des milliers d'années-lumières! Il faudrait des années pour y aller! Vous exclamez vous.
- Oui, il vous faudra près de 50 de vos années mais vous serez endormis...
- Je refuse! L'interrompez vous, vous ne pouvez décider ainsi du sort de mes semblables et nous envoyer dans l'inconnu, vers une mort quasi certaine.
- Mais si vous ne faites rien maintenant, lorsque les machines arriveront il sera sûrement trop tard. Il vous faut agir avant qu'elles ne prennent conscience de votre existence. Vous serez peu nombreux, vous serez petits, et vous comprenez les machines, des atouts que vous ne

devez pas négliger.

- Je dois réfléchir, laissez moi un moment.
- Je ne puis bouger, mais vous allez être conduit dans une salle de repos adaptée à vos besoins spécifiques".

A ces mots, une créature semblable à une araignée difforme pénètre dans la cavité et se dirige vers vous avant de s'immobiliser à quelques mètres, l'air d'attendre. Vous vous en approchez lentement et celle-ci s'éloigne de quelques pas en direction d'un orifice par laquelle elle est apparue. Vous la suivez et elle vous conduit dans une pièce attenante, où vous trouvez de quoi vous restaurer. Vous vous asseyez sur l'un des fauteuils pour avaler, sans appétit, les vivres déposées pour vous et réfléchir à la situation.

*Continuer allez au 300*

### [53]

Lors d'un tir particulièrement bien placé, vous percevez une lueur éblouissante surgir de derrière le rocher où est retranché votre ennemi, en même temps qu'une explosion de parasites sur toutes les fréquences EM, paralysant pour un temps les détecteurs de votre armure. Lorsque le calme revient sur les ondes, plus aucun tir ne vient de la position de l'assaillant mystérieux, et vous vous décidez à descendre la pente abrupte conduisant à l'endroit où il s'était retranché.

*Continuer allez au 107*

### [54]

Vous aboutissez finalement dans les quartiers de l'équipage ravagés et les traversez en surveillant attentivement vos scanners. Le couloir, peu éclairé, donne une image de dévastation : Les murs sont recouverts par endroits de taches sanglantes et des corps mutilés jonchent le sol. La plupart des portes menant aux cabines ont été détruites et pendent lamentablement de leur support, à moitié dégonnées. Au bout de la coursive, un nouveau sas vous mène vers un large escalier aboutissant à un sas. En l'ouvrant, vous découvrez enfin la passerelle de commandement du vaisseau. Là comme ailleurs, les signes manifestes de combats sont visibles tant sur le sol que devant les consoles de contrôle. Par la baie avant, vous contemplez la beauté majestueuse de la planète dont vous vous approchez, Immense globe blanc-bleuté immobile dans la noirceur infinie de l'espace. La voix de l'ordinateur central se fait toujours entendre : "Attention! Injection orbitale imminente! Intervention humaine requise. Délai avant insertion: 6 minutes. Contrôle manuel nécessaire. Attention! Injection orbitale imminente!...".

L'imminence de la mise en orbite vous fait vous avancer rapidement vers la console centrale, dans l'espoir de prendre les commandes et de permettre ainsi au vaisseau d'exécuter la manoeuvre d'injection, mais vous n'avez pas les connaissances nécessaires à cette opération. La panique vous gagne peu à peu en réalisant que vous allez probablement vous écraser sur la planète si vous restez ici. Il vous faut évacuer au plus vite le navire. Vous faites rapidement des yeux le tour du pont et apercevez enfin les trappes permettant d'accéder aux nacelles de sauvetage. Rangeant votre canon EM dans son logement sur votre cuisse, vous ouvrez l'un des sas et vous y glissez, avant d'activer la commande d'éjection du module de survie. L'allumage brutal du propulseur vous fait vaciller un instant au milieu du plancher de la capsule, mais vous reprenez votre équilibre et approchez de la baie d'observation, à l'avant. Il n'y a pas de commandes de direction sur cette nacelle, aussi devez vous vous résoudre à n'être qu'un simple passager, incapable de savoir à quel endroit vous toucherez le sol.

*Continuer allez au 279*

## [55]

Vous faites demi-tour et retournez dans le couloir central, abandonnant ce lieu de désolation et préférez diriger vos pas vers une autre zone du vaisseau, dans l'espoir de trouver d'autres survivants. Vous pouvez maintenant vous diriger vers l'armurerie ou vers les moteurs si vous ne les avez pas encore explorés.

*Si vous voulez explorer les compartiments de la propulsion allez au **193***

*S'il vous semble plus prudent d'explorer d'abord l'armurerie allez au **30***

## [56]

L'ASCAP est enfin mise en place sur l'endosseur. Vous vous précipitez au pied de l'échelle et la grimpez rapidement pour vous glisser dans l'armure. Aussitôt installé, les systèmes d'ajustage se mettent en route tandis que l'armure se referme lentement autour de vous. La voix de l'Intelligence Artificielle embarquée se fait alors entendre et égraine les différents contrôles effectués avant la mise en fonction :

- "- Générateur en fonction et à 100% d'activité.
- Sous-systèmes d'armement en fonction.
- Sous-systèmes vitaux en fonction.
- Contrôle de motricité à 100%.
- Sous-systèmes de visée en fonction.
- Sous-systèmes de communication en attente.
- Fermeture terminée.
- Verrouillage des éléments mobiles terminé.
- Auto-contrôle IA terminé.

Tous les systèmes en ordre de marche et à 100% d'activité. ASCAP en attente".

L'ASCAP 'Princep' vous permet de rajouter 7 points à chacune de vos compétences de Force, de Rapidité et de Précision. Elle possède un canon EM de moyenne puissance ( +4|+2|15 ) ainsi qu'un blindage équivalent à une armure de niveau 3. Si le niveau d'armure descend à zéro, vous devrez immédiatement abandonner l'ASCAP sous peine de le voir exploser. Dans ce cas, n'oubliez pas de retrancher les points accordés par votre ASCAP de vos points de compétences. S'il reste au moins 1 point d'armure à votre ASCAP à la fin d'un combat, celle-ci peut s'auto-réparer à 3 reprises, à raison d'un demi-niveau d'armure par paragraphe traversé sans combats. Vous possédez en outre 2 mini-missiles auto-guidés ( +4|0|30 ). Les gants renforcés disposent de deux lames rétractables sur le dessus des poignets ( +1|0|+5 ) pour les combats au corps à corps. Les bras robotisés de l'endosseur libèrent enfin l'armure, vous permettant d'avancer dans la pièce dans un bruit de tonnerre. La visière du casque se rabat devant vos yeux et les senseurs vous donnent une image complète de votre environnement immédiat, avec de nombreuses informations venant des scanners. Derrière le sas, les coups ont redoublés et la porte commence à plier sous la force des impacts. Jetant un dernier regard sur les voyants tapissant le bas de la visière, vous apprêtez vos armes...

*Continuer allez au **112***

## [57]

Caché dans un fossé de drainage, à quelques mètres des premiers bâtiments, vous guettez le moment propice pour vous précipiter dans l'allée en face de vous. Dès que la plus proche guêpe effectue son demi-tour, vous vous relevez d'un bond et, de toute la puissance de votre ASCAP, vous vous ruez vers la ville. Le vent s'est levé, sur la plaine, et vous permet de vous cacher dans les bourrasques de poussières qui viennent lécher les murs de la cité. Une fois à l'abri des recherches inquisitrices des guêpes, vous prenez le temps de contacter la colonel par radio pour lui donner votre position ainsi que la situation en ville :

"Reco à Escadron, j'ai réussi à pénétrer en ville. La colonie a été totalement envahie et ses abords sont lourdement gardés.

- Escadron à Reco, bien reçu. Nous faisons mouvement vers vous. Poursuivez vos investigations et essayez de trouver une zone stratégique où nous pourrions attaquer. Contact dans dix minutes. Terminé".

L'arme au poing, vous avancez précautionneusement vers l'autre bout de l'allée qui sépare deux bâtiments bas. Quelques mètres avant d'arriver au bout, cependant, vous remarquez une porte dans le mur droit, assez large pour vous permettre d'y entrer avec votre armure.

*Si vous voulez aller jusqu'au bout de la rue allez au **132***

*Si vous préférez essayer de pénétrer dans le bâtiment allez au **273***

## [58]

Pressentant ce qui va se passer, vous vous jetez en arrière et commencez à reculer vers l'entrée du conduit. Tout en effectuant cette manoeuvre, vous voyez une immonde petite créature, ressemblant à une araignée difforme, tourner à l'angle de la gaine technique et se diriger vers vous de toute la puissance de ses innombrables pattes. Vous n'avez pas le temps de ressortir et devez affronter cette horreur au corps à corps.

Parasite du conduit

Force: 4

Rapidité: 6

Vie: 18

Armes: griffes (0|0|2)

*Si vous sortez vainqueur de l'affrontement allez au **277***

## [59]

Vous avancez au pied de l'échelle et la grimpez rapidement pour vous glisser dans l'armure. Aussitôt installé, les systèmes d'ajustage se mettent en route tandis que l'ASCAP se referme lentement autour de vous. La voix de l'Intelligence Artificielle embarquée se fait alors entendre et égraine les différents contrôles effectués avant la mise en fonction :

- "- Générateur en fonction et à 100% d'activité.
- Sous-systèmes d'armement en fonction.
- Sous-systèmes vitaux en fonction.
- Contrôle de motricité à 100%.
- Propulseurs magnétiques à 100%, en attente
- Sous-systèmes de visée en fonction.
- Sous-systèmes de communication fonctionnels, en attente.
- Fermeture terminée.
- Verrouillage des éléments mobiles terminé.
- Auto-contrôle IA terminé.

Tous les systèmes en ordre de marche et à 100% d'activité. ASCAP en attente".

Cette ASCAP prototype est de classe 'Imperator' et possède des fonctions avancées bien supérieures aux armures classiques. Elle vous permet de rajouter 12 points à chacune de vos compétences de Force, de Rapidité et de Précision. Elle possède un canon EM de forte puissance ( +4|+2|18 ) ainsi qu'un blindage équivalent à une armure de niveau 3. Si le niveau d'armure descend à zéro, il y a risque d'explosion et vous devrez immédiatement abandonner l'ASCAP. Dans ce cas, n'oubliez pas de retrancher les points accordés par votre ASCAP de vos points de compétences. S'il reste au moins 1 point d'armure à votre ASCAP à la fin d'un combat, celle-ci peut s'auto-réparer à 3 reprises, à raison d'un demi-niveau d'armure par paragraphe traversé sans combats. Vous possédez en outre 6 mini-missiles auto-guidés ( +4|0|30 ). Les gants renforcés disposent de deux lames rétractables sur le dessus des poignets ( +2|0|+8 ) pour les combats au corps à corps. Ce prototype est également doté de petits propulseurs magnétiques qui, s'il ne vous permettent pas de voler, allègent au moins le poids de l'ASCAP, lui permettant de s'abstraire en partie de la gravité et d'effectuer des bonds gigantesques. Attention, cependant, cette ASCAP n'étant qu'un prototype, elle est peu fiable et peut être sujette à des dysfonctionnements qui peuvent se révéler dramatiques dans une phase de combat... Lorsque vous entamez un combat avec cette ASCAP, vous devrez lancer un D10 : Si le résultat est '0', cela signifie que l'ASCAP subit un dysfonctionnement et l'arme dont vous avez besoin n'est pas utilisable. Vous devrez mener un assaut sans armes. A l'assaut suivant, vous avez le droit de relancer un D10 pour savoir si le problème est résolu. Si vous obtenez un autre chiffre que le '0', le dysfonctionnement a disparu et vous pouvez continuer le combat normalement, sinon continuez sans arme jusqu'au prochain assaut, etc...

Si vous possédez déjà une ASCAP, vous pouvez choisir de ne pas utiliser ce prototype et de garder votre armure actuelle. Si vous êtes sans armure, cependant, vous devrez vous équiper de ce prototype. Notez tout cela soigneusement sur votre Feuille.

Les bras robotisés de l'endosseur libèrent enfin l'armure, vous permettant d'avancer dans la pièce dans un bruit de tonnerre. La visière du casque se rabat devant vos yeux et les senseurs vous donnent une image complète de votre environnement immédiat, avec de nombreuses informations venant des scanners. La première chose que vous remarquez, en analysant les résultats des détecteurs, c'est que vous êtes la seule forme de vie organique détectable dans cette zone. La deuxième chose dont vous prenez conscience, c'est que grâce à l'armure, non seulement vous avez des vivres et de l'eau sans restriction, mais que vous avez accès au réseau satellitaire de positionnement planétaire, ce qui vous permet de localiser la colonie ainsi que l'endroit où vous êtes, et d'en déduire un cap à suivre pour la rejoindre. La distance à parcourir, cependant est conséquente :

Plus de 400 km vous séparent des vôtres, même avec l'ASCAP, c'est plus de dix jours de voyages à travers un désert potentiellement hostile. Qu'à cela ne tienne, pensez vous. Avec l'armure, le voyage, sans être une partie de plaisir, sera au moins assez confortable: Eau et nourriture à volonté et climatisation interne de l'ASCAP feront de ce long parcours presque un voyage d'agrément. Avant de vous mettre en route, cependant, vous faites rapidement le tour

des installations et réussissez à récupérer 4 médikits « nanomeds » dans l'infirmierie. La station disposant également d'un sarcophage médical, vous pouvez en profiter pour rétablir votre total de points de VIE à son niveau de départ. Vous êtes sur le point de prendre la direction de la colonie, lorsqu'un faible écho-RADAR apparaît sur le VTH de votre armure. Le signal provient d'une petite crête située au Sud-Sud-Ouest de votre position, à environ 2 km. Le temps que vous en preniez conscience, le signal a disparu... Peut être un dysfonctionnement de l'ASCAP? En tout cas, quoi que ce soit, ce n'était pas organique, peut être un robot explorateur, vous savez que les scientifiques en utilisent pour reconnaître de vastes zones inhabitées sur les planètes nouvellement colonisées. Quoi qu'il en soit, vous devez vous décider sur la suite des opérations.

*Si vous voulez vous diriger vers la colonie allez au **198***

*Si vous préférez enquêter sur ce mystérieux écho-RADAR allez au **15***

### [60]

Vous rangez votre canon EM dans son logement, tout contre votre cuisse, et faites surgir l'une de vos lames de poignet, afin de tenter de découper la paroi de l'ovoïde, mais, lorsque vous essayez de le planter, la paroi, très souple, résiste et s'enfonce sans se déchirer. Vous essayez à plusieurs reprises, mais sans succès.

*Si vous décidez de laisser le cocon et de retourner dans le couloir allez au **133***

*Si vous souhaitez plutôt examiner l'ovoïde dans ses moindres détails allez au **218***

### [61]

Vous ouvrez doucement la porte et pénétrez dans une petite salle où sont entreposés divers conteneurs. L'endroit est désert et peu éclairé. Dans le mur Est, en face de vous, un sas conduit à l'extérieur de l'habitat. Inutile d'aller dans cette direction qui ne ferait que vous conduire dehors.

*Si vous voulez faire demi-tour vers la porte des pièces de vie allez au **274***

*Si vous préférez ouvrir la porte Sud, dans le couloir allez au **87***

### [62]

Vous avancez avec prudence dans le sas d'accès du bâtiment, dont la porte extérieure a été laissée grande ouverte. Un peu de sable, apporté par le vent, a recouvert une partie du sol du couloir menant à l'intérieur de la base. Il n'y a pas de traces de pas, preuve que le sable a été déposé après le passage des soldats. Par contre, il y a des portes d'étranges marques plus ou moins circulaires, régulièrement espacées, comme si un animal assez grand, ou une machine articulée, avait pénétré dans l'enceinte. Les traces sont difficiles à lire, mais il vous semble que ce qui a fait ces marques est ressorti, car les empreintes sont plus nettes en direction du dehors. Les lumières, allumées de manière irrégulière, jettent des ombres dans les coins, parfois menaçantes, et vous ne pouvez vous empêcher de resserrer nerveusement votre prise sur votre arme, tout en avançant. Votre exploration prudente ne vous permet de découvrir que des pièces vides, visiblement abandonnées à la hâte. Dans la salle servant de réfectoire, plusieurs plateaux ont été laissés tels quels, à moitié entamés voire pas même commencés. Dans la salle de repos, le projecteur holographique continue à diffuser un vieux film de guerre pour des sièges vides. Le silence, brisé par le seul sifflement doux de la ventilation, devient oppressant et vous vous surprenez à entendre des craquements et des frottements qui ne sont que des bruits produits par le vent de sable sur la couverture du toit. Vous continuez votre exploration prudente et arrivez au

centre de l'installation pour y découvrir un vaste laboratoire bardé d'appareils dernier cri en matière de spintronique, et vous comprenez enfin la finalité de cette base :

C'est, de toute évidence, une installation de recherche en armements, plus particulièrement sur les ASCAP, car vous en apercevez une, d'un modèle totalement inconnu, au beau milieu du local. Elle est fixée dans un endosseur et reliée à diverses consoles par des centaines de fins câbles électriques et de fibres optiques, sans doute des systèmes de mesure. Son dessin est plus massif que la plupart des ASCAP que vous avez déjà vu et en même temps plus profilé, plus...racé, pourrait on dire. C'est une merveille de technologie de pointe et vous brûlez de l'essayer, mais peut-être n'est elle pas fonctionnelle...

*Si vous voulez essayer le prototype allez au **59***

*Si vous souhaitez d'abord terminer l'exploration de la base allez au **73***

### [63]

Transpirant un peu, vous sortez doucement le petit carton sur lequel est noté le Code. Le clavier, sur le dessus du boîtier, dispose de dix touches numérotées de zéro à neuf ainsi que quatre touches alphabétiques, de 'A' à 'D'.

*Si vous entrez le code 2132AC12 allez au **169***

*Si vous préférez taper B102D3 allez au **212***

*Si le code que vous avez noté est le 138A274 allez au **275***

*Si vous avez le code A00CA23 allez au **203***

### [64]

Vous remontez dans la nacelle pour faire l'inventaire des vivres et de l'eau. Vous en avez à peu près pour trois ou quatre jours, en vous rationnant un peu. C'est peu, mais cela devrait vous suffire le temps qu'une équipe de recherche vienne à votre secours. A tout hasard, vous partez en reconnaissance aux alentours de la capsule, dans le mince espoir de découvrir un signe de vie. Vous faites le tour complet de la nacelle, toujours en la gardant à vue, mais vous ne trouvez malheureusement rien qui puisse vous faire penser à une quelconque présence humaine à proximité. Quelque peu dépité, vous vous enfermez dans la nacelle et vous vous allongez sur le sol métallique pour prendre un peu de repos. La journée se passe ainsi, en une longue attente, à scruter l'horizon, entrecoupée de siestes courtes qui vous permettent d'économiser un peu vos vivres et votre eau. Viens la nuit, et vous espérez, peut être, apercevoir des lumières, signes indubitables de présence, que vous préféreriez humaine. Mais la nuit reste noire et silencieuse. Le désert, sobrement éclairé par cette obscure clarté qui tombe des étoiles, prend des allures de lande grise-argent où chaque rocher semble dissimuler une menace. Tournant le dos à ce spectacle déprimant, vous remontez dans la capsule et refermez le sas derrière vous, en prenant bien soin de le verrouiller. Deux longues et chaudes journées se passent ainsi, sans un mouvement, à part de rares animaux, passant au large vers une destination inconnue, où s'approchant un peu, pour venir examiner la nacelle ou la renifler. Les vivres et l'eau diminuent dangereusement sans que vous ayez aperçu le moindre secours ni capté de message sur les communications. Peut être devriez vous envisager d'abandonner la nacelle et de partir avec le peu de vivres qu'il vous reste...

*Si vous vous décidez à partir allez au **246***

*Si vous préférez risquer d'épuiser vos vivres en restant dans la nacelle allez au **223***

## [65]

Vous vous approchez avec prudence de la vitre d'observation de la salle d'isolation. L'intérieur a été dévasté : Le mobilier est renversé, des taches noirâtre couvrent le sol et les murs. Les lumières sont presque toutes brisées, et celles qui restent donnent des signes de faiblesse évidents, clignotant comme l'oeil fou de quelque mécanique détraquée. Ayant trouvé la commande d'ouverture du sas, vous entrez dans la pièce, l'arme prête à faire feu au moindre mouvement suspect. Le corps que vous avez aperçu par la vitre est celui d'un membre d'équipage, mais il semble avoir subi des mutilations : Ses mains sont toutes tordues et ses doigts, étonnamment minces, portent des ongles d'une inexplicable longueur, presque comme des griffes. Sa tête est boursouflée, comme si on l'avait frappé violemment. Vous poussez doucement le corps du bout de votre arme pour examiner sa figure plus en détail, mais lorsque le corps se retourne brutalement sur le dos, vous ne pouvez vous empêcher de faire un petit bond en arrière devant l'horreur qui se présente à vous : Sa face disparaît presque entièrement sous une masse visqueuse de tentacules semblant surgir à travers la peau. Le visage, très tuméfié, porte des marques évidentes de violence : On lui a semble-t-il fracassé la figure contre une surface très dure, à moins que...Vous tournez la tête vers la solide vitre blindée au dessus de vous, couverte de sang : Se pourrait-il qu'il se soit lui-même infligé cela? Il aurait tenté de briser l'épaisse dalle de verre avec son crâne pour s'échapper? Vous vous redressez lentement, n'osant croire à l'explication que vous venez d'imaginer. Quelle folie s'est emparée ainsi de l'équipage? Retenant un haut-le-coeur à cause le l'odeur nauséabonde se dégageant du cadavre, vous ressortez de la salle d'isolation, n'ayant pas trouvé de réponses mais plutôt une foule de nouvelles questions... N'ayant plus rien à faire ici, vous regagnez le couloir central pour décider de la suite à donner à votre exploration.

*Si vous voulez maintenant essayer d'ouvrir la porte anonyme ( si vous ne l'avez pas encore fait )*

*allez au **158***

*Si vous préférez laisser cette porte et continuer le long du couloir allez au **170***

## [66]

L'orifice donne sur un nouveau passage qui remonte en pente douce en suivant une courbe vers la droite. Ici plus qu'ailleurs, la sourde pulsation se fait entendre et semble remplir l'espace qui vous entoure, tandis que vous vous rapprochez d'une nouvelle cavité. Celle-ci est de forme hémisphérique et baigne dans une douce lumière bleutée qui rayonne d'un énorme globe grumeleux fixé au plafond par une tige épaisse et sombre. La lueur semble augmenter et diminuer en intensité au rythme de la pulsation sonore qui bat, comme un gigantesque coeur. Dans les parois de cette salle sont aménagées de très nombreuses ouvertures par lesquelles, vous venez de vous en apercevoir, s'avancent lentement un très grand nombre de créatures. Elles vous ont à présent complètement encerclé et d'autres continuent à entrer. Le long des murs, ces étranges parodie grotesques d'araignées descendent lentement le long des parois et viennent prendre position au milieu des rangs de plus en plus serrés des créatures humanoïdes. Il vous est impossible de vous échapper...

*Si vous voulez dégainer votre canon et tirer sur la sphère bleue allez au **76***

*Si vous préférez laisser les créatures s'emparer de vous allez au **294***

### [67]

En voyant la multitude de signaux, vous comprenez que vous n'auriez guère de chances de survivre si ces créatures décidaient de vous tendre un embuscade, aussi estimez vous plus prudent de remonter sur le pont supérieur, où vous aurez peut être plus de chances de retrouver des survivants. Vous reculez doucement en direction du monte-charge et, après l'avoir appelé vous pénétrez avant de commander sa remontée. Vous vous retrouvez finalement au bout du couloir central du pont supérieur et vous devez maintenant prendre une décision, quant à la suite de votre exploration.

*Si vous voulez vous diriger vers les quartiers de l'équipage allez au **54***

*Si vous préférez vous intéresser aux systèmes de propulsion allez au **192***

### [68]

Vous dégainez tranquillement votre canon EM, ajustez sa puissance au maximum et commencez à tirer sur l'abomination devant vous, sans vraiment viser, Tandis que vos tirs transpercent l'hémisphère, vous sentez le vaisseau trembler de plus en plus fort; Les quelques globes lumineux éparpillés autour de vous clignotent follement, certains s'éteignent même. Par l'ouverture derrière vous, un flot continu de créatures surgit et elles tentent de s'emparer de vous, mais vous vous dégagez rapidement et continuez votre oeuvre de destruction. Vous ne pouvez pas continuer longtemps ainsi, cependant, et les créature finissent par vous réduire à l'impuissance. La seule idée de leur destruction prochaine, arrive à vous faire sourire une dernière fois tandis que votre corps est rapidement mis en pièce par les étrangers.

## **-[FIN DE L'AVENTURE]-**

### [69]

"Allons, reprenez vous, je comprends votre position; Vous n'êtes évidemment pas équipé pour affronter un tel ennemi. N'importe qui, à votre place, aurait agi de la même façon, c'est évident. Mais je suis là, maintenant. Mon armure est complètement opérationnelle et je peux parfaitement vous protéger. Je cherche juste à vous aider, il faut quitter le vaisseau, pour votre propre sécurité.

- Je vous l'ai déjà dit : Je préfère mourir carbonisé que de risquer d'être attrapé par ces bestioles, répond le technicien.
- Mais si vous me suivez, vous éviterez les deux. Nous allons simplement gagner les nacelles de sauvetage les plus proches et quitter le vaisseau en toute sécurité.
- Bah! Les nacelles sont toutes sur le pont supérieur, et il est infesté de ces monstres.
- Bien sûr que non, j'en viens, le pont a été sécurisé, pour le moment, et je suis persuadé que nous pouvons passer en toute sécurité.
- Allez vous faire voir et foutez moi la paix, réplique d'un ton ferme le technicien".

L'amabilité ne semble pas avoir eu de succès..

*Si vous voulez essayer de l'effrayer allez au **36***

*S'il vous semble plus judicieux de le menacer allez au **23***

*Si vous préférez le laisser croupir dans son réduit et regagner le pont supérieur allez au **177***

## [70]

Reculant toujours, vous entamez la descente le long du couloir en pente douce, tout en continuant à arroser les sphères de vos tirs dévastateurs. Les êtres, cependant, semblent ralentir et abandonner la poursuite. Elles arrêtent de rouler vers vous et commencent à se fondre à nouveau dans le sol, laissant le couloir vide. Nul doute, cependant, qu'elles doivent être à l'affût et risquent de ressurgir à tout moment... Vous profitez de cette accalmie pour examiner plus en détails l'endroit dans lequel vous venez de pénétrer. La salle s'étale en un vaste ovale au sol plus ou moins horizontal. La lumière est ici plus douce et mieux répartie, dans des tons roses-orangés. Le long des parois, à intervalles réguliers, sont disposés des sortes de grands sacs translucides en forme plus ou moins de ballons de rugby. A travers les parois de ces choses, vous distinguez, en ombres chinoises, des formes allongées plus ou moins humanoïdes.

*Si vous souhaitez examiner de près ces étranges cocons allez au **255***

*Si vous préférez les laisser tranquilles et remonter dans le couloir allez au **133***

## [71]

Vous bondissez en arrière et le flux d'énergie passe juste devant votre visière. Une demi-seconde de plus et vous receviez le rayon en pleine figure. Votre bond, vous a conduit au delà du bord du petit plateau rocheux sur lequel vous vous teniez et vous chutez de quelques mètres le long de la pente, heureusement sans mal, mais cela vous permet de bénéficier de la protection du roc.

*Si vous voulez remonter en haut de la crête allez au **119***

*Si vous préférez redescendre et faire le tour de l'éperon allez au **47***

## [72]

Vous parcourez le large couloir en direction des propulseurs titanesques du vaisseau sans rencontrer quoi que ce soit. Vous passez à plusieurs reprises devant des sas que vous tentez en vain d'ouvrir. Le vrombissement sourd des moteurs emplit peu à peu l'espace autour de vous, faisant légèrement vibrer les parois. Pour finir, vous aboutissez devant un immense sas à double portes, conduisant au compartiment des moteurs. Là encore, il vous est impossible de l'ouvrir, de quelque manière que ce soit. En cherchant le long des parois proches du sas, cependant, vous découvrez un petit boîtier incrusté dans le mur, contenant une poignée peinte de rouge et portant la mention :

"Ouverture d'urgence. A n'utiliser qu'en cas de danger immédiat". Vous brisez la vitre protectrice et tirez d'un coup sec sur ce commutateur. Au bout de longues secondes durant lesquelles rien ne se passe, les quelques lumières éclairant le couloir virent au rouge et le sas commence à s'ouvrir dans un bruit de tonnerre. Alors que les portes coulissantes ne sont qu'à peine entrouvertes, vous vous glissez rapidement dans le compartiment, l'arme au poing, pour vous retrouver face à une barricade de conteneurs, que surplombent les canons de plusieurs fusils EM. Soudain, surgissant de derrière la barricade, une voix se fait entendre :

"Halte! Restez où vous êtes!

– Ne tirez pas, répliquez vous, je ne suis pas l'une des créatures assaillantes".

L'un des hommes, caché derrière l'amoncellement protecteur, se lève alors lentement en continuant de pointer son arme sur vous. Vous reconnaissant, il abaisse alors son arme :

"Content de vous voir, sergent. Nous sommes un petit groupe et nous avons réussi à échapper à l'ennemi en nous réfugiant ici. Il n'y a pas d'officiers parmi nous.

- Que s'est il passé exactement? D'où viennent ces créatures?
- Nous n'en savons pas beaucoup, sergent. mon contingent a été réveillé en urgence il y a quelques heures à peine; L'officier médical qui s'est occupé de mon réveil m'a simplement dit que le vaisseau avait été éperonné par un navire inconnu du côté des serres hydroponiques et que des hordes de créatures s'en prenaient à l'équipage. mon groupe et moi avons été envoyé pour protéger la salle des machines, où nous sommes actuellement. Nous avons dressé cette barricade avec tous les conteneurs que nous avons pu trouver. Nous avons entendu des cris et des bruits de bataille et quelques personnes sont venues se réfugier avec nous.
- Y a-t-il du personnel naviguant dans le groupe? l'interrogez vous.
- Affirmatif, sergent. Nous avons réussi à secourir le médecin-chef ainsi qu'une astrogatrice.
- Peuvent ils reprendre le contrôle du vaisseau?
- L'astrogatrice en a les compétences, mais le bâtiment a été trop gravement endommagé par le vaisseau ennemi pour être mis en orbite. Nous étions justement en train de réfléchir au moyen de gagner les nacelles de sauvetage pour abandonner le navire, non sans saboter au préalable le réacteur afin de faire exploser le vaisseau avant notre départ".

Vous réfléchissez un moment à leur plan, pesant le pour et le contre, tout en essayant de trouver une alternative à leur plan désespéré, mais vous n'en voyez pas. Vous décidez d'appliquer le plan désespéré des survivants.

*Vous leur ordonnez de suivre leur plan et partez avec eux allez au **37***

### [73]

Vous faites le tour des installations, l'arme prête à faire feu au moindre signe suspect, mais la base a été totalement désertée, semble-t-il. Vous pénétrez dans l'infirmerie et, après l'avoir soigneusement fouillée, vous découvrez 2 médikits "nanomeds" contenant chacun deux injections ( soit 4 injections en tout ). L'installation dispose aussi d'un sarcophage médical qui vous permet, si vous souhaitez l'utiliser, de récupérer tous vos points de VIE et de rétablir leur total à son niveau de départ. Une fois revenu à votre point de départ, votre première impression se confirme : La base ne semble pas avoir été attaquée, du moins à l'intérieur : Aucune trace de violence dans les salles et les couloirs ni d'impact d'armes sur les murs. Il ne vous reste plus guère de choix désormais : isolé comme vous l'êtes, la seule solution semble être de vous équiper de l'ASCAP et de partir en direction de la colonie. Peut être que là-bas, tout deviendra clair...L'esprit préoccupé par toutes ces questions, vous retournez à l'intérieur de la base et vous rendez directement au laboratoire où vous avez vu l'ASCAP. Après un dernier tour d'horizon de la salle, vous vous approchez de l'armure prototype.

*Continuer allez au **59***

## [74]

Redoutant ce qui risque de se passer, vous abattez d'un tir de votre fusil EM dans la tête le soldat blessé. Celui-ci est secoué d'un soubresaut puis son corps s'immobilise. Les autres membres du groupe vous regardent, atterrés de votre geste, et vous êtes dans l'obligation de vous justifier :

"J'ai croisé en venant l'une de ces créatures ; elles s'emparent des corps humains. Je pense que c'est de cette manière qu'ils nous ont attaqués et infestés."

Les soldats baissent la tête en entendant vos paroles : Ils réalisent la probable justesse de vos propos, mais restent quelque peu choqués de vous avoir vu abattre l'un de leur camarade. Il ne faut pas laisser le doute s'installer dans leurs esprits ; aussi reprenez vous la parole aussitôt : "Il nous faut un plan pour nous sortir de cette situation. Avez vous quelques idées à proposer?" les interrogez vous. Mais nul ne répond. Vous vous approchez rapidement de la pilote, prostrée tout contre un conteneur, les mains plaquées contre le visage : "Écoutez moi! lui dites vous en la secouant doucement par les épaules, il faut absolument que nous gagnions les nacelles de sauvetage. Guidez nous!

- Non! Ils vont tous nous tuer! Je ne veux pas! Je ne veux pas!
- Ce n'est pas le moment de faire une crise d'hystérie! On peut leur échapper mais nous avons besoin de vous! Allez! Debout et guidez nous jusqu'aux nacelles!" lui hurlez vous au visage.

Ce n'est pas très correct de lui crier ainsi dessus, mais vous ne pouvez vous permettre d'avoir une personne hystérique dans le groupe. La femme semble se ressaisir et, suivant le groupe de soldats restants, indique la direction à suivre. Vous aboutissez finalement devant un sas qu'elle s'empresse de déverrouiller avec son badge personnel. Vous passez dans un étroit couloir bordé de petits sas à intervalles réguliers :

"Voici les nacelles. Ce sont des capsules individuelles, chacun de nous devra s'éjecter seul. Prenez celle du fond dit elle en se tournant vers vous, vous y trouverez de l'équipement et des armes qui devraient vous être utiles".

Suivant son conseil, vous vous dirigez en trottant vers le fond de la petite coursive, ouvrez le sas et pénétrez dans la nacelle. Celle-ci est plutôt petite, pourvue d'un unique siège et, vous le constatez, un immense conteneur portant le logo "H.T.A.". Votre coeur bondit : Une ASCAP! Voilà qui devrait rétablir l'équilibre des forces...Laisant pour l'instant l'armure, vous vous asseyez sur le siège, bouclez les sangles et appuyez d'un geste sec sur le commutateur d'éjection. Le sas se referme rapidement derrière vous et, dans un bruit d'explosion, la capsule se sépare brutalement du navire, la puissance du propulseur vous plaquant contre le dossier. Par la baie d'observation devant vous, vous voyez le globe blanc-bleu de la planète vers laquelle vous plongez. Il n'y a aucun moyen de diriger la capsule, et vous ne savez donc pas à quel endroit vous allez toucher le sol.

*Continuer allez au 190*

## [75]

Laisant la jeune femme sous la surveillance du médecin, vous reprenez vos investigations en interrogeant ça et là des membres du groupe de réfugiés, mais vous n'apprenez rien de nouveau. En fin de journée, cependant, vous parvenez à trouver une jeune femme qui semble détenir des informations intéressantes :

Non pas, comme vous vous y attendiez, sur les envahisseurs mais plutôt en ce qui concerne les militaires installés dans la colonie :

"J'ai fréquenté l'un des militaires qui assuraient la sécurité de la colonie, il y a quelques mois, vous dit-elle. Il était plutôt discret sur son travail, mais je sais qu'il lui arrivait parfois de s'absenter pendant plusieurs jours d'affilés pour se rendre quelque part dans le désert profond. Il n'a jamais voulu me dire où il allait et ce qu'il y faisait, mais une nuit, j'ai réussi à le faire parler et il m'a dit,

sous couvert du secret, qu'il travaillait sur une installation secrète où des scientifiques construisaient un truc extraordinaire. Je sais où c'est :

C'est à environ deux journées de marche, à l'Ouest d'ici. Peut être qu'il reste du monde, là-bas, et qu'ils pourraient nous aider..."

Voilà une information qui pourrait se révéler capitale...Si des scientifiques travaillent sur un projet ultra-secret quelque part dans ce désert, le résultat de leurs recherches pourrait faire pencher la balance dans votre sens et vous assurer, sinon la victoire, du moins une chance plus grande de survivre, vous et les colons. d'un autre coté, chercher une installation secrète en plein désert risque de se révéler extrêmement complexe, voire impossible, au risque d'y laisser la vie...

*Si vous voulez vous mettre à la recherche de cette installation allez au **139***

*Si vous préférez oublier cette histoire et inspecter le matériel du camp allez au **188***

### [76]

Profitant de la lenteur extrême de vos ennemis, vous dégainez rapidement votre canon EM et visez en plein centre de la sphère, dans l'espoir que la déflagration soit assez puissante pour abattre les créatures mais pas suffisamment pour endommager trop gravement votre armure. Malheureusement pour vous, cette sphère était la source principale d'énergie du vaisseau, et votre tir a déstabilisé le champ de constriction qui maintenait cette fantastiques énergie confinée dans la sphère. Nul ne survivra à cette explosion. Deux consolations, cependant : Le vaisseau étranger, avec tous ses occupants, est totalement détruit, et l'explosion, vu de la planète la plus proche, est très belle..

## -[FIN DE L'AVENTURE]-

### [77]

Vous vous lancez dans le contournement du pic de roche d'une démarche prudente, l'arme à la main. Bien vous en a pris, car, surgissant de derrière un énorme bloc de roche, un éblouissant rayon vient frapper la paroi à quelques centimètres à peine de votre position. Vite, vous vous agenouillez derrière l'abri précaire d'un amas de gravas et ouvrez le feu vers la position présumée de votre assaillant invisible.

Assaillant Inconnu

Précision: 17

Rapidité: 12

Vie: 30

Arme: Canon à énergie ( 0|0|15 )

Armure: niveau 2

*Si vous en sortez vainqueur allez au **199***

## [78]

Vous avisez un bâtiment sans étage sur votre gauche et ordonnez à vos hommes de s'y replier. Vous reculez peu à peu en vous rapprochant lentement de la porte au milieu de la façade vitrée. Tandis que l'un de vos hommes s'échine à l'ouvrir, vous assurez sa couverture avec l'autre rescapé du groupe. Une fois à l'intérieur, vous barricadez la porte avec tout le mobilier que vous pouvez trouver. La grande baie vitrée de la façade semble être assez solide pour résister aux assauts répétés des étrangers. Avec vos détecteurs, vous faites un balayage rapide de la pièce où vous vous tenez, afin de vérifier qu'il n'y a pas de brèche dans laquelle les créatures pourraient s'engouffrer, mais la salle semble hermétique. Vous constatez avec une horreur grandissante que les étrangers se sont massés tout contre la baie vitrée et frappent dessus à coups redoublés. La vitre a beau être solide, elle ne pourra pas résister longtemps à une telle quantité de puissantes créatures en train d'essayer de la fracasser...Vous observez vos deux hommes, qui ont le visage luisant de sueur et de sang, et tremblent visiblement, autant de tension nerveuse, séquelles du rude combat qu'ils viennent de mener, que de la peur abjecte de tomber aux mains de ces monstres qui vous guettent dehors.

*Si vous possédez une ASCAP de classe 'imperator' allez au **235***

*Dans le cas contraire allez au **266***

## [79]

Le passage descend régulièrement en suivant une pente douce et finit par aboutir dans une longue cavité. La salle s'étale en un vaste ovale au sol plus ou moins horizontal. La lumière est ici plus douce et mieux répartie, dans des tons roses-orangés. Le long des parois, à intervalles réguliers, sont disposés des sortes de grands sacs translucides en forme plus ou moins de ballons de rugby. A travers les parois de ces choses, vous distinguez, en ombres chinoises, des formes allongées plus ou moins humanoïdes

*Si vous souhaitez examiner ces étranges cocons allez au **255***

*Si vous préférez quitter cette inquiétante salle et emprunter la pente ascendante allez au **276***

## [80]

En parcourant le couloir, vous constatez que des combats ont eu lieu : Des brûlures d'armes énergétiques sont visibles sur la surface grise des murs. Ça et là, des corps de soldats gisent, inanimés, à l'endroit même où ils ont été abattus. En vous approchant de l'un des cadavres vous vous emparez délicatement de son arme, un fusil électro-magnétique type EM32 (+2|-2|7). vous récupérez aussi son Poignard de Combat (+2|-1|+4), que vous attachez tant bien que mal autour de votre taille à l'aide d'un lambeau d'uniforme arraché au corps sans vie du soldat. Vous voilà au moins armé. Mais vous êtes toujours nu et sans protection face aux armes inconnues des assaillants, il vous faut rapidement trouver l'armurerie. Le gris terne des parois et l'éclairage disparate et irrégulier vous font ressentir un profond et indéfinissable malaise. Les bruits intermittents des systèmes auto-régulés, sifflement de ventilation, ouvertures et fermetures de clapets de pressurisation, craquements et coups sourds dûs à la détente de la superstructure dans les rayons brûlants de l'étoile proche, créent une atmosphère de tension extrême qui vous met les nerfs à vif. Vous examinez attentivement le couloir, afin de vous repérer: Sur votre gauche, à quelques mètres, un sas portant une croix rouge peinte, indique l'infirmerie. Plus loin, sur la droite, un sas anonyme donne accès à une pièce dont vous ignorez la fonction. Le couloir se prolonge ensuite dans la direction de la proue du vaisseau. La voix que vous avez entendu lors de votre réveil est plus nette, et vous reconnaissez le timbre artificiel particulier de l'ordinateur central. Ce qu'il répète sans cesse ne laisse pas de vous inquiéter :

"Attention! Injection orbitale imminente! Intervention humaine requise. Délai avant insertion: 28 minutes. Contrôle manuel nécessaire. Attention! Injection orbitale imminente!..."

Voilà un autre problème sérieux ; il semblerait qu'il n'y ait plus personne aux commandes! Mais que faire? Le vaisseau est une monstrueuse construction de plus de 700 mètres de long, aux systèmes complexes. Vous doutez d'avoir les compétences requises pour réaliser l'insertion orbitale...

Vous devez trouver des membres d'équipage survivants susceptibles de prendre le contrôle du vaisseau, ou bien envisager la possibilité d'abandonner le navire avant qu'il ne se crash sur la planète.

*Si vous voulez entrer dans l'infirmerie allez au **126***

*Si vous préférez tenter d'ouvrir la porte sans nom allez au **158***

*Si, enfin, il vous semble plus judicieux de continuer à suivre le couloir principal allez au **170***

## [81]

Vous vous précipitez vers la caverne que vous avez repéré et vous vous y glissez rapidement, tout au fond, puis vous coupez tous les systèmes de votre armure, dans la crainte que les arrivants n'aient des détecteurs susceptibles de repérer les parasites électro-magnétiques naturellement émis par les circuits de l'ASCAP. Lorsque vous distinguez enfin ce qui vient vers vous, un frisson d'horreur parcourt tout votre corps :

Ce que vous pensiez être un appareil volant est en fait un essaim de grosses choses noirâtres, ressemblant très vaguement à des guêpes gigantesques, mais pourvues, en lieu et place de la tête, d'un immonde faisceau de tubes luisants, agités de spasmes et tremblotants. Ce que vous aviez pris pour des pattes, se révèlent être des sortes de tentacules gluants agités de mouvements rythmiques, comme battant la sinistre mesure d'un chant ou d'une musique inaudible. Vous reculez autant que vous le pouvez vers le fond de la grotte et y restez immobile, transpirant à grosses gouttes. La forme naturelle de la caverne agit comme un gigantesque amplificateur sonore, et vous percevez distinctement les bruits émis par les créatures en train de vous survoler. Le vrombissement des ailes immenses, les gargouillis rauques de leurs cris, et d'autres bruits immondes que vous ne parvenez pas à identifier. L'essaim semble tourner un long moment au dessus de votre position puis, comme à regret, s'éloigne dans la direction d'où vous venez. Durant plusieurs minutes, vous n'osez faire le moindre mouvement, de peur que les créatures ne soient encore dans les environs, mais le silence finit par apaiser vos craintes et vous ressortez de votre cachette en réactivant peu à peu tous les systèmes de votre ASCAP. Un balayage aussi rapide que discret dans la direction où sont parti les créatures vous confirment qu'elles continuent leur exploration systématique du désert, en s'éloignant de vous. Vous reprenez rapidement votre route en obliquant un peu votre trajectoire vers l'Ouest au cas où un autre groupe de ces créatures arriverait par la même route. Vous avancez ainsi durant toute la journée, vos yeux ne quittant pas les détecteurs à longue portée, mais rien de vient troubler votre avance. A la nuit tombée, vous repérez une petite oasis nichée au creux d'une haute avancée rocheuse. Les plantes y sont luxuriantes, ce qui contraste agréablement avec le désert environnant.

*Si vous voulez vous y arrêter pour la nuit allez au **217***

*S'il vous semble plus prudent de continuer allez au **38***

## [82]

Notez le code DLQ sur votre Feuille. Tout en faisant le moins de gestes possible, vous sortez lentement une pince de votre ceinture d'outils et, en transpirant un peu, vous sectionnez le fil noir. Aussitôt fait, le générateur se met à bourdonner de plus en plus fort, puis, dans un craquement assourdissant, il se met à émettre une aveuglante lumière blanche qui vous assomme et vous met hors de combat.

*Continuer allez au **233***

## [83]

Vous suivez prudemment le couloir qui fait bientôt un coude vers le Nord. Peu après, vous arrivez à un nouveau coude, vers l'Ouest cette fois. Sur votre droite, un sas verrouillé devrait conduire vers les pièces de vie, mais il semble difficile à ouvrir.

*Si vous voulez tenter de forcer la porte allez au **12***

*Si vous possédez un Badge Bleu allez au **138***

*Si vous préférez faire demi-tour et ouvrir la porte précédente allez au **123***

*Si, enfin, il vous semble plus judicieux de suivre le couloir vers l'Ouest allez au **50***

## [84]

Notez le code 'DHO' sur votre Feuille. Vous ouvrez silencieusement le sas circulaire et faites signe à vos hommes de descendre. Le premier s'avance et se glisse dans l'ouverture, que vous refermez aussitôt afin qu'il puisse ouvrir le sas intérieur. Un fois le témoin lumineux de pressurisation éteint, vous rouvrez le sas et faites passer ainsi vos hommes un à un. Pour finir, vous vous glissez enfin dans l'ouverture et, refermant derrière vous, vous pressurisez le sas avant de descendre à votre tour dans l'habitat. Lorsque vous parvenez enfin à entrer, vous constatez que vos hommes n'ont pas perdu de temps! Allongé sur le sol, inconscient, un terroriste gît dans un coin de la pièce :

"Il se tenait juste au dessous de moi lorsque je suis entré, sergent. Je me suis laissé tombé sur lui et l'ai assommé.

- Bravo pour votre présence d'esprit, félicitez vous votre homme. L'avez vous fouillé?
- Non, nous vous attendions pour cela, sergent, intervient à son tour un deuxième homme".

Vous vous penchez sur le corps du terroriste et fouillez rapidement sa combinaison: Dans l'une des poches intérieures, vous découvrez un bout de carton blanchâtre sur le quel est écrit : "Code de désamorçage: 138A274", que vous conservez ( notez le sur votre Feuille ).

Une fois ceci fait, vous examinez avec attention la pièce dans laquelle vous êtes. C'est une petite salle aux murs nus, encombrée de conteneurs de diverses formes et couleurs posés ça et là sur le sol. Deux sas permettent de sortir, l'un dans la paroi Ouest et l'autre au Sud.

*Si vous voulez ouvrir la porte Ouest allez au **210***

*Si la porte Sud a votre préférence allez au **191***

### [85]

Vous dégainez votre arme et avancez lentement en contournant la pile de caisses par la gauche. Le point lumineux représentant la forme de vie est toujours immobile, et ne semble pas avoir détecté votre présence. Au moment où vous allez contourner le coin du conteneur, un bruit vous fait relever la tête : Un morceau de matière noirâtre ressemblant à un bout de plastique à moitié fondu vient de chuter des hauteurs du hangar juste à vos pieds; Vous comprenez alors votre erreur : Les créatures doivent être proches du plafond, prêtes à vous tomber dessus, au sens littéral du terme!

Faites un test de Rapidité.

*Si vous réussissez allez au **282***

*Si vous échouez allez au **206***

### [86]

Vous vous couchez sur le sol du local et vous engagez dans le sombre conduit. La lumière s'estompe peu à peu derrière vous tandis que des lueurs provenant des grilles incrustées ça et là dans les parois éclairent chichement votre progression. Au bout de quelques mètres, la gaine fait un coude vers la droite, et vous n'avez d'autre choix que de continuer dans cette direction. Alors que vous abordez juste de coude, un petit gratterment se fait entendre juste derrière le coin, comme de petites griffes sur du métal...

Tentez une Épreuve de Rapidité.

*Si vous réussissez allez au **58***

*Si vous échouez, allez au **195***

### [87]

La pièce dans laquelle vous pénétrez est encombrée de vastes réservoirs contenant les gaz sous pression nécessaires à la reconstitution d'une atmosphère à l'intérieur de l'habitat. L'idée vous prend soudain de saboter ces réservoirs, mais vous compromettriez la survie des otages...

*Si vous avez un Badge Bleu en votre possession allez au **247***

*Sinon allez au **211***

### [88]

Vous achevez votre adversaire et vous écroulez vous même au sol, le corps couvert de plaies sanglantes infligées par la créature. Vous vous relevez tant bien que mal sur les genoux et avancez ainsi vers le couloir central. Mais une vision d'horreur vous fait subitement reculer : A plusieurs mètres de vous s'avance toute une troupe de ces êtres aux corps contrefaits qui progressent rapidement dans votre direction. Vous avez eu trop de mal à en vaincre un seul, en affronter tout un groupe dans votre état actuel serait purement suicidaire. Vous vous relevez en gémissant et prenez la direction du sas, espérant y trouver une cachette ou au moins un refuge.

*Continuer allez au **18***

## [89]

Tournant à gauche dans la coursive centrale, vous repassez rapidement devant l'infirmierie et les salles de Sommeil pour vous diriger vers le vaste monte-charge situé à l'extrémité du couloir. Une fois arrivé, vous activez la plate-forme de levage grâce à une commande intégrée à votre ASCAP et passez dans la cage lorsque celle-ci arrive enfin à votre hauteur. L'ascenseur se met alors à redescendre lentement vers le pont inférieur. Vous espérez y trouver des survivants capables de vous mettre au courant des événements catastrophiques qui ont amené le vaisseau à subir cette attaque. Tout à vos pensées, vous n'avez pas remarqué que l'ascenseur a terminé sa descente, et c'est en entendant le bourdonnement sourd du signal que vous réalisez que vous êtes rendu à destination. Vous sortez pesamment du monte-charge pour aboutir dans un passage obscur. Nulle lumière ne semble fonctionner, ici, pas même les veilleuses de secours, sensées être toujours en fonctionnement. Pour l'instant, seule la lumière de l'ascenseur éclaire quelque peu la zone où vous vous tenez, mais bientôt, même cette chiche lumière disparaît lorsque le monte-charge se referme, vous laissant seul dans l'obscurité.

*Si vous voulez allumer les lampes intégrées à votre armure allez au **109***

*Si vous préférez passer en mode vision infra-rouge allez au **197***

## [90]

Après l'affrontement auquel vous venez de survivre, vous comprenez que vous n'auriez guère de chances si ces créatures décidaient de vous tendre un embuscade, aussi estimez vous plus prudent de remonter sur le pont supérieur, où vous aurez peut être plus de chances de retrouver des survivants. Vous reculez doucement en direction du monte-charge et, après l'avoir appelé vous y pénétrez avant de commander sa remontée. Vous vous retrouvez finalement au bout du couloir central du pont supérieur et vous devez maintenant prendre une décision, quant à la suite de votre exploration.

*Si vous voulez vous intéresser aux quartiers d'équipage allez au **54***

*Si les systèmes de propulsion vous semblent plus prometteurs allez au **192***

## [91]

L'ASCAP est enfin mise en place sur l'endosseur. Vous vous précipitez au pied de l'échelle et la grimpez rapidement pour vous glisser dans l'armure. Aussitôt installé, les systèmes d'ajustage se mettent en route tandis que l'armure se referme lentement autour de vous. La voix de l'Intelligence Artificielle embarquée se fait alors entendre et égraine les différents contrôles effectués avant la mise en fonction :

- "- Générateur en fonction et à 100% d'activité.
- Sous-systèmes d'armement en fonction.
- Sous-systèmes vitaux en fonction.
- Contrôle de motricité à 100%.
- Sous-systèmes de visée en fonction.
- Sous-systèmes de communication en attente.
- Fermeture terminée.
- Verrouillage des éléments mobiles terminé.
- Auto-contrôle IA terminé.

Tous les systèmes en ordre de marche et à 100% d'activité. ASCAP en attente".

L'ASCAP 'Pilu' vous permet de rajouter 10 points à chacune de vos compétences de Force, de Rapidité et de Précision. Elle possède un canon EM de forte puissance ( +4|+2|18 ) ainsi qu'un blindage équivalent à une armure de niveau 3. Si le niveau d'armure descend à zéro, vous devrez immédiatement abandonner l'ASCAP sous peine de la voir exploser. Dans ce cas, n'oubliez pas de retrancher les points accordés par votre ASCAP de vos points de compétences. S'il reste au moins 1 point d'armure à votre ASCAP à la fin d'un combat, celle-ci peut s'auto-réparer à 3 reprises, à raison d'un demi-niveau d'armure par paragraphe traversé sans combats. Vous possédez en outre 4 mini-missiles auto-guidés ( +4|0|30 ). Les gants renforcés disposent de deux lames rétractables sur le dessus des poignets ( +1|0|+5 ) pour les combats au corps à corps. Les bras robotisés de l'endosseur libèrent enfin l'armure, vous permettant d'avancer dans la pièce dans un bruit de tonnerre. La visière du casque se rabat devant vos yeux et les senseurs vous donnent une image complète de votre environnement immédiat, avec de nombreuses informations venant des scanners. Derrière le sas, les coups ont redoublés et la porte commence à plier sous la force des impacts. Jetant un dernier regard sur les voyants tapissant le bas de la visière, vous apprêtez vos armes...

*Continuer allez au 112*

## [92]

Vous avez abouti sur la passerelle du vaisseau. Là comme ailleurs, les signes manifestes de combats sont visibles tant sur le sol que devant les consoles de contrôle. Par la baie avant, vous contemplez la beauté majestueuse de la planète dont vous vous approchez, immense globe blanc-bleuté immobile dans la noirceur infinie de l'espace. La voix de l'ordinateur central se fait toujours entendre :

"Attention! Injection orbitale imminente! Intervention humaine requise. Délai avant insertion: 6 minutes. Contrôle manuel nécessaire. Attention! Injection orbitale imminente!..."  
L'imminence de la mise en orbite vous fait vous avancer rapidement vers la console centrale, dans l'espoir de prendre les commandes et de permettre ainsi au vaisseau d'exécuter la manoeuvre d'injection, mais vous n'avez pas les connaissances nécessaires à cette opération. La panique vous gagne peu à peu en réalisant que vous allez probablement vous écraser sur la planète si vous restez ici. Il vous faut évacuer au plus vite le navire. Vous faites rapidement des yeux le tour du pont et apercevez enfin les trappes permettant d'accéder aux nacelles de sauvetage. Vous ouvrez l'un des sas, vous vous y glissez et vous vous sanglez dans le seul siège de l'habitacle avant d'activer la commande d'éjection du module de survie.

L'allumage brutal du propulseur vous plaque contre le dossier du fauteuil et vous regardez par la baie d'observation, à l'avant, la planète grandir rapidement tandis que vous vous en approchez. Il n'y a pas de commandes de direction sur cette nacelle, aussi devez vous vous résoudre à n'être qu'un simple passager, incapable de savoir à quel endroit vous toucherez le sol.

*Continuer allez au **4***

### [93]

"Missile 1, feu!" Ordonnez vous dans votre casque. Aussitôt, une petite trappe pivote sur votre épaule gauche et l'un des mini-missiles se met en place, cherche un instant sa cible puis est lancé, droit sur le groupe de créatures. Celles-ci disparaissent aussitôt dans une boule de feu blanc-jaune et sont quasi-instantanément détruites. Rayez un mini-missile de votre stock. Lorsque le brasier d'éteint, vous constatez que pas un des êtres n'a survécu. Dans le silence soudain de la pièce, vous percevez à nouveau la voix de l'ordinateur central :

"Attention! Injection orbitale imminente! Intervention humaine requise. Délai avant insertion : 8 minutes. Contrôle manuel nécessaire. Attention! Injection orbitale imminente!..."

Il vous faut de toute urgence prendre une décision : Tenter d'effectuer la manoeuvre d'insertion vous-même ou bien abandonner le navire.

*Si vous souhaitez vous rendre sur la passerelle, pour prendre les commandes allez au **127***

*Si vous préférez vous mettre en quête des capsules de sauvetage allez au **16***

### [94]

Vous pénétrez à nouveau dans le sas permettant d'accéder à l'extérieur du module. Les corps des quatre terroristes sont toujours étendus là où vous les avez laissé après les avoir mis hors de combat. Vous pouvez maintenant passer par le sas barrant l'accès au couloir Sud, ou bien suivre le couloir Ouest vers les pièces de vie.

*Continuer vers le Sud allez au **21***

*Explorer le couloir Ouest allez au **274***

### [95]

Vous décidez de patienter sur place, pour laisser aux secours le temps de venir jusqu'à vous. Vous profitez de ces jours d'attente pour faire quelques reconnaissances dans la zone autour de la nacelle, mais vous ne découvrez rien de bien intéressant : Sur des kilomètres à la ronde, ce ne sont que roches brûlées par le soleil et sable fin comme de la poussière. De temps en temps, un animal d'une espèce ou d'un autre fait mine de s'approcher et vous l'effrayez d'un tir de canon EM sur le sol près de lui. La plupart, cependant restent à distance respectueuse et ne viennent pas perturber votre longue attente. Au bout de quatre jours, en milieu de matinée, vous apercevez, loin au Nord, une sorte d'objet gris-noir semblant voler à vive allure dans votre direction. Serait-ce les secours? Enfin?

*Continuer allez au **140***

## [96]

A peine avez vous abattu votre adversaire, que deux nouvelles sphères surgissent du sol et commencent à rouler vers vous, vous bloquant toute échappatoire. Vous devez affronter ces deux nouveaux adversaires simultanément au corps à corps.

1er Défenseur du Vaisseau:

Force: 15

Rapidité: 11

Vie: 24

Armes: tentacules ( 0|0|+4)

Armure: Niveau I

2ème Défenseur du Vaisseau:

Force: 15

Rapidité: 11

Vie: 24

Armes: tentacules ( 0|0|+4)

Armure: Niveau I

*Si vous arrivez à vous débarrasser d'eux allez au **10***

## [97]

Pour le moment, elles sont loin. Loin au coeur de la Galaxie, près du centre, mais bientôt, elles seront là. Nous avons récupéré plusieurs des vôtres. Ils dorment en ce moment et sont prêts à partir.

- Partir? Mais pour aller où?
- Au coeur des Mondes des Machines, loin vers le Centre de la galaxie. Là-bas vous pourrez peut être agir pour les stopper.
- Au centre de la Galaxie? Mais c'est à des milliers d'années-lumières! Il faudrait des années pour y aller! Vous exclamez vous.
- Oui, il vous faudra près de 50 de vos années mais vous serez endormis...
- Je refuse! l'interrompez vous, vous ne pouvez décider ainsi du sort de mes semblables et nous envoyer dans l'inconnu, vers une mort quasi certaine.
- Mais si vous ne faites rien maintenant, lorsque les machines arriveront il sera sûrement trop tard. Il vous faut agir avant qu'elles ne prennent conscience de votre existence. Vous serez peu nombreux, vous serez petits, et vous comprenez les machines, des atouts que vous ne devez pas négliger.
- Je dois réfléchir, laissez moi un moment.
- Je ne puis bouger, mais vous allez être conduit dans une salle de repos que vos semblables ont construit".

A ces mots, une créature semblable à une araignée difforme pénètre dans le hangar et se dirige vers vous avant de s'immobiliser à quelques mètres, l'air d'attendre. Vous vous en approchez lentement et celle-ci s'éloigne de quelques pas en direction de la porte par laquelle elle est apparue. Vous la suivez et elle vous conduit dans une pièce attenante au hangar, où vous trouvez de quoi vous restaurer. En jetant un regard par la fenêtre, vous reconnaissez une colonie terrienne typique, sauf qu'en lieu et place des humains, ce sont des créatures semblables à celles que vous avez déjà croisé. Certaines ont des corps humains, qu'elles ont infesté, d'autres sont pareilles à la créature qui vous a amené ici. Vous vous asseyez sur l'un des fauteuils pour avaler, sans appétit, les vivres déposées pour vous et réfléchir à la situation.

*Continuer allez au **300***

### [98]

Notez le code FVR sur votre Feuille. Vous avancez rapidement vers les prisonniers pour les secouer mais au moment où vous approchez, l'une des personnes, une femme, sort de derrière son dos un poignard (heureusement factice) et vous le plante dans le ventre. Votre mission a échoué.

*Continuer allez au 233*

### [99]

Tard dans la soirée, vous arrivez enfin en vue d'une petite colline de pierre rougeâtre brûlée par le soleil, en apparence semblable à toutes les autres collines environnantes, sauf que le colonel active un petit boîtier fixé l'avant-bras gauche de son ASCAP, tout un pan de rocher s'estompe pour révéler une sombre caverne. A l'intérieur, vous distinguez un vaste amoncellement de caissons et conteneurs divers, ainsi que des plates-formes de transport à sustentation magnétique qui vont vous faire gagner un temps précieux. Les soldats se pressent pour déplacer les caissons et dégager un passage pour les véhicules. Une fois sortis de la cache, plusieurs conteneurs sont chargés puis vous embarquez tous tandis que les pilotes mettent le cap sur la cité. Les quelques heures que vous avez perdues en faisant ce détour, vont en fait vous épargner dix jours de voyage difficiles à travers un désert hostile.

*Continuer allez au 244*

### [100]

Vous armez un missile et attendez qu'un groupe compact se forme pour pouvoir en éliminer plus à la fois. Mais dans quelle direction allez vous le lancer?

*Si vous voulez traverser la salle allez au 283*

*Si vous préférez faire demi-tour allez au 294*

### [101]

Vous finissez par triompher de vos adversaires et, avec un frisson de dégoût devant ces corps contrefaits, vous inspectez le local, de crainte de voir surgir d'autres créatures, mais tout est calme et silencieux. Vous redoutez cependant que cela ne dure pas et vous vous hâtez de sortir de la soute pour retourner dans la coursive. La péripétie que vous venez de vivre ne vous incite guère à poursuivre votre exploration, et vous vous dites qu'il serait peut être plus prudent de remonter sur le pont supérieur, où vous aurez plus de chances de retrouver des survivants. Cependant, il est tout de même possible que certains membres de l'équipage aient pu échapper et se réfugier quelque part dans une des soutes que vous n'avez pas encore visité...

*Si vous voulez continuer le long de la coursive allez au 239*

*Si vous préférez abandonner l'exploration des soutes et retourner sur le pont supérieur allez au 90*

## [102]

Ayant mis hors de combat votre assaillant, vous fouillez rapidement son corps inconscient. Dans l'une des poches intérieure de sa veste, vous découvrez un petit carton blanchâtre sur lequel est écrit:

"Code de désamorçage: 138A274"

Notez le sur votre Feuille, ainsi que le code RLQ. Faisant rapidement le tour de la pièce du regard, vous localisez une porte dans la paroi Sud, que vous pouvez emprunter, ou bien passer par le sas s'ouvrant dans la paroi Ouest et conduisant à un couloir orienté Nord-Sud.

*Si vous sortez par la porte Sud allez au **191***

*Si vous préférez sortir par la porte Ouest allez au **28***

## [103]

L'arme au poing, vous vous précipitez dans le petit passage séparant les piles de caisses et pointez votre canon au delà de l'angle du conteneur à votre gauche, puis vous vous figez: La zone derrière le conteneur est déserte, et pourtant, vous voyez distinctement le point lumineux sur votre VTH, indiquant une présence organique...

Vous levez instinctivement les yeux vers le plafond perdu dans la profonde obscurité des lieux, mais trop tard : Une énorme masse vient vous percuter le casque et vous précipite au sol, inconscient.

*Continuer allez au **20***

## [104]

Jugeant plus prudent de ne pas vous attarder ici, vous reprenez rapidement la route en direction du Nord. La nuit est profonde et sans lumière mis à part l'obscur clarté qui tombe des étoiles, et transforme le paysage désertique en une grise et morne fresque monochrome. Vous passez votre VTH en mode balayage infra-rouge, afin de repérer toute source de chaleur, synonyme de danger potentiel. Au cours de votre marche nocturne, cependant, la fatigue commence à se faire sentir, et vous demandez à votre ASCAP de vous fabriquer des stimulants anti-sommeil. Ceux-ci vous sont directement injectés peu après, tandis qu'un message d'avertissement de l'I.A. résonne dans votre casque :

"Attention: L'usage de stimulants anti-sommeil peut être néfaste pour votre organisme. Leur utilisation est limitée à trois injections consécutives et uniquement en situation de combat".

Vous prenez bonne note de cet avertissement, mais pour le moment, ils vous ont rendu toutes vos capacités d'attention et vous continuez votre progression l'esprit en alerte. Bien vous en a pris, car à peine quelques minutes plus tard, vous repérez un groupe de prédateurs quadrupèdes qui s'approchent en trottant de votre position, probablement à la recherche d'un bon repas. Vous êtes à ce moment en plein milieu d'une vaste plaine caillouteuse sans aucun abri possible, il vous faudra les affronter tous ensemble.

1er Prédateur nocturne  
Précision: 8  
Force: 11  
Rapidité: 12  
Vie: 17  
Armes: griffes (0|0|4)

2ème Prédateur nocturne  
Précision: 11  
Force: 13  
Rapidité: 13  
Vie: 19  
Armes: griffes (0|0|4)

3ème Prédateur nocturne  
Précision: 8  
Force: 13  
Rapidité: 14  
Vie: 18  
Armes: griffes (0|0|4)

4ème Prédateur nocturne  
Précision: 9  
Force: 14  
Rapidité: 13  
Vie: 21  
Armes: griffes (0|0|4)

Comme ils ne peuvent vous attaquer à distance, vous avez 6 assauts durant lesquels vous pourrez essayer de les abattre avec votre fusil sans qu'ils puissent riposter. S'ils remportent un assaut, cependant, ( ou si vous échouez ) au lieu de vous blesser, ils réussiront à avancer vers vous. Si vous ne les avez pas abattus au bout de six assauts, vous devrez affronter les survivants au corps à corps.

*Si vous abattez ces prédateurs allez au **154***

### [105]

Vous repoussez le dernier assaillant et vous vous retournez pour voir où en sont vos hommes, mais ils ont disparus, probablement affalés au sol, sous un tas de cadavres... Les créatures survivantes se rapprochent de vous de toutes parts, impossible de briser l'encerclement mortel. Loin au Sud, les tirs se font plus espacés, puis vous percevez une grande lueur blanche bientôt suivie d'un bruit d'explosion qui roule au milieu des bâtiments comme un tonnerre lointain, et le silence revient, irréel, comme une couverture de coton s'étendant sur la rue. Les étrangers arrêtent d'avancer à environ deux mètres de vous et vous observent sans bouger, ni dire un mot. Finalement, les créatures reprennent leur avance et vous enserrant de leurs bras puissants sans que vous puissiez réagir. Puis quelque chose vient vous frapper lourdement à l'arrière du casque et vous vous écroulez dans la poussière et le sang noirâtre des créatures abattues, avant de basculer dans l'inconscience.

*Continuer allez au **20***

### [106]

Vous avancez pesamment vers les compartiments où sont fabriqués l'air et les aliments du bord. Vos détecteurs vous signalent soudain des mouvements en approche. La plupart viennent d'en face de vous, donc des systèmes vitaux, mais vous avez aussi des signaux inquiétants sur vos flancs... Sans prévenir, deux étranges créatures aux allures d'araignées géantes, monstrueuses et difformes, surgissent au dessus de vous depuis des gaines de ventilation. Elles projettent vers vous une sorte de petit cylindre gluant et frémissant. Vous réussissez à en éviter un grâce à vos réflexes amplifiés mais le deuxième vient violemment percuter le flanc droit de votre armure et explose avec un bruit répugnant sans provoquer, apparemment, de dégâts. Vos réflexes combattant prennent le dessus et vous abattez les deux êtres à l'aide de votre canon EM. Mais durant ce temps, une horde de créatures s'est approchée de vous et se jette dans la bataille, cherchant à vous éventrer de leurs puissantes griffes ou à vous mordre. Vous devez combattre au corps à corps cette horde comme si c'était un seul adversaire.

Horde de créatures  
Force: 12  
Rapidité: 12  
Vie: 45  
Armes: griffes ( 0|0|+4 )

*Si vous sortez vainqueur de l'affrontement allez au **228***

### [107]

Vous contournez avec prudence le rocher où s'était retranché votre agresseur inconnu, mais tout ce que vous trouvez, c'est un monceau de ferrailles à moitié fondues, d'où pendent une incroyable quantité de câblages multicolores. Sur le sol vous remarquez de nombreuses flaques de liquides de couleurs et de viscosités variées et des tôles aux couleurs irisées. Vous en ramassez une, pour l'examiner de près, mais cela ne vous rappelle aucun métal connu. Le façonnage lui-même est étrange et, mais vous n'en jureriez pas, vous pressentez que la fabrication n'est pas humaine... Vous préférez garder ce bout de tôle pour un examen ultérieur plus poussé ( notez le sur votre Feuille ).

En l'absence d'éléments plus concrets, il ne vous reste plus qu'à abandonner le théâtre du combat et à prendre la direction de la colonie terrienne. Vous repassez rapidement à la base, pour terminer les préparatifs de départ ( et éventuellement vous soigner à l'aide du sarcophage ).

*Continuer allez au **198***

### [108]

Vous vous mettez au travail sur le lecteur de badge avec les outils de votre ceinture multi-usages, tandis que les hommes encore valides qu'il vous reste se placent de part et d'autre de vous pour assurer votre sécurité pendant que vous tentez de contourner l'électronique du lecteur de badge.

Tentez un épreuve de Précision

*Si vous réussissez, allez au **122***

*Si vous échouez, allez au **256***

## [109]

Vous allumez les deux mini-projecteurs implantés de part et d'autre du casque de votre ASCAP et aussitôt, une riche lumière blanche inonde le couloir. Ici aussi, les ravages de l'attaque sont visibles. Vous distinguez, ça et là des conteneurs renversés. Certaines parties des plaquages muraux ont été arrachés de leur support et gisent, brûlés et déchirés, à même le sol. Du plafond, pendent des câbles électriques à moitié coupés d'où s'échappent parfois un éclair ou des étincelles. Dans cette scène surréaliste, le silence règne, entrecoupé à intervalles réguliers par les appels plaintifs de l'ordinateur central, abandonné, annonçant l'entrée en orbite imminente. Vous resserrez nerveusement vos mains gantées sur les poignées de votre arme et avancez lentement, inspectant le moindre recoin d'ombre avec précaution et minutie. Au bout de quelques mètres, vous arrivez devant l'entrée de l'une des soutes, dont le sas est pour l'instant, fermé, mais ne semble pas endommagé.

*Si vous voulez pénétrer dans la soute allez au **196***

*Si vous préférez continuer le long de la coursive allez au **239***

## [110]

Vous arrachez frénétiquement le revêtement des parois et vous découvrez enfin ce que vous cherchiez :

A portée de main sous la couche de tissu rembourré, vous apercevez une petite plaque peinte en rouge et portant les mots : " Ouverture d'urgence. Ne pas utiliser en fonctionnement normal". Vous faites pivoter la plaque pour dégager le bouton poussoir et appuyez fermement dessus. D'abord rien ne se passe puis la lumière bleue tourne au rouge et vous sentez un déplacement lent en direction de vos pieds. Finalement, le couvercle pivote sur le coté, vous libérant enfin. Vous vous redressez rapidement pour aussitôt retomber en gémissant : Vos muscles n'ont pas travaillé pendant des mois et protestent vigoureusement contre le traitement que vous venez de leur faire subir. Vous restez quelques secondes allongé avant de vous relever à nouveau, cette fois plus doucement. Vous êtes encore dans la salle de sommeil. Votre caisson émerge de la paroi où il était entreposé, à environ deux mètres du sol. Les lumières de la salle semblent défectueuses car elles clignotent de façon irrégulières et la plupart sont éteintes. Vous levez les yeux vers le plafond de la salle et êtes un instant pris de vertige en contemplant les deux hautes parois couvertes de capsules de sommeil semblables à la votre, donnant, dans cette pénombre clignotante, l'impression d'être dans un lugubre couloir de quelque vaste édifice gothique. Ça et là, les capsules ont été retirées, donnant à l'ensemble l'aspect d'une bouche de vieillard édenté et aveugle. En regardant le sol, vous apercevez d'autres caissons, vides, éparpillés en désordre sur tout le long de la pièce. En regardant mieux, tandis que votre vision s'adapte peu à peu à la pénombre, vous découvrez avec horreur de nombreux corps gisant pèle-mêle. Certains ne sont même pas complets et semblent avoir été complètement démembrés et déchiquetés. La plupart baignent dans des mares de liquide poisseux que vous savez être du sang. Vous restez de longues secondes immobile, n'osant croire au spectacle abominable s'étalant sous vos yeux puis, tremblant un peu, vous vous hissez hors du caisson pour vous laisser pendre par les mains, à quelques centimètres du sol, avant de lâcher prise et de vous réceptionner sur le sol, accroupi. Vous vous redressez lentement au milieu du massacre et examinez les deux sas, ouverts, vous permettant de quitter la scène du drame. L'un des sas vous conduira vers l'arrière et le compartiment des systèmes de maintien en vie, tandis que l'autre vous donnera accès au couloir central du vaisseau et au reste du bâtiment. La première chose à faire réfléchissez vous, est de trouver des armes et une armure, ou au moins des vêtements : La mise en caisson de sommeil impose d'être nu, et même si la pudeur déplacée n'est guère de mise dans l'armée, vous vous sentiriez assurément plus à l'aise pour affronter des ennemis si vous étiez vêtu...

*Si vous voulez inspecter le compartiment des systèmes vitaux allez au **9***

*Si vous préférez vous diriger vers le coeur du vaisseau allez au **80***

## [111]

Un long moment après ( peut être même une journée ), vous vous éveillez enfin, l'esprit encore embrumé, pour vous apercevoir que vous êtes allongé sur le sol d'une vaste salle obscure, peut être une sorte de hangar, avec une lumière grisâtre tombant d'une lucarne dans le plafond. On vous a vêtu d'une simple combinaison de mécanicien, sans armes ni équipement d'aucune sorte. La pièce semble déserte et vide, à l'exception d'un énorme amoncellement de tubes et de matière noirâtre à l'autre bout du local. Vous vous en approchez avec circonspection, dans l'espoir de trouver de quoi vous défendre, quand vous remarquez que ce que vous preniez pour un tas d'immondices palpite d'une vie répugnante : Des liquides noirâtres suintent de multiples ouvertures tandis que les tentacules que vous aviez pris pour des tuyaux sont agités de soubresauts et de vagues plus ou moins rythmiques. Vous reculez lentement, près à bondir à l'autre bout de la pièce au moindre signe de danger, mais une voix se fait alors entendre, semblant surgir de ce grotesque tas putride :

"Ne craignez rien, humain, je ne vous ferais nul mal. Vous êtes ici par ma volonté, mes enfant vous ont trouvé dans le désert et vous ont amené à moi.

- Qui...Qu'êtes vous? demandez vous en tremblant.
- Je suis l'Être. Je suis celui qui est. Vous n'avez pas de mots dans votre langue pour me définir.
- Pourquoi nous avoir agressé?
- Cela résulte d'une épouvantable méprise. Nous n'avions pas conscience que vous étiez des êtres sensitifs. Vous utilisez des machines. Vous êtes vous même un être-machine. Nous ne comprenons pas les machines. Lorsque nous avons compris que vous étiez des organiques, nous avons essayé d'entrer en contact avec vous mais nous ne comprenions pas la notion d'individualité. Pour nous, nos soldats ne sont que des coquilles vides que notre Esprit emplit lorsque nous en avons besoin. En prenant le corps de vos semblables, nous cherchions juste à entrer en contact. Nous comprenons aujourd'hui notre terrible erreur. Nous devons vous prévenir et vous demander de l'aide.
- De l'aide? Mais pour quoi faire?
- Les Machines. Les Machines sont partout dans la Galaxie. Elles cherchent et chassent les êtres sensitifs. Elles nous chassent et parfois elles nous mangent. Vous êtes un être-machine, vous comprenez mieux que nous leur manière d'agir. Il faut les arrêter car elles ne connaîtront jamais le repos tant que des sensitifs parcourront la galaxie. Si vous êtes petit, si vous restez sur votre Monde, les Machines ne s'intéressent pas à vous. Mais si vous parcourez l'espace, elles vous chassent et vous exterminent. Votre peuple va attirer leur attention.

*Continuer allez au 97*

## [112]

Immobile au milieu de la salle, vous regardez le sas plier inexorablement sous les coups puissants qui lui sont infligés. Elle cède soudain dans un fracas monstrueux, libérant le passage pour une horde de créatures contrefaites. Vous reconnaissez avec horreur les corps de soldats et de membres d'équipage mais leurs têtes ont été remplacées par d'abominable cylindres visqueux portant une bouche fétide pourvue plusieurs rangées de dents acérées. Leurs mains disposent de puissantes griffes qui se contractent nerveusement et se tendent vers vous.

*Si vous souhaitez lancer un mini-missile sur ces créatures allez au 93*

*Si vous préférez attendre qu'elles entrent pour les affronter au corps à corps allez au 155*

### [113]

Vous vous approchez prudemment d'une des parois du tunnel pour en examiner la surface. Celle-ci semble rugueuse, d'une couleur vaguement grisâtre. Vous l'effleurez de votre gant puis appuyez fermement. Le matériau est souple sur une très courte distance, puis, au bout de quelques millimètres, devient aussi rigide que de l'acier. Lorsque vous relâchez la pression de votre main, la paroi reprend sa forme originelle sans garder la moindre trace de votre passage. Cette rapide inspection vous a permis de confirmer ce dont vous vous doutiez : Le vaisseau semble, du moins dans la partie où vous vous situez, organique, peut être même vivant, dans une certaine mesure. L'humanité a mené des tests en ce sens, il y a de nombreuses années, mais les résultats n'étaient pas à la hauteur des espérances des terriens, et cette voie a été abandonnée, pour ce que vous en savez...

*Si vous voulez maintenant poursuivre votre progression allez au **250***

*Si vous voulez essayer de couper la paroi avec l'une de vos lames de poignet allez au **49***

### [114]

Vous ressortez discrètement du bâtiment et, après en avoir refermé le battant, vous reprenez votre avancée prudente le long de la ruelle.

*Continuer allez au **132***

### [115]

Vous achevez la répugnante créature en lui plantant vos deux lames en travers du corps, puis vous repoussez son cadavre du pied, d'un geste négligent. Malheureusement pour vous, durant le combat, les compagnes de la créature que vous venez d'abattre se sont rassemblées tout autour de vous et vous coupe toute retraite. Vous faites un tour sur vous même, les lames brandies et prêtes à frapper, mais elles se précipitent soudain toutes sur vous sans que vous puissiez les en empêcher. Vous vous battez vaillamment et réussissez à en abattre plusieurs, mais vous succombez bientôt sous le nombre et finissez par vous effondrer au sol, inconscient.

*Continuer allez au **20***

### [116]

Vous faites rapidement des yeux le tour de la pièce, mais ne découvrez aucune trappe permettant d'accéder à des capsules de sauvetage. Après réflexion, il vous apparaît que pour des raisons de sécurité évidentes, des nacelles de sauvetage ne pourraient être présentes le long de l'armurerie, car ce serait des points d'entrée rêvés pour d'éventuels assaillants. Il vous faut donc quitter cet endroit et continuer à fouiller le navire à la recherche de ces nacelles. Vous passez dans le couloir d'accès à l'armurerie et fouillez des yeux le moindre recoin. Vos senseurs vous indiquent cependant que nulle présence organique n'est détectable dans cette zone. Vous rejoignez enfin le couloir central, à l'embranchement des différentes coursives.

*Si vous voulez partir en direction des quartiers de l'équipage allez au **54***

*Si vous préférez diriger vos pas vers les systèmes de propulsion allez au **192***

*Si, enfin, vous souhaitez explorer le pont inférieur allez au **89***

### [117]

Les deux lames intégrées à votre ASCAP surgissent de leur fourreau tandis que les créatures se laissent tomber des tubulures, tout autour de vous. Affrontez les comme un seul adversaire

Groupe de Créatures

Force: 17

Rapidité: 14

Vie: 24

Armes: griffes (0|0|4)

Armures: niveau I

*Si vous survivez à l'affrontement allez au **251***

### [118]

Vous vous éloignez un peu du corps sans vie de la créature, titubant pour prendre appui sur un mur, le souffle court. Votre corps est recouvert de nombreuses plaies d'où le sang coule abondamment et vous réfléchissez rapidement, tout en tentant de reprendre votre souffle, à la suite à donner à votre exploration : Il ne serait peut être pas prudent de poursuivre le long du couloir, de crainte de refaire une rencontre semblable à celle que vous venez de vivre ; vous ne survivriez sans doute pas à un nouvel affrontement. Vous repassez rapidement les options qui s'offrent à vous.

*Si vous voulez rebrousser chemin jusqu'aux quartiers de l'équipage allez au **186***

*S'il vous semble plus judicieux d'aller vers l'armurerie allez au **30***

*Si vous souhaitez continuer malgré tout vers les moteurs allez au **45***

### [119]

Vous prenez aussitôt position derrière un bloc de rocher qui pourra avantageusement vous servir de protection supplémentaire et gêner le tir de votre adversaire inconnu. Vous mettez votre canon EM en position et ripostez immédiatement aux tirs ennemis. Votre position élevée par rapport à votre mystérieux adversaire vous permet de bénéficier de 5 points de bonus supplémentaires en Précision et en Rapidité.

Assaillant Inconnu

Précision: 19

Rapidité: 15

Vie: 30

Arme: Canon ( 0|0|30 )

Armure: niveau 2

*Si vous êtes vainqueur allez au **53***

### [120]

La tubulure se révèle étonnamment résistante à la découpe, et vous devez appuyer de toute la puissance de votre ASCAP pour arriver à la sectionner. Une fois ceci fait cependant, la lueur émanant du cocon s'éteint soudain, vous laissant dans la pénombre. Le corps à l'intérieur ne semble pas réagir, au début, puis vous le voyez soudain se tendre comme sous le coup d'une brutale décharge électrique. L'être se tord en tous sens, essayant visiblement de se dégager de l'emprise des tubes accrochés à son corps. Il finit par arracher le masque qui lui recouvre le visage et vous pouvez constater qu'il s'agit d'un être humain. Il vous semble même le reconnaître.. L'homme continue à se débattre cherchant à déchirer l'enveloppe du cocon avec ses doigts mais sans y parvenir. Il vous aperçoit sans doute, à travers la paroi translucide et vous percevez distinctement des cris, comme s'il était en train de se noyer.

*Si vous voulez essayer d'ouvrir l'orifice à l'autre bout du cocon allez au **237***

*Si vous préférez ne rien faire allez au **137***

### [121]

Vous consultez rapidement la carte affichée sur votre VTH et, après avoir traversé le pont, vous vous dirigez vers la colonie, droit au Nord-Ouest de votre position. Vous vous éloignez rapidement du bord du canyon pour vous enfoncer dans la verdure couvrant la plaine, scrutant l'horizon à la recherche de ces étranges créatures volantes. Au bout d'une demi-heure de progression prudente, vous arrivez en haut d'une petite élévation qui, d'après votre carte, domine la vallée où a été établie la colonie. Avisant un bosquet de petits arbres rabougris, vous vous en servez pour couvrir votre approche et vous vous agenouillez derrière pour observer les installations en contrebas. De votre point d'observation élevé vous remarquez qu'une forte activité règne dans la ville, vous arrivez à distinguer de nombreuses formes humaines parcourir les rues en tous sens. En poussant le grossissement de votre VTH, cependant, vous constatez que ces passants n'ont plus grand chose d'humain : Les créatures que vous voyez ont peut être été humaines avant, mais désormais, ce sont de monstrueux hybrides. Tout autour de la périphérie de la colonie, patrouillent ces immondes guêpes noires, en un vol lent et régulier. Il sera très difficile de réussir à déjouer leur vigilance

*Si vous voulez tenter de vous introduire en ville allez au **33***

*Si vous préférez prévenir le colonel allez au **40***

### [122]

Au bout de plusieurs minutes de labeur, la porte cède enfin.

Notez le code DHQ sur votre Feuille.

Votre adroite tentative ne semble pas avoir attiré l'attention des terroristes présents dans le module. Le sas permettant d'accéder aux salles de vie glisse lentement dans son renforcement à l'intérieur du mur...

*Continuer allez au **160***

### [123]

Vous faites demi-tour et retournez vers le Sud du module, pour tenter d'ouvrir la porte devant laquelle vous êtes passé tout à l'heure. La porte n'est pas verrouillée, et vous l'ouvrez facilement. Vous pénétrez dans la pièce contenant les réservoirs atmosphérique, nécessaire à la reconstitution de l'air que vous respirez.

*Continuez allez au **211***

### [124]

Préférant vous en remettre au hasard, vous chargez sur vos épaules le sac de vivres de la nacelle et partez d'un pas vif dans la direction que vous avez choisi.

*Si vous partez à l'Ouest allez au **29***

*Si vous préférez le Sud allez au **241***

*Si l'Est a votre préférence allez au **43***

### [125]

Le noir...La sensation vague de flotter, dans un silence absolu. Puis, à la limite de l'audible, un faible chuintement, et plus loin, semblant venir de l'infini, une voix, mais vous ne comprenez pas ce qu'elle dit. Une vague lueur bleutée apparaît doucement au dessus ( mais est-ce bien le "dessus" ? ) de votre tête, vous ouvrez les yeux. Vous ne distinguez d'abord rien du tout puis, progressivement, votre vue revient et vous apercevez un plafond matelassé juste au dessus de vous. La lueur bleu semble provenir d'une rampe d'éclairage incrustée dans ce plafond. Les souvenirs affluent soudain : Vous êtes dans votre caisson de sommeil artificiel. Votre réveil doit précéder de peu l'ouverture par les docteurs responsables de votre surveillance, mais au bout de longues secondes, rien ne se passe. Vaguement inquiet, vous frappez mollement contre la paroi, pour attirer leur attention, mais seul le silence vous répond. En relevant péniblement la tête, vous examinez le fond du caisson, cherchant une ouverture, mais vous ne remarquez rien.

*Si vous voulez frapper plus fort contre la paroi allez au **280***

*Si vous préférez tenter de découvrir un système d'ouverture quelconque allez au **265***

### [126]

Vous pénétrez dans l'infirmerie dévastée en vous glissant dans le sas à moitié entrouvert. Les armoires médicales sont détruites, leur contenu éparpillé sur le sol. Sur la table d'examen, vers le fond, gît le corps sans vie d'un officier de bord, son costume bleu sombre taché de sang. Les lumières sont en mode veille, créant ici et là de sombres silhouettes. Sur la vitre de la salle d'isolation, une tache sanglante vous coupe en partie la visibilité, mais vous distinguez, juste au dessus du bord inférieur de la vitre d'observation, une main inerte semblant chercher, par delà la mort, à saisir l'infini. En examinant les objets sur le sol, vous reconnaissez des « médipacks » nanomeds qui pourraient vous être utiles si vous êtes blessé, aussi les ramassez vous, cherchant du regard un sac dans lequel les ranger. Accroché au mur, vous apercevez une blouse blanche de médecin dont vous vous emparez. Elle ne vous sera d'aucune utilité en tant que protection, mais aura l'avantage de vous vêtir et d'avoir des poches profondes dans lesquelles vous pourrez ranger les « médipacks », aussi la prenez vous pour vous habiller. Vous disposez maintenant de 2 « médipacks » contenant chacun 2 injections, soit 4 injections en tout.

*Si vous voulez pénétrer dans la salle de quarantaine allez au **65***

*Si vous préférez ressortir de l'infirmerie allez au **142***

## [127]

Vous sortez le l'armurerie et reprenez la coursive qui vous a conduit ici. Au loin, vous distinguez le groupe de créatures qui vous observe depuis le virage, semblant hésiter à vous attaquer à nouveau. Ils tournent alors le dos vers vous et s'enfuient pesamment vers le couloir central. Sûr de votre équipement, vous les suivez tout de même avec prudence, redoutant une embuscade, mais ils ont bel et bien disparus lorsque vous arrivez dans le couloir. Les senseurs de l'ASCAP vous indiquent que nulle présence organique n'a été détectée dans votre environnement immédiat et vous vous dirigez d'un pas sûr vers la passerelle. Vous aboutissez finalement dans les quartiers de l'équipage ravagés et les traversez en surveillant attentivement vos scanners. Le couloir, peu éclairé, donne une image de dévastation :

Les murs sont recouverts par endroits de taches sanglantes et des corps mutilés jonchent le sol. La plupart des portes menant aux cabines ont été détruites et pendent lamentablement de leur support, à moitié dégonnées. Au bout de la coursive, un nouveau sas vous mène vers un large escalier, lui-même conduisant à la porte d'accès au pont, au dessus de laquelle clignote un large voyant rouge. Lorsque vous tentez d'ouvrir le sas, cependant, la voix désincarnée de l'ordinateur central se fait entendre:

"Accès refusé. Le niveau d'accréditation pour pénétrer sur la passerelle a été augmenté en raison des risques potentiels de tentative de prise de contrôle par des assaillants inconnus. Veuillez contacter votre officier supérieur pour obtenir les accréditations nécessaires". Diable! impossible de gagner la passerelle...Vous songez un instant à tenter de détruire la porte avec un missile, mais le risque est trop grand d'endommager des installations vitales... Il ne vous reste plus qu'à tenter de trouver un officier navigant encore vivant, pour pouvoir entrer sur la passerelle, ou bien abandonner le navire. Pour le moment, votre seule option est de retourner dans le couloir central. Deux options s'offrent maintenant à vous : Soit vous partez vers les propulseurs et les compartiments de survie, soit vous tentez d'explorer les soutes, au niveau inférieur.

*Si vous souhaitez explorer les moteurs allez au **192***

*Si vous préférez aller inspecter les soutes allez au **89***

## [128]

De l'endroit où vous êtes, il vous semble percevoir des bruits étranges, comme des marmonnements. Vous vous approchez lentement, en essayant de faire le moins de bruit possible, afin de mieux distinguer l'individu qui s'approche ainsi. Mais alors que vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de l'embranchement, la forme s'immobilise et se tourne vers vous, offrant une vision d'horreur qui vous submerge : A quelque pas de vous se tient une forme qui vous emplit de dégoût. Le corps semble être celui d'un soldat tout comme vous, mais la tête a été remplacée par un cylindre visqueux pourvu d'une bouche immense d'où débordent des dents acérées. Les mains de la créature sont pourvues de longues griffes effilées comme des poignards. La forme bondit soudain sans prévenir vers vous sans que vous ayez eu le temps d'apprêter votre arme et se jette sur vous, vous rouant de coups puissants. Vous devez tenter d'affronter cette horreur à mains nues.

Assaillant Inconnu

Force: 17

Rapidité: 11

Vie: 23

Armes: griffes ( 0|0|+4 )

Armure: niveau 1

Il ne vous est pas possible de fuir ce combat, vous seriez immédiatement abattu dans le dos d'un coup de ses puissantes griffes.

*Si vous êtes vainqueur allez au **88***

### [129]

Au moment de cisailer l'un des petits câbles, vous voyez distinctement la main de votre soldat hésiter... Une goutte de transpiration vient lui couler dans l'oeil et, surpris, il fait un petit mouvement convulsif, involontaire mais qui suffit à mettre en contact deux des 4 fils conducteurs. Presque aussitôt, le générateur se met à briller d'une lumière blanche de plus en plus vive tout en émettant un sifflement désagréable. Un flash lumineux envahit la salle, vous précipitant immédiatement dans l'inconscience...

*Continuer allez au 233*

### [130]

Le soleil est sur le point de se coucher lorsque vous atteignez enfin votre but: C'est une petite installation militaire, perdue au milieu des dunes dorées de ce désert. Depuis le point élevé que vous occupez, vous ne distinguez aucune activité dans la base, bien qu'il y ai manifestement de l'énergie car vous apercevez des lumières allumées. Vous descendez lentement la dune sur laquelle vous êtes perché, non sans trébucher à plusieurs reprises dans le sable extrêmement fin qui compose cette partie du désert. D'après ce que vous observez en approchant, cette installation est capable de se camoufler avec un champ "caméléon" qui la rend presque invisible ; ce champ n'est pas activé actuellement pour une raison inconnue, mais que vous comptez bien découvrir. Vous arrivez enfin au sas d'entrée du module et, après avoir appliqué votre main sur le scan, le battant coulisse dans un chuintement doux, révélant un couloir éclairé et silencieux. Vous avancez avec circonspection le long de cette coursive, scrutant le moindre recoin, mais vous ne découvrez aucune créature, humaine ou non...

Un détail, cependant, vous intrigue : Il n'y a pas trace de combats. Apparemment, la base a simplement été...abandonnée, désertée...

*Si vous souhaitez faire le tour de la base par l'extérieur allez au 148*

*S'il vous semble plus important de pénétrer dans le bâtiment allez au 62*

### [131]

Vous continuer à descendre l'avenue en direction du Sud, balayant de vos détecteurs la zone devant vous, votre canon EM déjà prêt à faire feu. Sans prévenir, un nombre impossible à compter de créatures surgissent tout autour de vous, dans un silence irréel, et vous encerclent peu à peu. Ne voyant aucun signe d'hostilité de leur part, vous vous contentez de balayer leurs rangs du bout de votre arme, sans, toutefois, ouvrir le feu. Au bout de longues secondes d'angoisses, leur rangs se desserrent devant vous, comme pour vous inviter à avancer. Vous hésitez un peu à obéir, mais les créatures ne vous laissent pas le choix, car leurs rangs se resserrent derrière vous, ne vous laissant aucune échappatoire. Vous n'avez d'autre choix que de suivre le chemin qu'elles viennent de vous ouvrir. Elles vous font bientôt pénétrer dans un vaste entrepôt, quasiment vide à l'exception d'un énorme tas d'immondices à l'autre bout et vous laissent seul en refermant la porte derrière vous. Vous vous en approchez avec circonspection, dans l'espoir de trouver de quoi vous défendre, quand vous remarquez que ce que vous preniez pour un tas d'immondices palpite d'une vie répugnante :

Des liquides noirâtres suintent de multiples ouvertures tandis que les tentacules que vous aviez pris pour des tuyaux sont agités de soubresauts et de vagues plus ou moins rythmiques. Vous reculez lentement, près à bondir à l'autre bout de la pièce au moindre signe de danger, mais une voix se fait alors entendre, semblant surgir de ce grotesque tas putride :

"Ne craignez rien, humain, je ne vous ferais nul mal. Vous êtes ici par ma volonté, mes enfants vous ont trouvé et vous ont amené à moi.

- Qui...Qu'êtes vous? demandez vous en tremblant.
- Je suis l'Être. Je suis celui qui est. Vous n'avez pas de mots dans votre langue pour me définir.

- Pourquoi nous avoir agressé?
- Cela résulte d'une épouvantable méprise. Nous n'avions pas conscience que vous étiez des êtres sensitifs. Vous utilisez des machines. Vous êtes vous même un être-machine. Nous ne comprenons pas les machines. Lorsque nous avons compris que vous étiez des organiques, nous avons essayé d'entrer en contact avec vous mais nous ne comprenions pas la notion d'individualité. Pour nous, nos soldats ne sont que des coquilles vides que notre Esprit emplit lorsque nous en avons besoin. En prenant le corps de vos semblables, nous cherchions juste à entrer en contact. Nous comprenons aujourd'hui notre terrible erreur. Nous devons vous prévenir et vous demander de l'aide.
- De l'aide? Mais pour quoi faire?
- Pour combattre les Machines. Les Machines sont partout dans la Galaxie. Elles cherchent et chassent les êtres sensitifs. Elles nous chassent et parfois elles nous mangent. Vous êtes un être-machine, vous comprenez mieux que nous leur manière d'agir. Il faut les arrêter car elles ne connaîtront jamais le repos tant que des sensitifs parcourront la galaxie. Si vous êtes petit, si vous restez sur votre Monde, les Machines ne s'intéressent pas à vous. Mais si vous parcourez l'espace, elles vous chassent et vous exterminent. Votre peuple, en étendant sa zone d'influence et d'expansion, va attirer leur attention.

*Si vous avez avec vous un bout de tôle aux couleurs irisées allez au **153**  
dans le cas contraire allez au **97***

### [132]

Vous avancez jusqu'au bout de la ruelle, l'arme brandie et prête à faire feu, puis vous vous figez en vous collant, autant que faire ce peut, contre la paroi de béton-céramique qui compose la majeure partie du bâtiment sur votre droite. Vous activez le balayage RADAR de votre ASCAP, ce qui vous permet de voir, dans une certaine mesure, à travers le mur, la rue au delà. Vous distinguez effectivement du mouvement un peu plus loin au Sud : Des formes humanoïdes évoluant seules ou en groupes. Parfois, ce sont des créatures plus courtes sur pattes, à peu près hautes comme un chien de taille moyenne, mais avec un nombre de pattes plus important... Dans la direction du Nord, la rue se prolonge sur plusieurs mètres avant de se terminer sur la clôture d'enceinte dont le champ de répulsion électro-statique semble coupé. Voilà qui ferait peut être un bon point d'entrée pour le reste de la troupe...

*Si vous souhaitez examiner la clôture Nord allez au **297***

*Si vous préférez partir vers le Sud allez au **272***

### [133]

Abandonnant là cet inquiétant local, vous regagnez lentement l'embranchement précédent, scrutant le sol pour essayer de repérer les sphères, mais celles-ci ont disparues. Soulagé, mais aux aguets, vous tournez vos pas vers le couloir montant.

*Continuer allez au **276***

### [134]

Vous vous agenouillez devant ce qui semble être une ouverture et tentez d'y glisser vos mains. après avoir résisté un instant, les bords se détachent brutalement, laissant couler un liquide visqueux transparent sur vos jambes. Vous agrippez les chevilles du corps et le tirez vers vous. A votre grande surprise, celui-ci glisse sans forcer vers vous, les diverses tubulures se détachant sans problème du corps. Vous reculez jusqu'au milieu de la pièce pour y allonger l'homme. Son visage vous est familier, vous reconnaissez l'un des caporaux de votre unité, que vous avez croisé lors de votre formation initiale sur Terre. L'homme reste parfaitement immobile durant de longues secondes, au point que vous le croyez mort, mais sa poitrine se soulève soudain pour prendre une grande inspiration, avant de se stabiliser sur un rythme normal. Au bout d'une à deux minutes, l'homme ouvre les yeux et vous examine longuement, sans paraître vous reconnaître, puis :

"Sergent...Que se passe-t-il? Ou somme nous?"

- Du calme caporal. Il semble que nous ayons été attaqués par une espèce hostile durant notre voyage. Vous avez été capturé alors que vous étiez en Sommeil et placé dans une sorte de cocon, sur le vaisseau étranger.
- Sommes nous les seuls survivants?
- Je ne le crois pas. Il y a d'autres corps dans les cocons voisins du vôtre, probablement des prisonniers comme vous.
- Nous devons les libérer et fuir ce vaisseau! Nous..."

Une alarme retentit soudain dans votre ASCAP, tandis que votre visièrre se rabat brutalement : "Alerte toxique! Une substance inconnue a été injectée dans l'atmosphère de la pièce. Étanchéité de l'armure rétablie". Vous voyez le caporal s'agripper désespérément à vous, cherchant sa respiration, puis il s'écroule à vos pieds, mort ou évanoui, impossible d'en être sûr. Du couloir par où vous êtes arrivés, vous voyez avec horreur des sphères surgir et s'assembler pour vous bloquer le passage. Il n'est plus temps de dégainer votre canon EM, vous devez les affronter au corps à corps comme s'il s'agissait d'une seule créature.

Sphères de Défense

Force: 23

Rapidité: 17

Vie: 34

Arme: Tentacules (0|0|4)

Armure: niveau I

*Si vous parvenez à vous en débarrasser allez au **216***

### [135]

Vous vous approchez rapidement de la bombe, non sans prendre la précaution d'inspecter la pièce pour le cas où il y aurait un quelconque détecteur de présence et examinez le boîtier: Celui-ci comporte un petit clavier sur le dessus et il est relié au générateur par trois fils de couleur: Un noir, un jaune et un bleu.

*Si vous voulez essayer de trouver le code allez au **22***

*Si vous coupez le fil noir allez au **82***

*S'il vous semble préférable de couper le fil jaune allez au **209***

*Si vous choisissez de couper le fil bleu allez au **257***

*Si, enfin, vous préférez laisser là la bombe et quitter la pièce allez au **141***

### [136]

Vous pénétrez dans cette nouvelle salle, dont les murs et le sol sont recouverts de métal luisant. Vos pas font résonner la salle comme un tambour. L'obscurité est totale et vous oblige à allumer vos projecteurs pour arriver à distinguer votre environnement immédiat. Vous distinguez, disposés à intervalle irréguliers, des conteneurs de tailles et de formes diverses dans lesquels vous reconnaissez des éléments typiquement terriens. Ces créatures ont visiblement pillé la cargaison de votre vaisseau après l'avoir assailli et ont chargé les conteneurs dans leur propre soute... Ces créatures ne seraient donc que de vulgaires pirates? Difficile de juger les intérêts d'une espèce aussi étrangère à la vôtre, mais vous avez l'intuition que le vol de marchandises ne doit pas être leur principale motivation pour avoir attaqué les terriens. Vous examinez rapidement les caisses, afin de déterminer leur contenu et vous découvrez plusieurs éléments intéressants, en particulier, une cargaison médicale, contenant 4 « médikits », ainsi qu'un Atelier Mobile de Campagne : Ce sont des caissons contenant tout le nécessaire pour réparer les armes et armures lorsque les Troupes sont sur le terrain. Grâce aux « nanomécanos » que vous découvrez, vous pouvez réparer votre ASCAP, si elle est endommagée, et remonter son niveau d'auto-réparation au maximum. Une fois ceci fait, vous délaissez les conteneurs pour reprendre votre exploration, mais vous vous arrêtez bien vite : La salle, en effet, ne comporte aucune sortie autre que celle par laquelle vous êtes arrivé. Il ne vous reste plus qu'à remonter à l'embranchement précédent. Une fois de retour sur le palier, il ne vous reste que deux voies à explorer : Le long passage s'ouvrant devant vous et conduisant probablement vers l'avant du vaisseau, ou bien le passage descendant sur votre gauche, d'où monte une sourde rumeur...

*Si vous voulez continuer tout droit allez au **214***

*Si vous préférez explorer le passage de gauche allez au **182***

### [137]

Vous restez un long moment à observer l'homme se déchaîner contre la paroi en hurlant, sans qu'il parvienne à la déchirer. Au bout de quelques minutes, l'homme cesse de bouger et reste suspendu, immobile, à l'intérieur du cocon, probablement mort.

*Si vous voulez examiner les autres cocons allez au **253***

*Si vous préférez quitter cet endroit et retourner dans le couloir allez au **133***

### [138]

Utilisant le Badge Bleu, vous ouvrez rapidement le sas et entrez, à la suite de vos hommes ( s'il vous en reste ) dans cette nouvelle salle. Celle-ci sert manifestement de cantine. Une longue table est placée au milieu de la pièce, longée par deux bancs. Elle est pour l'instant inoccupée mais c'est le gros cylindre posé au centre de la table qui attire votre regard. Vous reconnaissez aussitôt un générateur à micro-fusion. Celui-ci est raccordé à un petit boîtier électronique qui vous fait pressentir le pire: C'est une bombe! Il vous faut la désamorcer immédiatement.

*Si vous voulez demander à l'un de vos hommes de tenter de désamorcer la bombe allez au **220***

*Si vous préférez le faire vous même allez au **135***

*Si vous possédez un Code de Désamorçage allez au **63***

### [139]

C'est décidé : Vous partez à la recherche de la base secrète de l'armée. Les informations et le matériel que vous pourriez y trouver pourrait se révéler décisif dans la guerre qui s'annonce. De plus, il ne faudrait pas que ces technologies tombent en de mauvaises mains : Plutôt tout détruire que de laisser aux mains des ennemis. Vous rassemblez donc un paquetage léger, composé essentiellement de vivres et d'eau et d'un positionneur, capable de vous guider en se connectant au réseau de positionnement global par satellite qui ceinture la planète. Malgré les recommandations de prudence du Docteur, Vous êtes bien décidé à trouver cette mystérieuse installation et vous vous lancez délibérément dans le désert, droit à l'Ouest.

*Continuer allez au **130***

### [140]

En examinant mieux l'objet qui s'approche de vous, vous êtes soudain pris d'un doute sérieux quant à son origine. Des appareils terriens ne zigzaguerait pas comme le font ces choses. Vous avez la nette impression, qu'elles cherchent quelque chose au sol, et ce quelque chose pourrait fort bien être vous... Vous faites rapidement le tour de votre environnement immédiat en balayant au RADAR à courte portée les rochers environnants et vous repérez, une petite anfractuosité naturelle qui pourrait vous servir de cachette temporaire, le temps que ces inconnus arrivent. Si ce sont bien des secours, il sera toujours temps de leur faire signe au moment de leur passage.

*Si vous souhaitez vous dissimuler dans la grotte allez au **81***

*Si vous préférez rester où vous êtes allez au **202***

### [141]

Vous estimez que la bombe représente un trop grand danger et préférez vous replier dans le couloir. Il vous faut vous décider quant à la suite de l'exploration.

*Si vous voulez suivre le couloir Ouest allez au **21***

*Si vous préférez partir vers le Sud allez au **268***

### [142]

Ayant fait le tour du local des yeux, vous ne pouvez en supporter davantage et décidez de quitter au plus vite l'infirmerie, qui semble avoir été le lieu d'un drame atroce. Retenant à grand peine un haut-le-coeur devant l'étendue des dégâts, vous regagnez précipitamment le couloir central pour continuer votre exploration et votre recherche de survivants.

*Si vous l'avez pas encore fait, vous pouvez ouvrir la porte du petit local allez au **158***

*Si vous préférez laisser ce sas et continuer le long du couloir central allez au **170***

### [143]

"Allons, reprenez vous, je comprends votre position; Vous n'êtes évidemment pas équipé pour affronter un tel ennemi. N'importe qui, à votre place aurait agi de la même façon, c'est évident. Mais je suis là, maintenant. Mon armure est complètement opérationnelle et je peux parfaitement vous protéger. Je cherche juste à vous aider, il faut quitter le vaisseau, pour votre propre sécurité.

- Je vous l'ai déjà dit : Je préfère mourir carbonisé que de risquer d'être attrapé par ces bestioles, répond le technicien.
- Mais si vous me suivez, vous éviterez les deux. Nous allons simplement gagner les nacelles de sauvetage les plus proches et quitter le vaisseau en toute sécurité.
- Bah! Les nacelles sont toutes sur le pont supérieur, et il est infesté de ces monstres.
- Bien sûr que non, j'en viens, le pont a été sécurisé, pour le moment et je suis persuadé que nous pouvons passer en toute sécurité.
- Hum... vous êtes bien sûr de ce que vous dites? Vous avez bien regardé partout?
- Pas partout, bien sûr, mais je puis nous assurer un passage sécurisé jusqu'aux nacelles de sauvetage.
- Cela ne me semble pas très convaincant, votre histoire...

L'amabilité ne semble pas avoir eu de succès..

*Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez essayer de l'effrayer allez au **36***

*S'il vous semble plus efficace de le menacer ( si vous n'avez pas déjà essayé ) allez au **213***

*Si vous préférez l'abandonner à son triste sort allez au **177***

### [144]

La pièce dans laquelle vous pénétrez est la salle des scaphandres. Elle sert de rangement pour les équipements de survie des habitants du module. Elle contient principalement des combinaisons spatiales ainsi que les compresseurs nécessaires au remplissage des blocs d'air de ces combinaisons. La pièce est pour le moment déserte à l'exception de vous, et possède trois sas pour en sortir, respectivement au Nord, à l'Est et à l'Ouest. Vos hommes vous ont rejoint après avoir livré quelques combats et vous font leur rapport : "Nous avons pénétré par le sas arrière, selon les ordres. Nous avons du affronter les tirs croisés de plusieurs terroristes que nous avons mis en fuite, mais je pense qu'ils vont reprendre leurs positions sous peu. Je recommande une approche prudente, sergent".

La pièce possède trois sas permettant de la quitter, respectivement à l'Ouest, au Nord et à l'Est.

*Si vous optez pour l'Ouest allez au **210***

*Si vous préférez continuer votre exploration vers le Nord allez au **208***

*Si, enfin, il vous semble plus judicieux de partir vers l'Est allez au **166***

### [145]

Vous envoyez deux soldats en avant tandis que vous attendez avec les deux autres derrière l'abri du roc. Vos deux Hommes se glissent le long de l'arête et disparaissent bientôt à votre vue.

Notez le code 'TGO' sur votre Feuille.

Peu après, vous recevez le signal de vos deux éclaireurs, indiquant que la voie est libre. Vous faites signe aux deux soldats qui vous accompagnent et rejoignez rapidement la position des Hommes que vous avez envoyé en avant. A quelques mètres de vous, vous apercevez la paroi du module où sont retenus les otages. En face de vous, dans la paroi métallique, vous pouvez voir une porte de sas, qui peut vous permettre d'accéder à l'intérieur de l'habitat, mais il est possible que cet accès soit verrouillé ou surveillé ( voire les deux ).

*Si vous voulez tenter de franchir ce sas allez au **284***

*Si vous préférez tenter de faire le tour du module pour trouver une autre entrée allez au **6***

*Si, enfin, il vous semble intéressant de grimper sur les rochers pour avoir une vue plongeante allez au **234***

### [146]

N'ayant rien d'autre à dire au colonel, vous le laissez s'occuper de la suite des opérations. Celui-ci ouvre alors une fréquence radio pour tous ses hommes:

"Escadron, nous ne sommes plus qu'à quelques kilomètres de la colonie. Il me faut un volontaire pour partir en reconnaissance, le temps que nous nous préparions, afin de connaître l'état dans lequel sont les colons".

*Si vous voulez vous porter volontaire allez au **254***

*Si vous préférez rester avec le gros de la troupe allez au **227***

### [147]

Vous arrivez devant la porte mais celle-ci refuse de fonctionner lorsque vous en actionnez la commande d'ouverture. Vous poussez alors les amplificateurs de force de votre armure au maximum et tirez sur le battant de toute la puissance disponible. Finalement, dans un grincement déchirant, le sas s'entrouvre de quelques centimètres. Vous entendez alors distinctement une voix:

"Allez venez, saletés, j'ai de quoi vous recevoir! Vous aurez sûrement le dessus, mais je ne partirais pas seul! Pas question de me laisser transformer en monstre sans me battre jusqu'au bout!

- Ne tirez pas, répliquez vous, je ne vous veux aucun mal, je suis un rescapé, comme vous.
- Qui êtes vous? Et d'où venez vous? Attention, au moindre geste suspect, je tire!
- je fais partie du contingent à destination de Prialann, j'étais dans l'un des caissons de Sommeil, répondez vous.
- Bon...D'accord, mais ne comptez pas sur moi pour ouvrir cette porte, pas question que je sorte.
- Savez vous au moins ce qu'il s'est passé? demandez vous
- Je ne sais pas vraiment...J'étais dans la soute 7 en train de...Enfin bon je faisais du rangement, lorsque j'ai été rév...Heu...

- Oui, bon, peu importe, répondez vous d'un ton blasé, qu'avez vous vu ou entendu?
- L'ordinateur central s'est mis à beugler qu'on venait de heurter quelque chose et que des sections du vaisseau étaient dépressurisées. Comme je n'avais pas de consignes particulières, je suis resté dans la soute 7 car elles peuvent être pressurisées indépendamment du reste du vaisseau ; elles sont étanches et solides, donc c'était un bon endroit où se réfugier en cas de rupture de la coque. Presque aussitôt, les sirènes se sont mises à hurler à leur tour et un message annonçait qu'il y avait une intrusion potentiellement hostile à bord. Je suis donc venu me barricader ici...en attendant des ordres plus clairs...Au bout de plusieurs heures, le monte-charge s'est mis en route. Je suis allé voir de quoi il retournait et c'est à ce moment là que j'ai vu ces horreurs : Des espèces d'araignées énormes mais toutes déformées comme qui dirait...Et des membres d'équipage mais ils avaient plus de tête....Brrr, j'en frissonne encore rien que d'y repenser! Je suis revenu me cacher ici et j'ai empilé tous les conteneurs que j'ai pu trouver devant la porte...Et voilà toute l'histoire.
- Savez vous piloter le vaisseau, demandez vous, à tout hasard...
- Moi? Ben non, je suis qu'un technicien de maintenance, responsable du rangement dans les soutes...
- Le vaisseau est sur le point d'entrer en orbite et il ne semble y avoir personne aux commandes. Il faut évacuer!
- Pas question! Je refuse de bouger d'ici! Plutôt crever que de finir avec un tête de verre de terre!

*Si vous voulez essayer de le convaincre de sortir allez au **48***

*Si vous préférez renoncer et repartir vers le pont supérieur allez au **177***

### [148]

Vous entamez le tour du bâtiment d'un pas prudent, utilisant le moindre obstacle, naturel ou artificiel, pour dissimuler votre avance, mais nul ennemi ne se présente devant vous. Sur les murs de la base, vous remarquez de nombreux impacts ayant réussi à faire fondre en partie l'épaisse couche de plastacier qui recouvre la superstructure. Vous ne connaissez pas beaucoup d'armes capable de faire de tels dégâts. L'énergie dégagée par l'arme responsable de ces traces doit être phénoménale. Deux choses vous intriguent, cependant : La première, c'est qu'il n'y a aucune trace de corps. S'il y avait eu des combats, le sol devrait être jonché de cadavres, à moins qu'un nettoyage méticuleux n'ait été effectué, mais alors où sont les rescapés responsables de ce grand ménage? La deuxième chose intrigante, c'est qu'à votre connaissance, les créatures qui ont attaqué le vaisseau et, probablement, la colonie, n'utilisent pas d'armes énergétiques, mais combattent essentiellement au corps à corps. Pour avoir des impacts sur les murs de la base, il aurait fallu que ce soient les soldats terriens eux-mêmes qui aient tiré sur leurs propres défenses. Contre quoi se battaient-ils? Le sol sableux a gardé la trace des bottes de nombreux hommes de troupe, mais, autant que vous puissiez en juger, les soldats se sont tous dirigés vers le périmètre extérieur, se sont installés derrière des barricades improvisées, puis ont tout bonnement disparus... Vous finissez enfin le tour complet et vous vous retrouvez devant la porte, laissée grande ouverte, de la base. Vous prenez une grande inspiration, puis serrant fermement votre arme, vous pénétrez dans le bâtiment désert.

*Continuer allez au **62***

## [149]

"Bien, reprend le colonel, vos performances sont assez bonnes ; je crois que vous ferez votre chemin au sein de l'armée, sergent. Certains progrès restent à accomplir si vous voulez avancer dans l'armée...".

Heureux que votre score ait été apprécié, vous préférez cependant rester bouche close, en acquiesçant de la tête aux propos de votre supérieur.

" Voici vos ordres de mission, dit le colonel en vous tendant un épais dossier brun. On vous attend dans la salle de briefing 2B dans dix minutes. Votre niveau d'accréditation est 'princep', ne l'oubliez pas. Et encore félicitations pour votre performance. Rompez".

Vous vous levez pour prendre le dossier, saluez et sortez rapidement du bureau. Durant le trajet vers la salle de briefing, vous prenez rapidement connaissance de votre affectation, vous attendant à un poste de surveillance banale sur Mars ou la Lune, lorsque vos yeux tombent sur le logo de haut de page, et vous n'en revenez pas!

*Continuer allez au 269*

## [150]

Année 2019, 1.5 millions de km de la Terre, la mission Odyssée emporte quatre spationautes vers une comète en approche du Système Solaire intérieur...

"Contrôle, ici Odyssée en phase de décélération. La comète Hayes est dans le collimateur. Les paramètres d'orbite sont conformes aux calculs établis.

- Odyssée ici contrôle, bien reçu votre vitesse actuelle est de 18 000 km/h, en diminution. Nous attendons le feu-vert de Houston pour la phase finale.
- Contrôle ici Odyssée, confirmons vos mesures. Nous nous placerons en orbite d'attente dans 15 minutes. Terminé."

Manson, le pilote, s'approcha du commandant de bord assis aux commandes :

"Tu vas voir "qu'ils" vont nous faire faire demi-tour, dit il en souriant.

- Hum, nous faire faire une balade de 3 millions de kilomètres puis nous ramener bredouilles n'est pas dans leurs intentions...
- Oh, moi je dis ça, mais je ne suis pas sûr que je n'hésiterais pas à remettre en marche les propulseurs : "Ils" sont à plus d'un million de kilomètres, difficile de nous botter le train.
- Manson, si je vous entends à nouveau tenir des propos séditieux, je vous flanque par dessus bord dit, en souriant à son tour, le commandant.
- Bien commandant. Bon c'est l'heure de la pause casse-croûte : Poulet ou jambon?
- Rien pour l'instant, merci. Je veux terminer ces mesures de densité, elles me paraissent étranges...
- Ah...Enfin du neuf dans ce morne voyage?
- Va savoir...Toujours est-il que le noyau est bien moins dense que les calculs ne le prévoaient. Si cela se confirme, "ils" pourraient bien nous interdire de nous poser et nous...Tiens! Regardes toi-même : A peine 10% de la masse prévue.
- Mince! Il est en quoi ce noyau? En meringue?".

Les deux autres spationautes, Huang-Lee la géologue et Lefenestrier le physicien, s'approchèrent à leur tour en dérivant lentement et restèrent à flotter au niveau de l'épaule du pilote : "A-t-on de nouvelles mesures intéressantes? interroge Huang-Lee.

- Plutôt, oui, répond Manson, le commandant a fait des relevés de densité qui révèlent que le noyau pourrait être bien plus léger que prévu. S'il l'est trop, adieu l'exploration, Houston refusera que nous posions le module et nous fera faire demi-tour.
- Il vaut mieux garder cela pour nous pour le moment et refaire des mesures, intervient le physicien.
- Oui, c'est ce que j'ai fait déjà, et toujours la même chose...
- Je vais essayer d'avoir des vues rapprochées avec le télescope, dit Manson en s'approchant de la console des instruments. Allez mon bébé, fais moi voir ton joli visage glacé...".

Les spationautes se turent, anxieux, tandis que le pilote prenait des clichés de la surface du noyau de la comète. Au bout de quelques minutes, Manson commença à afficher les images et à les scruter : "Mmm...Il y a des zones...Venez voir: je m'attendais à une surface grêlée d'impacts mais certaines zones semblent lisses.

- Probablement des coulées fraîches de glace. Elles ont récemment recouvert les cratères, intervient Lefenestrier.
- L'albédo de ces zones ne correspond pas à des surfaces de glace, c'est plutôt terne...
- Épanchements volcaniques?
- Pas assez chaud...Mince, on dirait...Pas possible!
- Quoi? Vas tu parler, enfin? commença à s'énerver la géologue.
- On dirait une surface métallique...
- Hein? Métallique? Tu ne veux pas dire...Façonné?
- Attend, il y a une autre zone, là...Regardez, on dirait...
- Ça alors! Ce n'est pas possible! On dirait des symboles, une sorte d'écriture!
- Du calme, du calme, ça pourrait être n'importe quoi d'autre... Des traces de coulées de roches en fusion...
- Trop régulier, regarde: ici et là, les symboles semblent se répéter.
- Je prévient la Terre...Contrôle, vous me recevez? Ici Odyssée, nous avons de nouvelles mesures à vous transmettre. Demandons instructions".

A peine les nouvelles données reçues et analysées, l'effervescence s'empara du contrôle de mission, sur Terre. Un comité spécial fut convoqué, réveillant les meilleurs experts dans les domaines de l'astro-physique et de l'exo-biologie :

"Mesdames et messieurs, merci d'être venus aussi vite. Les nouvelles données transmises par Odyssée et validées par nos propres relevés confirment la nouvelle : Hayes n'est pas une comète mais semble être un objet manufacturé de vastes dimensions. Son orbite actuelle continue de l'éloigner de la Terre sur une trajectoire circumsolaire. Aucune trace d'énergie résiduelle n'émane de l'objet, ce qui nous rassure quant à la sécurité de l'équipage de la mission. La question est : devons nous les laisser poursuivre la mission ou bien leur faire faire demi-tour?" Un brouhaha indescriptible s'éleva de l'assemblée de scientifiques présents, chacun cherchant à imposer ses opinions. Finalement, après un brutal rappel à l'ordre du chef de mission, un consensus émergea :

Il était hors de question de stopper la mission. Celle-ci prenait maintenant un tournant inattendu : La découverte probable d'une vie intelligente extraterrestre! Au bout de longues minutes de débat passionné, une décision fut prise : la poursuite de la mission, avec objectif d'en apprendre le plus possible sur cet objet :

"Odyssée, ici Houston. Nous confirmons la poursuite de la mission, je répète: Nous confirmons la poursuite de la mission. Voici les ordres : Mise en orbite du module de poussée, avec quelques corrections pour tenir compte de la faible masse de Hayes, puis survol rapproché avec le module d'exploration. Si nous avons confirmation, par les relevés télémétriques, de la faisabilité de la chose, vous poserez le module et tenterez d'explorer l'intérieur. Aucun risque, si minime soit-il, ne

devra compromettre la sécurité de l'équipage.

- Contrôle ici Odyssée, bien compris. Nous confirmons la réception des nouvelles directives et apprêtons le module d'exploration".

A bord du vaisseau, la joie de la découverte fit place à une fébrilité concentrée sur les préparatifs de la séparation des modules, dans un silence presque religieux, les membres de l'équipage se bornant à échanger des informations techniques sur l'avancement des travaux. Enfin, alors que l'orbite du vaisseau se stabilisait à 500 km de la surface de l'objet ( on ne parlait plus, à bord, de noyau de comète ) trois spationautes prirent place dans l'étroit habitacle du module d'exploration : Robertson, le commandant, ainsi que Huang-Lee et Lefenestrier. Manson devant assurer le maintien en fonction du module de propulsion principal.

"Contrôle ici Illiade, nous nous sommes désarrimé de l'Odyssée et commençons notre descente. La décélération est conforme aux paramètres établis, à 10 m/s<sup>2</sup>. Notre zone d'accostage est dans le collimateur d'approche.

- Illiade, ici contrôle. Nous confirmons vos mesures, poursuivez votre descente à volonté.
- Contrôle ici Illiade, confirmons descente à volonté. Distance 200 mètres...100 mètres, mise en route des propulseurs de freinage...50 mètres...20 mètres...10 mètres...5, 4, 3, 2, 1...Moteurs coupés...Contrôle ici Illiade : notre vitesse relative est de zéro mètre par seconde, les moteurs sont coupés. Accostage terminé. Nous nous apprêtons à sortir".

La joie de la réussite de l'accostage du module fut remplacée par un silence respectueux et attentif de la part de tous les membres du contrôle mission, à Houston. Le commandant fut le premier à poser le pied sur l'objet, suivi de près par les scientifiques :

"Contrôle ici Robertson, je viens de poser le pied sur la surface. Je confirme sa composition métallique et la platitude de sa surface. Huang-Lee et Lefenestrier viennent de me rejoindre, nous faisons quelques pas...

- Regardez, commandant, à dix heures, on dirait une crevasse, nous devrions pouvoir nous introduire à l'intérieur par là.
- D'accord, on y va mais on reste groupé. Nous allons nous encorder pour plus de sécurité. Contrôle ici Robertson, nous avons trouvé une ouverture : cela semble être une déchirure de la coque, j'aperçois des éléments qui doivent être la super-structure : Des poutrelles, des conduites et des câbles. Nous devrions arriver à nous glisser au travers ...( crépitements )...Voilà, nous y sommes...C'est apparemment un couloir d'accès. Les parois semblent métalliques avec divers éléments inconnus incrustés dans les parois. Pas d'atmosphère, pas de lumière. Nous avançons maintenant vers ce qui semble être un sas ou une porte...( crépitements )...genre de verrou, j'essaye de le manoeuvrer... ( crépitements )...J'ai réussi à le manipuler, la porte pivote...( crépitements )...Nous entrons. Un autre couloir, sans lumière".

A peine les trois spationautes furent-ils entrés que le sas pivota et se reverrouilla en place, bloquant la sortie.

"Contrôle ici Robertson, la porte vient d...( crépitements )... efermer, impossible de la rouvrir. Il y a ...( crépitements )... leur résiduelle et nous entendons un sifflem...( crépitements )... couloir où nous sommes semble s'être pressurisé. Nous avançons ...( crépitements )...Contrôle, ici Robertson : incroyable! Je pense que nous venons ...( crépitements )...Un corps. Il est accroché à la paroi par des espèces de sangles...

- Mon Di...( crépitements )... mais qu'est-ce que c'est? s'exclame Lefenestrier, on dirait un humanoïde, mais il...( crépitements )...très détérioré, avec une tête...( crépitements)...
- Il a bougé! Il a bougé! s'exclame à son tour Huang-Lee.
- Attention! Éloignez...( crépitements )..."

Un vacarme indescriptible envahit soudain les ondes, couvrant la voix des explorateurs, laissant la place à un grésillement désagréable.

"Courez, courez! Il est en train de...( crépitements )...

- Grand Dieu mais qu'est-ce...( crépitements )...
- Aaaaah! Il m'a...( crépitements )...
- Robertson! Ici Houston! Que se passe-t-il? Répondez!" , mais seul un silence angoissant leur répondit.

Au bout de longues secondes d'angoisse, le crachotis des parasites dûs à l'éloignement fit place à la voix haletante et affolée de Lefenestrier :

"Houston! Houston! Nous sommes att...( crépitements )...! La créature s'est réveillée et elle a...Mon Dieu! Elle a ...( crépitements )...chiqueté Huang-Lee, c'est abom...( crépitements )... Elle retient Robertson, j'essaye de regagner le sas! Non!! Elle m'a rattrapé, elle...Aaahh!!!... ( crépitements ).....( crépitements ).....( crépitements )...".

Les terriens venaient de prendre le premier contact avec une espèce extra-terrestre...

Aussitôt après la terrible catastrophe de la mission 'Hayes', la Terre prit soudain conscience qu'elle n'était pas seule dans l'univers et que des dangers inimaginables l'attendait dans les étoiles. Les grands états se réunirent et des décisions furent prises : Les terriens devaient s'unir afin d'assurer leur protection et leur survie. Des efforts énormes furent faits pour concevoir des moyens de défense. Tous les plus brillants esprits, de toutes les nations, furent mis en commun et se mirent au travail. On envoya des expéditions sur la Lune puis sur Mars, afin d'y établir des positions de défense avancées. Les progrès technologiques furent fulgurants : De nouvelles sources d'énergie et de nouvelles armes virent le jour. On ressortit des placards des projets fous qui y avaient été remisés car trop chers à développer.

En 2073, enfin, fut découvert "La Voie Droite" : Un moyen de traverser les incommensurables distances séparant les étoiles en voyageant plus vite que la lumière. Des colonies furent établies sur les planètes en orbite des plus proches étoiles. L'humanité, enfin sortie de son "berceau", avait une chance de survivre face à une attaque massive d'espèces extra-terrestre hostiles. Mais aucune autre civilisation ne fut découverte...Les mystérieux assaillants de la mission 'Hayes' restaient introuvables...

*Continuer allez au 35*

## [151]

Bien décidé à vendre chèrement votre peau, vous saisissez votre canon EM et vous postez derrière un gros bloc de rocher, un genou à terre et prêt à faire feu. Vous rallumez tous les systèmes senseurs de visée et balayez la zone autour de l'oasis pour pré-cibler les assaillants. Quelle n'est pas votre surprise de constater que les points se sont immobilisés lorsque vous avez allumé vos détecteurs! Les ondes électro-magnétiques émises par votre combinaison deviennent détectables, en mode de combat, mais à condition de bénéficier de senseurs adéquats... Un fol espoir vous submerge soudain : ce pourrait-il...Mais une voix soudain se fait entendre :

"Qui que vous soyez, ne bougez pas! Vous êtes sur nos détecteurs et nos armes sont braquées sur vous! Identifiez vous immédiatement ou nous ouvrons le feu!

- Ne tirez pas, répondez vous, je suis sergent des H.T.A., naufragé d'un vaisseau en provenance de la Terre.
- Avancez vous que nous puissions vous voir!"

Vous vous relevez lentement, l'arme toujours au poing, et avancez sur l'affleurement rocheux au bord du petit lac. Droit devant vous, un genou à terre et prêts à faire feu, une dizaine d'hommes

en armure, comme la vôtre, suivent vos moindres mouvements avec leur canon EM. Dès qu'ils vous ont identifiés, cependant, les armes s'abaissent et les soldats se relèvent. "Très bien sergent, approchez". Vous faites rapidement le tour de l'oasis et rejoignez la troupe qui, maintenant que vous avez été identifié s'égayé dans tout l'oasis pour en surveiller les abords. Seul reste un homme puissamment bâti au visage couvert de brûlures diverses, qui vous regarde sans sourciller :

"Je suis le colonel Tagart, des H.T.A. de Priliann. Faites vous partie des troupes de renfort?"

- Oui mon colonel, répondez vous. Notre vaisseau a été abordé peu avant la mise en orbite, et la plupart des membres de l'équipage et des passagers massacrés. J'ai réussi à m'échapper dans une capsule de sauvetage, je pense que d'autres y sont aussi parvenu.
- La planète a été envahie voici plus d'une semaine, maintenant, reprend le colonel, et tout contact a été coupé avec la colonie principale et la Terre. Mon escadron était posté dans une base plus au Sud et nous avons été rappelé d'urgence pour défendre la colonie. Malheureusement, la base a été attaquée par une force hostile inconnue qui a détruit nos transports et nous avons du nous résoudre à rejoindre la colonie à marche forcée. Nous allons prendre quelques minutes de repos ici, puis nous nous remettons en route. Préparez vous.
- Bien mon colonel".

Soulagé et ravi d'avoir enfin retrouvé vos compatriotes, vous patientez quelques minutes le temps que le colonel distribue ses ordres. Quant à vous, il vous demande de voyager avec lui afin de lui faire un rapport sur votre parcours, ainsi que tout ce que vous avez pu découvrir sur vos agresseurs.

*Continuer allez au 295*

## [152]

A peine de retour à la base de votre unité, vous êtes abordé par un caporal et, après vous avoir salué, vous confie vos nouveaux ordres : "Sergent, vous devez vous présenter au colonel Conrad dans son bureau à 1400, pour un debriefing de mission".

Vous le saluez à votre tour et vous vous dirigez vers les vestiaires. Vous avez une bonne heure devant vous avant de vous présenter, aussi en profitez vous pour aller prendre une bonne douche et vous changer ( n'oubliez pas de rayer tout votre matériel de votre Feuille ), puis vous dirigez vos pas vers le réfectoire afin de reprendre quelques forces et de vous reposer un peu avant l'analyse de vos performances. En chemin, vous repassez dans votre tête votre mission, cherchant les failles et les solutions que vous auriez pu adopter pour améliorer votre score. Vous retrouvez vos quatre hommes, attablés devant un plateau-repas et chahutant joyeusement. A votre arrivée, ils se lèvent pour vous saluer avant de se rasseoir et de vous interroger du regard. Puis Blavic prend la parole :

"Alors, sergent? Des nouvelles?"

- Pas encore, répondez vous, le debriefing est dans une demie-heure, j'en saurais plus à ce moment là. Bravo en tout cas pour votre performance, si ça ne tenait qu'à moi, vous auriez tous une promotion...
- Merci, sergent".

Ils replongent alors le nez dans leur repas, mais cessent leurs plaisanteries, voyant votre humeur sombre. Peu après, l'heure fatidique arrive et vous vous dirigez d'un pas ferme vers le bureau du colonel. Une fois arrivé devant la porte vous frappez, puis, lorsque le colonel vous ordonne d'entrer, vous poussez la porte d'une main quelque peu tremblante.

*Continuer allez au 288*

"En venant ici, j'ai croisé une espèce de machine justement, comme je n'en avais jamais vu, dites vous à l'Être.

- Si les Machines sont ici, alors votre destin est plus proche de sa fin que nous ne l'avions imaginé. Je ne pense pas que ce soit une véritable attaque, car nous les aurions détecté. Ce devait être un éclaireur... Mais cela ne change en rien le futur, au contraire : La présence de l'un de leurs éclaireurs dans ce secteur de la Galaxie signifie que les Machines sont sur votre piste. Elle vous cherchent... Vous devez agir avec rapidité et efficacité, nous avons déjà pris quelques dispositions pour vous faciliter l'action. Nous avons récupéré plusieurs des vôtres. Ils dorment en ce moment et sont prêts à partir.
- Partir? Mais pour aller où?
- Au coeur des Mondes des Machines, loin vers le Centre de la galaxie. Là-bas vous pourrez peut être agir pour les stopper .
- Au centre de la Galaxie? Mais c'est à des milliers d'années-lumières! Il faudrait des années pour y aller! Vous exclamez vous.
- Oui, il vous faudra près de 50 de vos années mais vous serez endormis...
- Je refuse! l'interrompez vous, vous ne pouvez décider ainsi du sort de mes semblables et nous envoyer dans l'inconnu, vers une mort quasi certaine.
- Mais si vous ne faites rien maintenant, lorsque les machines arriveront il sera sûrement trop tard. Il vous faut agir avant qu'elles ne prennent conscience de votre existence. Vous serez peu nombreux, vous serez petits, et vous comprenez les machines, des atouts que vous ne devez pas négliger.
- Je dois réfléchir, laissez moi un moment.
- Je ne puis bouger, mais vous allez être conduit dans une salle de repos que vos semblables ont construit".

A ces mots, une créature semblable à une araignée difforme pénètre dans le hangar et se dirige vers vous avant de s'immobiliser à quelques mètres, l'air d'attendre. Vous vous en approchez lentement et celle-ci s'éloigne de quelques pas en direction de la porte par laquelle elle est apparue. Vous la suivez et elle vous conduit dans une pièce attenante au hangar, où vous trouvez de quoi vous restaurer. En jetant un regard par la fenêtre, vous reconnaissez une colonie terrienne typique, sauf qu'en lieu et place des humains, ce sont des créatures semblables à celles que vous avez déjà croisé. Certaines ont des corps humains, qu'elles ont infesté, d'autres sont pareilles à la créature qui vous a amené ici. Vous vous asseyez sur l'un des fauteuils pour avaler, sans appétit, les vivres déposées pour vous et réfléchir à la situation.

*Continuer allez au 300*

### [154]

L'aube vous trouve déjà en train de trotter à votre vitesse de croisière, que vous pouvez maintenir durant des heures sans vous fatiguer plus que de raison. Le paysage défile au rythme des heures qui passent, et vous continuez, inlassablement, à parcourir ces mornes plaines en direction de la colonie. Cinq jours passent ainsi sans incidents, lorsqu'au matin du septième jour de votre voyage, votre route se trouve barrée par un gigantesque canyon aux pentes abruptes, dans lequel coule une large rivière aux eaux turbides. D'après la carte que vous fournit votre ASCAP, il devrait y avoir un pont à quelques kilomètres en aval, vers le Sud-Est. Vous pouvez aussi tenter de passer par les montagnes en amont, vers le Nord-Ouest, où le canyon devrait être franchissable.

*Si vous voulez tenter de passer par le pont, au Sud-Est allez au **219***

*Si vous préférez passer par les montagnes au Nord-Ouest allez au **293***

### [155]

L'une des créatures bondit vers vous sans prévenir du haut des marches, tandis que les autres attendent, l'air hésitant. Vous devez tenter d'affronter cette horreur à mains nues.

Assaillant Inconnu

Force: 17

Rapidité: 11

Vie: 23

Armes: griffes ( 0|0|+4 )

*Si vous sortez vainqueur de l'affrontement allez au **5***

### [156]

Vous vous plantez fermement sur vos jambes au milieu du couloir et des cadavres ennemis et fourbissez vos armes en attendant que la horde vous rejoigne. Alors qu'ils ne sont plus qu'à quelques mètres vous ouvrez le feu en décimant leur premier rang à l'aide votre canon EM. Mais leur nombre est si important qu'ils finissent par vous atteindre et que vous devez passer au combat au corps à corps.

Horde de créatures

Force: 14

Rapidité: 13

Vie: 55

Armes: griffes ( 0|0|+4 )

*Si vous sortez vainqueur de l'affrontement allez au **14***

### [157]

N'écoutez pas que votre rage de voir ainsi vos compatriotes mis en sachets comme de vulgaires morceaux de viande, vous vous emparez de votre canon EM et ouvrez le feu sur les cocons. Ceux-ci explosent en faisant jaillir une matière huileuse partout dans la pièce, les corps humains gisant dans les restes calcinés des cocons; Toute à votre oeuvre de destruction, cependant, vous n'avez pas pris garde au radar de proximité qui vous signale l'approche rapide de créatures en mouvement... Lorsque vous en prenez soudain conscience, il est trop tard pour tenter de vous en dégager et vous êtes bientôt totalement submergé sous le nombre. L'un de vos assaillants, une sorte d'araignée contrefaite, vient alors vous planter un aiguillon dans la gorge et se retire aussitôt, vous abandonnant, épuisé, au sol. Une douleur atroce vous envahit alors, tandis que le parasite qu'elle vous a implanté prend le contrôle de votre corps, et votre conscience se perd alors dans une douleur indicible lorsque votre visage explose littéralement pour faire jaillir des dizaines d'immondes tentacules noirâtres. Pour vous, la vie s'achève ici, mais votre corps servira encore de nombreuses années d'abri à l'une de ces créatures parasites...

### -[FIN DE L'AVENTURE]-

### [158]

Vous ouvrez le sas pour découvrir un petit local technique où ont été entreposés divers conteneurs de tailles et de couleurs variées. Dans un coin de la pièce, gît le corps ensanglanté d'un technicien navigant, le visage figé dans une expression d'horreur indicible. Vous examinez prudemment le cadavre et vous remarquez un détail pour le moins déroutant : Il n'a pas été tué au cours d'un combat, mais semble bel et bien avoir mis fin lui-même à ses jours à l'aide d'un pistolet EM, que vous pouvez conserver avec vous ( pistolet EM29 (+1|0|5) ). Abandonnant là le corps, vous ouvrez l'un des caissons, mais il ne contient rien qui puisse vous être utile, juste des pièces de rechange pour la maintenance des systèmes du bord.

*Si vous souhaitez ressortir dans le couloir et entrer dans l'infirmerie ( si vous ne l'avez pas encore fait )  
allez au **126***

*Si vous préférez continuer le long du couloir allez au **170***

*Si, enfin, vous souhaitez fouiller le local de fond en comble allez au **3***

[159]

Lors de votre mission d'évaluation, vous avez dû récolter un ou plusieurs codes à trois lettres. Ces codes vont vous permettre d'évaluer votre performance en vous accordant des points ( ou en en retranchant le cas échéant ) dans trois catégories: Commandement, Prudence et Stratégie. Pour chaque code, ajoutez ( ou retranchez ) le nombre de points correspondant à chacune des trois catégories. Si l'un de vos codes n'apparaît pas dans la liste, il ne vous accorde aucun point. Si vous avez noté plusieurs fois le même code, celui-ci ne compte qu'une fois.

Code	Commandement	Prudence	Stratégie
WMZ:	2	0	0
TGO:	2	0	0
RFW:	0	2	0
MGQ:	0	0	1
RLQ:	0	2	2
XJM:	1	0	0
RKF:	1	0	1
DLQ:	0	-2	0
GHI:	0	-2	0
EVP:	2	-1	0
PHA:	0	-2	0
DHO:	1	1	0
FVR:	0	-2	0
TYL:	1	1	2
QZO:	2	1	1
DHO:	1	1	0
BJX:	0	1	1

Si vous avez été abattu avant de délivrer les otages, ôtez un point aux totaux de chacune des trois catégories. Si vous avez délivré les otages, ajouter 1 point aux totaux de chaque des trois catégories. Si tous vos hommes étaient encore valides à la fin de l'exercice, ajouter encore 2 points en Commandement. Calculez enfin votre moyenne en additionnant les trois totaux et en divisant le nombre par trois ( arrondissez au chiffre supérieur ).

*Si votre moyenne est inférieure à 3 allez au **290***

*Si votre moyenne est comprise entre 3 et 5 inclus allez au **149***

*Si, enfin, votre moyenne est supérieure à 5 allez au **178***

## [160]

Rassemblant les hommes qu'il vous reste, vous pénétrez rapidement dans la première pièce de vie. Cette salle sert manifestement de cantine. Une longue table est placée au milieu de la pièce, longée par deux bancs. Elle est pour l'instant inoccupée mais c'est le gros cylindre posé au centre de la table qui attire votre regard. Vous reconnaissez aussitôt un générateur à micro-fusion. Celui-ci est raccordé à un petit boîtier électronique qui vous fait pressentir le pire: C'est une bombe! Il vous faut la désamorcer immédiatement.

*Si vous voulez demander à l'un de vos hommes de désamorcer le détonateur allez au **220***

*Si vous préférez faire vous même une tentative allez au **135***

*Si vous possédez le code de désamorçage allez au **63***

## [161]

Vous n'avez pas le temps de vous remettre de l'attaque que trois nouvelles formes se profilent dans le sas, vous empêchant de sortir. tandis que vous hésitez sur la conduite à tenir, vous entendez au dessus de vous un bruit de métal torturé et, levant la tête rapidement, vous voyez surgir d'un conduit de ventilation deux créatures ressemblant plus ou moins à des araignées monstrueuses et difformes, qui descendent le long de la paroi pour tenter de vous prendre à revers. Vous reculez prestement vers le fond de la soute et, profitant de l'abri de conteneurs, vous ouvrez le feu sur vos assaillants.

1ère créature humanoïde

Force: 12

Rapidité: 14

Vie: 28

Armes griffes(0|0|+4)

2ème créature humanoïde

Force: 14

Rapidité: 13

Vie: 27

Armes griffes(0|0|+4)

3ème créature arachnoïde

Force: 8

Rapidité: 16

Vie: 19

Armes griffes(0|0|+2)

4ème créature arachnoïde

Force: 9

Rapidité: 14

Vie: 17

Armes griffes(0|0|+2)

Vos adversaires ne disposant pas d'arme à distance, ils ne peuvent vous blesser tant qu'ils ne seront pas au contact. En conséquence, chaque fois qu'ils remportent un assaut, au lieu de vous blesser ils réussiront à avancer vers vous. Si l'une des quatre créatures arrive à vous atteindre en quatre assauts, vous devrez combattre les survivants au corps à corps.

*Si vous arrivez à tous les abattre allez au **101***

## [162]

Vous vous approchez doucement de l'individu, toujours apparemment absorbé dans sa tâche, mais alors que vous n'en êtes plus qu'à quelques mètres, la forme s'immobilise et se relève lentement, tout en se tournant vers vous, et une vision d'horreur vous submerge : A quelque pas de vous se tient une forme qui vous emplit de dégoût. Le corps semble être celui d'un soldat tout comme vous, mais la tête a été remplacée par un cylindre visqueux pourvu d'une bouche immense d'où débordent des dents acérées. Les mains de la créature sont pourvues de longues griffes effilées comme des poignards. La forme bondit sans prévenir vers vous, évitant votre tir réflexe et se jette sur vous, vous rouant de coups puissants. Vous devez tenter d'affronter cette horreur à mains nues.

Assaillant Inconnu

Force: 12

Rapidité: 10

Vie: 19

Armes: griffes ( 0|0|+4 )

Il ne vous est pas possible de fuir ce combat, vous seriez immédiatement abattu dans le dos d'un coup de ses puissantes griffes.

*Si vous sortez vainqueur de cet affrontement allez au **118***

## [163]

"Très bien! vous exclamez vous après un temps de réflexion Vous allez tous gagner les nacelles de sauvetage tandis que je retourne fouiller le navire à la recherche d'éventuels survivants". Les membres du groupe se regardent mutuellement, l'air interdit devant votre décision puis, en rassemblant leurs maigres affaires, se dirigent vers le couloir d'accès que vous avez suivi pour venir. Vous les suivez durant quelques mètres avant que la pilote, à l'aide de son badge personnel, n'ouvre un sas sur le coté gauche du couloir et y fasse entrer le reste du groupe. Vous restez quelques instants immobile, jusqu'à entendre les bruits sourds de la mise à feu des propulseurs des nacelles, puis reprenez votre exploration en retournant à l'embranchement du couloir central.

*Si vous souhaitez maintenant explorer le quartier de l'équipage allez au **186***

*Si vous préférez diriger vos pas vers l'armurerie allez au **30***

## [164]

Vous retournez vers la cantine. Jetant un regard nerveux vers le générateur, vous cherchez à voir s'il ne se serait pas remis en route, mais celui-ci reste sombre et silencieux, son énergie coupée. Pour pouvoir sortir de cette pièce, trois choix s'offrent à vous: Entrer dans la salle des communications, à l'Ouest, franchir un sas vers un couloir, au Nord, ou bien pénétrer dans le dortoir, situé à l'Est.

*Si vous choisissez le couloir allez au **171***

*Si vous optez pour le dortoir allez au **225***

*S'il vous semble important de sécuriser d'abord la salle des communications allez au **287***

## [165]

Au bout de longues minutes angoissantes, le détonateur émet un petit bip avant de s'éteindre. Respirant plus librement, vous êtes à même d'explorer plus avant le module. Trois portes, hormis celle par laquelle vous êtes entré, vous permettent de sortir du local. Un sas dans le mur Nord vous donne accès, d'après le plan, à un couloir servant aussi de salle de stockage. Dans le mur faisant face à la porte par laquelle vous êtes arrivé, le sas conduit vers le dortoir. Dans le mur Ouest, à côté de la porte par où vous êtes entré, un sas conduit à la salle des communications.

*Si vous voulez explorer le passage Nord allez au **171***

*Si vous préférez visiter le dortoir allez au **225***

*Si, enfin, il vous semble plus prudent de sécuriser d'abord la salle des communications allez au **287***

## [166]

Cette salle contient tous les équipements assurant la viabilité de l'habitat, concernant l'atmosphère et la climatisation. Un sas, dans la porte Nord, peut vous permettre de progresser plus avant dans l'habitat, mais celui-ci est gardé par deux terroristes retranchés. S'il vous reste des hommes, vous pouvez les envoyer sur des passerelles situées en hauteur, ce qui fera leur bénéficier d'un point de Précision et de rapidité supplémentaires grâce à leur position avantageuse.

1er terroriste

Précision: 7

Rapidité: 6

Vie: 26

Deuxième terroriste

Précision: 6

Rapidité: 7

Vie: 24

Tous les deux sont armés de fusils d'exercice type EM32 (+2|-2|+5) et d'armures de niveau 2. Vous pouvez choisir de ne pas combattre mais si tous vos hommes sont abattus, vous devrez poursuivre le combat, seul. A tout moment vous pouvez choisir de vous retirer du combat ou bien ordonner à l'un de vos hommes de cesser le combat.

*Si vous les abattez allez au **292***

*Si vous êtes mis hors de combat allez au **233***

### [167]

Vous attendez quelque secondes, que l'homme soit parfaitement positionné sous l'échelle, puis vous vous laissez tomber de tout votre poids. La pesanteur réduite de Mars vous permet d'arriver avec une vitesse faible mais suffisante pour assommer le garde, qui s'écroule sans connaissance.

Notez le code 'TYL' sur votre Feuille.

En fouillant le garde, vous découvrez, dans une poche intérieure, un petit bout de carton blanchâtre sur lequel sont notés le mots : "Code de désamorçage: 138A274", notez le soigneusement sur votre Feuille. Faisant des yeux le tour du local, vous notez la présence de deux sas, permettant de poursuivre votre exploration : L'un dans la paroi Sud et l'autre à l'Ouest.

*Si vous partez vers le Sud allez au **144***

*Si vous préférez tourner vos pas vers l'Ouest allez au **289***

### [168]

Vous prenez la direction des installations environnementales d'un pas prudent, scrutant chaque recoin plongé dans l'ombre dans la crainte d'une nouvelle attaque surprise. Le couloir se mue en une coursive vitrée surplombant un extraordinaire jardin. Sous vos pieds se tient la serre. Celle-ci fournit une part de l'oxygène nécessaire à l'équipage mais aussi une partie de leur nourriture, sous forme de plantes élevées pour fournir des aliments frais. Vous savez aussi qu'une bonne partie de ces plantes est destinée à être confiée aux soins des colons de Priliann, car ils ont besoin de végétaux déjà matures pour subvenir à leurs besoins nutritionnels ; la pousse depuis une graine étant trop lente. Mais c'est un spectacle terrible qui se joue sous vos yeux : La plupart des plants ont été ravagés et vous voyez même d'étranges créatures en train de les dévorer sur pied. L'infestation est quasi-totale : La grande majorité des plantes ont été mangées, beaucoup de bacs hydroponiques ont été renversés et on déversé leur contenu à même le sol. Soudain, un bruit inquiétant surgit du bout de la passerelle : Un vaste groupe de créatures se dirigent vers vous! Impossible de lutter contre une telle masse d'ennemis. Vous faites lentement demi-tour et tournez vos pas vers le compartiment des propulseurs, dans l'espoir d'y trouver une cachette.

*Continuer allez au **72***

### [169]

Tout en faisant le moins de gestes possible, vous tapez doucement le code de Désamorçage. Aussitôt fait, le générateur se met à bourdonner de plus en plus fort, puis, dans un craquement assourdissant, il se met à émettre une aveuglante lumière blanche qui vous assomme et vous met hors de combat.

*Continuer allez au **233***

### [170]

Vous avancez avec circonspection le long du couloir désert, scrutant avec anxiété chaque recoin d'ombre que les lumières vacillantes créent le long des parois, vous attendant à chaque pas à rencontrer l'un des mystérieux assaillants, votre arme prête à faire feu au moindre mouvement suspect. La voix de l'ordinateur central se fait toujours entendre, lançant dans le vide sa mise en garde lancinante qui résonne le long des murs métalliques :

"Attention! Injection orbitale imminente! Intervention humaine requise. Délai avant insertion: 19 minutes. Contrôle manuel nécessaire. Attention! Injection orbitale imminente!..."

La sueur commence à vous couler dans le dos, creusant un froid sillon entre vos omoplates. Derrière la voix désincarnée de l'ordinateur, vous percevez, à la limite de l'audible, des craquements et des coups sourds, intermittents, tandis que joue la superstructure du vaisseau réchauffée par les rayons du soleil proche, entrecoupés de long silences angoissants. Nulle voix ne se fait entendre au long des coursives du gigantesque navire, et le bruit ténu de vos pas sur le froid dallage semblent remplir l'espace environnant comme le tic-tac solitaire d'une horloge détraquée. Au bout de longues secondes à parcourir le couloir, vous arrivez enfin à un embranchement. Un panneau sur le mur vous indique les directions possibles :

En continuant le long du couloir, vous arriverez aux quartiers des officiers navigants puis à la passerelle du navire. En empruntant une coursive plus étroite, sur votre droite, vous devriez arriver aux zones de stockage de l'armement. En passant par la coursive à gauche, vous accéderez aux zones techniques et au système de propulsion du vaisseau.

*Si vous voulez continuer vers les quartiers d'équipage allez au **186***

*Si vous préférez faire d'abord un tour à l'armurerie allez au **30***

*Si, enfin, vous souhaitez vous intéresser aux moteurs allez au **193***

### [171]

Le couloir, comme vous l'aviez noté sur votre plan, sert de desserte pour la cantine. Le long des murs, de hautes étagères sont remplies de boîtes contenant les réserves d'eau et de vivres des occupants. Plus loin vers l'Est, dans la paroi Sud du couloir, vous apercevez un nouveau sas, conduisant apparemment vers le dortoir.

*Si vous souhaitez ouvrir ce sas allez au **225***

*Si vous préférez retourner dans la cantine allez au **164***

### [172]

Abattre les gardes ne vous pose aucun problème car ceux-ci sont trop loin de vous pour répondre à votre attaque, ne disposant apparemment pas d'armes. Une fois que vous avez achevé cette triste besogne, vous pouvez vous approcher de l'entrée de la nouvelle caverne. Vous touchez prudemment les fils barrant le passage et ils se révèlent souple mais résistants. Sortant l'une de vos lames, vous tranchez d'un geste vif, cette sorte de toile et pénétrez dans la cavité derrière. Celle-ci est très sombre, à peine éclairée par quelques globes jaune-orangés dispersés sur le sol humide. Au centre exact de la pièce un énorme hémisphère d'une matière grisâtre et spongieuse et posé à même le sol. En surgissent un incroyable enchevêtrement de tubulures fines allant se perdre dans les hauteurs invisibles du plafond. La chose vous fait furieusement penser à un gigantesque cerveau, et vous réalisez que c'est probablement le cas : Vous devez être au coeur même du vaisseau vivant, devant ce qui lui sert de cerveau! Nul doute que sa destruction porterait un coup fatal à vos ennemis, mais vous risqueriez aussi de périr en même temps qu'eux...

*Si vous décidez de détruire le cerveau du vaisseau allez au **68***

*Si vous préférez vous en abstenir allez au **262***

### [173]

Là comme ailleurs, tout a été dévasté. Les meubles, pourtant solides, sont brisés, les vêtements sont déchirés et gisent en désordre sur le sol. Vous trouvez néanmoins un uniforme de mécanicien encore en état, que vous pouvez utiliser pour vous vêtir. La seule lumière pénétrant dans la pièce vient de la coursive et vous hésitez à poursuivre plus avant votre exploration, de crainte de vous faire surprendre dans le noir. Jetant un regard circulaire dans cette cabine, vous ne découvrez rien qui puisse vous être d'une aide quelconque et vous préférez repasser dans la coursive.

*Si vous souhaitez continuer vers la passerelle allez au **224***

*S'il vous semble plus prudent de retourner dans le couloir central allez au **55***

### [174]

Notez le code 'QZO' sur votre Feuille.

Vous ordonnez à vos hommes de redescendre du toit du module et de tenter d'y pénétrer par une autre voie. Tandis qu'ils retournent sur le sol martien, vous ouvrez prudemment le sas et vous vous glissez silencieusement dedans. Vous refermez la trappe au dessus de votre tête et lancez le cycle de pressurisation, vérifiant nerveusement votre arme. Une fois le sas pressurisé, vous ouvrez la trappe dans le sol pour découvrir une échelle conduisant dans une pièce de l'habitat. Mais vous vous figez immédiatement : Juste en dessous de vous se tient un garde armé, probablement l'un des terroristes. Il ne semble pas avoir perçu votre présence.

*Si vous voulez lui sauter dessus depuis votre position allez au **167***

*Si vous préférez refermer doucement la trappe et rejoindre vos hommes allez au **261***

### [175]

Vous abattez finalement la créature, épuisé. Le reste du groupe reste interdit, certains s'éloignent pour vomir de dégoût devant ce qu'ils viennent de voir : Vous avez enfin l'explication de ces corps contrefaits. Ces abominables créatures s'emparent du corps humain grâce à ces petits cylindres qui doivent être des sortes de parasites. Vous comprenez alors que si vous ne fuyez pas rapidement du vaisseau, vous finirez tous de la même manière. Il vous faut quitter le plus rapidement possible ce navire infesté de ces horribles monstres. Vous vous approchez rapidement de la pilote, prostrée tout contre un conteneur, les mains plaquées contre le visage :

"Écoutez moi! lui dites vous en la secouant doucement par les épaules, il faut absolument que nous gagnions les nacelles de sauvetage. Guidez nous!

- Non! Ils vont tous nous tuer! Je ne veux pas! Je ne veux pas!
- Ce n'est pas le moment! On peut leur échapper mais nous avons besoin de vous! Allez! Debout et guidez nous jusqu'aux nacelles!" lui hurlez vous au visage.

Ce n'est pas très correct de lui crier ainsi dessus, mais vous ne pouvez vous permettre d'avoir une personne hystérique dans le groupe. La femme semble se ressaisir et, suivant le groupe de soldats restants, indique la direction à suivre. Vous aboutissez finalement devant un sas qu'elle s'empresse de déverrouiller avec son badge personnel. Vous passez dans un étroit couloir bordé de petits sas à intervalles réguliers :

"Voici les nacelles. Ce sont des capsules individuelles, chacun de nous devra s'éjecter seul. Prenez celle du fond dit elle en se tournant vers vous, vous y trouverez de l'équipement et des armes qui devraient vous être utiles. Suivant son conseil, vous vous dirigez en trottant vers le fond de la petite coursive, ouvrez le sas et pénétrez dans la nacelle. Celle-ci est plutôt petite, pourvue d'un unique siège et, vous le constatez, un immense conteneur portant le logo "H.T.A.". Votre coeur bondit : une ASCAP! Voilà qui devrait rétablir l'équilibre des forces... Laisant pour l'instant l'armure, vous vous asseyez sur le siège, bouclez les sangles et appuyez d'un geste sec sur le commutateur d'éjection. Le sas se referme rapidement derrière vous et, dans un bruit d'explosion, la capsule se sépare brutalement du navire, la puissance du propulseur vous plaquant contre le dossier. Par la baie d'observation devant vous, vous voyez le globe blanc-bleu de la planète vers laquelle vous plongez. Il n'y a aucun moyen de diriger la capsule, et vous ne savez donc pas à quel endroit vous allez toucher le sol.

*Continuer allez au **190***

### [176]

Même si l'immersion de votre armure peut la camoufler efficacement, il n'en résulte pas moins que vous seriez terriblement enclavé si une attaque survenait, aussi préférez vous chercher une position moins vulnérable. Vous découvrez peu après un petit éperon rocheux dominant la vasque de pierre de l'oasis, qui vous permet de surveiller la zone tout en étant caché par une avancée du roc. Vous placez tous les systèmes de votre ASCAP en veille et commencez à vous assoupir, lorsque le détecteur de proximité se met à bourdonner discrètement: Dans le lointain, vous distinguez un étrange nuage sombre se diriger vers le Nord, Soudain, un petit point semble s'en détacher et se diriger droit vers vous! Avez vous été repéré? Ou bien n'est-ce qu'une inspection de routine? Impossible de le savoir, mais il vous faut prendre une décision rapide!

*Si vous souhaitez vous jeter à l'eau allez au **13***

*Si vous préférez quitter votre abri vous échapper dans le désert allez au **278***

*Si, enfin, il vous semble plus judicieux de rester où vous êtes allez au **242***

### [177]

De toute évidence, le pont inférieur a été ravagé et les survivants, s'il y en a, auront tenté de gagner le pont supérieur, aussi estimez vous plus prudent de remonter vous aussi, où vous aurez peut être plus de chances de retrouver des rescapés. Vous reculez doucement en direction du monte-charge et, après l'avoir appelé vous y pénétrez avant de commander sa remontée. Vous vous retrouvez finalement au bout du couloir central du pont supérieur et vous devez maintenant prendre une décision, quant à la suite de votre exploration.

*Si vous voulez explorer les quartiers de l'équipage allez au **54***

*Si vous préférez aller inspecter les systèmes de propulsion allez au **192***

### [178]

"Bien, reprend le colonel, vos performances sont plutôt bonnes ; Nul doute que que vous ferez votre chemin au sein de l'armée, sergent. Nous avons besoin d'hommes comme vous et je ne crois pas me tromper en disant que vous allez accomplir avec nous de grandes choses". Vous préférez rester bouche close, en acquiesçant de la tête aux propos de votre supérieur, mais vous ne pouvez vous empêcher de sourire discrètement à l'annonce de ce splendide score.

"Voici vos ordres de mission, dit le colonel en vous tendant un épais dossier brun. On vous attend dans la salle de briefing 2B dans dix minutes. Votre niveau d'accréditation est 'pilu', ne l'oubliez pas. Et encore félicitations pour votre excellente performance. Rompez".

Vous vous levez pour prendre le dossier, saluez et sortez rapidement du bureau. Durant le trajet vers la salle de briefing, vous prenez rapidement connaissance de votre affectation, vous attendant à un poste de surveillance banale sur Mars ou la Lune, lorsque vos yeux tombent sur le logo de haut de page, et vous n'en revenez pas!

*Continuer allez au 269*

### [179]

"Mon colonel, commencez vous, je pense avoir effectué cette mission selon les ordres reçus. Je crois cependant avoir grandement sous-évalué la force du groupe adversaire. A posteriori, j'aurais dû agir avec plus de prudence et de méthode, ce qui m'aurait permis d'avancer plus sereinement. Les hommes sous mon commandement se sont admirablement comportés, faisant preuve de sang-froid et de professionnalisme.

- Je partage votre avis, sergent. Le fait que vous ayez été mis hors de combat prématurément ne signifie pas forcément que vous aurez un mauvais évaluation ; nous devons cependant en tenir compte. Nous allons étudier cela en détail".

*Continuer allez au 159*

### [180]

Le système de vision infra-rouge ne vous permet pas de détecter les divers conteneurs et autres objets éparpillés le long de la course, aussi vous décidez vous à allumer vos projecteurs, de peur de chuter et d'être pris au dépourvu.

*Continuer allez au 109*

## [181]

Une fois le camp derrière vous, vous faites une vérification du cap que vous allez devoir tenir pendant près de dix jours puis, d'une pichenette, vous refermez la visière de votre armure et laissez le régulateur d'ambiance établir une température optimale à l'intérieur de l'ASCAP. La pesanteur un peu inférieure à celle de la Terre vous permet d'avancer rapidement, sans vous permettre, néanmoins, d'effectuer des bonds importants, et vous devez vous contenter de petits sauts au ras du sol, qui sont quand même plus rapides que la marche. A intervalles réguliers; vous consultez votre carte et corrigez votre cap lorsque vous vous éloignez trop de la trajectoire optimale. Les accidents de terrain vous obligent tout de même à deux reprises, à vous écarter nettement de votre route, mais il vous est facile d'y revenir ensuite grâce au positionnement satellitaire. La nuit venue, vous recherchez quelque abri de roche pour vous reposer et dormez debout, à l'intérieur de l'ASCAP verrouillée et tous les détecteurs en alerte. Votre sommeil est parfois entrecoupé d'alertes lorsque des animaux, prédateurs ou proies, s'approchent un peu trop de l'endroit où vous vous êtes arrêté, mais rien de vraiment menaçant ne vient troubler votre repos. Trois jours se passent ainsi, monotone alternance de marche à travers ces plaines balayées par un vent brûlant et de repos nocturne. Le quatrième jour, en milieu de matinée, vous apercevez, loin au Nord, une sorte d'objet gris-noir semblant voler à vive allure dans votre direction. Serait-ce les secours? Enfin?

*Continuer allez au **140***

## [182]

Vous suivez prudemment la paroi du passage, qui fait un coude vers la gauche en même temps qu'il descend en pente douce. Vous arrivez enfin à une ouverture donnant dans une vaste cavité éclairée par une sombre lumière rouge. jetant un regard prudent par l'orifice, vous assistez à un étrange spectacle :

La cavité, tout en longueur, est traversée par de vastes conduits translucides dans lesquels circule un mystérieux fluide iridescent Sur le dessus de ces conduits sont accroupies un grand nombre de créatures de formes diverses, n'ayant entre elles de commun que des tentacules noirâtres en lieu place de leurs têtes. Ces tentacules sont pour l'instant tous plaqués contre les parois supérieures des tuyaux et ce sont les créatures qui émettent ce terrible bruit de succion :

Vous comprenez que vous être en train d'assister à leur repas, à la manière de vampires des anciens mythes terriens. Plus loin sur votre gauche, vous apercevez l'une de ces créature en forme d'araignée grimper le long de la paroi de la cavité et venir s'installer sur un conduit, avant d'y plaquer ses tentacules et de se mettre à aspirer le fluide, comme les autres. A l'opposé de la salle, vous apercevez un orifice identique à celui devant lequel vous vous tenez. Vous devriez pouvoir vous glisser dans la salle et la traverser sans attirer l'attention des étrangers, tout occupés qu'ils sont à leur repas...

*Si vous voulez tenter d'atteindre l'ouverture opposée allez au **11***

*Si vous préférez faire demi-tour allez au **201***

### [183]

Vous ouvrez la trappe à l'aide de la grande poignée rouge et vous glissez rapidement dans la nacelle, avant d'activer la commande d'éjection. L'allumage brutal du propulseur vous fait vaciller un instant au milieu du plancher de la capsule, mais vous reprenez votre équilibre, grâce, entre autres, aux sous-systèmes de votre ASCAP qui compense la poussée des moteurs, et approchez de la baie d'observation, à l'avant. Il n'y a pas de commandes de direction sur cette nacelle, aussi devez-vous résoudre à n'être qu'un simple passager, incapable de savoir à quel endroit vous toucherez le sol.

*Continuer allez au 279*

### [184]

Vous avancez avec assurance vers le compartiment des propulseurs, lorsque vos scanners détectent des formes de vie droit devant vous, à environ 10 mètres, vous continuez à avancer avec prudence avant d'arriver, au bout de quelques mètres à peine, à un immense sas double, qui doit permettre d'accéder à la salle des machines. D'après vos senseurs, les formes de vie repérées devraient être quelque part derrière cette porte. Vous tâtonnez quelques secondes le long du montant entourant la vaste porte avant de découvrir le système d'ouverture, puis vous l'actionnez. Les deux battants s'écartent lentement l'un de l'autre, révélant un espace sombre derrière. A quelques mètres de l'entrée, une barricade de conteneurs a été établie et vous apercevez quelques têtes qui en dépassent pour vous scruter avec attention. Vous abaissez votre arme et levez l'autre main en signe de reconnaissance puis vous prenez la parole :

"Ne vous inquiétez pas, je suis sergent, je viens pour vous secourir". A ces mots, vous voyez plusieurs personnes, dont des soldats, se redresser lentement tout en vous maintenant en joue. Mais lorsqu'ils s'aperçoivent que vous ne représentez pas une menace pour eux, ils abaissent leurs fusils EM.

"Content de vous voir, sergent. Nous sommes un petit groupe et nous avons réussi à échapper à l'assaut en nous réfugiant ici. Il n'y a pas d'officiers parmi nous.

- Y a-t-il du personnel navigant dans le groupe? l'interrogez vous.
- Affirmatif, sergent. Nous avons réussi à secourir le médecin-chef ainsi qu'une astrogatrice.
- Peuvent-ils reprendre le contrôle du vaisseau?
- L'astrogatrice en a les compétences, mais le bâtiment a été trop gravement endommagé par le vaisseau ennemi pour être mis en orbite. Nous étions justement en train de réfléchir au moyen de gagner les nacelles de sauvetage pour abandonner le navire, non sans saboter au préalable le réacteur afin de faire exploser le vaisseau avant notre départ".

Vous réfléchissez un moment à leur plan, pesant le pour et le contre, tout en essayant de trouver une alternative à leur plan désespéré, mais la voix plaintive de l'ordinateur central ne vous laisse pas le choix :

"Attention! Injection orbitale imminente! Intervention humaine requise. Délai avant insertion: 3 minutes. Contrôle manuel nécessaire. Attention! Injection orbitale imminente!..."

Vous avez juste le temps nécessaire à l'évacuation! Vite, vous ordonnez à tout le groupe de se rendre aux nacelles de sauvetage et vous les suivez rapidement.

*Continuer allez au 231*

### [185]

Vous laissez les terroristes inconscients tandis que vous explorez le local. Celui ci est assez petit et encombré de conteneurs volumineux et en désordre. Deux portes vous permettent de sortir de cette pièce: Le sas dans la paroi Sud s'ouvre sur un couloir en direction des équipements de survie, tandis que le sas dans le mur Est vous permettra d'accéder aux pièces de vie.

*Si vous choisissez le couloir allez au 21*

*Si vous préférez avancer vers les pièces de vie allez au 274*

### [186]

Avançant toujours prudemment, vous arrivez devant le sas d'accès aux quartiers du personnel navigant. Vous posez votre main sur la plaque d'identification et la porte coulisse lentement dans le mur, révélant un spectacle de désolation : Les murs, de couleur orangée, sont tachés de traces sanglantes. Le sol moqueté de bleu sombre est jonché de cadavres à moitié déchiquetés, abandonnés là par quelque formidable agresseur. Certaines portes ont été dégonnées et défoncées, et pendent lamentablement de leur support, créant des ouvertures béantes et noires. Les lumières clignotantes ont pris la couleur du sang et donnent à l'ensemble un aspect peu engageant. Vous avancez de quelques pas dans la coursive, l'arme prête à faire feu, en scrutant attentivement l'espace devant vous.

*Si vous voulez pénétrer dans l'une des cabines allez au 173*

*Si vous préférez faire demi-tour et retourner dans le couloir allez au 55*

*Si vous souhaitez continuer tout droit jusqu'à la passerelle allez au 224*

### [187]

"Mon colonel, commencez vous, je pense avoir effectué cette mission selon les ordres reçus. Les otages ont été délivrés sans dommages, les terroristes ont été abattus et la structure de l'habitat préservée. Les hommes sous mon commandement se sont admirablement comportés, faisant preuve de sang-froid et de professionnalisme.

- Je partage votre avis, sergent. Vous avez réalisé une bonne performance, nous allons étudier cela en détail".

*Continuer allez au 159*

Vous vous approchez nonchalamment du traîneau hors d'usage et inspectez rapidement les caisses de matériel. Plusieurs conteneurs attirent votre attention, car ils contiennent, respectivement, des armes de poing et des protections. Vous pouvez, si vous le désirez, récupérer un Gilet de Protection de niveau 2, un Pistolet EM29 ( +1|0|5 ) et un Poignard de Combat ( +2|-1|+4 ). Une fois ceci fait, vous vous intéressez enfin au caisson H.T.A. : Comme vous l'aviez deviné, c'est un caisson sensé contenir une ASCAP, mais est elle à l'intérieur, ou bien a-t-elle été sortie pour être utilisée? Vous ouvrez sans attendre le panneau frontal et poussez un soupir de soulagement : L'armure est bien là, apparemment intacte et prête à être utilisée. Vous commencez immédiatement les préparatifs destinés à le mettre en fonction afin de pouvoir l'endosser. Durant les préparatifs, de nombreux curieux se sont approchés et vous observent, tantôt discutant entre eux à voix basse, le plus souvent vous regardant travailler, en silence. De ce que vous en voyez, c'est une ASCAP de classe 'princep'. pas le meilleur modèle, mais dans les circonstances présentes, vous auriez tord de faire la fine bouche. Comme toute les autres ASCAP, celle-ci est massive, aux formes anguleuses, peinte d'une couleur bleue sombre plus ou moins uniforme. Un peu plus haute que vous, l'impression qu'elle vous laisse est celle de posséder une terrible puissance de feu, effet recherché par les concepteurs et censé "effrayer" les éventuels agresseurs. S'équiper de l'armure n'est pas simple sans endosseur, sorte de portique robotisé qui fournit une aide non négligeable pour ajuster l'armure. Il vous faudra vous glisser par l'ouverture, située dans le dos et mettre vous même en marche les principaux systèmes, mais l'ASCAP a aussi été conçue pour pouvoir être équipée et déséquipée sur le théâtre des hostilités, et même si la tâche est difficile, elle est heureusement loin d'être impossible. Vous vous attellez immédiatement au travail préparatoire, à savoir le pré-contrôle des sous-systèmes, puis vous faites pivoter le caisson. Vous l'ouvrez complètement en faisant tomber les parois arrières et latérales. L'ASCAP, fixée sur un support, reste debout et immobile, l'air d'attendre un quelconque signal pour se mettre en route. Vous refermez et verrouillez la porte de la capsule ( on ne sait jamais... ) et, après avoir vérifié le résultat des pré-contrôles, vous commencez la procédure permettant de vous équiper. Passant derrière l'armure, vous saisissez le bord du col, à la base du cou, et vous vous y suspendez pour glisser vos jambes dans les jambières. Une fois ceci fait, vous pliez votre buste et, passant les bras en avant, vous terminez d'entrer dans l'ASCAP. Vous ouvrez et fermez les mains, pour que les gants se mettent parfaitement en place, tandis que l'Intelligence Artificielle embarquée commence à égrainer la mise en route de différents sous-systèmes :

- "- Générateur en fonction et à 100% d'activité.
- Sous-systèmes d'armement en fonction.
- Sous-systèmes vitaux en fonction.
- Contrôle de motricité à 100%.
- Sous-systèmes de visée en fonction.
- Sous-systèmes de communication en attente.
- Fermeture terminée.
- Verrouillage des éléments mobiles terminé.
- Auto-contrôle IA terminé.

Tous les systèmes en ordre de marche et à 100% d'activité. ASCAP en attente".

L'ASCAP vous permet de rajouter 7 points à chacune de vos compétences de Force, de Rapidité et de Précision. Elle possède un canon EM de moyenne puissance ( +4|+2|15 ) ainsi qu'un blindage équivalent à une armure de niveau 3. Si le niveau d'armure descend à zéro, vous devrez immédiatement abandonner l'ASCAP sous peine de le voir exploser. Dans ce cas, n'oubliez pas de retrancher les points accordés par votre ASCAP de vos points de compétences. S'il reste au moins 1 point d'armure à votre ASCAP à la fin d'un combat, celle-ci peut s'auto-réparer à 3 reprises, à raison d'un demi-niveau d'armure par paragraphe traversé sans combats. Vous possédez en outre 2 mini-missiles auto-guidés ( +4|0|30 ). Les gants renforcés disposent de deux lames rétractables sur le dessus des poignets ( +1|0|+5 ) pour les combats au corps à corps.

Si vous possédez déjà une ASCAP, vous pouvez choisir de la conserver ou bien de prendre celle-ci. Si vous n'avez pas d'armure, en revanche, vous devez obligatoirement vous équiper de celle-ci.

Tandis que vous contrôlez la bonne marche des systèmes, vous n'avez pas remarqué de les badauds se sont rapprochés de vous en rangs serrés. Lorsque vous faites jouer les lames des avant-bras de l'armure, des applaudissements s'élèvent de la foule et vous ressentez un légère gêne à voir la façon dont ces gens croient apparemment que vous êtes la solution à tous leurs problèmes. Essayant de faire abstraction de votre public, vous vous connectez au réseau satellitaire de positionnement global et repérez presque tout de suite l'emplacement de la colonie : Elle est à près de 400km de votre localisation actuelle. Sans véhicule ( le traîneau est irréparable sans un atelier adéquat ), il vous faudra près de dix jours pour rallier l'emplacement de l'installation humaine. Aussi décidez vous de vous mettre en route dès demain matin. Plus tôt vous atteindrez l'ancienne colonie et plus tôt les renforts arriveront.

*Continuer allez au **249***

### [189]

Cette salle est celle dans laquelle vous avez combattu à mains nues l'un des terroristes. Pour l'instant, celui-ci gît toujours au sol, inconscient.

*Si vous voulez Sortir par le sas Sud allez au **191***

*Si vous préférez sortir par le sas Ouest allez au **28***

### [190]

La rentrée dans l'atmosphère vos secoue assez brutalement, mais votre entraînement vous a préparé à ce genre d'épreuves, aussi ne subissez vous pas de séquelles. La capsule, arrivée à quelques mètres du sol, allume ses propulseurs de freinage pour se poser en douceur sur la surface plus ou moins plane d'une vaste étendue aride. L'ordinateur de bord se lance, par pur automatisme, dans l'analyse de l'atmosphère extérieure, mais vous savez qu'elle est respirable, puisqu'une colonie terrienne l'occupe déjà depuis plusieurs années. Vous profitez néanmoins de cet intermède pour examiner les placards de rangement encastrés dans le parois et trouvez une combinaison légère de travail dont vous pouvez vous équiper si vous n'avez pas trouvé de vêtements dans le vaisseau. Vous examinez ensuite le caisson de stockage de l'ASCAP.

Ayant trouvé le verrou, vous le désenclenchez et laissez la face avant coulisser, révélant l'armure: Comme toute les autres ASCAP, celle-ci est massive, aux formes anguleuses, peinte d'une couleur bleue sombre plus ou moins uniforme. Un peu plus haute que vous, l'impression qu'elle vous laisse est celle de posséder une terrible puissance de feu, effet recherché par les concepteurs et censé "effrayer" les éventuels agresseurs. S'équiper de l'armure n'est pas simple sans endosseur, sorte de portique robotisé qui fournit une aide non négligeable pour ajuster l'armure. Il vous faudra vous glisser par l'ouverture, située dans le dos et mettre vous même en marche les principaux systèmes, mais l'ASCAP a aussi été conçue pour pouvoir être équipée et déséquipée sur le théâtre des hostilités, et même si la tâche est difficile, elle est heureusement loin d' être impossible. Vous vous attellez immédiatement au travail préparatoire, à savoir le pré-contrôle des sous-systèmes, puis vous faites pivoter le caisson et le poussez vers la porte du sas arrière, que vous ouvrez d'une pichenette sur le boîtier de contrôle. Une fois le caisson sorti de la nacelle, vous l'ouvrez complètement en faisant tomber les parois arrières et latérales. L'ASCAP, fixée sur un support, reste debout et immobile, l'air d'attendre un quelconque signal pour se mettre en route. Vous refermez et verrouillez la porte de la capsule ( on ne sait jamais... )

et, après avoir vérifié le résultat des pré-contrôles, vous commencez la procédure permettant de vous équiper. Passant derrière l'armure, vous saisissez le bord du col, à la base du cou, et vous vous y suspendez pour glisser vos jambes dans les jambières. Une fois ceci fait, vous pliez votre buste et, passant les bras en avant, vous terminez d'entrer dans l'ASCAP. Vous ouvrez et fermez les mains, pour que les gants se mettent parfaitement en place, tandis que l'Intelligence Artificielle embarquée commence à égrainer la mise en route de différents sous-systèmes :

"- Générateur en fonction et à 100% d'activité.

- Sous-systèmes d'armement en fonction.
- Sous-systèmes vitaux en fonction.
- Contrôle de motricité à 100%.
- Sous-systèmes de visée en fonction.
- Sous-systèmes de communication en attente.
- Fermeture terminée.
- Verrouillage des éléments mobiles terminé.
- Auto-contrôle IA terminé.

Tous les systèmes en ordre de marche et à 100% d'activité. ASCAP en attente".

L'ASCAP vous permet de rajouter 7 points à chacune de vos compétences de Force, de Rapidité et de Précision. Elle possède un canon EM de moyenne puissance ( +4|+2|15 ) ainsi qu'un blindage équivalent à une armure de niveau 3. Si le niveau d'armure descend à zéro, vous devrez immédiatement abandonner l'ASCAP sous peine de le voir exploser. Dans ce cas, n'oubliez pas de retrancher les points accordés par votre ASCAP de vos points de compétences. S'il reste au moins 1 point d'armure à votre ASCAP à la fin d'un combat, celle-ci peut s'auto-réparer à 3 reprises, à raison d'un demi-niveau d'armure par paragraphe traversé sans combats. Vous possédez en outre 2 mini-missiles auto-guidés ( +4|0|30 ). Les gants renforcés disposent de deux lames rétractables sur le dessus des poignets ( +1|0|+5 ) pour les combats au corps à corps. Une fois équipé, vous faites un tour d'horizon à l'aide des détecteurs pour essayer de découvrir où vous avez bien pu vous poser. Vous êtes au milieu d'une plaine aride, sans un arbre ni une construction à perte de vue. Votre système de communications ne capte aucune émission artificielle, mais votre localisateur a tôt fait d'accrocher les satellites de positionnement et l'I.A. de votre ASCAP fait correspondre les coordonnées fournies avec une carte qu'elle a en mémoire. Le VTH de votre armure vous montre alors une portion de la surface de cette planète, avec deux points clignotants : Le vert signale votre position actuelle tandis que le point blanc vous indique la position de la colonie terrienne, à plus de 400 km du point où vous avez touché le sol. Normalement, lors d'une évacuation de vaisseau, les nacelles de sauvetage lancent des appels sur toutes les fréquences, ce qui permet de les localiser très vite et de récupérer sans tarder les éventuels survivants. Mais vous doutez de cette possibilité :

Il y a de fortes chances pour que la colonie ait été décimée par les créatures qui ont assailli votre propre vaisseau, et il est probable que nul secours ne viendra des colons. Partir d'ici à pied ( la nacelle ne peut effectuer de vols intra-atmosphériques ) vous prendrait près de dix jours pour rallier la zone terrienne. Votre ASCAP peut sans problème vous maintenir en vie durant tout ce temps, même dans le pire désert de la Galaxie, mais c'est quand même un long trajet...

*Si vous voulez marcher jusqu'à la colonie allez au **8***

*Si vous préférez patienter en attendant les secours allez au **95***

### [191]

Cette salle sert de rangement pour les équipements de survie des habitants du module. Elle contient, entre autres choses, des combinaisons spatiales ainsi que les compresseurs nécessaires au remplissage des blocs d'air de ces combinaisons. La pièce est pour le moment déserte à l'exception de vous, et possède trois sas pour en sortir, respectivement au Nord, à l'Est et à l'Ouest.

*Si vous voulez emprunter le sas Nord allez au **208***

*Si vous préférez partir vers l'Est allez au **87***

*Si vous décidez de passer par le sas Ouest allez au **210***

### [192]

Vous progressez rapidement dans la coursive conduisant aux propulseurs, l'arme au poing et balayant d'un regard concentré le moindre recoin de la coursive, lorsque vous arrivez à un nouvel embranchement : En tournant vers la gauche, vous accéderez au compartiment des moteurs. Le couloir de droite vous conduira vers les compartiments des sous-systèmes vitaux.

*Si vous voulez partir vers les moteurs allez au **184***

*Si'il vous semble plus important d'explorer les systèmes vitaux allez au **106***

### [193]

Tournant vers la gauche, vous avancez dans la coursive obscure avec précautions. L'éclairage, comme dans les autres parties du vaisseau que vous avez exploré est défaillant, laissant de grandes zones d'ombre dans les recoins. Soudain vous vous immobilisez : Plus loin dans le couloir, vous distinguez une forme accroupie au dessus d'un corps. De l'endroit où vous êtes, il vous semble percevoir des bruits étranges, comme des marmonnements. Vous vous approchez lentement, en essayant de faire le moins de bruit possible, afin de mieux distinguer l'individu qui vous tourne pour l'instant le dos. Il ne semble pas vous avoir entendu et poursuit sa tâche mystérieuse sur le corps étendu devant lui.

*Si vous voulez vous approcher de l'inconnu allez au **162***

*Si vous préférez repartir discrètement en direction du quartier d'équipage allez au **186***

*Si, enfin, il vous semble plus judicieux d'aller explorer l'armurerie allez au **30***

### [194]

Le mystérieux rayon d'énergie vous atteint en plein sur le casque. Lancez un D10 pour voir si votre ASCAP absorbe le choc. Le rayon ennemi inflige 15 points de dégâts. Si vous survivez, vous n'avez que le temps de vous jeter à genoux derrière un gros bloc de rocher et de riposter avec votre canon EM. Votre position élevée par rapport à votre mystérieux adversaire vous permet de bénéficier de 5 points de bonus supplémentaires en Précision et en Rapidité.

Assaillant Inconnu

Précision: 17

Rapidité: 12

Vie: 30

Arme: Canon ( 0|0|15 )

Armure: niveau 2

*Si vous survivez à cette rencontre allez au **53***

### [195]

Vous reculez rapidement dans le conduit pour vous éloigner de l'origine de ce bruit, qui vous ne dit rien qui vaille, mais vous n'êtes pas assez rapide et la créature, franchissant le coude, se jette sur vous en poussant un cri sifflant. Vous allez de voir l'affronter au corps à corps. Le conduit étant très étroit, vous devez réduire de deux points vos totaux de Force et de Rapidité pour ce combat.

Parasite du conduit

Force: 4

Rapidité: 6

Vie: 18

Armes: griffes (0|0|2)

*Si vous sortez vainqueur de l'affrontement allez au **27***

### [196]

La porte du sas coulisse sans bruit lorsque vous appuyez sur la commande d'ouverture. A l'intérieur, la nuit règne en maîtresse, percée par les deux puissants faisceaux de vos lampes. Des conteneurs de diverses tailles sont empilés, laissant des allées tout juste assez larges pour que vous puissiez y circuler en armure. Mais vous n'avez pas le temps de faire plus de quelques pas à l'intérieur que deux formes vaguement humaines se laissent tomber sur vous du haut des piles. Vous n'avez que le temps de rejeter votre canon EM pour sortir vos lames, car c'est un terrible combat au corps à corps qui s'engage. Vous devez combattre les deux créatures simultanément.

1ère créature  
Force: 12  
Rapidité: 12  
Vie: 24  
Armes: griffes (0|0|+4)

2ème créature  
Force: 14  
Rapidité: 10  
Vie: 20  
Armes: griffes (0|0|+4)

*Si vous sortez vainqueur de l'affrontement allez au **161***

### [197]

A peine avez vous basculé votre VTH sur vision Infra-rouge qu'une multitude de points s'allume dans votre viseur, indiquant la présence de créatures organiques à proximité. Amis ou ennemis? Impossible de le savoir, mais leurs mouvements lents laissent supposer que l'accueil qu'ils vont vous réserver risque de ne pas être amical...

*Si vous voulez tout de même poursuivre votre exploration allez au **180***

*S'il vous semble plus prudent de remonter sur le pont supérieur allez au **67***

### [198]

Une fois vos derniers préparatifs effectués, vous plongez dans le désert, sans un regard pour la base que vous laissez derrière vous, désertée...La pesanteur un peu inférieure à celle de la Terre vous permet d'avancer rapidement, sans vous permettre, néanmoins, d'effectuer des bonds importants, et vous devez vous contenter de petits sauts au ras du sol, qui sont quand même plus rapides que la marche à travers ce désert de sable fin comme de la poussière. A intervalles réguliers; vous consultez votre carte et corrigez votre cap lorsque vous vous éloignez trop de la trajectoire optimale. La nuit venue, vous recherchez quelque abri de roche pour vous reposer et dormez debout, à l'intérieur de l'ASCAP verrouillée et tous les détecteurs en mode balayage lent. Votre sommeil est parfois entrecoupé d'alertes lorsque des animaux, prédateurs ou proies, s'approchent un peu trop de l'endroit où vous vous êtes arrêté, mais rien de vraiment menaçant ne vient troubler votre repos. Trois jours se passent ainsi, monotone alternance de marche à travers ces plaines balayées par un vent brûlant et de repos nocturne. Le quatrième jour, en milieu de matinée, vous apercevez, loin au Nord, une sorte d'objet gris-noir semblant voler à vive allure dans votre direction. Serait-ce les secours? Enfin?

*Continuer allez au **140***

### [199]

Lors d'un tir particulièrement bien placé, vous percevez une lueur éblouissante surgir de derrière le rocher où est retranché votre ennemi, en même temps qu'une explosion de parasites sur toutes les fréquences EM, paralysant pour un temps les détecteurs de votre armure. Lorsque le calme revient sur les ondes, plus aucun tir ne vient de la position de l'assaillant mystérieux, et vous vous décidez à approcher à pas prudent, de l'endroit où il s'était retranché.

*Continuer allez au 107*

### [200]

Vous estimez que c'est bien un cas d'extrême urgence et que vous faites sûrement partie du personnel autorisé, en tous cas, personne n'est là pour vous dire le contraire... Vous ouvrez la trappe à l'aide de la grande poignée rouge et vous vous glissez rapidement dans la nacelle, avant d'activer la commande d'éjection. L'allumage brutal du propulseur vous fait vaciller un instant au milieu du plancher de la capsule, mais vous reprenez votre équilibre et approchez de la baie d'observation, à l'avant. Il n'y a pas de commandes de direction sur cette nacelle, aussi devez vous vous résoudre à n'être qu'un simple passager, incapable de savoir à quel endroit vous toucherez le sol.

*Continuer allez au 279*

### [201]

Vous remontez doucement la pente et retournez au palier que vous avez quitté quelques instants auparavant. Il vous reste deux directions à explorer, vers l'avant du vaisseau, ou vers la droite.

*Si vous décidez d'explorer le couloir en face de vous allez au 214*

*S'il vous semble plus intéressant de partir vers la droite et le bas allez au 32*

### [202]

Vous patientez en scrutant l'horizon, impatient, mais lorsque vous distinguez enfin ce qui vient vers vous, un frisson d'horreur parcourt tout votre corps : Ce que vous aviez pris pour un appareil volant est en fait un essaim de grosses choses noirâtres, ressemblant très vaguement à des guêpes gigantesques, mais pourvues, en lieu et place de la tête, d'un immonde faisceau de tubes luisants, agités de spasmes et tremblotants. Ce qui vous aviez pris pour des pattes, se révèlent être des sortes de tentacules gluants agités de mouvements rythmiques, comme battant la sinistre mesure d'un chant ou d'une musique inaudible. Vous faites quelques pas en arrière avant de vous rendre compte que toute fuite serait aussi néfaste qu'inutile : Elles vous auraient rattrapé où que vous alliez dans ce désert dépourvu de tout abri. Vous ne pouvez donc qu'assister, impuissant à votre propre encerclement. Vous apprêtez vos armes, prêt à défendre votre vie jusqu'au bout en emportant le plus d'ennemis possibles, lorsque vous remarquez qu'il ne font preuve d'aucune hostilité : Les horribles créatures volantes se contentent de former un cercle autour de votre position et restent immobiles, leurs têtes, ou ce qui en tient lieu, tournées dans votre direction. Vous restez un long moment immobile, à les observer puis, rabaisant les bras, vous remettez votre canon EM dans son étui et continuez à attendre, immobile, au milieu du cercle resserré de ces étranges insectes géants. Mais vous n'avez pas longtemps à attendre : Sans prévenir, les premiers rangs des créatures projettent vers vous de longs filaments poisseux qui viennent se coller à votre ASCAP. Vous tentez de vous dégager par des mouvements

brusques de torsion, mais vous ne réussissez qu'à vous emberlificoter un peu plus. Finalement, la matière collante dont ils vous ont recouvert immobilise complètement votre armure et vous vous retrouvez incapable d'agir. Redoutant le pire, vous observez avec angoisse le cercle de créatures se resserrer peu à peu et vous sentez que l'une d'entre elle vous saisit par l'un de ses tentacules et vous transporte, impuissant dans une sorte de poche ventrale d'où vous ne voyez plus rien de ce qui se passe. Des sensation fugaces arrivent à traverser l'étrange cocon dans lequel vous êtes prisonnier et vous sentez que vous vous déplacez, mais impossible de connaître la direction prise par vos ravisseurs, et encore moins leur destination. Au bout d'un temps impossible à mesurer, et malgré l'angoisse qui vous étreint, le balancement régulier vous conduit lentement vers le sommeil, sans que vous puissiez lutter, et vous vous endormez, l'esprit troublé de cauchemars étranges où des images auxquelles vous ne comprenez rien traversent votre esprit, s'emmêlant avec vos propres souvenirs. Au milieu de ce flot incohérent, il vous semble percevoir une voix qui s'adresse à vous, mais sans que vous puissiez comprendre les mots.

*Continuer<sup>2</sup> allez au 20*

### [203]

Tout en faisant le moins de gestes possible, vous tapez lentement le Code de Désamorçage. Aussitôt fait, le générateur se met à bourdonner de plus en plus fort, puis, dans un craquement assourdissant, il émet une aveuglante vague de lumière blanche qui vous assomme pour le compte. Vous vous écroulez sur le sol, inanimé.

*Continuer allez au 233*

### [204]

Une fois remonté dans le véhicule aérien, celui-ci vous ramène rapidement à la base d'opération de votre unité. A peine rendu, un caporal s'approche de vous et, après vous avoir salué, vous confie vos nouveaux ordres : "Sergent, vous devez vous présenter au colonel Conrad dans son bureau à 1400, pour un debriefing de mission." Vous le saluez à votre tour et vous vous dirigez vers les vestiaires. Vous avez une bonne heure devant vous avant de vous présenter, aussi en profitez vous pour aller prendre une bonne douche et vous changer ( n'oubliez pas de rayer tout votre matériel de votre Feuille ), puis vous dirigez vos pas vers le réfectoire afin de reprendre quelques forces et de vous reposer un peu avant l'analyse de vos performances. En chemin, vous repassez dans votre tête votre mission, cherchant les failles et les solutions que vous auriez pu adopter pour améliorer votre score. Vous retrouvez vos quatre hommes, attablés devant un plateau-repas et chahutant joyeusement. A votre arrivée, ils se lèvent pour vous saluer avant de se rasseoir et de vous interroger du regard. Puis Blavic prend la parole :

"Alors, sergent? Des nouvelles?"

- Pas encore, répondez vous, le debriefing est dans une demie-heure, j'en saurais plus à ce moment là. Bravo en tout cas pour votre performance, si ça ne tenait qu'à moi, vous auriez tous une promotion...
- Merci, sergent".

Ils replongent alors le nez dans leur repas, mais cessent leurs plaisanteries, voyant votre humeur sombre. Peu après, l'heure fatidique arrive et vous vous dirigez d'un pas ferme vers le bureau du colonel. Une fois arrivé devant la porte vous frappez, puis, lorsque le colonel vous ordonne d'entrer, vous poussez la porte d'une main quelque peu tremblante.

*Continuer allez au 288*

## [205]

La pièce est vide et possède trois entrées. Une porte à l'Ouest conduit dans un couloir étroit courant le long de la paroi Ouest du module. Au nord, une autre porte conduit vers la salle contenant les équipements de secours. La dernière porte, orientée Est, vous amènera dans le compartiment atmosphérique.

*Si vous voulez ouvrir la porte Ouest, vers le couloir allez au **210***

*Si vous préférez explorer la pièce au Nord allez au **208***

*Si, enfin, vous voulez tourner vos pas vers l'Est allez au **87***

## [206]

Vous commencez à reculer en tentant de relever votre arme, mais vous n'avez pas le temps d'achever votre geste qu'une énorme masse noirâtre vient s'abattre brutalement sur votre casque. Le choc suffit à vous faire chuter et à vous faire perdre connaissance.

*Continuer allez au **20***

## [207]

Épuisé par le combat, vous vous asseyez un instant au pied d'un arbre aux branches basses dont la ramure, largement étalée à l'horizontal, vous offre un peu d'ombre. Tandis que vous reprenez doucement votre souffle, vous entendez un craquement discret dans un fourré, à quelques pas de vous. Vous vous remettez aussitôt sur pied, l'arme brandie et prête à servir, lorsqu'émerge timidement une tête au dessus des buissons rabougris, parfaitement humaine, et vous fixant d'un oeil méfiant:

"Je ne vous veux aucun mal, dites vous pour la rassurer, faites vous partie des colons?" L'homme continue de vous fixer sans mot dire, une lueur de crainte brillant dans ses yeux. Vous décidez, pour marquer vos intentions pacifiques de ranger votre arme et presque aussitôt, l'homme semble visiblement se détendre :

"D'où venez vous? vous demande l'inconnu.

- J'étais sur un vaisseau venant de la Terre avec un contingent de soldats, lui répondez-vous, mais notre vaisseau a été attaqué en orbite. J'ai pu m'échapper grâce à un nacelle de sauvetage. Je pense que d'autres survivants ont dû faire comme moi. N'en avez vous pas retrouvé?
- Nous n'avons vu personne depuis des jours, dit l'homme, nous avons dû fuir la colonie lorsque ces monstres sont arrivés. Nous ne sommes que de civils. Nous avons quelques soldats avec nous, mais ils sont restés en arrière pour couvrir notre fuite, et on ne les a plus revus depuis.
- Vous vous êtes réfugiés ici, sans rien emporter? l'interrogez vous.
- Nous avons réussi à partir avec un traîneau chargé de matériel militaire, dont des abris, un convertisseur ME et quelques armes, mais presque personne ne sait s'en servir.
- Conduisez moi à votre campement, je pourrais certainement vous venir en aide".

L'homme semble hésiter un moment puis vous fait signe de le suivre à travers la végétation. Vous lui emboîtez le pas aussitôt. Peu après, vous arrivez enfin au petit creux formé par un hémicycle de collines où les réfugiés ont choisi d'établir leur campement. Vous constatez qu'effectivement, l'installation est extrêmement précaire :

Trois abris de campagne en iso-plastène entourent un traîneau électro-magnétique à moitié démonté sur lequel repose encore quelques conteneurs frappés du logo des H.T.A. Votre cœur s'emballa un peu lorsque vous reconnaissez, dans le lot, un caisson pour une ASCAP! Si le caisson contient une armure, voilà qui devrait vous donner un avantage tactique non négligeable, il vous faudra le vérifier à la première occasion. L'homme, qui dit s'appeler Joseph Kendrill, vous conduit vers l'un des abris, où un jeune médecin est en train d'examiner une petite fille :

"Ce n'est rien Eliara, mais la prochaine fois, évite de marcher pieds nus. Allez, retourne jouer". L'homme se redresse et s'avance vers vous :

"Soyez le bienvenu. Je suis le docteur Hermon Wallace. Avez vous de bonnes nouvelles pour nous?". Vous faites rapidement le tour du local des yeux, pour voir si des oreilles indiscretes ne seraient pas à l'affût, avant de parler. Voyant votre geste, le docteur intervient : "Il n'y a pas d'ennemis, ici, ni de personnes ne pouvant entendre ce que vous avez à nous dire.

- Je n'ai pas de bonne nouvelles pour vous, lui dites vous. Je faisais partie d'un contingent envoyé depuis la Terre mais notre vaisseau a été attaqué peu avant notre arrivée en orbite. J'ai réussi à quitter le navire à bord d'une capsule de sauvetage, ainsi, je l'espère, que d'autres rescapés.
- Vous avez raison, ce ne sont pas des bonne nouvelles que vous nous apportez, dit le médecin. Que pouvons nous faire? Sommes nous condamnés?
- Non, lui répondez-vous. Il faut que j'atteigne la colonie. Si les installations n'ont pas été détruites, je devrais pouvoir lancer un hyper-message vers la Terre pour leur signaler notre situation. Ils devraient rapidement nous envoyer un nouveau contingent. Nous devons tout faire pour survivre en attendant leur arrivée.
- Notre situation n'est guère encourageante. Nous avons heureusement pu sauver un convertisseur ME, mais il est très limité en ce qui concerne la synthèse de médicaments ; je n'arrive à obtenir que des molécules de base pour parer au plus pressé. Mais si une épidémie se déclare...".
- Que s'est il passé exactement sur la colonie? Lui demandez vous.
- C'est assez flou...Nous avons été réveillés en pleine nuit par des signaux d'alerte, annonçant une invasion hostile par des êtres inconnus. Je suis immédiatement allé prendre mon poste à l'hôpital pour y réceptionner les éventuels blessés, mais peu après, un lieutenant est venu et nous a ordonné de quitter l'établissement et de le suivre. Il nous a conduit sur la plate-forme que vous avez vu au milieu de camp et nous somme partis. Nous avons volé pendant des heures pour finalement aboutir ici. Lorsque tous les réfugiés ont été descendus et les abris montés, les soldats sont repartis vers la colonie et nous n'avons plus eu de nouvelle d'eux. Mais peut être que d'autres réfugiés, dans le camp, en savent plus, vous pouvez essayer de les interroger...Je vous laisse, j'ai encore des patients à voir avant la tombée du jour".

Quittant l'infirmerie improvisée, vous retournez sur la place au milieu du camp pour décider de ce que vous allez faire.

*Si vous voulez interroger des réfugiés allez au **19***

*Si vous préférez commencer par inspecter le matériel allez au **188***

## [208]

Le sas s'ouvre sans bruit, révélant un petit local technique dans lequel sont entreposés divers outils nécessaires à l'entretien des combinaisons spatiales. Le long des murs, d'énormes compresseurs servant à recharger les tenues pour les travaux extérieurs sont disposés à intervalles réguliers. Au milieu de la pièce, une échelle conduit vers le toit de l'habitat.

*Si vous avez un Code de Désamorçage allez au **189***

*Sinon allez au **7***

## [209]

Notez le code PHA sur votre Feuille. Tout en laissant lentement retomber votre arme le long de votre corps, vous saisissez doucement une pince dans votre ceinture d'outils. Vous hésitez quelques secondes à terminer votre geste puis, d'un mouvement franc, vous sectionnez le fil jaune. Aussitôt, le générateur émet un petit bruit plaintif avant de s'éteindre. La menace semble écartée. Vous vous éloignez lentement de la table tout en rangeant votre pince et reprenez en main votre fusil. Poussant un soupir de soulagement, vous inspectez la pièce. Trois portes, hormis celle par laquelle vous êtes entré, vous permettent de sortir du local. Un sas dans le mur Nord vous donne accès, d'après le plan, à un couloir servant aussi de salle de stockage. Dans le mur faisant face à la porte par laquelle vous êtes arrivé, le sas conduit vers le dortoir. Dans le mur Ouest, à côté de la porte par où vous êtes entré, un sas conduit à la salle des communications.

*Si vous voulez ouvrir le sas menant vers le couloir Nord allez au **171***

*Si vous préférez inspecter le dortoir allez au **225***

*Si, enfin, vous souhaitez vous diriger vers la salle des communications allez au **287***

## [210]

Vous passez discrètement dans le couloir Ouest. Dans la direction du Sud, il se termine en cul-de-sac, tandis que vous pouvez le suivre vers le Nord. Au bout de quelques mètres, il fait un coude vers l'Ouest avant de reprendre son cheminement vers le Nord. Dans la paroi Est de cette deuxième partie de couloir, une porte permet d'accéder à la pièce de survie de l'habitat.

*Si vous voulez continuer vers le Nord allez au **263***

*Si vous voulez pénétrer dans la pièce de survie allez au **208***

## [211]

Alors que vous réfléchissez à la marche à suivre, deux terroristes surgissent de derrière les modules de mélange d'atmosphère et ouvrent le feu. Vous n'avez aucune solution de repli et devez les combattre.

1er terroriste  
Rapidité: 6  
Précision: 5  
Vie: 24  
Arme: EM32 ( +2|-2|+5)  
Armure: niveau 1

2ème terroriste  
Rapidité: 6  
Précision: 6  
Vie: 25  
Arme: EM32 ( +2|-2|+5 )  
Armure niveau 1

Répartissez les hommes qu'il vous reste en deux groupes pour abattre ces terroristes. Vous pouvez choisir de ne pas combattre mais si tous vos hommes sont abattus, vous devrez poursuivre le combat, seul. A tout moment vous pouvez choisir de vous retirer du combat ou ordonner à l'un de vos hommes de cesser le combat, mais il faut toujours au moins un combattant dans chaque camp.

*Si vous êtes vainqueur allez au **292***

*Si vous êtes mis hors de combat allez au **233***

## [212]

Tout en faisant le moins de gestes possible, vous tapez doucement le Code de Désamorçage. Aussitôt fait, le générateur se met à bourdonner de plus en plus fort, puis, dans un craquement assourdissant, il se met à émettre une aveuglante lumière blanche qui vous assomme et vous met hors de combat.

*Continuer allez au **233***

## [213]

"Maintenant, cela suffit! vous exclamez vous, technicien de maintenance de 2ème classe, sortez immédiatement de ce réduit ou je réduis la porte et votre pitoyable barricade en poussière! Le bruit alertera bien les étrangers qui se feront une joie de venir s'occuper de vous, si l'explosion ne vous a pas tué!

- Vous ne feriez pas ça!
- Écoutez, nous sommes dans une situation critique, alors ce n'est plus le temps pour les demi-mesures : Ou vous sortez immédiatement de votre réduit, ou je lance un missile sur la porte : Choisissez...
- Bon...Pas la peine de sortir le grand jeu...Laissez moi un instant pour dégager la porte...".

Vous entendez un remue-ménage derrière le sas à moitié entrouvert et finalement, la bouille rougeaude du technicien apparaît dans l'embrasure :

"Voilà , voilà, sergent, je sors.

- Bravo, dites vous en souriant comme un requin, sage décision. Et maintenant, en route vers les nacelles de sauvetage

- Oui, oui, c'est par là. il faut remonter sur le pont supérieur et aller vers les machines
- Je vous suis.
- Heu..vous préférez pas passer devant? demande l'homme.
- Je protège nos arrières et surveille se qui se passe devant...
- Ah! Ben... d'accord, alors..."

Le technicien se dirige rapidement vers le monte-charge non sans lancer des regards anxieux à droite et à gauche, tout en tentant de se coller à vous. Vous êtes même obligé à deux reprises à le repousser pour pouvoir avancer. Vous montez tous les deux dans l'ascenseur et vous vous retrouvez rapidement en haut, sur le pont supérieur. L'homme vous conduit alors à l'autre bout du large couloir et oblique vers la gauche, dans une coursive plus étroite. Quelques mètres plus loin, vous aboutissez dans un couloir un peu plus large. D'après les indications murales, le couloir conduit à gauche vers les systèmes de propulsion et vers la droite aux compartiments hydroponiques. Mais le technicien ne prend aucune de ces voies et se dirige droit sur la paroi : "Voilà les nacelles, dit il en actionnant une manette peinte en rouge. Ce sont des nacelles individuelles mais on devrait se retrouver facilement une fois à la surface. Bonne chance, dit il en s'engouffrant dans l'une d'elles". Vous n'avez pas d'autre choix que de l'imiter.

*Continuer allez au **183***

### [214]

Le conduit se poursuit sur de nombreux mètres en zigzaguant entre des sortes de piliers blanchâtre faisant penser à de l'os, et diverses conduites aux gargouillis murmurants. Finalement, vous aboutissez dans une cavité plus vaste et vaguement éclairée par une sourde lumière orangée, animée de pulsions rythmiques. En face de vous, un nouvel orifice semble conduire à une cavité encore plus vaste, mais l'entrée est barrée par un enchevêtrement de fils d'une substance rappelant, d'aspect, la toile d'araignée et flanquée de deux créatures humanoïdes semblant en garder l'accès.

*Si vous voulez tenter d'abattre les gardiens pour franchir le portail allez au **172***

*Si vous préférez retourner au précédent embranchement et descendre allez au **70***

### [215]

"Mon colonel, commencez vous, je souhaiterais me porter volontaire pour cette mission.

- Vous? Mais vous n'avez aucune connaissance de la zone!
- Je pense pouvoir m'en sortir avec les relevés satellitaires et les cartes que mon ASCAP a en mémoire.
- Mmm...Bon, d'accord. Rapport toutes les dix minutes, sauf si le silence radio est nécessaire, et pas de contact avec l'ennemi sauf cas extrême urgence.
- Bien mon colonel.
- Prenez avec vous ce Module Caméléon, il ne vous rend pas invisible mais fournit un camouflage assez efficace.
- Merci mon colonel".

Le Module Caméléon, qui se présente sous la forme d'un petite disque avec une face bombée et une autre plane à fixer sur votre ASCAP, est une amélioration pour votre armure permettant de créer un champ de distortion électromagnétique qui vous rend moins détectable aux radar comme à l'oeil nu. Ce module consommant beaucoup d'énergie, il ne doit être utilisé que pour de courtes périodes, qui vous seront précisées dans le texte au moment propice.

*Continuer allez au **121***

### [216]

Tandis que la dernière sphère s'effondre au sol, vous en apercevez un autre groupe descendant lentement le passage en roulant vers vous. Vous reculez tout au fond du local, dégainant cette fois votre canon EM pour les accueillir. Quatre Sphères de Défense s'avancent vers vous et vous devez les abattre avant qu'elles ne vous atteignent. Comme elles ne disposent d'aucune arme à distance, elle ne pourront riposter à vos tirs. Cependant, à chaque assaut que l'une d'entre elle remportera ou à chaque assaut où vous échouerez, elles réussiront à se rapprocher de vous. Si l'une des quatre sphères vous atteint en quatre assauts, vous devrez combattre les sphères restantes au corps à corps.

Sphère de Défense

Force: 14

Précision: 12

Rapidité: 11

Vie: 23

Arme: tentacules (0|0|4)

Armure: niveau I

Si vous êtes abattu, pour cette fois, vous ne mourrez pas, Si vos points de VIE descendent en dessous de 1 point, considérez que vous avez perdu le combat et gardez un point de VIE.

*Si vous parvenez à vous en défaire allez au **51***

*Si vous êtes abattu allez au **20***

### [217]

Cette petite oasis est un havre de paix et de fraîcheur dans ce désert aride et vous permet de vous offrir une pause plus que bienvenue après votre parcours harassant. Bien que votre ASCAP soit entièrement climatisée, l'idée d'une baignade est trop tentante pour que vous la laissiez passer, aussi vous défaites vous rapidement de votre armure et plongez avec délectation dans l'eau fraîche, non sans avoir au préalable réglé les détecteurs de proximité de votre armure pour qu'ils vous préviennent au moindre mouvement suspect. La vasque de pierre est large et profonde, remplie d'une eau claire qui vous permet de distinguer sans problème le fond. c'est en le contemplant rêveusement que vous vient une idée pour vous dissimuler : Votre ASCAP étant parfaitement étanche, vous pourriez passer la nuit au plus profond de l'oasis, où vous seriez à l'abri de toute détection. La profondeur maximale ne dépasse pas dix mètres, mais devrait être largement suffisante pour vous dissimuler.

*Si vous décidez de vous immerger allez au **17***

*Si vous préférez rester en surface allez au **176***

## [218]

Vous repliez votre lame et faites le tour de l'objet. A l'une de ses extrémités, un tube blanchâtre de fort diamètre s'enfonce dans la paroi du vaisseau, sans doute pour alimenter l'être et éliminer ses déchets... A l'autre bout, une ouverture plus ou moins circulaire semble exister, bien qu'elle soit pour le moment hermétiquement fermée.

*Vous pouvez tenter de sectionner le tube à l'arrière allez au **120***

*Si vous souhaitez plutôt essayer de glisser vos mains par l'ouverture pour extraire le corps allez au **134***

*Si vous décidez finalement de laisser cette chose et de retourner dans le couloir allez au **133***

## [219]

Vous tournez vos pas vers le Sud-Est, longeant la crête Sud du fabuleux canyon. Vous remarquez qu'au delà de la crête Nord, le paysage se transforme pour devenir plus boisé et moins désertique. Un signe manifeste que vous approchez de la colonie. Quelques heures plus tard, alors que le soleil approche de son zénith, vous arrivez en vue du pont, mais la vision qui s'offre à vous a tôt fait de vous décourager : Le pont est gardé par un vaste groupe de créatures humanoïdes et arachnoïdes. Au dessus même du pont flotte d'abominables créatures ressemblant à des guêpes noires dont la tête aurait été remplacée par un faisceaux de tentacules immondes et tremblotants. Impossible de passer par là, vous seriez probablement mis en pièce avant d'avoir fait deux mètres. Vous réfléchissez à ce que vous allez bien pouvoir faire pour franchir ce barrage, lorsque vous vous apercevez que d'autres ont manifestement trouvé une solution : De toutes parts devant le pont surgissent des soldats équipés comme vous d'armures qui se mettent à attaquer les créatures de toute la puissance dont ils disposent. Vous dégainez à votre tour votre canon EM et commencer à tirer sur les étrangers qui gardent le pont. Les soldats restent un instant interdits devant ce soutien inattendu mais se reprennent bien vite et continuent d'arroser d'un feu nourri les envahisseurs. Les créatures volantes tentent de s'échapper mais les tirs croisés de vos compatriotes ont vite fait de les mettre en pièces. Une fois le pont dégagé, les hommes tournent leurs armes vers votre localisation approximative, et l'un d'eux s'adresse à vous :

"Qui que vous soyez, ne bougez pas! Vous êtes sur nos détecteurs et nos armes sont braquées sur vous! Identifiez vous immédiatement ou nous ouvrons le feu!

- Ne tirez pas, répondez vous, je suis sergent des H.T.A., naufragé d'un vaisseau en provenance de la Terre
- Avancez vous que nous puissions vous voir!"

Vous vous relevez lentement, l'arme toujours au poing, et avancez sur la partie plane juste devant le pont. Droit devant vous, un genou à terre et prêts à faire feu, une dizaine d'hommes en armure, comme la votre, suivent vos moindres mouvements avec leur canon EM. Dès qu'ils vous ont identifiés, cependant, les armes s'abaissent et les soldats se relèvent. "Très bien sergent, approchez". Vous rejoignez la troupe qui, maintenant que vous avez été identifié se disperse tout au long du bord du canyon pour en surveiller les abords. Seul reste un homme puissamment bâti au visage couvert de brûlures diverses, qui vous regarde sans sourciller :

"Je suis le colonel Tagart, des H.T.A. de Priliann. Faites vous partie des troupes de renfort?"

- Oui mon colonel, répondez vous. Notre vaisseau a été abordé peu avant la mise en orbite, et la plupart des membres de l'équipage et des passagers massacrés. J'ai réussi à m'échapper dans une capsule de sauvetage, je pense que d'autres y sont aussi parvenu.
- La planète a été envahie voici plus d'une semaine, maintenant, reprend le colonel, et tout contact a été coupé avec la colonie principale et la Terre. Mon escadron était posté dans une base plus au Sud et nous avons été rappelé d'urgence pour défendre la colonie. Malheureusement, la base a été attaquée par une force hostile inconnue qui a détruit nos

transports et nous avons du nous résoudre à rejoindre la colonie à marche forcée. Nous allons prendre quelques minutes de repos ici, puis nous nous remettons en route. Préparez vous.

– Bien mon colonel".

Soulagé et ravi d'avoir enfin retrouvé vos compatriotes, vous patientez quelques minutes le temps que le colonel distribue ses ordres. Quant à vous, il vous demande de voyager avec lui afin de lui faire un rapport sur votre parcours, ainsi que tout ce que vous avez pu découvrir sur vos agresseurs. Si, au début, il vous écoute sans mot dire, il finit par vous interroger sur quelques points plus spécifiques de votre récit. Il tient en particulier à savoir si, à un quelconque moment, vous avez remarqué que les assaillants se servaient d'armes mécaniques ou de machines autonomes robotisées. Comme vous lui répondez par la négative, il reste silencieux et pensif un long moment, puis : "Ceci est très étrange, car l'attaque dirigée contre notre base semble avoir été effectuée par un engin mécanique pourvu d'une énorme puissance de feu".

*Si vous possédez un bout de tôle irisée allez au **25***

*Dans le cas contraire allez au **146***

### [220]

L'un de vos hommes sort quelques outils de sa ceinture d'accessoires et se met au travail. Notez le code EVP sur votre Feuille. Choisissez, parmi les hommes qu'il vous reste, celui qui a la Précision la plus élevée et tentez pour lui un Épreuve de Précision.

*S'il réussit, allez au **165***

*S'il échoue allez au **129***

### [221]

La pièce dans laquelle vous arrivez est le sas de sortie avant de l'habitat. Mais vous n'avez pas le temps de l'inspecter en détail car vous êtes aussitôt pris sous le feu croisé de quatre terroristes embusqués derrière des conteneurs.

1er Terroriste	2ème	Terroriste
Rapidité: 6	Rapidité:	5
Précision: 6	Précision:	7
Vie: 26	Vie:	27

3ème Terroriste	4ème	Terroriste
Rapidité: 7	Rapidité:	5
Précision: 6	Précision:	6
Vie: 24	Vie:	25

Ils sont tous armés de fusils EM32 d'exercice ( +2-2+5 ) et d'armure de niveau 2. Vous pouvez choisir de ne pas combattre mais si tous vos hommes sont abattus, vous devrez poursuivre le combat, seul. A tout moment vous pouvez choisir de vous retirer du combat ou ordonner à l'un de vos hommes de cesser le combat, mais il faut toujours au moins un combattant dans chaque camp.

*Si vous les abattez tous les quatre allez au **185***

*Si vous êtes mis hors de combat allez au **233***

[222]

Aussi immobile que le rocher auquel vous êtes adossé, vous attendez avec nervosité que les créatures qui s'approchent soient suffisamment près pour pouvoir les identifier. Finalement, vous percevez un bruit que vous n'espérez plus : Celui de bottes de métal foulant la roche. Un fol espoir vous submerge soudain : ce pourrait-il...Mais une voix soudain se fait entendre : "Qui que vous soyez, ne bougez pas! Vous êtes sur nos détecteurs et nos armes sont braquées sur vous! Identifiez vous immédiatement ou nous ouvrons le feu!

- Ne tirez pas, répondez vous, je suis sergent des H.T.A., naufragé d'un vaisseau en provenance de la Terre
- Avancez vous que nous puissions vous voir!"

Vous remettez en fonction les systèmes de votre ASCAP, et avancez sur l'affleurement rocheux au bord du petit lac. Droit devant vous, un genou à terre et prêts à faire feu, une dizaine d'hommes en armure, comme la vôtre, suivent vos moindres mouvements avec leur canon EM. Dès qu'ils vous ont identifiés, cependant, les armes s'abaissent et les soldats se relèvent. "Très bien sergent, approchez".

Vous faites rapidement le tour de l'oasis et rejoignez la troupe qui, maintenant que vous avez été identifié s'égayé dans tout l'oasis pour en surveiller les abords. Seul reste un homme puissamment bâti au visage couvert de brûlures diverses, qui vous regarde sans sourciller : "Je suis le colonel Tagart, des H.T.A. de Priliann. Faites vous partie des troupes de renfort?"

- Oui mon colonel, répondez vous. Notre vaisseau a été abordé peu avant la mise en orbite, et la plupart des membres de l'équipage et des passagers massacrés. J'ai réussi à m'échapper dans une capsule de sauvetage, je pense que d'autres y sont aussi parvenu.
- La planète a été envahie voici plus d'une semaine, maintenant, reprend le colonel, et tout contact a été coupé avec la colonie principale et la Terre. Mon escadron était posté dans une base plus au Sud et nous avons été rappelé d'urgence pour défendre la colonie. Malheureusement, la base a été attaquée par une force hostile inconnue qui a détruit nos transports et nous avons du nous résoudre à rejoindre la colonie à marche forcée. Nous allons prendre quelques minutes de repos ici, puis nous nous remettrons en route. Préparez vous.
- Bien mon colonel".

Soulagé et ravi d'avoir enfin retrouvé vos compatriotes, vous patientez quelques minutes le temps que le colonel distribue ses ordres. Quant à vous, il vous demande de voyager avec lui afin de lui faire un rapport sur votre parcours, ainsi que tout ce que vous avez pu découvrir sur vos agresseurs.

*Continuer allez au 295*

### [223]

Vous préférez rester avec la nacelle, quitte à épuiser vos vivres et votre eau, car, pensez vous, il sera plus facile à une équipe de sauvetage de vous trouver si vous êtes dans la nacelle de secours. Vous divisez donc vos réserves alimentaires en trois maigres rations et vous vous astreignez à rester couché, à l'ombre, afin d'économiser au maximum vos forces. Mais au bout de trois jours, vous n'avez toujours rien vu venir et vos dernières réserves sont épuisées. Déjà presque mort de soif, vous quittez en titubant les abords de la nacelle et, moitié délirant sous l'accablante chaleur, vous avancez dans une direction vague à travers la lande sèche et rocailleuse. Au bout d'un temps que vous ne savez plus mesurer vous trébuchez, et votre tête vient heurter un rocher, vous faisant perdre connaissance. Cet évanouissement est votre perte, car vous êtes incapable de percevoir le prédateur qui s'approche de vous avec circonspection puis qui, d'un rapide mouvement des mâchoires, met fin à votre vie en vous déchirant la gorge.

## -[FIN DE L'AVENTURE]-

### [224]

Au bout de la coursive, un nouveau sas vous mène au pied d'un large escalier conduisant vraisemblablement à la passerelle. Vous le gravissez rapidement et aboutissez devant un nouveau sas au dessus duquel clignote un large voyant rouge. Lorsque vous tentez d'ouvrir le sas, cependant, la voix désincarnée de l'ordinateur central se fait entendre:

"Accès refusé. Le niveau d'accréditation pour pénétrer sur la passerelle a été augmenté en raison des risques potentiels de tentative de prise de contrôle par des assaillants inconnus. Veuillez contacter votre officier supérieur pour obtenir les accréditations nécessaires".

Diable! impossible de gagner la passerelle...Vous songez un instant à tenter de détruire la porte avec un missile, mais le risque est trop grand d'endommager des installations vitales... Il ne vous reste plus qu'à tenter de trouver un officier navigant encore vivant, pour pouvoir entrer sur la passerelle, ou bien abandonner le navire. Pour le moment, votre seule option est de retourner dans le couloir central.

*Retourner dans le corridor principal allez au **55***

### [225]

Vous ouvrez prudemment le sas et après avoir rapidement examiné par l'embrasure la pièce au delà, vous y pénétrez. Quatre personnes sont assises contre le mur Est, les mains visiblement liées dans le dos et semblent inconscientes.

*Si vous voulez avancer pour les délivrer allez au **98***

*Si vous préférez leur crier de s'allonger, sous la menace de votre arme allez au **260***

## [226]

Aussitôt l'ordre reçu, votre homme se met au travail grâce à une petite trousse d'outils de précision.

Notez le code XJM sur votre Feuille.

Tentez une Épreuve de Précision pour Collins.

*Si le résultat est inférieur ou égal à sa Précision allez au 243*

*Si le résultat est supérieur allez au 296*

## [227]

Le colonel choisit l'un de ses hommes pour partir en reconnaissance, tandis qu'il disperse les autres sur un large périmètre pour pouvoir détecter tout mouvement suspect. Vous en profitez vous même pour soigner vos blessures, si vous en avez ( l'escadron dispose de « medikits » ) et réparer votre armure sur l'Atelier de Campagne qu'ils ont avec eux. Vous pouvez remettre votre niveau d'armure à son maximum et le nombre d'auto réparations à zéro. près de trois-quart d'heures plus tard, l'éclaireur envoie son rapport au colonel, qui écoute longuement sans interrompre son soldat, puis :

"Bien reçu. Conservez votre position, soldat, nous vous rejoignons sous peu. Sergent, prenez la tête d'un détachement de quatre de mes hommes, vous passerez par le Nord de la colonie. Nous tenterons une percée au Sud avec le reste de la troupe.

– Bien colonel, répondez vous".

Les quatre hommes qui vous sont confiés vous rejoignent aussitôt et vous vous mettez en route avec le reste du groupe, la séparation devant avoir lieu plus près de la cité assaillie. Environ une demi-heure plus tard, vous rejoignez enfin l'éclaireur qui vous attend près d'un amoncellement rocheux un peu à l'écart de la route. Le colonel rassemble ses hommes et vous ordonne de partir exécuter le plan convenu. Vous prenez aussitôt la direction du Nord de la colonie avec vos quatre hommes, tous l'arme dégainée et prête à faire feu. La nuit, d'un noir d'encre vous permet de vous approcher très près des premiers bâtiments et d'y prendre position pour y attendre l'ordre d'assaut du colonel. Vous branchez les détecteurs infra-rouge et RADAR en mode balayage large, afin d'avoir une vision complète de votre environnement immédiat. Enfin vient l'ordre d'attaquer, en même temps que les premiers tirs EM au Sud de la colonie : "On y va! Ordonnez vous à vos hommes, foncez! On va tenter la jonction avec le groupe du colonel! Ne vous laissez pas impressionner par ce que vous allez voir, tirez à vue sur tout ce qui bouge, les agresseurs n'ont du laisser aucun survivant parmi les colons". Votre groupe entre alors en ville l'arme au poing. La défense, molle au début, se renforce avec l'arrivée d'un nombre conséquent de créatures hybrides, flanquées de ces étranges araignées géantes. L'avance est au début très facile car les étrangers ne disposent pas d'armes à distance, mais bientôt, le flot d'ennemis devenant plus important, vous êtes vite débordés et devez passer au corps à corps pour continuer à avancer. Bientôt, deux de vos hommes s'effondrent, victime des terribles griffes des assaillants.

*Si vous voulez continuer le long de l'avenue allez au 236*

*S'il vous semble préférable de vous mettre à l'abri dans un bâtiment allez au 78*

## [228]

Vous embrochez une dernière créature sur la lame de votre avant-bras gauche et la jetez violemment contre un mur où elle s'écrase mollement puis s'effondre au pied de la paroi en un tas informe, immobile. Votre armure dégoulinante du sang noirâtre de ces abominables hybrides, vous rétractez d'un geste nerveux les lames dans leurs logements et passez tout le couloir aux détecteurs. Les cadavres ennemis jonchent le sol de la coursive, rendant la marche pénible, et vous ne pouvez manquer, à plusieurs reprises, d'écraser un membre ou un autre dans un répugnant bruit de craquements d'os. Vos senseurs détectent presque aussitôt l'approche d'un très vaste groupe de ces créatures, beaucoup plus nombreuses que le groupe que vous venez de combattre. Il serait peut être sage de battre en retraite vers les moteurs...

*Si vous repartez en direction des moteurs allez au **184***

*Si vous préférez affronter ce nouveau groupe allez au **156***

## [229]

Vous songez à cette étrange insecte mécanique qui vous a attaqué près de la base abandonnée...Et si...Vous racontez aussitôt votre rencontre près de la base et expliquez ce que vous avez découvert :

"C'est bien ça! Nous aussi nous avons eu affaire avec un engin semblable, sauf que la machine qui a attaqué la base était bien plus grande que celle que vous me décrivez et nous n'avons pas réussi à la mettre hors d'état de nuire. Nous avons dû abandonner la base et nous replier dans le désert. Apparemment, vous êtes passé juste après notre départ...Bien, nous réfléchissons à tout cela à têtes reposées, lorsque nous aurons atteint la colonie."

Le colonel ouvre alors une fréquence radio pour tous ses hommes:  
"Soldats, nous sommes encore à plus de cinq jours de la colonie, nous devons accélérer le mouvement. Nous prenons la direction de Bora-Bora".

Intrigué par cet ordre, vous demandez au colonel ce qu'il signifie et celui-ci vous répond en souriant légèrement:

"En prévision d'attaques comme celle que nous venons d'essuyer, nous avons établi en divers endroits stratégiques de la planète des caches contenant du matériel d'urgence, dont, entre autres, des plates-formes de transport qui nous permettront d'atteindre rapidement la colonie, ce sont ce que nous appelons en code nos "paradis cachés". Toutes ces caches portent le nom d'îles sur Terre:

Tahiti, Bora-Bora, Hawaï, etc. Bora-Bora est la plus proche de notre position actuelle, nous devrions l'avoir atteinte d'ici ce soir. Ensuite, il ne nous faudra qu'une journée pour atteindre la cité principale de la colonie".

*Continuer allez au **99***

### [230]

Au moment où vous bondissez de derrière un gros affleurement rocheux, l'une des guêpes tourne son immonde visage couvert de tentacules dans votre direction et se met à vrombir furieusement. Aussitôt, toutes ses congénères la rejoignent et fondent sur vous. Vous pointez votre arme vers ces monstrueuses créatures, mais elles sont bien trop nombreuses pour que vous puissiez en venir à bout seul...

Elles vous saisissent sans ménagement dans leurs immenses tentacules ventraux et vous précipitent vers un mur de béton. Le terrible choc suffit à vous plonger dans l'inconscience.

*Continuer allez au **20***

### [231]

Vous ouvrez la trappe de la capsule la plus proche de vous à l'aide d'une grande poignée rouge prévue à cet effet et vous glissez rapidement dans la nacelle, avant d'activer la commande d'éjection. L'allumage brutal du propulseur vous fait vaciller un instant au milieu du plancher de la capsule, mais vous reprenez votre équilibre et approchez de la baie d'observation, à l'avant. Il n'y a pas de commandes de direction sur cette nacelle, aussi devez-vous vous résoudre à n'être qu'un simple passager, incapable de savoir à quel endroit vous toucherez le sol.

*Continuer allez au **279***

### [232]

L'une des créatures relève soudain la tête et vous aperçoit, puis elle pousse un cri rauque et liquide à la fois et se laisse tomber devant vous, tandis que ses congénères font de même et vous encerclent. S'il vous reste au moins un missile, vous pouvez tenter de vous ouvrir un passage avec. Dans le cas contraire vous devrez les affronter au corps à corps.

*S'il vous reste un missile allez au **100***

*Si vous devez les affronter au corps à corps allez au **117***

### [233]

Lorsque vous reprenez conscience, vous entendez la voix de l'officier d'évaluation dans votre radio: "Exercice terminé. Regagnez le vaisseau pour retour à la base et analyse de votre performance".

Le goût amer de la défaite vous submerge tandis que vous retournez lentement vers le vaisseau qui vous a déposé ici. L'échec de votre mission devrait porter un coup assez rude à votre avancement et sera noté dans votre dossier. Tout en repassant dans votre tête votre progression, vous montez à bord du transport qui décolle bientôt pour vous ramener vers la base.

*Continuer allez au **152***

### [234]

Slalomant entre les arêtes lisses, vous approchez discrètement d'une paroi rocheuse qu'il est possible d'escalader pour atteindre le toit de l'habitat. Vous faites passer vos hommes devant vous et commencez à gravir la falaise pour surplomber le module. Une fois arrivé en haut, vous remarquez qu'il est possible de sauter sur le toit et d'accéder à un sas où vous pourriez vous glisser discrètement pour descendre dans le module. Malheureusement, le sas est trop petit pour vous y glisser tous en même temps, vous et vos hommes. Vous pouvez cependant envoyer vos soldats prendre d'assaut le sas arrière tandis que vous vous glisserez par ce sas, prenant ainsi les terroristes sur deux fronts.

*Si vous choisissez de faire passer tous vos hommes par ce sas allez au **84***

*S'il vous semble plus judicieux de les envoyer vers la porte arrière allez au **174***

### [235]

En levant la tête, vous apercevez une verrière de plastène transparent, qui vous donne une idée : A l'aide votre armure et de ses sustentateurs magnétiques, vous devriez sans peine pouvoir y grimper puis, une fois en haut, utiliser un filin pour tracter vos deux hommes. Une fois sur le toit, vous devriez être en position de force quand les créatures réussiront à entrer. Vous exposez votre plan à vos deux soldats qui semblent emballés par l'idée de sortir de l'endroit, qui doit leur paraître bien trop confiné à leurs goûts...Vous utilisez votre canon EM pour défoncer le panneau transparent puis, d'un bond, vous vous élevez vers le toit. Vous faites rapidement des yeux le tour de l'endroit et avisez aussitôt une élingue qui sera parfaite pour servir de filin pour les deux hommes restés en bas. Vous l'arrachez de ses supports et, à l'aide de la puissance de votre armure, vous les tractez vers vous. Une fois regroupés autour du trou par lequel vous venez de vous échapper, vous vous agenouillez et préparez vos armes. A votre signal, deux de vos hommes lancent un missile sur la baie vitrée, qui explose en milliers de petites étoiles lumineuses et rejette violemment de nombreux corps des créatures à plusieurs mètres dans la rue. Les survivants se jettent aussitôt à l'assaut du bâtiment, mais votre position avantageuse vous permet d'en abattre un très grand nombre. Les ennemis, cependant ne se laissent pas surprendre trop longtemps, et les créatures arachnoïdes se lancent à l'assaut du toit en passant par les murs extérieurs. Vous tournez votre arme vers elles tandis que vos hommes continuent à arroser les humanoïdes en contrebas. Le nombre d'assaillants sur le toit devient finalement trop important pour que vous puissiez en venir à bout seul et vos soldats vous rejoignent rapidement pour prendre part au carnage. Tout à votre oeuvre de nettoyage systématique de cette immonde engeance, vous ne remarquez pas, cependant que certain nombre des créatures humanoïdes ont réussi à atteindre le toit de la même manière que vous et vous attaquent à revers. Malgré tout votre courage, il vous est impossible de contenir l'irrésistible avancée des hordes d'ennemis. Les étrangers finissent par s'emparer de vos hommes et de vous et à vous précipiter à bas de l'immeuble. Le choc suffit à vous propulser dans l'inconscience.

*Continuer allez au **20***

## [236]

Le carnage est indescriptible. Les corps des créatures s'amoncellent le long des trottoirs métalliques de la rue principale. L'un de vos hommes a succombé sous le nombre et ceux restants peinent à se maintenir debout face aux vagues d'assaut des étrangers. Voyant que vous continuez à avancer, les assaillants modifient leur tactique et se regroupent pour vous attaquer à plusieurs. Vous devez stopper votre progression pour faire face à un groupe particulièrement motivé à vous faire mordre la poussière.

Groupe de Créatures

Force: 17

Rapidité: 14

Vie: 25

Armes: griffes (0|0|4)

Armure: niveau 2

*Si vous réussissez à les vaincre allez au **105***

## [237]

Vous vous précipitez à l'autre bout du cocon et, sans réfléchir, vous plongez vos mains à travers la paroi. Après avoir résisté un instant, les bords se détachent brutalement, laissant couler un liquide visqueux transparent sur vos jambes. Vous agrippez les chevilles du corps et le tirez vers vous. A votre grande surprise, celui-ci glisse sans forcer vers vous, les diverses tubulures se détachant sans problème du corps. Vous reculez jusqu'au milieu de la pièce pour y allonger l'homme. Son visage vous est familier, vous reconnaissez l'un des caporaux de votre unité, que vous avez croisé lors de votre formation initiale sur Terre. L'homme se tord sur le sol, vomissant une sorte de liquide poisseux translucide, puis sa poitrine se soulève soudain pour prendre une grande inspiration, avant de se stabiliser sur un rythme normal. Au bout d'une à deux minutes, l'homme relève la tête et vous examine longuement, sans paraître vous reconnaître, puis :

"Sergent...Que se passe-t-il? Ou somme nous?"

- Du calme caporal. Il semble que nous ayons été attaqués par une espèce hostile durant notre voyage. Vous avez été capturé alors que vous étiez en Sommeil et placé dans une sorte de cocon, sur le vaisseau étranger.
- Somme nous les seuls survivants?
- Je ne le crois pas. Il y a d'autres corps dans les cocons voisins du votre, probablement des prisonniers comme vous.
- Nous devons les libérer et fuir ce vaisseau! Nous..."

Une alarme retentit soudain dans votre ASCAP, tandis que votre visière se rabat brutalement : "Alerte toxique! Une substance inconnue a été injectée dans l'atmosphère de la pièce. Étanchéité de l'armure rétablie". Vous voyez le caporal s'agripper désespérément à vous, cherchant sa respiration, puis il s'écroule à vos pieds, mort ou évanoui, impossible d'en être sûr. Du couloir par où vous êtes arrivés, vous voyez avec horreur les sphères que vous redoutiez de rencontrer à nouveau s'assembler pour vous bloquer le passage. Il n'est plus temps de dégainer votre canon EM, vous devez les affronter au corps à corps comme s'il s'agissait d'une seule créature.

Sphères de Défense  
Force: 23  
Rapidité: 17  
Vie: 34  
Arme: Tentacules (0|0|4)  
Armure: niveau I

*Si vous vous débarrassez de vos adversaires allez au **216***

### [238]

Vous vous reculez sans dire un mot et sortez votre canon EM puis, d'un geste lent, vous le pointez droit sur l'enfant et tirez à bout portant. La puissance du canon est telle que le petit corps se volatilise en une fraction de secondes sans laisser la moindre trace. Vous songez que vous avez peut être sauvé l'humanité toute entière en vous débarrassant du garçon : S'il était contaminé par les étrangers, son retour sur Terre aurait pu signifier la fin de la civilisation. Vous raccrochant à cette justification, vous faites rapidement le tour de l'entrepôt, mais ne trouvez rien de plus que des caissons de matériel agricole. Vous vous décidez finalement à ressortir et à poursuivre votre route le long de l'avenue principale.

*Continuer allez au **131***

### [239]

Vous poursuivez l'exploration de la coursive, en essayant de faire le moins de bruit possible ( mais les ASCAP ne sont pas réputées pour leur silence, vu leur masse... ), slalomant entre les conteneurs éventrés, au sol, et les câbles et gaines pendant du plafond. Vous passez devant plusieurs sas conduisant à des soutes diverses, mais les portes ont semble-t-il été condamnées, car malgré tous vos efforts, il vous est impossible de les ouvrir. Vous arrivez finalement au bout du corridor sans savoir rencontré quoi que ce soit, lorsque vous percevez, à la limite de l'audible, un bruit semblable à une toux... Vous activez les amplificateurs sonores de votre armure et déterminez que le bruit provient du local technique situé presque au bout de la coursive.

*Si vous voulez essayer d'ouvrir cette porte allez au **147***

*Si vous préférez abandonner là votre exploration et remonter tout de suite sur le pont allez au **177***

### [240]

Notez le code DLQ sur votre Feuille. Tout en faisant le moins de gestes possible, vous tapez doucement le code 'A0000', tout en transpirant un peu. Aussitôt fait, le générateur se met à bourdonner de plus en plus fort, puis, dans un craquement assourdissant, il se met à émettre une aveuglante lumière blanche qui vous assomme et vous met hors de combat.

*Pour continuer allez au **233***

### [241]

Vous marchez durant de longues heures à travers une plaine aride qui se transforme peu à peu en véritable désert de sable, avec des dunes à perte de vue. Le soleil brûlant vous cuit littéralement l'échine et vous êtes même obligé de déchirer les manches de votre vêtement pour en faire une protection pour votre tête. La nuit tombe peu à peu sur le désert, apportant un peu de fraîcheur. Avisant un affleurement rocheux à peu de distance, vous vous en approchez pour y prendre un peu de repos. Mal vous en a pris! L'affleurement n'était autre qu'un piège grossier tendu par l'un des plus terribles prédateurs de ce désert. Tandis que vous vous asseyez sur ce que vous croyez être un bloc de roche, le TARPAN-CAMELEON referme ses terribles mâchoires sur vous et vous dévore d'un coup, sans même avoir à mâcher.

## -[FIN DE L'AVENTURE]-

### [242]

Vous coupez tous les systèmes non indispensables de votre ASCAP et patientez dans la plus parfaite immobilité, le dos appuyé contre le roc lisse, espérant que vous passerez inaperçu, dans l'obscurité. Tandis que la forme approche lentement, vous pouvez en discerner quelques détails qui vous font frissonner de dégoût :

Ce que vous aviez pris pour des véhicules aériens sont en fait de gros insectoïdes ressemblant plus ou moins à des guêpes, sauf qu'en lieu et place de la tête, vous ne distinguez qu'un amas répugnant de tentacules gluants, ainsi qu'à la place des pattes, sur le côté du corps. L'essaim s'immobilise peu après juste au dessus de l'étendue d'eau à vos pieds et plonge leurs tentacules dans l'eau claire, comme pour s'y abreuver. A la façon dont ils balaient la surface cependant, vous devinez qu'ils sont à la recherche de quelque chose au fond de l'eau...De longues minutes se passent, qui vous semblent des heures, avant que les étranges créatures ne retirent leurs tentacules de l'eau et reprennent leur vol vers le Nord. Finalement, vous vous décidez à sortir de votre cachette pour inspecter l'horizon et découvrir que l'Essaim a disparu au loin. Vous avez échappé, de justesse semble-t-il, à la capture, mais ce ne sera peut être pas le cas la prochaine fois, et il pourrait être risqué de rester ici plus longtemps D'un autre côté, partir en plein désert en pleine nuit peut se révéler plus dangereux, encore...

*Si vous décidez de quitter l'oasis immédiatement allez au **104***

*Si vous préférez attendre l'aube allez au **41***

### [243]

En attendant que Collins perce le verrouillage, vous placez vos hommes ( s'il vous en reste ) au coin des couloirs, pour surprendre d'éventuels agresseurs. Au bout de longues secondes d'attente, le sas se déverrouille sans bruit et vous félicitez discrètement votre homme pour son travail. Le sas coulisse silencieusement dans son logement dans le mur, vous permettant de pénétrer, vous et vos hommes, dans les pièces communes de vie.

*Continuer allez au **160***

### [244]

Au bout d'une nuit de voyage, vous arrivez en vue d'une région bien plus boisée que tout ce que vous avez vu jusqu'à présent sur la planète. Le colonel ordonne une halte en haut d'une colline herbue qui domine un vaste canyon dans lequel coule un rivièrè paisible. Le colonel ouvre alors une fréquence radio pour tous ses hommes: "Escadron, nous ne sommes plus qu'à quelques kilomètres de la colonie. Nous allons abandonner ici les plates-formes car elles sont trop aisément repérable. Il me faut un volontaire pour partir en reconnaissance, le temps que nous nous préparions, afin de connaître l'état dans lequel sont les colons".

*Si vous souhaitez vous porter volontaire allez au **215***

*S'il vous semble plus prudent de demeurer avec le reste de l'escadron allez au **227***

### [245]

Vous observez, perplexe les rangées de cocons alignés contre la paroi de la cavité, ne sachant pas comment sortir tous ces corps. Mais vous n'avez pas le temps d'approfondir cette question. Votre radar de proximité vous signale l'approche d'un vaste groupe de créatures en mouvement dans votre direction. Vite, vous vous précipitez tout au fond du local, pour éviter, dans la mesure du possible, d'être pris à revers. Du couloir par où vous êtes arrivés, vous voyez avec horreur les sphères que vous redoutiez de rencontrer à nouveau s'assembler pour vous bloquer le passage. Il n'est plus temps de dégainer votre canon EM, vous devez les affronter au corps à corps comme s'il s'agissait d'une seule créature.

Sphères de Défense

Force: 23

Rapidité: 17

Vie: 34

Arme: Tentacules (0|0|4)

Armure: niveau I

*Si vous parvenez à toutes les abattre allez au **216***

### [246]

Vous songez que vous avez bien assez attendu, et que rester plus longtemps mettrait votre vie en danger. Vous rassemblez donc les quelques affaires que vous avez plus glaner et répartissez les quelques vivres et l'eau qu'il vous reste en trois maigres rations : Il faudra vous contenter de cela. Mais au moment de quitter la nacelle, vous hésitez : Quelle direction allez vous bien pouvoir prendre?

*Si vous décidez de partir au Nord allez au **270***

*S'il vous semble plus sûr de partir vers l'Ouest allez au **29***

*Si le Sud a votre préférence allez au **241***

*Si, enfin, la route de l'Est vous apparaît la meilleure allez au **43***

### [247]

Vous traversez à nouveau la salle des réservoirs d'atmosphère. Les corps des deux terroristes hors de combat sont toujours à leur place. Vous pouvez ouvrir la porte Ouest ou bien continuer vers le Nord.

*Pour ouvrir le sas à l'Ouest allez au **205***

*Si vous préférez vous engager dans le couloir Nord allez au **268***

### [248]

Vous dégainez tranquillement votre canon EM, ajustez sa puissance au maximum et commencez à tirer sur toutes les créatures se présentant devant vous, sans vraiment viser, Tandis que vos tirs calcinent les étrangers, certains de vos tirs vont se perdre dans l'énorme hémisphère, et vous sentez le vaisseau trembler de plus en plus fort; Les quelques globes lumineux éparpillés autour de vous clignotent follement, certains s'éteignent même. Par l'ouverture derrière vous, un flot continu de créatures surgit et elles tentent de s'emparer de vous, mais vous vous dégagez rapidement et continuez votre oeuvre de destruction. Vous ne pouvez pas continuer longtemps ainsi, cependant, et les créature finissent par vous réduire à l'impuissance. La seule idée de leur destruction prochaine, arrive à vous faire sourire une dernière fois tandis que votre corps est rapidement mis en pièce par les étrangers.

## -[FIN DE L'AVENTURE]-

### [249]

Le lendemain matin, un peu avant l'aube, vous rassemblez votre matériel et quittez le camp aussi discrètement que possible, compte tenu de l'encombrement et du bruit engendré inévitablement par votre ASCAP. La population semble cependant assoupie, et votre départ ne soulève aucune réaction de leur part.

*Continuer allez au **181***

### [250]

Le passage, mal éclairé par quelques bulbes jaunâtre émettant une faible lumière, se prolonge durant plusieurs mètres en serpentant entre de massifs piliers blanchâtres qui vous font penser à de l'os poli. Le sol, recouvert d'une sorte de moisissure gris-vert qui adhère un peu à vos bottes, est légèrement incurvé vers le centre, comme une rigole d'écoulement. Vous aboutissez finalement au bas d'une sorte de rampe qui vous permet de monter vers les hauteurs du vaisseau. Un autre passage, plus étroit, vous permet de descendre dans ses profondeurs.

*Si vous voulez monter allez au **276***

*Si vous préférez descendre allez au **79***

### [251]

Les cadavres des créatures s'amoncellent autour de vous, tandis que vous continuez à les abattre. Finalement, le flot d'attaquants finit par se tarir, et vous vous retrouvez seul au milieu de la pièce, l'armure recouverte de cette boue putride dans laquelle flottent les corps de vos assaillants. Le calme revient peu à peu, et seule la pulsation irrégulière et sourde omniprésente dans ce vaisseau est perceptible. Vous vous extirpez à grand peine du bain immonde dans lequel vous baignez jusqu'aux genoux et avancez vers la sortie que vous aviez repéré quelques minutes plus tôt.

*Continuer allez au 66*

### [252]

"Alors mon grand, commencez vous, que fais tu ici, tout seul?"

- Mon papa est magasinier, ici, quand les autres gens sont arrivés, il m'a dit de venir ici et d'y rester jusqu'à ce que maman ou lui viennent me chercher.
- Tu es là depuis combien de temps?
- Je ne sais pas...
- Et tu n'as vu personne depuis que ton papa t'as dit de te cacher ici? Tu as de quoi manger?
- Oui, dans les grandes boîtes blanches, il y a des trucs qu'on peut manger. J'ai même trouvé la boîte des bonbons, mais il faut pas le dire...
- Promis, dites vous en souriant, je ne dirais rien. Comment tu t'appelles?
- Carell, j'ai six ans et demi!
- Et bien Carell, tu vas rester ici encore un peu, le temps que j'aille chercher les autres gens qui étaient avec toi. Tu peux faire ça?
- Oui...
- Bon. Surtout ne bouge pas d'ici avant que je vienne te chercher, moi ou un autre soldat habillé comme moi, d'accord?
- D'accord..."

Vous laissez l'enfant regagner sa cachette et sortez du local. Par précaution, vous arrachez du mur une étagère et vous en servez pour bloquer la porte, afin que nul ne puisse entrer, puis vous ressortez du bâtiment.

*Continuer allez au 131*

### [253]

Vous faites le tour du compartiment, scrutant soigneusement l'intérieur des cocons, et vos soupçons sont confirmés :

Ils contiennent tous un corps humain, homme ou femme, apparemment en sommeil, et vous réalisez alors que cet endroit doit être, pour ces créatures, l'équivalent des Salles de Sommeil des vaisseaux terriens. Mais pourquoi y ont ils placés des humains? Pour servir d'hôtes à ces parasites? Pour quelque autre acte innommable? Allez vous laisser ainsi ces pauvres prisonniers? Mais que faire? Les libérer ou mettre un terme définitif à leurs probables souffrances?

*Si vous essayez de les libérer allez au 245*

*S'il vous semble plus miséricordieux de faire cesser leurs souffrances allez au 157*

### [254]

"Mon colonel, commencez vous, je souhaiterais me porter volontaire pour cette mission.

- Vous? Mais vous n'avez aucune connaissance de la zone!
- Je pense pouvoir m'en sortir avec les relevés satellitaires et les cartes que mon ASCAP a en mémoire.
- Mmm...Bon, d'accord. Rapport toutes les dix minutes, sauf si le silence radio est nécessaire, et pas de contact avec l'ennemi sauf cas extrême urgence.
- Bien mon colonel.

*Continuer allez au **121***

### [255]

Vous approchez lentement du cocon le plus proche, l'arme prête à faire feu au moindre signe d'hostilité, mais rien ne vient troubler l'épais silence remplissant l'endroit, à part un vague gargouillis, de temps à autre. L'objet, de forme ovoïde, possède une paroi vaguement translucide et semble éclairé de l'intérieur, ou par en dessous. L'être à l'intérieur semble manifestement humain, bien que vous ne puissiez distinguer son visage, recouvert d'une sorte de masque rosâtre relié à la paroi par un tube palpitant. Divers autres tubes sont reliés au corps immobile et nu. La paroi n'est pas assez transparente pour que vous puissiez distinguer le mouvement de respiration, aussi vous est il impossible de déterminer si le corps devant vous est en vie ou non.

*Si vous voulez tenter d'ouvrir un cocon allez au **60***

*Si vous préférez laisser là l'être et ressortir de la pièce allez au **133***

### [256]

Au bout de plusieurs minutes de labeur, la porte cède enfin ( noter le code DHQ sur votre Feuille ). Malheureusement votre tentative de piratage n'est pas passée inaperçue, car une sonnerie d'alarme se met à retentir dans tout l'habitat et aussitôt, deux terroristes surgissent du couloir Sud.

1er terroriste  
Rapidité: 6  
Précision: 7  
Vie: 25

2ème terroriste  
Rapidité: 7  
Précision: 7  
Vie: 28

Ils sont tous les deux armés de fusils d'exercice EM32 ( +2|-2|+5 ) et d'armures de niveau 2. Vous pouvez choisir de ne pas combattre mais si tous vos hommes sont abattus, vous devrez poursuivre le combat, seul. A tout moment vous pouvez choisir de vous retirer du combat ou ordonner à l'un de vos hommes de cesser le combat, mais il faut toujours au moins un combattant dans chaque camp.

*Si vous êtes vainqueur allez au **160***

*Si vous êtes mis hors de combat allez au **233***

## [257]

Notez le code GHI sur votre Feuille.

Transpirant un peu, vous sortez doucement une pince de votre ceinture d'outils et, après une hésitation, vous sectionnez d'un geste vif le fil bleu. Malgré vos craintes, cependant, rien ne semble se passer.

*Si vous voulez maintenant sectionner le fil noir allez au **82***

*Si vous préférez vous occuper du fil jaune allez au **209***

## [258]

Vous vous précipitez vers l'homme blessé, dans l'espoir de le secourir. Le médecin-chef, jusqu'alors caché derrière un grand conteneur, vous rejoint rapidement. Mais c'est alors que le soldat se redresse lentement en vous fixant de ses yeux vides. Sa tête explose soudain en éclaboussant de sang et de chair les personnes présentes autour de lui, laissant apparaître à la place un immonde cylindre sanguinolent pourvue d'une bouche aux dents acérées, tandis que des griffes surgissent du bout de ses doigts. Vous réprimez à grand peine un haut-le-cœur en voyant cet horrible spectacle, mais vous n'avez pas le temps de vous éloigner avant que la créature ne se jette sur vous. Vous devez la combattre au corps à corps.

Créature Hybride

Force: 11

Rapidité: 7

Vie: 19

Armes: griffes( 0|0|+4 )

*Si vous sortez vainqueur de l'affrontement allez au **175***

## [259]

Notez le code GPB sur votre Feuille.

Une fois les tourelles mises hors de combat, vous vous approchez furtivement du sas, l'ouvrez avec votre badge électronique et pénétrez rapidement dans le module à la suite de vos hommes pour vous retrouver aussitôt sous le feu ennemi. Heureusement pour vous, quelques caisses ont été disposées ça et là dans le local, qui vous permettent de vous abriter des tirs ennemis.

1er Terroriste

Rapidité: 6

Précision: 6

Vie: 26

2ème Terroriste

Rapidité: 5

Précision: 7

Vie: 27

3ème Terroriste

Rapidité: 7

Précision: 6

Vie: 24

4ème Terroriste

Rapidité: 5

Précision: 6

Vie: 25

Ils sont tous armés de fusils EM32 d'exercice ( +2-2+5 ) et d'armure de niveau 2. Vous pouvez choisir de ne pas combattre mais si tous vos hommes sont abattus, vous devrez poursuivre le combat, seul. A tout moment vous pouvez choisir de vous retirer du combat ou ordonner à l'un de vos hommes de cesser le combat.

*Si vous êtes mis hors de combat allez au **233***

*Si vous réussissez à mettre hors de combat le groupe de terroristes allez au **185***

### [260]

Notez le code 'BJX' sur votre Feuille. Pointant votre fusil vers le groupe, vous leur criez de s'allonger. Trois personnes s'exécutent aussitôt mais la quatrième, une femme, se lève en brandissant un poignard. Vous l'abattez aussitôt avec votre fusil et celle-ci s'écroule, inconsciente. Presque aussitôt, votre radio bourdonne et vous entendez la voix de l'officier évaluateur : "Exercice terminé. Regagnez le vaisseau pour l'analyse de votre performance". Vous ordonnez aussitôt à vos hommes ( s'il vous en reste ) de se regrouper et de partir en avant. Vous les suivez à quelques pas, quelque peu anxieux du résultat mais confiant: Vous avez mené à terme cette mission, l'appréciation ne devrait pas être trop mauvaise .

*Continuer allez au **204***

### [261]

Vous remontez sur le toit et, d'un bond, regagnez la falaise. La descente est quelque peu périlleuse, mais vous finissez par atteindre le sol poudreux de Mars sans encombres. D'un rapide appel sur votre com'ligne, vous demandez à vos hommes de vous donner leur position. Ceux-ci se sont repliés dans le canyon par lequel vous êtes arrivé, attendant vos ordres pour intervenir.

*Si vous suivez votre premier plan, d'entrer par le sas arrière allez au **284***

*Si, vous ravisant, vous préférez passer par l'avant de l'habitat allez au **6***

### [262]

Tandis que vous observez, fasciné, cet extraordinaire spectacle, une troupe nombreuse de créatures humanoïdes se sont introduites dans la pièce, juste derrière vous et commencent à vous encercler, mais sans manifester, cependant, d'intentions hostiles. Elles se contentent de vous barrer le passage, manifestement pour vous empêcher d'approcher davantage du cerveau. Puis deux d'entre elles viennent vous saisir les bras, mais sans violence, et cherchent à vous entraîner avec elles vers la sortie.

*Si vous vous laissez faire allez au **294***

*Si vous préférez vous débattre et les attaquer allez au **248***

### [263]

Vous suivez lentement le couloir qui aboutit bientôt à un sas, fermé mais non verrouillé au Nord. Un autre sas est positionné dans la paroi Est du couloir.

*Si vous voulez aller au Nord allez au **50***

*Si vous préférez ouvrir le sas dans la paroi Est allez au **208***

### [264]

il ne vous reste plus qu'à remonter à l'embranchement précédent. Une fois de retour sur le palier, il ne vous reste que deux voies à explorer : Le long passage s'ouvrant devant vous et conduisant probablement vers l'avant du vaisseau, ou bien le passage descendant sur votre gauche, d'où monte une sourde rumeur...

*Si vous voulez continuer vers l'avant allez au **214***

*Si vous préférez vous intéresser à cette étrange rumeur montant du passage à gauche allez au **182***

### [265]

Vous tâtonnez un peu le long des parois, dans l'espoir de découvrir un quelconque interrupteur susceptible de faire ouvrir ce caisson, mais vous ne trouvez aucun système d'ouverture : Ces caissons ne sont pas conçus pour être ouverts par leurs utilisateurs, supposés en sommeil. Cependant, vous êtes à peu près sûr qu'il doit exister un système de secours pour les cas d'urgence comme celui-ci.

*Si vous souhaitez essayer d'arracher le matelassage allez au **110***

*Si vous préférez tenter de court-circuiter la rampe d'éclairage allez au **39***

### [266]

Les créatures, sous la pression de leur nombre, finissent par briser la baie vitrée et entrent à flot dans la salle. Votre résistance est vaillante et votre riposte puissante mais elle ne suffit pas à surpasser le nombre de vagues d'assaut que les créatures lancent vers vous. L'un de vos soldats, désespéré, déclenche le lancement de tous ses missiles à bout portant, et si les ennemis sont bel et bien volatilisés par la puissance de l'explosion résultante, vous même n'y survivez pas. Consolez vous en vous disant qu'être capturé aurait pu être bien pire...

**-[FIN DE L'AVENTURE]-**

## [267]

Vous décrochez de votre ceinture à outils le petit disque chromé et le lancez en l'air au dessus de vous. Deux petites ailettes apparaissent aussitôt de part et d'autre et stabilisent l'épieur à un mètre environ au dessus de votre tête. Sa surface chromée prend progressivement la couleur rouge-orangé de l'environnement ambiant, le rendant très difficile à distinguer. Le récepteur de votre combinaison reçoit alors les informations visuelles qui sont aussitôt affichées dans le "Viseur Tête Haute" de votre casque, en surimpression sur le paysage. Le VTH vous permet d'obtenir aussi des informations télémétriques comme la température, la vitesse du vent, des signatures thermiques inhabituelles, etc. Vous envoyez, à l'aide de votre boîtier de commande, l'épieur vers la position approximative du module où sont retenus les otages.

Notez le code 'RFW' sur votre Feuille.

Au bout de quelques secondes de vol erratique entre les rochers, vous apercevez enfin le module, niché dans un repli naturel du terrain rocailleux. Le canyon que vous suivez actuellement vous fait arriver par le Sud-Est de la petite enclave rocheuse où est niché le module. Sa partie arrière est presque plaquée contre un bloc massif de roc, mais vous distinguez un sas qui pourrait être facilement accessible en restant à l'abri des crêtes. Il doit être possible aussi de passer par dessus pour atteindre discrètement le toit de l'habitat artificiel. Vous faites faire le tour de la zone à votre épieur, mais vous perdez soudain tout contact! Il a du entrer dans une zone de brouillage et être désactivé. Rayez le de votre Feuille. Il vous faut prendre maintenant une décision rapide.

*Si vous voulez tenter de forcer le passage par le sas arrière allez au **284***

*Si vous préférez faire le tour du module pour trouver une autre entrée allez au **6***

*S'il vous semble plus approprié de tenter de passer par le toit allez au **234***

## [268]

Vous vous engagez prudemment dans le couloir qui se prolonge sur plusieurs mètres avant de faire un coude permettant d'aller vers le Nord ou vers l'Est. Dans le mur Sud, vous apercevez un sas menant à une petite pièce contenant les générateurs d'atmosphère. Au bout du couloir à l'Est, une autre porte conduit vers le sas arrière.

*Si vous voulez tenter d'ouvrir la porte Sud allez au **87***

*Si vous préférez vous diriger vers l'arrière du module de vie allez au **61***

*S'il vous semble plus intéressant de suivre le couloir vers le Nord allez au **274***

## [269]

Le logo figurant en haut de votre ordre de mission est celui du 'H.T.A.' :

Les "Hommes de Troupe Augmentés"! Incroyable, nombre de soldats rêvent durant des années de pouvoir faire partie de ces troupes d'élites envoyées aux quatre coins de la galaxie pour assurer la sécurité des colonies sur différentes planètes. Ces hommes jouissent d'un prestige inimaginable et disposent de plus de privilèges et d'armement que nul ne peut en rêver. Votre affectation précise que vous serez immédiatement envoyé rejoindre votre unité aux confins de l'univers exploré par l'humanité, en première ligne de défense à plus de 200 années-lumières de la Terre, sur une planète ayant reçu le code 'ESP-2103-02-B' et au nom ( plus poétique ) de Piliann. Le nez toujours plongé dans votre dossier, vous arrivez enfin à la salle de briefing. Plusieurs personnes sont déjà présentes, attendant patiemment que commence l'exposé. Vous vous asseyez sur une chaise vide, attendant à votre tour le début de la séance. Peu après, un colonel que vous ne connaissez que de nom monte sur la petite estrade et prend la parole :

"Bonjour. Vous êtes ici car vous avez été affecté au régiment H.T.A. Ce régiment agit exclusivement hors du système solaire pour protéger les colonies terriennes disséminées dans

l'espace que nous avons exploré. Ce briefing a pour principal but de vous présenter l'équipement qui vous sera attribué pour vos missions :

Les Armures Standard de Combat à Augmentation de Performances, ou A.S.C.A.P. Les ASCAP sont une évolution des combinaisons spatiales classiques possédant des systèmes permettant d'augmenter vos performances de combats et de survie. Dotées d'armement dernier cri et de modules de soutien vitaux, elles vous permettront d'évoluer et de combattre dans des environnements hostiles à l'homme, tout en assurant votre maintien en vie. Les ASCAP ont été conçues de façon à être prise en main très intuitivement, répondant à vos gestes, en les amplifiant si nécessaire, ainsi qu'à quelques commandes vocales élémentaires. Leur approvisionnement en énergie est assuré par des micro-générateurs à fusion, leur assurant une grande autonomie ainsi qu'une excellente fiabilité en toutes circonstances. L'ASCAP est capable de générer pour vous de l'air ainsi que des éléments nutritifs de base par conversion matière-énergie, ce qui vous assure de rester en vie même dans les environnements les plus hostiles. Leur armement intégré comprend un canon électromagnétique de forte puissance ainsi que deux à quatre mini-missiles perceurs de blindage. Les ASCAP sont également équipées de senseurs et de détecteurs sophistiqués, capables de balayages multi-fréquence sur de vastes zones. Leur IA intégrée est capable de prendre en charge la plupart des tâches internes et d'apporter une aide substantielle dans la visée et la détection, proche et à moyenne portée". Tandis que parle le colonel, diverses images, représentant les ASCAP, sont diffusées sur le mur derrière lui :

Ce sont des armures massives, peintes de couleurs sombres ou claires, selon l'environnement auquel elles sont destinées. Une coupe en plan vous montre l'architecture interne, très complexe, de l'ASCAP, et des extraits de films les montrent durant des opérations. Vous êtes totalement subjugué par ce matériel de pointe. Des rumeurs courent dans les régiments au sujet de ces combinaisons, mais c'est la première fois que vous pouvez les contempler. Vous avez du mal à contenir votre impatience en songeant que bientôt, vous aussi, vous serez l'un des membre de cette prestigieuse unité. Le briefing se termine enfin et vous ressortez de la salle au milieu du brouhaha des conversations animées des autres membres du groupe nouvellement affecté. Vous regagnez rapidement vos quartiers afin de compulsier plus en détail le dossier que vous a remis le colonel et en apprendre plus sur votre prochaine mission. Dans trois semaines, c'est le grand départ dans l'espace profond! Le voyage jusqu'à Priliann prendra presque quatre mois, en passant par les "Voies Droites", durant tout ce temps vous serez en sommeil artificiel, car le vaisseau ne pourrait pas subvenir aux besoins vitaux de toute une troupe pendant aussi longtemps. Vous serez réveillé une fois sur place pour prendre votre poste. Vous avez hâte d'y être!

Vous passez les jours suivants à vous entraîner et à parfaire vos connaissances théoriques, en particulier en ce qui concerne la planète d'arrivée. C'est une planète assez semblable à la Terre, bien que plus aride ( les océans ne couvrent guère plus de 40% de la surface du globe ) avec de vastes déserts de roches parsemés de quelques trop rares points d'eau. L'atmosphère est respirable avec une teneur en oxygène un peu inférieure à celle de l'atmosphère terrestre et une pesanteur d'environ 90% celle de la Terre. Vous assistez à quelques conférences données par des scientifiques du contingent, tant au sujet de la planète que sur les équipement dont vous serez pourvu. Arrive enfin le jour tant attendu où vous allez tester, pour la première fois, l'ASCAP qui vous sera confiée. Vous arrivez dans le laboratoire, le corps et l'esprit tendus comme une arbalète à l'idée d'utiliser enfin cette armure, joyau de la technologie terrienne et vous voyez enfin de vos propres yeux une ASCAP. Elle est positionnée dans un endosseur, qui est une sorte de portique pourvu de bras robotisés destiné à faciliter l'effilement. C'est une armure massive, peinte de couleurs ternes, pour être moins facilement repérable, d'une hauteur d'environ deux mètres. Un énorme fusil EM est logé dans un étui blindé le long de la cuisse, et deux fourreaux, sur les poignets, cachent de redoutables lames, renforcées et rétractables, pour les combats au corps à corps. On entre dans une ASCAP par le dos, les jambes d'abord, puis on glisse les bras, buste plié, et on ressort la tête dans le casque, qui ne peut être désolidarisé de l'ensemble ( mais possède tout de même une visière pivotante permettant de l'ouvrir devant le visage ). Les ASCAP ont été conçues pour faciliter et augmenter la puissance de vos mouvements, surtout en combat, mais elle est aussi capable de répondre à quelques commandes vocales simples, comme l'arrêt ou la mise en route de certains sous-systèmes. Une Intelligence Artificielle embarquée prend en charge les systèmes internes, vous déchargeant de cette tâche complexe.

Vous passez la journée à essayer l'armure et à tester ses systèmes défensifs et offensifs avec des instructeurs expérimentés. Ils vous prodiguent nombre de conseils et de techniques de combat qui pourront vous sauver la vie un jour. En fin de journée, vous vous extrayez de l'ASCAP et regagnez vos quartiers, épuisé mais heureux. L'armure va être rangée dans son caisson et envoyé en orbite, pour être chargée sur le transport interstellaire que vous allez bientôt emprunter pour rejoindre votre planète d'affectation. Le matin du 21ème jour, enfin, vous partez pour la base de Lancement Interstellaire, où après que des médecins vous aient examiné de fond en comble et bardé de capteurs médicaux, on vous place dans votre caisson de sommeil. Vous serez ensuite envoyé sur orbite, déjà en sommeil, et "chargé" dans le transport. Si tout va bien, vous vous réveillerez dans 4 mois sur Priliann...

*Continuer allez au 125*

### [270]

Vous utilisez un lambeau de vieil uniforme pour vous faire un couvre-chef de fortune, vérifiez que vos maigres provisions sont bien arrimées dans le sac improvisé que vous vous êtes fixé dans le dos et prenez la direction du Nord, d'un pas ferme. La marche se révèle pénible dans ce désert de rocailles et de sable aussi fin que de la poussière. A plusieurs reprises, vous devez faire des détours pour éviter des reliefs infranchissables et vous tentez à chaque fois de reprendre à peu près votre trajectoire originale. Au soir du premier jour, vous arrivez en vue d'un énorme bloc de roches rougeâtre qui pourrait vous fournir un abri pour la nuit. Il vous revient en mémoire quelques bribes des conférences que vous avez suivies avant votre départ, en particulier au sujet des prédateurs indigènes de la planète, et vous ne tenez pas à les rencontrer en terrain découvert... Vous grimpez donc tant bien que mal en haut d'un petit pic offrant à son sommet une plate-forme assez large pour vous y allonger puis, épuisé par votre longue marche, vous vous y écroulez et, après avoir avalé une ration de nourriture et les quelques gouttes d'eau qu'il vous reste pour cette journée ( rayez une ration de votre Feuille ), vous vous allongez pour essayer de prendre un peu de repos. Votre sommeil, cependant est troublé à plusieurs reprises par des bruits inquiétants, comme des griffes raclant la roche et vous restez sur le qui-vive le temps que le bruit s'estompe. Au coeur de la nuit, le bruit reprend, cette fois beaucoup plus fort et plus proche. Vous vous dressez, incertain, au milieu de la plate-forme, prêt à repousser un assaut. Vous n'avez pas longtemps à attendre avant de voir surgir une grande forme à l'allure féline qui s'avance dans l'intention manifeste de faire de vous son prochain repas : Il vous faut vous défendre au corps à corps contre ce redoutable prédateur.

Prédateur nocturne

Force: 7

Rapidité: 9

Vie: 21

Armes: griffes( 0|0|+2 )

*Si vous êtes vainqueur allez au 42*

### [271]

Vos hommes se chargent rapidement du deuxième terroriste et vous pouvez vous glisser dans le local, avant de refermer la porte derrière vous. Notez le code MGQ sur votre Feuille. Vous inspectez rapidement le local, qui n'est qu'une zone de stockage où ont été entreposés quelques conteneurs. A l'autre bout de la pièce, une porte, ouverte pour le moment, donne accès à un couloir qui fait bientôt un coude vers la droite. Sur la paroi gauche de ce couloir, un sas fermé qui devrait abriter le local des équipements de survie, d'après le plan que vous avez mémorisé avant votre départ.

*Si vous voulez suivre le couloir allez au **83***

*Si vous préférez ouvrir la porte de gauche allez au **87***

### [272]

Vous vous glissez le long du mur en direction du Sud, tous les détecteurs braqués devant vous. Vous sentez la sueur couler dans votre dos comme une rivière glacée tandis que les points signalant des formes organiques s'allument sur votre VTH, comme autant de petites étoiles blanches et lumineuses s'étalant dans le froid glacé de l'espace et formant des constellations en fonction des regroupements des étrangers. Vous remarquez cependant, un peu sur votre droite, dans un bâtiment à deux étages, un point solitaire et immobile. Celle-ci, au moins ne devrait pas vous poser de problèmes et la bâtisse fera un bon refuge le temps de faire le point avec le colonel.

*Si vous souhaitez pénétrer dans le bâtiment allez au **2***

*S'il vous semble plus indiqué de continuer allez au **131***

### [273]

Vous ouvrez doucement le portail coulissant en essayant de faire le moins de bruit possible, et vous entrez dans le bâtiment. Vous refermez tout aussi délicatement le battant et vous vous retournez pour examiner l'endroit : C'est, de toute évidence, un entrepôt à matériel. De nombreux conteneurs de toutes formes et tailles sont empilés avec plus ou moins d'ordre, délimitant des allées sinueuses. Nulle lumière ne vient percer les ténèbres poussiéreux de l'endroit. Vous balayez lentement l'entrepôt avec les projecteurs de votre armure cherchant la moindre présence hostile mais vous ne voyez rien de suspect. Les détecteurs de mouvements, cependant, vous signalent des déplacements furtifs dans l'ombre, un peu partout autour de vous. Le plus proche se tient à moins de deux mètres devant vous, légèrement sur votre gauche, apparemment juste derrière une pile de caisses anonymes...

*Si vous voulez bondir pour surprendre la créature allez au **103***

*Si vous préférez tenter de la contourner allez au **85***

*Si, enfin, il vous semble plus prudent de ressortir de ce coupe-gorge allez au **114***

### [274]

Vous ouvrez rapidement le sas et passez dans le couloir. Celui-ci est peu éclairé par des lampes incrustées dans une bande, près du sol, rendant la visibilité difficile. Au bout de quelques mètres, le couloir fait un coude orienté Ouest-Sud, tandis qu'un nouveau sas, fermé, vous bloque le passage dans la paroi Est. En vous en approchant, vous remarquez qu'il est verrouillé, mais il vous est impossible de l'ouvrir avec votre badge personnel.

*Si vous voulez tenter de forcer la porte en face de vous allez au **12***

*Si vous préférez suivre le couloir Ouest allez au **263***

*Si vous voulez emprunter le couloir vers le Sud allez au **268***

*Si vous possédez un Badge Bleu allez au **138***

### [275]

Avec une sombre appréhension, vous tapez lentement le Code de Désamorçage, tout en surveillant d'un oeil inquiet le générateur. Mais vos craintes sont infondées: Le générateur émet un petit bruit plaintif avant de s'éteindre. La menace semble écartée. Vous vous éloignez lentement de la table tout en rangeant le petit carton sur lequel était noté le Code et reprenez en main votre fusil. Poussant un soupir de soulagement, vous inspectez la pièce. Trois portes, hormis celle par laquelle vous êtes entré, vous permettent de sortir du local. Un sas dans le mur Nord vous donne accès, d'après le plan, à un couloir servant aussi de salle de stockage. Dans le mur faisant face à la porte par laquelle vous êtes arrivé, le sas conduit vers le dortoir. Dans le mur Ouest, à coté de la porte par où vous êtes entré, un sas conduit à la salle des communications.

*Si vous souhaitez vous diriger vers le sas Nord allez au **171***

*Si vous préférez inspecter le dortoir allez au **225***

*S'il vous semble plus important d'inspecter la salle des communications allez au **287***

### [276]

Vous vous engagez avec précaution le long de la pente ascendante, l'arme au poing et prêt à tout, mais rien ne vient ralentir votre progression prudente. Au bout de quelques mètres, le passage se termine soudain sur une paroi. En l'examinant de près, vous remarquez cependant une fente longitudinale courant de haut en bas, bordée de deux légères boursouflures, sans doute une sorte de sas...Vous parvenez à glisser les doigts dans l'ouverture et franchissez, mal à l'aise, l'espace ainsi dégagé. La cavité située derrière est éclairée par des bulbes jaunâtres, émettant une faible lumière animée de pulsations rythmiques irrégulières. Dans le lointain, vous percevez des chuintements et des bruits liquides intermittents, parfois des cliquetis ressemblant à des pas d'insectes sur une surface solide et juste en dessous, à la limite de l'audible, un grondement sourd, comme le flux et le reflux de la marée, sur Terre. Partant de la cavité où vous vous tenez, trois chemins s'offrent à vous : Le premier, en face, semble s'enfoncer profondément dans le vaisseau, probablement vers l'avant. Un couloir plus étroit part en oblique sur votre droite et semble plonger doucement vers le bas de la structure. Un troisième chemin, sur la gauche, part lui aussi vers le bas. Alors que les deux premiers passages semblent déserts et silencieux, une sourde rumeur monte du troisième et d'étranges bruits de succion semblent en provenir.

*Si vous partez vers l'avant du vaisseau allez au **214***

*Si vous préférez redescendre par la droite allez au **32***

*Enfin, si cette rumeur vous intrigue allez au **182***

## [277]

Vous achevez l'immonde créature d'un geste rageur en l'écrasant contre la paroi, qui se couvre aussitôt de son sang bleuâtre et vous éclabousse. Vous ne perdez pas de temps à examiner le cadavre, et vous préférez filer aussi vite que possible. Après quelques mètres d'une reptation pénible, vous découvrez une petite échelle sur votre gauche, qui semble permettre de gagner le niveau supérieur. Devant vous, le conduit se prolonge de quelques mètres avant de faire un coude vers la droite.

*Si vous voulez continuer le long du conduit allez au 27*

*Si vous préférez gagner le niveau supérieur allez au 291*

## [278]

Songeant que c'est peut être la proximité de l'eau qui attire ces créatures, vous quittez aussi vite que possible l'oasis et partez dans le désert en leur tournant le dos, droit à l'Ouest. Vous adoptez une foulée régulière qui vous permet de vous éloigner rapidement tout en conservant vos forces pour tenir ce rythme durant des kilomètres. Tandis que vous courez, cependant, vous avez les yeux rivés sur votre VTH qui vous donne la position de vos poursuivants et vous remarquez deux détails très inquiétants : Le premier que les créatures ont survolé l'oasis et suivent manifestement votre trajectoire, et le deuxième qu'elles se rapprochent rapidement... Vous fouillez désespérément du regard l'horizon afin de tenter de trouver un refuge et vous apercevez, à un ou deux kilomètres sur votre gauche, un amoncellement de roches qui pourrait au moins vous accorder une protection contre vos poursuivants. Vous balayez les rochers avec vos détecteurs, mais ils semblent dépourvus de toute vie, aussi infléchissez vous votre course vers l'abri précaire qu'ils pourront vous offrir. Les créatures ne sont plus qu'à quelques centaines de mètres derrière vous, maintenant et vous accélérez autant que vous le pouvez pour atteindre les rochers. Soudain, sans prévenir, votre radar s'illumine de dizaines de points qui apparaissent au milieu des rochers! Il n'est plus temps de faire demi-tour, et vous foncez vers cette énigmatique rencontre. Mais vous poussez un véritable cri de libération lorsque vous reconnaissez, au milieu des rochers, des armures H.T.A. : Les soldats devant vous, comprenant le danger, ont ouvert le feu sur vos poursuivants et font un véritable carnage dans leurs rangs, tandis que vous terminez votre course au milieu des blocs de rocher salvateurs. Vous vous retournez pour voir la fuite des créatures volantes que les soldats viennent de mettre en déroute. Lorsque le calme revient enfin, l'un des soldats s'approche de vous : C'est un homme puissamment bâti au visage, couvert de brûlures diverses, qui vous regarde sans sourciller :

"Je suis le colonel Tagart, des H.T.A. de Priliann. Faites vous partie des troupes de renfort?"

- Oui mon colonel, répondez vous. Notre vaisseau a été abordé peu avant la mise en orbite, et la plupart des membres de l'équipage et des passagers massacrés. J'ai réussi à m'échapper dans une capsule de sauvetage, je pense que d'autres y sont aussi parvenu.
- La planète a été envahie voici plus d'une semaine, maintenant, reprend le colonel, et tout contact a été coupé avec la colonie principale et la Terre. Mon escadron était posté dans une base plus au Sud et nous avons été rappelé d'urgence pour défendre la colonie. Malheureusement, la base a été attaquée par une force hostile inconnue qui a détruit nos transports et nous avons du nous résoudre à rejoindre la colonie à marche forcée. Nous allons prendre quelques minutes de repos ici, puis nous nous remettrons en route. Préparez vous.
- Bien mon colonel".

Soulagé et ravi d'avoir enfin retrouvé vos compatriotes, vous patientez quelques minutes le temps que le colonel distribue ses ordres. Quant à vous, il vous demande de voyager avec lui afin de lui faire un rapport sur votre parcours, ainsi que tout ce que vous avez pu découvrir sur vos agresseurs.

*Continuer allez au 295*

## [279]

La rentrée dans l'atmosphère vous secoue assez brutalement, mais votre entraînement vous a préparé à ce genre d'épreuves, aussi ne subissez vous pas de séquelles. La capsule, arrivée à quelques mètres du sol, allume ses propulseurs de freinage pour se poser en douceur sur la surface plus ou moins plane d'une vaste étendue aride. L'ordinateur de bord se lance, par pur automatisme, dans l'analyse de l'atmosphère extérieure, mais vous savez qu'elle est respirable, puisqu'une colonie terrienne l'occupe déjà depuis plusieurs années. Vous profitez néanmoins de cet intermède pour examiner les placards de rangement encastrés dans le paroi et trouvez une combinaison légère de travail dont vous pouvez vous équiper si vous n'avez pas trouvé de vêtements dans le vaisseau. Vous ouvrez la trappe arrière de la nacelle et descendez pesamment sur le sol rocailleux. Vous faites un tour d'horizon à l'aide des détecteurs pour essayer de découvrir où vous avez bien pu vous poser. Vous êtes au milieu d'une plaine aride, sans un arbre ni une construction à perte de vue. Votre système de communications ne capte aucune émission artificielle, mais votre localisateur a tôt fait d'accrocher les satellites de positionnement et l'I.A. de votre ASCAP fait correspondre les coordonnées fournies avec une carte qu'elle a en mémoire. Le VTH de votre armure vous montre alors une portion de la surface de cette planète, avec plusieurs points clignotants :

Le vert signale votre position actuelle tandis que trois points blancs vous indiquent des positions coloniales. La colonie semble être située droit au Nord, à plus de 400 km du point où vous avez touché le sol. Un signal émis par une balise automatique indique une installation droit à l'Ouest, probablement un module autonome, entièrement automatisé, installation scientifique ou autre. Vers l'Est, c'est une balise de détresse qui a été déclenchée, soit par des survivants de votre vaisseau ayant réussi à s'échapper, soit par des colons ayant cherché refuge dans ce désert pour fuir ces mystérieux agresseurs. Normalement, lors d'une évacuation de vaisseau, les nacelles de sauvetage lancent des appels sur toutes les fréquences, ce qui permet de les localiser très vite et de récupérer sans tarder les éventuels survivants. Mais vous doutez de cette possibilité : Il y a de fortes chances pour que la colonie ait été décimée par les créatures qui ont assailli votre propre vaisseau, et il est probable que nul secours ne viendra des colons. Partir d'ici à pied ( la nacelle ne peut effectuer de vols intra-atmosphériques ) vous prendrait près de dix jours pour rallier la zone terrienne. Votre ASCAP peut sans problème vous maintenir en vie durant tout ce temps, même dans le pire désert de la Galaxie, mais c'est quand même un long trajet...

*Si vous voulez marchez jusqu'à la colonie allez au **8***

*Si vous souhaitez plutôt inspecter les installations scientifiques, à l'Ouest allez au **298***

*S'il vous semble plus urgent de répondre à l'appel de détresse à l'Est allez au **43***

*Si vous préférez attendre patiemment les secours allez au **95***

## [280]

Cette fois franchement inquiet, vous frappez plus fort et à plusieurs reprises contre la paroi, espérant déclencher une réaction de la part du personnel normalement présent. Mais rien ne vient. La panique commence alors à vous gagner, ainsi qu'une vague claustrophobie, et vous incite à redoubler d'efforts pour prévenir tout auditeur de votre réveil. Mais vous restez désespérément prisonnier du caisson, qui vous donne alors de plus en plus l'impression d'être un cercueil. Il vous faut absolument sortir d'ici! Vous vous efforcez de reprendre votre calme et commencez à chercher un moyen d'ouvrir vous même le caisson.

*Continuer allez au **265***

### [281]

Vous débarquez en courant, fusil au poing et vous dirigez rapidement vers la crête rocheuse, avant d'y plaquer votre dos pour observer vos hommes débarquer.

Notez sur votre feuille le code 'NTL'.

Vos homme débarquent rapidement et se placent de part et d'autre de votre position, attendant vos ordres. Vous pouvez en envoyer deux en reconnaissance ou bien utiliser l'un de vos deux épieurs.

*Si vous souhaitez envoyer deux soldats en reconnaissance allez au **145***

*S'il vous paraît plus prudent d'utiliser un épieur allez au **267***

### [282]

Vous faites un bond en arrière de toute la puissance que vous confère votre ASCAP et venez percuter avec votre dos une haute pile de conteneurs qui s'écroulent bruyamment, heureusement loin de vous. La créature qui a tenté de vous sauter dessus, une sorte d'énorme araignée difforme, se remet tant bien que mal sur ses pattes, à moitié étourdie par le choc contre le sol. C'est le moment que vous choisissez pour lui bondir dessus.

Créature Arachnoïde

Force: 14

Rapidité: 15

Vie: 17

Armes: griffes (0|0|3)

*Si vous triomphez de votre adversaire allez au **115***

### [283]

Vous lancez le missile en direction du passage opposé. Certaines des créatures les plus rapides arrivent à se détourner de la trajectoire de votre arme, mais la plupart ne peuvent l'éviter et leur corps sont éparpillés à travers toute la salle lorsque le missile explose. Vite, vous vous précipitez vers l'orifice avant que les créatures survivantes n'aient eu le temps de réagir et vous vous engouffrez dans le passage sombre. Votre missile semble avoir eu des conséquences plus fâcheuses que vous ne l'aviez prévu, car vous sentez le vaisseau trembler fortement tandis qu'une sorte de sas se referme brutalement juste derrière vous, isolant la salle que vous venez de quitter. Votre retraite est coupée, mais, d'un autre côté, les créatures survivantes ne pourront pas vous poursuivre.

*Continuer allez au **66***

## [284]

Suivi de vos hommes, vous progressez discrètement vers le sas arrière, vous servant des rochers pour vous camoufler. Arrivé tout contre la paroi de l'habitat, vous positionnez vos hommes de chaque côté de l'entrée et, vous servant de votre badge, vous ouvrez la porte arrière. Celle-ci coulisse sans bruit mais presque aussitôt, une alarme retentit dans le module et deux terroristes, de faction, se retournent vers vous et ouvrent le feu.

1er Terroriste

Précision: 6

Rapidité: 6

Vie: 26

Arme: EM32 ( +2|-2|+5 )

2ème Terroriste

Précision: 7

Rapidité: 5

Vie: 26

Arme: EM32 ( +2|-2|+5 )

Répartissez les combattants en deux groupes. Vous pouvez choisir de ne pas combattre mais si tous vos hommes sont abattus, vous devrez poursuivre le combat, seul. A tout moment vous pouvez choisir de vous retirer du combat ou ordonner à l'un de vos hommes de cesser le combat, mais il faut toujours au moins un combattant dans chaque camp.

*Si vous êtes mis hors de combat allez au **233***

*Si vous et vos hommes abattez les terroristes allez au **271***

## [285]

Vous hésitez un instant sur la direction à suivre... Malheureusement, sans aucune indication de localisation, toutes les directions se valent et offrent une triste perspective...Vous essayez désespérément de vous souvenir des quelques cours que vous avez suivis avant votre départ ; il y était question de la localisation de la colonie sur Priliann...Si seulement vous aviez été un peu plus attentif...Puis un souvenir vous revient : Vous pensez vous souvenir d'un des savants, venu présenter la planète, qui disait que la colonie avait été implantée dans l'hémisphère Nord de Priliann, à une latitude moyenne. Les chances que vous avez de retrouver la petite colonie seraient peut être un peu meilleures si vous partiez en direction du Nord... il y a peu de chances que vous soyez à la bonne longitude, mais si vous pouviez croiser une route ou même de simples traces de véhicules, cela vous permettrait d'avoir une direction à prendre... Un problème plus immédiat est celui de l'eau et de la nourriture : La nacelle de sauvetage contient de quoi nourrir et abreuver une personne pendant trois jours, après cela, si vous n'avez pas découvert la colonie, vous devrez vous en remettre aux maigres ressources que vous fournira la planète...

*Si vous voulez partir, à pied, droit au Nord allez au **270***

*Si vous préférez prendre une autre direction au hasard allez au **124***

*Si, réflexion faite, il vous semble plus sage d'attendre les secours allez au **64***

## [286]

L'ASCAP est enfin mise en place sur l'endosseur. Vous vous précipitez au pied de l'échelle et la grimpez rapidement pour vous glisser dans l'armure. Aussitôt installé, les systèmes d'ajustage se mettent en route tandis que l'armure se referme lentement autour de vous. La voix de l'Intelligence Artificielle embarquée se fait alors entendre et égraine les différents contrôles effectués avant la mise en fonction :

- "- Générateur en fonction et à 100% d'activité.
- Sous-systèmes d'armement en fonction.
- Sous-systèmes vitaux en fonction.
- Contrôle de motricité à 100%.
- Sous-systèmes de visée en fonction.
- Sous-systèmes de communication en attente.
- Fermeture terminée.
- Verrouillage des éléments mobiles terminé.
- Auto-contrôle IA terminé.

Tous les systèmes en ordre de marche et à 100% d'activité. ASCAP en attente".

L'ASCAP 'Hastatu' vous permet de rajouter 5 points à chacune de vos compétences de Force, de Rapidité et de Précision. Elle possède un canon EM de moyenne puissance ( +3|+1|12 ) ainsi qu'un blindage équivalent à une armure de niveau 3. Si le niveau d'armure descend à zéro, vous devrez immédiatement abandonner l'ASCAP sous peine de le voir exploser. Dans ce cas, n'oubliez pas de retrancher les points accordés par votre ASCAP de vos points de compétences. S'il reste au moins 1 point d'armure à votre ASCAP à la fin d'un combat, celle-ci peut s'auto-réparer à 3 reprises, à raison d'un demi-niveau d'armure par paragraphe traversé sans combats. Vous possédez en outre 2 mini-missiles auto-guidés ( +4|0|30 ). Les gants renforcés disposent de deux lames rétractables sur le dessus des poignets ( +1|0|+5 ) pour les combats au corps à corps. Les bras robotisés de l'endosseur libèrent enfin l'armure, vous permettant d'avancer dans la pièce dans un bruit de tonnerre. La visière du casque se rabat devant vos yeux et les senseurs vous donnent une image complète de votre environnement immédiat, avec de nombreuses informations venant des scanners. Derrière le sas, les coups ont redoublés et la porte commence à plier sous la force des impacts. Jetant un dernier regard sur les voyants tapissant le bas de la visière, vous apprêtez vos armes...

*Continuer allez au **112***

## [287]

Cette pièce est dédiée au matériel de communication, aussi bien vers la Terre que vers les véhicules et robots d'exploration de Mars. Les parois sont couvertes jusqu'au plafond de modules électroniques bourdonnants et clignotants de toutes les couleurs du spectre. En inspectant les pupitres, vous vous rendez vite compte que tout a été saboté. Aucun appel ne peut être passé de cette salle. Vous vous décidez à regagner la pièce principale.

*Continuer allez au **164***

### [288]

Vous entrez sans attendre dans le bureau du colonel, le saluez et refermez immédiatement la porte derrière vous. Vous patientez, au garde-à-vous, tandis que votre supérieur termine de lire le rapport de la mission d'évaluation. Vous en profitez pour examiner discrètement les diverses photos holographiques accrochées aux murs. La plupart représentent des scènes extra-solaire : Des images prises vraisemblablement lors d'opérations sur des Mondes lointains. Un jour, peut être, vous aussi vous prendrez l'espace pour aller accomplir votre devoir sur l'une des planètes-colonies que les terriens ont établis ça et là dans la Galaxie. En attendant, vous vous doutez qu'un banal poste de garnison sur l'une des planètes du système Solaire, probablement la Lune, ou Mars ( quoique l'on parle beaucoup du nouvel avant-poste ouvert sur Miranda, l'un des satellites naturels d'Uranus ). Durant vos réflexions, le colonel a terminé de lire le rapport d'évaluation et relève les yeux vers vous. Il remarque sur quoi vous avez posé les yeux, et ne peut s'empêcher de sourire discrètement. "Asseyez vous sergent. Je terminais de lire le rapport concernant votre performance. Mais tout d'abord, j'aimerais vous entendre me donner vos impressions concernant ce test et connaître votre auto-évaluation".

*Si vous avez délivré les otages allez au **187***

*Si vous avez été abattu au cours de l'assaut allez au **179***

### [289]

Vous aboutissez dans un couloir orienté Nord-Sud. Au Nord, la courbe se termine par un sas fermé, tandis que vers le Sud elle se prolonge, faisant un coude vers l'Est pour reprendre à nouveau son cheminement vers le Sud. A ce bout de couloir, un sas dans la paroi Est permet d'accéder à une nouvelle pièce. Vos hommes vous ont rejoint après avoir livré quelques combats et vous font leur rapport : "Nous avons pénétré par le sas arrière, selon les ordres. Nous avons dû affronter les tirs croisés de plusieurs terroristes que nous avons mis en fuite, mais je pense qu'ils vont reprendre leurs positions sous peu. Je recommande une approche prudente, sergent".

*Si vous partez en direction du Nord allez au **50***

*Si le Sud a votre préférence allez au **208***

### [290]

"Bien, reprend le colonel, je crois que je peux dire sans me tromper que votre évaluation est loin d'être brillante, sergent. Certains concepts de commandement ne semblent pas encore acquis. Ne vous inquiétez pas trop, cependant, nous avons besoin d'hommes de valeur dans l'armée et cette performance médiocre n'influera pas trop sur votre avancement. Je tiens tout de même à vous prévenir : Il va falloir chercher à améliorer vos compétences si vous voulez progresser dans l'armée...". Quelque peu honteux de ce sermon, vous préférez rester bouche close, en acquiesçant de la tête aux propos de votre supérieur. " Voici vos ordres de mission, dit le colonel en vous tendant un épais dossier brun. On vous attend dans la salle de briefing 2B dans dix minutes. Votre niveau d'accréditation est 'hastatu', ne l'oubliez pas. Rompez". Vous vous levez pour prendre le dossier, saluez et sortez rapidement du bureau. Durant le trajet vers la salle de briefing, vous prenez rapidement connaissance de votre affectation, vous attendant à un poste de surveillance banale sur Mars ou la Lune, lorsque vos yeux tombent sur le logo de haut de page, et vous n'en revenez pas!

*Continuer allez au **269***

### [291]

Vous grimpez rapidement les échelons pour aboutir dans un nouveau conduit orienté perpendiculairement à celui que vous venez de quitter. Sur votre droite un élément de ventilation bloque totalement le passage, aussi n'avez vous d'autre choix que de partir sur la gauche. Quelques mètres plus loin, vous apercevez une lueur semblant émaner du plancher du conduit : C'est un grille de ventilation donnant sur un large couloir. Vous restez de longues secondes à observer et à écouter sans percevoir le moindre signe de vie, puis enfin, un mouvement vous apprend que quelqu'un s'approche par la droite. Lorsque vous voyez la silhouette monstrueuse qui s'approche ainsi, vous manquez vous faire repérer en retenant de justesse une exclamation d'horreur : L'être qui vient de pénétrer dans votre champ de vision a peut être été un être humain, mais sa tête a été remplacée par un cylindre immonde pourvu à son extrémité d'une bouche circulaire d'où dépassent des crocs acérés. Ses mains, terriblement atrophiées, portent d'immenses griffes pointues comme des pics à glace et sa démarche titubante semble indiquer un manque certain de coordination. Vous patientez dans un silence et une immobilité de statue, le temps que cette chose abominable disparaisse de la course, puis vous reprenez votre reptation à un rythme frénétique, en cherchant anxieusement une issue. Le conduit fait soudain un coude vers la droite puis s'élève en pente douce, avant de se stabiliser à une nouvelle hauteur. Au loin devant vous, le passage est complètement bloqué par une grille. Vous vous en approchez doucement avant de constater que la pièce derrière est totalement vide de créatures. Vous ouvrez prudemment la trappe avant de vous laisser tomber sur le sol recouvert de moquette gris-bleu. Vous poussez un soupir de soulagement en reconnaissant l'endroit où vous venez d'arriver.

*Continuer allez au **92***

### [292]

Notez le code 'RKF' sur votre Feuille.

Fouillant rapidement les corps inconscients, vous découvrez, dans une poche intérieure de l'un des terroristes, un Badge magnétique Bleu, que vous décidez de conserver. La pièce possède une porte dans le mur Ouest, que vous pouvez emprunter, ou bien passer par le sas Nord, qui donne dans un couloir et devrait mener, d'après votre plan, aux pièces de vie.

*Si vous voulez explorer la salle à l'Ouest allez au **205***

*Si vous préférez emprunter le couloir Nord allez au **274***

### [293]

Vous partez vers le Nord-Ouest, longeant le canyon qui va en s'étrécissant lentement au fur et à mesure que vous remontez vers l'amont. Quelques heures plus tard, vous atteignez les premiers contreforts de la montagne que vous aviez repéré de loin. Les parois du canyon se sont rabaissées presque à votre hauteur, et vous ne devriez pas avoir de mal à franchir la rivière, qui n'est plus qu'un petit torrent à cette hauteur. Plusieurs minutes plus tard, alors que vous vous approchez d'un éboulement rocheux prometteur, vous percevez un bruit à quelques mètres devant vous : pas de doutes, il y a "quelque chose" devant vous. Vos détecteurs ne signalent aucune présence, organique ou non, ce qui vous fait redoubler de prudence. Vous vous approchez sous le couvert de la végétation, heureusement dense, si proche de l'eau, et vous apercevez effectivement une forme mobile au bord du torrent. C'est, de toute évidence, une machine, probablement un robot, mais d'un modèle que vous n'avez encore jamais vu. Sa surface polie est gravée de bandes entrecroisées et sa forme générale rappelle celle d'un insecte à carapace, comme les scarabées, mais d'une longueur approximative de deux à trois mètres de long et d'une hauteur d'environ quatre-vingts centimètres au plus haut de sa coque. Pour le moment, il semble très occupé à une tâche quelconque et vous tourne le dos. l'idée vous vient de vous en approcher pour l'observer de près, quand un nouveau bruit se fait entendre à quelques

mètres sur votre gauche, derrière vous. Vous vous retournez, la main déjà sur la poignée de votre canon, mais vous restez paralysé en voyant la forme qui vous observe depuis les buissons : C'est, là aussi, une sorte de robot insectiforme. Celui-ci est manifestement très grand, plus de quatre mètres de haut et rappelle par sa forme, une mante religieuse. L'être remue ses antennes immenses et une explosion de parasites se fait entendre dans votre radio, tandis que tous les moniteurs de votre ASCAP s'éteignent brutalement. Puis la créature fait surgir de son flanc gauche un appareil tubulaire et vous vise avec. Mais vous n'avez pas le temps de relever votre arme avant que le robot ne commence à vous découper proprement, comme au scalpel, en une fraction de secondes. Pour vous, l'aventure se termine ici, au pied de ces montagnes anonymes.

## **-[FIN DE L'AVENTURE]-**

**[294]**

Malgré vos craintes, vous abaissez votre arme et laissez les créatures approcher. Celle-ci ne montrent aucun signe d'agressivité et se contentent de vous encercler. Puis un passage s'ouvre dans leurs rangs tandis qu'elles vous poussent délicatement mais fermement dans sa direction. Vous n'avez d'autre choix que d'avancer. Les étrangers vous font suivre un passage assez large qui serpente en tous sens, parfois monte ou descend de courtes pentes, pour aboutir dans une vaste cavité mal éclairée, où d'autres nombreuses créatures s'affairent autour d'un immense amoncellement de tubulures noirâtres et putrides. Vous vous en approchez avec circonspection pour examiner cette chose, quand vous remarquez que ce que vous preniez pour un tas d'immondices palpite d'une vie répugnante : Des liquides noirâtres suintent de multiples ouvertures tandis que les tentacules que vous aviez pris pour des tuyaux sont agités de soubresauts et de vagues plus ou moins rythmiques. Vous reculez lentement, près à bondir à l'autre bout de la pièce au moindre signe de danger, mais une voix se fait alors entendre, semblant surgir de ce grotesque tas putride :

"Ne craignez rien, humain, je ne vous ferais nul mal. Vous êtes ici par ma volonté, mes enfants vous ont trouvé errant dans le vaisseau et vous ont amené à moi.

- Qui...Qu'êtes vous? demandez vous en tremblant.
- Je suis l'être. Je suis celui qui est. Vous n'avez pas de mots dans votre langue pour me définir.
- Pourquoi nous avoir agressé?
- Cela résulte d'une épouvantable méprise. Nous n'avions pas conscience que vous étiez des êtres sensitifs. Vous utilisez des machines. Vous êtes vous même un être-machine. Nous ne comprenons pas les machines. Lorsque nous avons compris que vous étiez des organiques, nous avons essayé d'entrer en contact avec vous mais nous ne comprenions pas la notion d'individualité. Pour nous, nos soldats ne sont que des coquilles vides que notre Esprit emplit lorsque nous en avons besoin. En prenant le corps de vos semblables, nous cherchions juste à entrer en contact. Nous comprenons aujourd'hui notre terrible erreur. Nous devons vous prévenir et vous demander de l'aide.
- De l'aide? Mais pour quoi faire?
- Pour combattre les Machines. Les Machines sont partout dans la Galaxie. Elles cherchent et chassent les êtres sensitifs. Elles nous chassent et parfois elles nous mangent. Vous êtes un être-machine, vous comprenez mieux que nous leur manière d'agir. Il faut les arrêter car elles ne connaîtront jamais le repos tant que des sensitifs parcourront la galaxie. Si vous êtes petit, si vous restez sur votre Monde, les Machines ne s'intéressent pas à vous. Mais si vous parcourez l'espace, elles vous chassent et vous exterminent. Votre peuple, en étendant sa zone d'influence et d'expansion, va attirer leur attention.

### [295]

Le soleil levant vous trouve déjà tous en route, trottant à une allure régulière que vous êtes capables de maintenir une journée entière sans diminuer la vitesse. Durant cette course au milieu de ces mornes plaines, vous rapportez au colonel tout ce que vous avez découvert depuis votre réveil et si, au début, il vous écoute sans mot dire, il finit par vous interroger sur quelques points plus spécifiques de votre récit. Il tient en particulier à savoir si, à un quelconque moment, vous avez remarqué si les assaillants se servaient d'armes mécaniques ou de machines autonomes robotisées. Comme vous lui répondez par la négative, il reste silencieux et pensif un long moment, puis : "Ceci est très étrange, car l'attaque dirigée contre notre base a été effectuée par un engin mécanique pourvu d'une énorme puissance de feu".

*Si vous possédez un bout de tôle irisée allez au **229***

*Dans le cas contraire allez au **44***

### [296]

En attendant que celui-ci perce le verrouillage, vous placez vos hommes ( s'il vous en reste ) au coin des couloirs, pour surprendre d'éventuels agresseurs. Au bout de longues secondes d'attente, le sas se déverrouille mais une nouvelle sonnerie d'alarme retentit alors dans tout le module et aussitôt, deux terroristes surgissent du couloir Sud.

Premier terroriste

Rapidité: 6

Précision: 7

Vie: 25

Deuxième terroriste

Rapidité: 7

Précision: 7

Vie: 28

Ils sont tous les deux armés de fusils d'exercice EM32 ( +2-2+5 ) et d'armures de niveau 2. Vous pouvez choisir de ne pas combattre mais si tous vos hommes sont abattus, vous devrez poursuivre le combat, seul. A tout moment vous pouvez choisir de vous retirer du combat ou ordonner à l'un de vos hommes de cesser le combat, mais il faut toujours au moins un combattant dans chaque camp.

*Si vous abattez les terroristes allez au **160***

*Si vous êtes mis hors de combat allez au **233***

## [297]

Vous vous glissez le plus discrètement possible le long de l'avenue déserte et approchez de la partie Nord de la colonie. Comme vous l'aviez supposé, cette partie de la ville semble déserte et se révélerait un excellent point d'entrée pour une attaque surprise. Ayant fait le tour de la zone, vous avisez un petit renforcement entre deux bâtisses aux murs beige et, après vous y être glissé, vous lancez un appel en direction du reste de l'escadron:

"Reco à escadron : J'ai réussi à atteindre la partie Nord de l'enceinte. La zone paraît sûre et peut servir de point de passage

- Escadron à Reco, vous répond le colonel, bien reçu. Je vous envoie quatre hommes, tandis que je passerai par le sud avec le reste de la troupe. Nous ferons la jonction en plein centre de la colonie. Terminé".

Vous prenez votre mal en patience en attendant que vos hommes vous rejoignent, mais, heureusement, vous n'avez pas longtemps à attendre avant de les voir arriver discrètement par le Nord, utilisant le moindre obstacle naturel pour avancer sous couvert. Une fois qu'ils vous ont rejoint, vous les placez de part et d'autre de la petite esplanade où vous vous tenez et attendez, patiemment, l'appel du colonel. Enfin vient l'ordre d'attaquer, en même temps que les premiers tirs EM au Sud de la colonie :

"On y va! Ordonnez vous à vos hommes, foncez! On va tenter la jonction avec le groupe du colonel! Ne vous laissez pas impressionner par ce que vous allez voir, tirez à vue sur tout ce qui bouge, les agresseurs n'ont dû laisser aucun survivant parmi les colons". Votre groupe entre alors en ville l'arme au poing. La défense, molle au début, se renforce avec l'arrivée d'un nombre conséquent de créatures hybrides, flanquées de ces étranges araignées géantes. L'avance est au début très facile car les étrangers ne disposent pas d'armes à distance, mais bientôt, le flot d'ennemis devenant plus important, vous êtes vite débordés et devez passer au corps à corps pour continuer à avancer. Bientôt, deux de vos hommes s'effondrent, victime des terribles griffes des assaillants.

*Si vous voulez continuer à avancer le long de l'avenue allez au 236*

*Si vous préférez vous réfugier dans un bâtiment proche allez au 78*

## [298]

La marche sur le sol caillouteux et poussiéreux de cette plaine est malaisée et vous devez, à plusieurs reprises, effectuer des détours pour éviter d'immenses blocs de roches rougeâtre abandonnés ça et là par quelques antique cataclysme ou par la simple érosion. Au bout d'une heure de marche, il vous semble apercevoir un éclair lumineux sur une lointaine crête. Vous vous dirigez immédiatement dans cette direction, dans l'espoir que ce soit les secours, mais vous déchantez bien vite : Ce que vous avez aperçu n'était qu'un reflet du soleil sur un petit dôme métallique situé tout en haut d'un pic de roche brune. Un espoir renaît un peu, cependant, car vous reconnaissez dans cette construction une station météo autonome : Ces stations, entièrement robotisées, sont placées à des endroits stratégiques pour compléter les relevés satellitaires servant à établir la météorologie sur la planète. Vite, vous entreprenez la périlleuse ascension nécessaire pour atteindre votre but, et au pris de mille acrobaties où vous risquez à chaque instant une chute fatale, vous aboutissez sur le petit plateau rocheux où a été disposée la station météo. C'est un dôme métallique d'environ 10 mètres de diamètre ; elle contient principalement des appareils de mesure, mais, vous le savez, possède aussi un petit compartiment de vie, dont se servent parfois les techniciens dépêchés sur place pour des réparations ne pouvant être effectuées par des robots. Vous trouvez rapidement le sas d'accès et, après vous être débarrassé de votre armure, vous vous jetez sur la petite couchette avec un plaisir manifeste. Le petit local, ayant repéré une forme de vie, remet en marche les systèmes vitaux et vous sentez bientôt l'air conditionné, délicieusement frais, souffler autour de vous. Vous vous approchez du distributeur de nourriture et commandez immédiatement un plateau standard que vous engloutissez rapidement. Une fois rassasié, vous vous mettez en quête d'une console

de commande qui vous permettra d'utiliser le réseau de satellite pour connaître votre position et localiser la colonie. Mais en découvrant le résultat, un sentiment de lassitude vous submerge :

Vous êtes à plus de 400 km de la colonie ; Il vous faudrait plus dix jours de marche forcée pour l'atteindre... Un autre détail attire votre regard, cependant : A environ 50 km de votre position actuelle, au Sud-Ouest, une balise de localisation émet un signal, mais celui-ci n'est pas répertorié. Il est manifestement humain mais impossible de savoir à quoi il correspond... En règle générale, quand une balise ne peut être identifiée, c'est une installation militaire stratégique... Voilà peut être votre planche de salut. 50 km à travers le désert, c'est une journée de marche, aussi vous mettez vous en route aussitôt, droit au Sud-Ouest.

*Continuer allez au 130*

### [299]

Vous entamez l'escalade de l'éperon rocheux, qui se révèle assez facile, non pas grâce à la configuration des rochers, mais bien grâce à la puissance de votre ASCAP, qui vous simplifie grandement la tâche. Sans cette aide, il vous aurait été impossible de grimper. Vous atteignez enfin le haut de la crête, mais pour découvrir qu'il est désert. S'il y a eu ici quelque chose susceptible de déclencher un écho-RADAR, la-dite chose a disparu. Vous relevez néanmoins des traces semblables à celles relevées en bas, qui semblent indiquer que l'intrus est descendu en suivant la pente devant vous. Sans prévenir, l'écho-RADAR apparaît à nouveau dans votre VTH, droit devant vous, en bas de la crête. Vous apercevez effectivement un reflet métallique juste derrière un affleurement rocheux au dessous de vous. Mais vous n'avez pas le temps d'analyser l'objet qu'un nouvel éclair apparaît : cette fois ce n'est pas le reflet du soleil, mais bel et bien le tir d'une arme énergétique, dirigée droit sur vous! Lancez un D10 et ajoutez 7.

*Si le résultat est inférieur à votre rapidité allez au 71*

*S'il est supérieur allez au 194*

### [300]

Plus tard dans la journée, vous demandez à l'être de vous conduire à vos semblables. Ils sont tous endormis, enchâssés dans des sortes de cocons rosâtre. Divers tubes viennent se brancher ça et là sur leur corps. L'Être, par l'intermédiaire de l'un de ses "enfants", vous explique que ce sont là des cellules de sommeil qui vont les garder en vie durant les 50 années que durera le voyage. Ils ne vieilliront quasiment pas et seront en pleine possession de leurs moyens à l'arrivée. Vous ne voyez qu'une toute petite partie du groupe, mais vous apprenez que près de 450 personnes ont été "récupérées" par les étrangers et s'apprêtent à entamer un voyage qu'aucun humain avant eux n'a effectué. De l'équipement et des machines terriennes ont aussi été embarquées, dont des ASCAP ainsi que des armes de poing et des modules d'habitation démontables : Tout ce qu'il faut pour créer une nouvelle colonie, ailleurs... Il vous faut maintenant vous décider : Allez vous, vous aussi, tenter l'aventure? Ou bien préférez vous rester ici ?

Si le voyage vous tente, rendez-vous au prochain épisode...

**-[FIN DE L'EPISODE]-**