

Ciels Sagittaires

W.T.A - 2



Redo

Licence : Creative Commons nc-by-sa

[Règles du jeu]

Pour jouer à **H.T.A. 2 : Ciel Sagittaires**, vous aurez besoin d'un dé à 10 faces (noté D10 dans la suite du texte), d'une feuille et d'un crayon.

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.

Si vous avez accompli avec succès le premier tome de **H.T.A. : Homme de Troupe Augmenté**, ces totaux vous sont déjà connus. Cependant, le voyage que vous avez effectué à bord de l'étrange vaisseau ont profondément modifié la chimie interne de votre corps et vous pouvez d'ors et déjà lancer un D10 (le chiffre '0' indique 10). Divisez cette valeur par deux (arrondissez au chiffre supérieur), et répartissez ces points entre vos points de Force, de Précision et de Rapidité. Vous ne pouvez ajouter plus de 4 points dans une compétence, et aucune de vos caractéristiques ne peut dépasser un total de départ de 9 (les points en trop sont perdus). Si vous aviez perdu des points, vous les récupérez dans leur totalité. Recalculez vos Points de Vie en fonction de ces modifications.

Si c'est votre première aventure, suivez la procédure suivante pour déterminer vos points.

Force, Rapidité, Précision et Vie

Vous disposez de 20 points à répartir entre les trois premières caractéristiques (FORCE, RAPIDITE et PRECISION), 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 $(7 + 9) \times 2 = 32$.

Aucune des trois caractéristiques ne peut être inférieure à 4 (vous faites partie de l'élite des soldats terriens) ni dépasser la valeur de '9'.

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 à mains nues.

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 manier des armes à distance et aux chances que vous avez d'atteindre un adversaire avec ou bien d'accomplir une opération particulièrement délicate.

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

TABLE DE HASARD

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

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.).

L'Épreuve peut avoir un niveau de difficulté, par exemple **+15**. Cela signifie que vous devez ajouter ce chiffre à celui obtenu par le D10 ou la Table avant de le comparer à votre caractéristique. 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.

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 compte pour '10')

a. Combat à mains nues

1. Déterminez qui commence le combat. 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.

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.

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).

b. 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.

c. 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 "médikits" ou "medipacks"), sorte de petits robots miniaturisés que vous vous injectez dans le corps pour qu'ils le répare. Lorsque vous utilisez une injection "nanomed", vous récupérez 1 point de VIE par paragraphe traversé sans combat ni épreuve, 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 "nanomed", 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) (Force +2, Rapidité -1, 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.

Niveau d'armure

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.

Accréditation/Grade

Votre grade, pour cette aventure est celui de lieutenant.

A.S.C.A.P. : Armure Standard de Combat à Augmentation de Performances

En tant que membre des Forces Armées, vous êtes équipé d'une armure informatisée permettant de décupler vos performances physiques. L'ASCAP permet aussi d'améliorer vos capacités de combat grâce à un ensemble de systèmes d'aide à la visée et d'armes puissantes. Vous ne portez pas cette armure en permanence, mais uniquement lorsque le texte vous le signale. Il existe plusieurs niveau d'armure disponibles, qui déterminent le niveau d'augmentation dont vous bénéficiez.

Si vous avez accompli avec succès le premier tome d'**H.T.A. : Homme de Troupe Augmenté**, vous connaissez déjà le niveau et la puissance de votre armure. Celle-ci a cependant subi quelques modifications depuis votre première aventure, pour s'adapter à votre nouvel environnement (voir plus bas).

Si c'est votre première aventure, vous devez déterminer quel niveau possède votre ASCAP. Pour ce faire lancez un D10 (ou tirez un chiffre sur la Table de Hasard) :

1D10	Classe d'armure
1 à 3	Hastatu
4 à 6	Princep
7 à 9	Pilu
0	Imperator

ASCAP Hastatu

Bonus aux compétences : +5 en Force, Précision et Rapidité

Armure : Niveau 3

Arme de contact : Lames rétractables (+1/+0/+5)

Arme à faisceau : Canon Electro-Magnétique (+3/+1/12)

Arme à projectile : CAM (+2/+4/25). Quantité : 15

ASCAP Princep

Bonus aux compétences : +7 en Force, Précision et Rapidité

Armure : Niveau 3

Arme de contact : Lames rétractables (+1/+0/+5)

Arme à faisceau : Canon Electro-Magnétique (+4/+2/15)

Arme à projectile : CAM (+2/+4/25). Quantité : 15

ASCAP Pilu

Bonus aux compétences : +10 en Force, Précision et Rapidité

Armure : Niveau 3

Arme de contact : Lames rétractables (+1/+0/+5)

Arme à faisceau : Canon Electro-Magnétique (+4/+2/18)

Arme à projectile : CAM (+2/+4/25). Quantité : 15

ASCAP Imperator

Bonus aux compétences : +12 en Force, précision et Rapidité

Armure : Niveau 3

Arme de contact : Lames rétractables (+2/+0/+8)

Arme à faisceau : Canon Electro-Magnétique (+4/+2/18)

Arme à projectile : CAM (+2/+4/25). Quantité : 15

Module supplémentaire : Sustentateurs, permettent d'alléger l'armure et son porteur pour effectuer des bonds plus importants (ne permet pas de voler, sauf en gravité très réduite).

Note importante : Si vous avez acquis votre ASCAP lors du premier tome, les tests de fiabilité ne sont plus nécessaires :

Les cinq ans passés sur votre planète d'adoption ont permis de supprimer les défauts inhérents à son statut de prototype.

Votre ASCAP possède 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 0.5 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.

MODIFICATION DES ASCAP

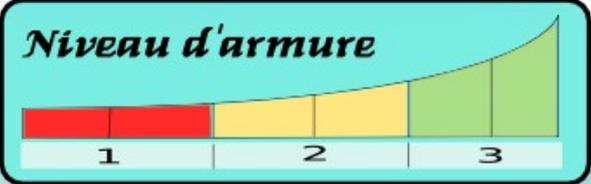
Votre rôle dans la colonie consiste à maintenir l'ordre, et non pas à combattre à mort. La puissance de vos armes a donc été réduite pour éviter de tuer les civils par inadvertance. Cependant, une nouvelle arme a été développée et installée pour permettre de faire face à toute attaque non humaine. Le faisceau énergétique de votre canon EM a été réduit. Si vous l'utilisez contre un colon, celui-ci tombera assommé lorsque ses Points de Vie seront réduits à 5 ou moins. Les deux lames rétractables sur le dessus des poignets (+1/0/+5) pour les combats au corps à corps ont été verrouillées en position rentrée pour éviter de blesser les colons en cas d'assaut au contact. Vous devrez donc utiliser uniquement vos poings lors des combats au corps à corps, en évitant de tuer le ou les colons (là encore, si votre adversaire descend en dessous de 5 Points de Vie, il sera assommé, et non pas tué). La puissance de votre armure vous permet d'infliger 5 points de Dégâts supplémentaires lorsque vous frappez (0/0/5). Si vous possédiez des missiles, ceux-ci ont été ôtés pour être remplacés par un Canon à Accélération Magnétique (+2/+4/25) capable de propulser de petites charges d'aluminium à une vitesse extrêmement élevée. Ce CAM permet de percer des blindages très épais et n'est pas réfléchi par la plupart des champs de force. Le nombre de projectiles est limité à 15, cependant, et vous devrez aussi compter sur votre canon EM pour les combats à distance. Il vous est strictement interdit de vous servir de cette arme contre des cibles civiles, telles que les colons.

ATTENTION : Les bonus aux compétences accordées par votre ASCAP n'agiront PAS sur votre total de points de VIE, qui restera égal au total de vos compétence DE BASE.

H.T.A.

Hommes de Troupe Augmentés

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



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"/>

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

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

C.A.M.

	Max	Actuel
Pr Ra Dégâts		

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

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

Et maintenant...

— · —

Cinquante cinq ans sont passés depuis votre départ du secteur d'Orion, près de la Terre, après votre rencontre mouvementée avec le Méta-Esprit, ce peuple étrange partageant une conscience commune. Cinquante ans de voyage en sommeil artificiel, relié à une sorte de vaisseau à moitié vivant qui vous avait maintenu en vie tout ce temps et, d'une mystérieuse manière, modifié. Le Meta-Esprit avait été peu disert à ce sujet, se bornant à indiquer que ces modifications génétiques étaient indispensables à votre survie durant le trajet et sur la planète d'arrivée. Au bout du voyage, la destination sélectionnée par vos nouveaux alliés ressemblait fort à Priliann, la planète que vous avez quitté si précipitamment : Aride, une végétation rare et rude, des océans peu profonds et dispersés sur la surface. Le Meta-Esprit vous avait indiqué qu'une grande race habitait ici autrefois, mais que sa folie des grandeurs l'avait conduit à l'extinction. Plus rien ne subsistait de ses réalisations, à part quelques ruines éparses dont on ne pouvait guère tirer autre chose que de la matière première pour la refonte. La nouvelle colonie était établie depuis cinq ans ; cinq années à gratter le désert pour en tirer une maigre subsistance. Cinq années à patrouiller inutilement le long des limites de la colonie. Cinq années passées à reconstruire un semblant de civilisation sous l'œil toujours vigilant du Meta-Esprit. Durant ces cinq années, aucun signe de la civilisation des Machines. Ces ennemis aussi puissants qu'invisibles, hantaient cependant l'espace proche, à la recherche, d'après vos alliés, de la moindre trace de civilisation organique sur le point de devenir spatio-périgrine, pour la renvoyer au néant définitif. Peu à peu, la vie s'était organisée sur Sagittaria (ainsi que vos compatriotes avaient décidé de baptiser votre nouveau Monde). Sur près de cinq cent colons, peu avaient périés durant le voyage (pertes inévitables au cours d'un si long voyage, d'après le Meta-Esprit). Des couples s'étaient même formés mais, bizarrement, aucun enfant n'était né. Les analyses des médecins semblaient indiquer qu'un élément inconnu perturbait le bon fonctionnement des organismes, empêchant la conception, mais que ce problème serait réglé rapidement dès qu'on en saurait plus sur le nouvel environnement.

Rendez-vous au [1]

[1]

La pluie tombait drue depuis une bonne heure, maintenant, transformant le sol en un borbier grisâtre et les plaques métalliques des trottoirs en miroirs luisants. Les rares lampadaires, dispersés le long de l'avenue, créaient des cercles de lumière orangée, comme autant de soleils noyés, leur chapeau soigneusement ajusté pour ne laisser échapper aucun éclat vers le ciel. Par la fenêtre d'un bungalow s'échappait la musique aigrette d'une flûte sur laquelle jouait un colon, que vous aperceviez à travers la vitre. Puis la musique fut couverte par le gargouillis de l'eau ruisselant des toits et par le bruit de vos bottes frappant lourdement le sol détrempe tandis que vous vous éloigniez lentement pour poursuivre votre patrouille. Bientôt, vous distinguez enfin, à travers le rideau translucide de la pluie, les baraquements dans lesquels a été installé le Quartier Général pour les troupes. Votre récente promotion au grade de lieutenant vous dispense normalement de ces patrouilles nocturnes, mais vous avez préféré continuer à les effectuer, vous ne savez pas vraiment pourquoi...

Arrivé à l'entrée principale, vous saluez les deux gardes de faction et vous rendez directement au hangar de maintenance pour y ôter votre armure trempée et couverte de boue. Vous vous rendez ensuite, d'un pas tranquille, vers votre logement pour y prendre un peu de repos. Normalement, les célibataires comme vous ne disposent que d'un lit dans un dortoir commun, mais, là encore, votre grade d'officier vous donne le privilège de disposer d'une chambre pour vous seul. En arrivant dans votre chambre, vous constatez qu'un appel sur le rezoCom est en attente : Hiroko... Cela fait quelques mois que vous vous êtes séparés, maintenant, mais vous avez gardé quelques relations amicales, quoi que distendues. Vous prenez rapidement connaissance du sujet du message :

« On peut se voir ? »

Pourquoi pas, vous dites vous, cela vous détendra d'aller prendre un verre en bonne compagnie, même si c'est dans la salle bondée du Réfectoire Commun. Le message lui même, cependant, vous laisse songeur :

« Salut, je me demandais si on pouvait se voir ce soir, après ta patrouille. Je suis rentrée hier du site de fouille de Largo Nord et je ne suis en ville que pour deux jours. J'ai vraiment besoin de te voir avant de repartir. A plus tard, Hiroko ».

Hiroko, vous vous en souvenez, fait partie d'une équipe de recherche effectuant des fouilles sur un très ancien site des habitants aujourd'hui disparus de votre planète d'adoption. Vous répondez à Hiroko avec un petit message laconique, lui donnant rendez-vous au Réfectoire dans une demi-heure, puis vous allez rapidement prendre une douche avant de vous changer. Lorsque vous revenez de la salle de bains commune, cependant, un nouveau message est en attente, du Quartier Général, cette fois.

Il porte le logo "URGENT".

*Si vous voulez consulter le message immédiatement allez au 92
Si vous estimez qu'il peut attendre votre retour allez au 195*

[2]

Vous retournez rapidement à votre chambre pour prendre connaissance du message de votre Q.G. Nul doute qu'il concerne les "troubles" dont vous a parlé Hiroko... Vous ouvrez le message sans même vous assoir devant votre console :

« Lieutenant, nos informateurs nous ont fait parvenir certains éléments laissant à penser que les Récalcitrants préparent une attaque imminente sur les dépôts de vivres et de matériel. Toutes les permissions sont suspendues. Veuillez vous présenter d'urgence au Q.G. »

La barbe ! Depuis quelques mois, un groupe de colons que nul n'a pu encore identifié fait courir des rumeurs et distribue des tracts en faveur de la lutte contre les Étrangers. Leur but est de "libérer" la colonie de la surveillance du Meta-Esprit, qui vous a amené dans ce coin reculé de la Galaxie depuis votre secteur d'origine. Leurs allégations laissent entendre que les Étrangers poursuivraient des buts moins avouables que la lutte contre cette civilisation de Machines destructrice de Vie. Les actions de ce groupe de Récalcitrants, cependant, se sont toujours limités à la pose d'affiches et la distribution de tracts. S'ils se mettent en tête de commettre des actions violentes contre les installations, cela risque de causer de grands troubles dans la colonie...

Vous décidez de gagner le Q.G. allez au 103

[3]

Vous fondant sur les informations recueillies par les Services de Renseignement, vous vous dirigez vers les entrepôts Nord, tous les détecteurs de votre ASCAP réglés sur un balayage lent. La pluie s'est arrêtée, laissant les bâtiments luisants d'humidité. Les quelques projecteurs épars créent des zones brillamment éclairées et des zones de profonde obscurité, dans lesquelles pourraient se cacher les Récalcitrants. Vous passez votre visière en mode infrarouge, ce qui devrait vous permettre de distinguer la chaleur dégagée par des êtres vivants, mais réduit drastiquement la précision des images. Alors que vous tournez au coin de l'un des hangars, un mouvement bref entre deux massifs blocs d'entrepôts, attire votre attention : Vous vous dirigez aussitôt vers cette zone d'ombre, dans l'espoir d'appréhender les individus.

*Si vous avez entendu parler d'un certain Damian allez au 210
Dans le cas contraire allez au 37*

[4]

Vous suivez Hiroko dans le large tunnel qui s'enfonce dans la roche en suivant une pente douce. Arrivés au fond, vous examinez attentivement la haute paroi qui vous barre le passage : cela ressemble à une large porte composée de plaques de métal corrodé. Vous appuyez légèrement votre main pour tenter de la faire bouger mais elle semble trop massive. Hiroko s'est éloignée vers la paroi latérale nord et scrute avec attention le moindre centimètre de sa surface :

« Venez voir, dit-elle soudain. Je pense avoir découvert le mécanisme d'ouverture.

- N'y touche pas ! S'exclame Damian, qui sait ce que cela pourrait déclencher...

- Ne t'inquiète pas, reprend-t-elle, je regarde juste... On dirait une sorte de poignée mobile...Je me demande si... »

Avant que vous ou Damian n'ayez pu réagir, Hiroko a saisi la poignée et la manipule lentement. Presque aussitôt, un sourd grondement se fait entendre dans toute la caverne, faisant chuter du plafond quelques éclats de roche ainsi qu'un épais nuage de poussière. La paroi ouest se divise alors en deux, pour laisser filtrer une douce lumière bleutée, puis s'immobilise, ne laissant qu'un étroit passage pour examiner la pièce attenante.

Pour continuer, allez au 111

[5]

Vous vous élancez rapidement vers la direction approximative où vous avez perçu le bruit, mais en arrivant au coin de la ruelle, rien ne semble perturber le calme de la nuit. Vous faites un rapide balayage de la zone avec vos détecteurs de mouvements, mais il vous est impossible de retrouver les fuyards. Quelque peu dépité de votre échec, vous patientez quelques minutes le temps que les renforts vous rejoignent, tout en réfléchissant à ce que vous allez faire ensuite.

*Si vous continuez à patrouiller autour des entrepôts allez au 49
S'il vous semble préférable de retourner au Q.G. allez au 106*

[6]

Prenant appui sur le bord du quai, vous sautez dans le canal. Au moment où vous touchez le sol, une brutale charge d'énergie remonte depuis vos pieds et parcourt l'ensemble de votre ASCAP, la faisant crépiter sous la puissance libérée. Les systèmes internes commencent à se surcharger tandis que des voyants d'alerte se mettent à clignoter à l'intérieur de votre casque et que l'I.A. hurle des avertissements :

« Alerte! Surcharge impossible à compenser ! Rupture des systèmes autonomes imminente ! Armement désactivé, surcharge du noyau de fusion, arrêt imminent, surcharge des systèmes de survie, dépolarisation de l'électronique de bord, surchauffe des circuits d'alimentation,... »

Vous n'avez que quelques secondes pour vous sortir de là...

*Si vous avez une ASCAP de classe 'Imperator' allez au 98
Dans le cas contraire allez au 33*

[7]

Vous vous approchez rapidement de la large porte barrant l'accès au hangar et l'ouvrez d'un geste aussi rapide que puissant, révélant les ténèbres au delà. De toutes parts s'élèvent de hautes piles de conteneurs chargés de matériel divers. sans attendre votre ordre, le groupe se disperse aussitôt dans le hangar, à la recherche des outils tant convoités. Vous êtes étonné par la qualité de leur travail, rapide et précis, mais surtout silencieux, ce qui vous permet de ne pas attirer l'attention de vos anciens collègues qui patrouillent toujours autour du bâtiment. Au bout de plusieurs minutes de labeur acharné, tout le matériel dont le groupe a besoin a été rassemblé et chargé sur une barge anti-grav', prête à bondir à votre signal. Vous ouvrez prudemment la porte, ne distinguant aucune présence, mais lorsque vous franchissez le seuil, un groupe de soldats surgit au coin du hangar et se dirige droit sur vous. Vous vous apprêtez à leur raconter une quelconque histoire pour le leurrer, mais le groupe dans le hangar n'a pas perçu la menace et ils sortent rapidement, tous les moteurs allumés à pleine puissance. Les soldats s'immobilisent un instant avant de pointer leurs armes sur vous en vous hurlant de vous arrêter.

Si vous voulez bondir sur la barge lorsqu'elle passera à votre portée allez au 192

Si vous estimez devoir couvrir leur fuite en combattant vos anciens collègues allez au 60

[8]

Lorsque vous étiez au bar, plus tôt dans la journée, Hiroko vous a parlé d'un certain Damian, ce doit être lui... Vous pourriez profiter de cet avantage pour obtenir plus de renseignements de votre prisonnier. D'un autre côté, peut-être devriez vous reconsidérer ce que votre ancienne compagne vous a dit et faire votre possible pour l'aider, elle et ces amis, mais cela vous mettrait en danger et vous rendait coupable de trahison.

Si vous voulez poursuivre l'interrogatoire en profitant de vos informations allez au 265

Si vous préférez tenter d'aider votre prisonnier allez au 213

[9]

Tous les détecteurs en alerte, vous pointez votre arme dans la direction des robots, prêt à faire feu. Leur réaction n'est cependant pas celle à laquelle vous vous attendiez : Les araignées vous ignorent totalement pour se concentrer sur la petite trappe que vous avez ouverte. Elles commencent à s'y agglutiner pour en réparer le mécanisme. En quelques secondes elles l'ont réparé et regagnent rapidement les ouvertures d'où elles ont surgi.

Si vous voulez tenter de forcer la porte allez au 241

Si vous préférez essayer d'appuyer dessus allez au 221

[10]

Vous forcez sur le verrou de toute la puissance de votre ASCAP, mais celui-ci refuse obstinément de céder. Durant vos efforts, le reste du groupe jette des regards inquiets le long de la rue, et leurs craintes sont bientôt confirmées par l'apparition d'une patrouille au coin du bâtiment :

« Halte ! Forces coloniales ! Que faites vous ici ? ».

Le temps que les soldats approchent, vos compagnons se sont dispersés le long des ruelles adjacentes et ont disparus, vous laissant seul pour affronter vos anciens collègues.

Si vous décidez de les combattre allez au 266

Si vous préférez vous rendre allez au 89

[11]

Après avoir rédigé votre rapport sur les évènements de la nuit, vous rentrez chez vous prendre un peu de repos. Le lendemain matin, tandis que vous avalez rapidement une tasse de café, vous prenez connaissance du rapport des Services de Renseignement au sujet de l'interrogatoire : Les Récalcitrants cherchaient à s'emparer de matériel de terrassement pour établir une nouvelle colonie, loin au Nord. Cette installation pourrait leur servir de base d'opération pour commettre d'autres exactions d'envergure, visant à déstabiliser le gouvernement et prendre le pouvoir. L'un des chefs de file de ce mouvement, une certaine Hiroko Toriwa, a réussi à s'échapper avant que les Forces de Sécurité ne puissent l'appréhender à son domicile. Sans doute s'est-elle réfugiée sur le site de la colonie Récalcitrante. Le rapport se termine par la recommandation de monter une expédition armée sur le site dit "Largo Nord" afin de mettre un terme aux actions hostiles de ce groupe d'agitateurs. L'implication d'Hiroko, votre ex-compagne, vous met quelque peu mal à l'aise. Vous vous souvenez d'elle comme d'une personne brillante dans son domaine, mais plutôt calme et réservée. Sa participation à ces actes ne laisse pas de vous intriguer. C'est pourquoi vous décidez de mettre votre hiérarchie au courant de votre relation passée avec elle et de vous proposer pour participer à l'expédition. La réponse ne se fait guère attendre et vous êtes convoqué dès le début de l'après-midi par le colonel responsable de votre régiment, pour vous mettre au courant des décisions prises...

pour continuer, allez au 53

[12]

Vous regagnez rapidement la base militaire, dans l'espoir de tromper vos collègues, mais votre signalement a été rapidement communiqué par les hommes que vous avez combattus, une fois revenus à eux. Vous êtes immédiatement appréhendé et conduit en cellule, après que l'on vous ait débarrassé de votre ASCAP. Au matin, un tribunal militaire est rapidement constitué, et vous êtes jugé coupable de trahison. Afin que vos alliés ne puissent tenter de vous libérer, vous êtes confié à deux gardes du Meta-Esprit qui vous conduisent dans l'un de leurs vaisseaux organique, toujours en orbite, où vous êtes bientôt emmené dans l'une de leur chambre d'éclosion : Votre destin ne fait plus de doute : Très bientôt on vous injectera l'un de leurs parasites qui prendra possession de votre corps, et vous servirez pour de longues années le Meta-Esprit...

[13]

Au moment où vous retirez le cristal brun, la lourde porte sur votre gauche se referme lentement tandis que le véhicule est automatiquement renvoyé dans la seconde salle. Vous reposez le cristal dans son support et prenez le cristal bleu.

Pour continuer, allez au 93

[14]

Vous vous approchez de l'un des cylindres pour l'examiner en détail. Sa surface est pratiquement lisse, à l'exception d'une tigelle qui y est fixée verticalement à environ 1 mètre du sol. Vous la saisissez délicatement entre deux doigts pour tenter de la décoller, mais elle est fixée au cylindre par deux autres tiges horizontales et se contente de s'éloigner de la surface en glissant avec douceur. Lorsque vous arrivez en butée, un chuintement se fait entendre. Une colonne s'extrait doucement du haut du cylindre et monte au dessus de la surface tandis que diverses plaques sortent de la partie verticale et restent comme plantées le long du cylindre. Sur ces plaques, des sortes de tubulures aplaties permettent à un fluide argenté de circuler de haut en bas en structures alambiquées.

Si vous voulez essayer d'extraire une plaque allez au 187

Si vous préférez tout remettre en état et sortir allez au 243

[15]

« Très bien, dites-vous. Nous acceptons.

- Tu es fou ! s'exclame Hiroko. Tous ce qu'il veut, ce sont des esclaves serviles pour ses rêves de gloire et de conquêtes !

- Hiroko a raison, intervient Damian. En vous rendant, vous condamnez la race humaine entière à une vie de servitude abjecte ou pire, parasitée par les immondes larves du Meta-Esprit, je ne peux accepter cela, dit il en se rapprochant de vous. »

Vous restez immobile, indifférent aux minables attaques que pourrait tenter Damian, mais c'était sans compter sur Hiroko. celle-ci s'est approchée discrètement de vous et s'empare de votre arme, jusqu'à présent rangée dans son étui, sur votre cuisse. Elle vous menace, une lueur de défi dans le regard :

« Nous ne pouvons pas te laisser faire cela, plutôt mourir... »

Avant que vous n'ayez esquissé un geste, elle a retourné l'arme contre le groupe de créatures et ouvert le feu. Elle réussit à en abattre quelques uns mais le reste de la horde s'avance inexorablement vers vous. Ils sont beaucoup trop nombreux pour que vous puissiez en venir à bout et finissent rapidement par vous capturer. Rassurez-vous, cependant, vous ferez très bientôt partie des troupes du Meta-Esprit, le corps envahi par l'une de ses larves. Pour vous l'aventure se termine ici, mais votre corps, lui aura bien des combats à mener.

[16]

Vous portez un dernier coup et reculez pour vous mettre à l'abri tandis que le monstrueux robot s'écroule au sol, dans un énorme fracas. Vous restez quelques instants immobile, pour reprendre votre souffle, puis vous vous rapprochez lentement de la carcasse, pour l'examiner. un nouveau bruit soudain vous fait vous redresser : Du haut des parois de la salle ont surgit de nombreuses petites machines volantes qui s'approchent rapidement du géant terrassé. Elles entreprennent de ramasser les morceaux épars avec de larges pinces qu'elles portent à l'avant pour les charger dans un panier en treillis, sur leur dos. En quelques secondes à peine, elles ont déblayé les débris mais elles restent en vol stationnaire, semblant attendre quelque chose. A votre grande surprise, de nouvelles machines, semblables à des araignées mécaniques, sortent du local où se tenait le géant et se mettent à découper les morceaux les plus gros, à l'aide d'une sorte de scalpel-laser, sans se préoccuper de votre présence. Les robots volants reprennent alors leur travail de ramassage des pièces qui ont été découpées par leurs congénères. En dix minutes, la totalité de la carcasse a été découpée puis enlevée, ne laissant aucune trace du combat que vous venez de livrer. Le lourd portail qui s'était relevé pour livrer passage à l'énorme mécanique se referme lentement dans un fracas qui résonne dans toute la salle. Fortement secoué par cette rencontre désagréable, vous décidez de ne pas chercher à ouvrir les autres portes, par prudence et préférez aller examiner les autres pièces.

Si vous souhaitez vous rendre dans la salle au Nord allez au 251
Si vous préférez examiner le canal à l'ouest allez au 220

[17]

Le tir passe à quelques centimètres seulement de la créature qui, sans doute poussé par un quelconque instinct, a fait un bond de coté au dernier instant. Jurant de frustration, vous rengainez votre arme et, faisant jaillir vos lames de leurs étuis de poignet, vous vous précipitez au secours de vos compagnons.

Pour affronter la créature, allez au 20

[18]

Vous vous élancez à la poursuite du fuyard, tout en signalant par radio à vos hommes de venir chercher le groupe que vous avez capturé.

Faites un test de Rapidité+15.

Si vous réussissez allez au 125
Si vous échouez au test allez au 167

[19]

Une fois abattu le dernier garde, vous faites volte-face et vous dirigez rapidement vers l'une des ruelles afin de vous échapper avant qu'une nouvelle patrouille n'arrive. Vous courez le long de la rue non éclairée, n'osant allumer vos projecteurs de peur de donner l'alarme et hésitant quant à la direction à suivre...

Si vous retournez au Q.G. pour tenter d'effacer vos agissements allez au 12

Si vous préférez rechercher le groupe de Récalcitrants allez au 196

[20]

Vous vous jetez dans la bataille en vous interposant devant la créature pour tenter de protéger vos compagnons.

Insecte du Meta-Esprit

Force : 18

Rapidité : 14

Vie : 18

Arme : Griffes (0/0/8)

Armure : 0

Durant ce combat, vous devrez diminuer votre Rapidité de moitié, car vous devez absolument protéger Hiroko et Damian, ce qui limite vos mouvements.

Si vous triomphez de la créature allez au 54

[21]

Le gros de la horde s'est fortement clairsemé et, tandis qu'ils se regroupent, vous voyez une ouverture au milieu de leurs rangs qui devrait vous permettre, si vous vous débrouillez bien, d'atteindre le vaisseau avant que les créatures n'aient réussies à se regrouper. Prenant la tête du groupe, vous foncez droit dans la brèche ouverte pour tenter de vous mettre à l'abri dans le vaisseau. Arrivé le premier en haut de la rampe, vous cherchez fébrilement un quelconque système d'ouverture, mais tout ce que vous découvrez est une fente étroite sur la bordure du sas. Hiroko, fouillant dans sa combinaison, en extrait le Boitier argenté qui vous a servi à faire décoller la sphère et l'introduit dans la cavité. Sans un bruit, le panneau du sas pivote doucement, vous livrant passage. Vous vous engouffrez tous trois par l'ouverture avant de refermer derrière vous. Les créatures vous ont suivi le long de la rampe mais, malgré de puissantes tentatives, se révèlent incapable de forcer la porte du sas. Vous prenez quelques secondes pour souffler en peu et vous remettre de votre épreuve, avant de vous aventurer dans le vaisseau.

Pour poursuivre vos aventures, allez au 325

[22]

Vous introduisez prudemment votre lame dans l'interstice pour essayer de faire pivoter la plaque, mais celle-ci résiste. Vous appuyez un peu plus fort pour essayer de faire levier quand, dans un claquement sec, la plaque pivote brutalement sur son côté gauche pour révéler un dispositif qui vous est inconnu : Derrière la plaque, vous découvrez un petit renforcement d'environ 30 centimètres de profondeur. La partie basse est inclinée dans votre direction et porte deux tiges cristallines, l'une brune et l'autre bleue, soutenues par des sortes de petits supports de couleur noire. Mais vous devez stopper là votre inspection, car un bruit inquiétant se fait entendre au dessus de vous : Sortant par des ouvertures en haut du mur, des petites araignées mécaniques descendent à flanc de paroi dans votre direction, dans l'intention manifeste de vous faire regretter votre vandalisme.

Si vous voulez les attaquer dès qu'elles seront à votre portée allez au 182

Si vous préférez reculer et les laisser approcher allez au 272

[23]

Vous faites faire demi-tour au convoi et vous dirigez au Nord-Ouest. Les cornus, après quelques derniers cris de défi, vous laissent partir sans vous poursuivre. Malheureusement, ce détour vous a fait perdre un temps précieux, et vous devez vous résoudre à établir un camp pour la nuit avant d'arriver au lac. Le lendemain matin, vous pressez vos hommes pour reprendre votre route afin d'arriver au plus tôt au bord de ce lac, que vous finissez par atteindre en milieu de matinée. Vous faites halte à quelque distance de la grève et envoyez quelques hommes en éclaireurs. Ceux-ci reviennent bientôt avec des informations précieuses : Ils ont repéré des traces de campement à quelques kilomètres de votre position, mais sans détecter de présence humaine. Vous ordonnez aussitôt aux véhicules de prendre cette direction, lorsque qu'un fort tremblement secoue soudain le sol, tandis que la surface du lac se hérissé de crêtes liquides. Du centre approximatif du lac, vous voyez soudain un large rayon bleu qui s'élançe vers le ciel et le long duquel glisse une grande sphère métallique qui disparaît bientôt dans les nuages. Vous lancez un juron en comprenant que les Récalcitrants viennent sans doute de s'échapper, mais votre colère est bientôt estompée par une terreur sans nom : Une éblouissante lumière apparaît au dessus du lac, aussitôt suivi d'une vague d'énergie brûlante qui détruit tout sur son passage, y compris votre groupe : Vous avez échoué dans votre mission et avez péri dans l'explosion.

[24]

Vos efforts restent vains. La porte refuse obstinément de bouger. Mais votre tentative n'est pas sans conséquences : Surgissant des murs, de puissantes tourelles se mettent en place le long des parois latérales et ouvrent le feu sur tous les hommes présents. Il vous faut vous défendre !

Tourelles-canon
Précision: 19
Rapidité: 15
Vie: 30
Arme: (0/0/15)
Armure: niveau 2

Si vous êtes vainqueur allez au 113

[25]

« Et tu veux que ce soit moi, bien sûr...
- Étant donné que tu es le seul à être armé, j'ai pensé...
- D'accord. Je vais voir ce que je peux faire, dites-vous dans un soupir. En passant, j'ai trouvé ceci qui traînait dans un couloir, marmonnez-vous en tendant à Hiroko le Cristal Vert. Ça ne pourrait pas aider ?
- Je ne sais pas... Je dois l'examiner. Laisse le moi et prend celui-ci, dit-elle en vous tendant un autre cristal, violet, celui-là. Il te permettra d'ouvrir la sphère lorsque tu reviendras. Glisse le dans le lecteur, sur la gauche de la porte de la sphère. Il y a un ascenseur au fond de cet entrepôt, qui conduit au poste de commande. Nous t'attendrons là-haut. »
Vous empochez le cristal violet (notez le dans votre équipement en ôtant le cristal vert). Puis vous faites demi-tour et retournez vers la porte par laquelle vous êtes arrivé. Vous la franchissez à nouveau pour vous retrouver dans le couloir menant à l'entrepôt.

Pour continuer votre aventure allez au 318

[26]

Vous parcourez rapidement du regard vos environs immédiats et repérez une petite porte dans la paroi. Vite, vous courez vers cette ouverture dans l'espoir d'échapper aux machines folles et y arrivez avant qu'elles ne vous aient rattrapées. Vous cherchez fébrilement le mécanisme permettant son ouverture. Une sorte d'empreinte vaguement lumineuse est dessinée sur la paroi. Vous y pressez votre main, ce qui déclenche l'ouverture de la porte, et vous vous précipitez dans le passage, les machines sur vos talons. L'ouverture est heureusement trop étroite pour que les véhicules s'y engagent et ils s'amassent devant l'entrée sans pouvoir vous poursuivre. Sans même vous retourner, vous vous enfoncez dans le passage à peine éclairé vers une destination inconnue.

Pour poursuivre votre exploration allez au 322

[27]

Vous entamez la douce ascension vers ce balcon qui vous intrigue. En arrivant en haut, vous accédez à une sorte de passage surélevé qui domine la vaste salle en la séparant en deux. Du côté Ouest, vous voyez un large canal bordé de deux bandes de sol assez étroites. Au bout du passage où vous vous tenez, un petit local vitré occupe toute la largeur du mur, diverses lueurs colorées surgissant à travers les ouvertures. Vos deux soldats vous ont rejoint et se tiennent derrière vous, balayant du regard les environs avec nervosité. En vous approchant, vous vous apercevez que ce que vous preniez pour des vitres ne sont en fait que des sortes de champs de force miroitants. Les murs à l'intérieur du petit local sont couverts de panneaux de contrôle, presque tous les voyants éteints à l'exception de quelques uns. Sur votre gauche, un petit plan incliné faisant penser à une console, est couvert de tiges cristallines en forme de prismes de couleur et de hauteur variés. La seule lueur éclairant le local émane de l'un des cristaux planté dans la console, de couleur orangée, et clignotant lentement.

*Si vous voulez examiner la console en détail allez au **138***

*Si vous préférez laisser cela et descendre au bord du mystérieux canal allez au **220***

[28]

Alors que vous reculez pour vous mettre à l'abri, des tirs fusent de l'ombre et viennent frapper les parois de métal du hangar près de vous. Vous relevez votre arme et faites feu dans la direction approximative d'où sont venus les tirs.

Récalcitrants

Précision: 14

Rapidité: 16

Vie: 20

Arme: Fusil EM39 (+4/+2/12)

Armure: 0

N'oubliez pas que si leur vie descend en dessous de 5, ils seront simplement mis hors de combat.

*Si vous êtes vainqueur allez au **116***

[29]

Alors que le dernier robot s'écroule, vous constatez avec consternation qu'un système automatique balaye les restes au sol, tandis qu'un nouveau groupe est mis en place par un bras articulé... Vous bondissez vers le système d'ouverture et en arrachez le cristal Brun (que vous pouvez conserver avec vous). La lourde porte se referme lentement devant vous, empêchant les machines de vous rejoindre. Vous détournant de la porte, il vous paraît plus prudent de choisir une autre direction...

Si vous souhaitez inspecter les salles latérales allez au 239
Si vous préférez quitter ce lieu, retournez dans le couloir et allez au 110

[30]

Vous pénétrez avec précautions dans la salle, qui ressemble plutôt à un large quai de chargement. Dans la paroi Est ont été aménagés trois portes, pour l'instant closes. Du côté Ouest, un étroit canal partage la salle en deux et contient un des plus étranges véhicules qu'il vous ait été donné de voir. Sa surface iridescente, de couleur ivoire, reflète la lumière ambiante tandis qu'une porte latérale est ouverte de votre côté, laissant voir son intérieur vide. Sa forme vous rappelle vaguement une guêpe, avec son corps effilé et sa tête bulbeuse, la porte latérale ouverte comme une aile amputée. Le véhicule semble fixé au sol et au plafond par deux tiges terminées par de larges bandes, comme des sortes de patins.

Si vous voulez tenter d'ouvrir une des portes à l'est allez au 267
Si vous préférez essayer de descendre dans le canal allez au 6
Si, enfin, vous décidez de monter dans le véhicule allez au 320

[31]

Alors que vous ouvrez le feu sur les plus proches, leur réaction est immédiate : Les robots grimpent sur votre armure et commencent à essayer de la découper à l'aide d'une sorte de scalpel laser qu'elles portent entre les pattes avant. Vous devez vous en débarrasser rapidement avant qu'elles n'endommagent trop gravement votre ASCAP. Vous lâchez votre fusil et faites jaillir de leurs fourreaux vos deux lames de contact pour chasser au plus vite ces créatures.

Araignées mécaniques
Force: 15
Rapidité: 17
Vie: 10
Arme: (0/0/8)
Armure: Niveau 1

Si vous réussissez à vous en débarrasser allez au 58

[32]

Vous patientez le temps nécessaire pour vos hommes de vous rejoindre, puis vous chargez les corps sur une plateforme anti-grav' pour les ramener au Q.G. Une fois rendu, vous vous défaites de votre armure avant de gagner votre bureau pour rédiger votre rapport, puis d'aller en salle d'interrogatoire pour tenter d'obtenir quelques renseignements de vos prisonniers.

Pour procéder à l'interrogatoire, allez au 191

[33]

Les systèmes internes lâchent les uns après les autres, y compris l'I.A. qui finit par se taire. Les servo-moteurs de votre armure se sont bloqués tandis que la puissante vague d'énergie vous parcourt le corps, vous arrachant un hurlement de douleur. Vous sentez, dans les derniers instants de l'agonie, votre chair se carboniser sous le souffle brûlant de la décharge d'énergie. Vos compagnons ne peuvent intervenir et doivent assister, impuissants à votre douloureuse fin.

[34]

Épuisé par le combat, vous vous relevez tant bien que mal en vous appuyant sur la carcasse sanglante qui repose à vos pieds. Au loin, vous percevez les cris des bêtes et de vos hommes, parfois un tir de fusil EM ou de CAM, puis un silence épais et irréel se pose sur la forêt. Les bêtes retournent vers le lac, après avoir vaillamment défendu le troupeau, mais vous ne percevez aucun appel de vos hommes : Morts ou dispersés dans les bois, probablement. Ayant ramassé votre fusil, abandonné non loin dans l'herbe rare des sous-bois, vous vous mettez en quête de survivants. Vous découvrez de nombreux corps aussi bien d'humains que de cornus, mais aucun n'est encore en vie. Vous devez vous résoudre à renoncer à les chercher... Sans soutien armé, vous ne pouvez poursuivre votre mission et devez repartir au plus vite vers la colonie. Vous avez perdu tous vos hommes dans la bataille et échoué dans votre mission, votre carrière risque de connaître un sérieux coup de frein après un échec aussi cinglant...

[35]

La pièce est immense, avec des gradins successifs qui dominent l'espace où vous vous tenez. Derrière vous, au dessus de la baie vitrée qui permet d'observer la salle principale de larges panneaux faisant penser à des écrans, affichent en permanence une foule d'informations et de schémas auxquels vous ne comprenez rien. Au dessus de la baie vitré permettant de voir dans la vaste caverne artificielle contenant la sphère, un écran affiche une sorte de représentation schématique comportant une sphère en bas, reliée par une fine ligne bleue à un objet de forme vaguement ovoïde au dessus. A l'intérieur du cercle, un autre cercle plus petit a été placé juste en bas du trait et clignote lentement d'une lueur orangée. Le reste des écrans présentent des textes et schémas qui vous restent obscurs.

Si vous voulez inspecter en détail cette salle allez au 269
Si vous préférez ressortir sur la passerelle allez au 323

[36]

« Jetez votre arme et sortez de là les mains en l'air! Vous exclamez vous »,
mais la seule réponse que vous recevez est un éclair éblouissant de fusil EM. Votre interlocuteur ne semble pas disposé au dialogue...

Récalcitrant
Précision: 14
Rapidité: 14
Vie: 18
Arme: Fusil EM39 (+4/+2/12)
Armure: Niveau 1

Si ses Points de Vie descendent en dessous de 5, votre adversaire sera mis hors de combat et vous pourrez cesser l'affrontement.

Pour continuer allez au 120

[37]

Vous pénétrez avec précautions dans la ruelle sombre, et vous vous adressez aux éventuelles personnes cachées :

« Je fais partie des Forces Armées. Sortez de votre cachette les mains en l'air ! »

Rien ne bouge dans la pénombre... Vous avancez un peu, prêt à faire feu, lorsqu'une éblouissante lumière explose dans la ruelle en même temps qu'un indescriptible mélange de parasites sur toutes les fréquences EM, surchargeant vos capteurs. Le temps que les systèmes auxiliaires prennent le relai, tout mouvement a cessé et vous vous retrouvez seul. Vos capteurs auditifs détectent cependant un bruit de course plus loin.

Faites un Test de Rapidité+15.

Si le test réussi allez au 67

S'il échoue allez au 5

[38]

Prenant quelques pas d'élan, vous bondissez dès que vous arrivez au bord du vide. Après quelques secondes d'un vol angoissant, vous atterrissez lourdement de l'autre côté, roulant sur vous-même pour amortir l'impact.

Tentez une Épreuve de Précision+20.

Si vous échouez, vous perdez 5 points de Vie car vous vous êtes mal reçu. Vous vous remettez vite sur pied et, sans perdre de temps, vous tentez de rejoindre Hiroko et Damian qui ont continué à courir. Alors que vous n'en êtes plus qu'à quelques mètres, l'un des bras robotisés de chargement essaye de vous saisir.

Si vous voulez essayer de le détruire allez au 188

Si vous préférez tenter un saut pour l'éviter allez au 289

[39]

L'arme au poing, vous vous engagez prudemment dans l'étroit conduit de pierre brune, vos soldats à votre suite. La lumière s'estompe rapidement derrière vous, vous obligeant à allumer les deux projecteurs de part et d'autre du casque de votre ASCAP, jetant de minces pinceaux de lumière blanche devant vous. Le sol, sous vos pieds est assez inégal, mais pas pas de manière à gêner votre avance prudente. Au bout de plusieurs mètres, vous arrivez à une bifurcation : Un conduit part vers le haut et semble conduire à une salle souterraine plus vaste. Un autre couloir rocheux sur votre gauche s'enfonce plus avant dans la montagne.

Si vous voulez suivre le conduit de gauche allez au 130

Si vous préférez explorer la grotte allez au 76

[40]

« C'est bon ! Vous avez gagné, leur dites-vous. Arrêtez de vider le sas et ouvrez-moi, j'accepte de vous aider...

- On peut lui faire confiance ? demande l'homme à Hiroko.

- Je crois que oui... »

Sans un mot, l'homme se retourne et manipule quelques cristaux sur un tableau de commande. Le panneau devant vous coulisse pour vous libérer et, sans un mot, vous donnez le Boitier à Hiroko. Elle le saisit (rayez le de votre équipement) et, après s'être rendu devant une console, l'introduit dans une fente qui semble prévue à cet effet.

Pour poursuivre votre aventure, allez au 85

[41]

Vous approchez de la grande porte barrant le couloir pour l'examiner. Celle-ci ne semble pas comporter de mécanisme d'ouverture. En inspectant le mur latéral, cependant, vous découvrez un petit boitier collé sur sa surface et portant une empreinte de forme plus ou moins humanoïde. Doucement, vous y appliquez votre propre main. L'empreinte s'enfonce de quelques millimètres avant de s'immobiliser. Vous retirez votre main, perplexe, et vous voyez la plaque se relever perpendiculairement au mur, révélant une petite cavité. En haut une petite tige de cristal brun est posé sur un support, alors qu'en dessous, un trou circulaire a été aménagé, visiblement pour y recevoir la tige cristalline.

Si vous voulez prendre le cristal pour l'introduire dans la cavité circulaire allez au 97

Si vous préférez vous intéresser aux petites salles attenantes allez au 239

Si, enfin, il vous semble plus judicieux de quitter les lieux, retournez dans le couloir et allez au 110

[42]

Vous vous mettez à courir en direction des véhicules, cherchant des trouées dans leur haie de métal.

Tentez une Épreuve de Précision+15 Si vous avez une ASCAP de classe 'Imperator'

et une Épreuve de Précision+20 dans le cas contraire.

Si vous réussissez allez au 232

Si vous échouez allez au 132

[43]

Vous vous approchez de la porte du milieu pour l'examiner, Hiroko et Damian sur les talons. Le battant semble massif, mais un tir de votre CAM (s'il vous reste des munitions) devrait permettre de le défoncer.

S'il vous reste des munitions de CAM et que vous vouliez vous en servir allez au 105

Si vous préférez essayer de forcer l'ouverture allez au 50

[44]

Vous vous approchez du bord et, d'un bond, vous sautez par dessus le vide pour atteindre l'autre quai. Lorsque vous arrivez à peu près au centre du canal, une brutale décharge d'énergie vous parcourt, suffisante pour perturber l'électronique de votre armure, mais pas au point de l'endommager, puis vous atterrissez lourdement sur le quai. Celui-ci ressemble en tous points au premier : Il est entièrement dépourvu de tout élément sur le sol et une porte est ouverte dans le flanc du véhicule. Vous ne distinguez aucune autre possibilité pour sortir de cet endroit. En examinant le sol couvert d'une fine poussière grise, vous ne voyez aucune trace de pas : Ce lieu semble abandonné depuis de nombreuses années.

Si vous voulez maintenant monter dans le véhicule allez au 150

Si vous préférez descendre dans le canal allez au 233

[45]

Vous tournez le dos à vos hommes et approchez de la vaste porte que vous aviez repéré depuis l'autre côté. Celle-ci semble massive et certainement impossible à défoncer. Vous passez votre main sur sa surface, dans l'espoir d'y découvrir quelque mécanisme susceptible de l'ouvrir, mais vous ne découvrez rien. En vous approchant de l'un de ses côtés, vous distinguez un léger renforcement dans l'un des murs latéraux, de forme plus ou moins carrée d'environ 20 centimètres de côté. Un très mince interstice longe son bord, marquant une nette séparation d'avec le reste du mur.

Si vous voulez appuyer sur la plaque allez au 221

Si vous préférez essayer de glisser une lame dans l'interstice allez au 22

[46]

Redoutant un piège, vous hésitez un instant, avant de plaquer d'un geste ferme votre main contre l'empreinte lumineuse. Une étrange voix s'élève aussitôt dans toute la pièce, semblant surgir de nulle part :

« Sinntaminn Vostilii...Alshonac...Kek, kek antanaan mistilii. »

Le véhicule derrière vous se met alors à pivoter sur un axe vertical pour venir s'aligner sur la largeur de la porte conduisant au quai. Il glisse le long du rayon irisé qui coure le long du plafond pour finalement se placer au dessus du canal. tandis qu'il descend lentement, deux plaques horizontales se déploient depuis le dessus et le dessous de l'engin pour aller se coller contre le plafond et le fond du canal. Enfin, deux portes latérales basculent pour livrer passage vers l'intérieur du véhicule. Vous n'hésitez qu'un instant avant d'ordonner à vos hommes d'embarquer. tandis que vous les suivez pour monter à votre tour, vous jetez un regard vers le renforcement qui vous a permis d'ouvrir la porte et restez un instant songeur en examinant les deux cristaux, le bleu et le brun... Vous pouvez décider de les prendre avec vous, si vous le désirez, puis vous embarquez à la suite de vos soldats.

Continuer allez au 121

[47]

Votre vitesse n'est pas suffisante pour éviter la terrible charge du cornu. Celui-ci vous empale sur ses trois cornes avant de vous jeter à terre d'un furieux mouvement de tête. Le temps que vous vous relevez, la bête est sur vous et vous piétine sauvagement jusqu'à ce que votre corps soit réduit à une pulpe rougeâtre et humide sur le sol.

[48]

Redoublant de prudence et l'arme levée, vous poursuivez votre avance avant de vous arrêter au seuil d'une vaste caverne, dont le fond se perd dans les ténèbres. Assemblée en un vaste groupe immobile, une multitude de créatures informes, que vous reconnaissez comme les soldats du Meta-Esprit, semblent vous observer en silence. Vous vous apprêtez à reculer brusquement dans le passage que vous venez de quitter, mais un cliquètement derrière vous vous apprend, sans même vous retourner, que toute fuite serait vouée à l'échec, car un autre groupe de créatures s'est assemblé pour vous barrer le passage. Vous restez immobile, Hiroko et Damian sur vos talons et vous serrant de près, par crainte des hideuses créatures qui vous encerclent. Enfin, un mouvement se fait dans la foule silencieuse, et quelque chose s'avance vers vous, en titubant un peu. Hiroko pousse un cri

d'horreur alors que Damian, dans un souffle, s'exclame :

« Non... Ce n'est pas possible...Ethan !

- Vous le connaissez ? lui murmurez-vous en tournant légèrement la tête.

- C'est...Il fait..faisait partie de notre groupe.

- Hé bien il semblerait qu'il ait changé de camp...

- Je ne peux pas le croire, il était l'un des plus fervents partisans. »

La triste créature qui était Ethan continue de se rapprocher de vous, avant de s'arrêter, à quelques pas :

« Vous ne devez pas aller plus loin, dit-elle dans un murmure glougloutant.

- Que voulez-vous ? lui répondez-vous en relevant légèrement votre arme.

- Le Meta-Esprit ne souhaite que le calme et la paix. En continuant vos recherches, vous risquez d'attirer l'attention des Machines. Vous devez rentrer sur Sagittaria, et nous discuterons calmement de tout ça.

- Ethan ! intervient Hiroko, mais que t'ont ils fait ?

- J'ai enfin vu la vérité, lui répond-t-il. Le Meta-Esprit m'a ouvert les yeux sur la futilité et le danger que représentait nos investigations.

- Quelle horreur, dit Damian tout bas...

- Laissez nous passer ! lancez-vous.

- Je vois qu'il est inutile d'essayer de vous raisonner, répond Ethan. Très bien nous allons devoir user de la force, pour votre propre bien. »

A ces mots, les créatures jusque là immobiles, s'avancent lentement dans votre direction, dans l'intention manifeste de vous capturer, ou pire...

*Si vous voulez ouvrir le feu sur les créatures devant vous allez au **151***

*Si vous préférez tenter une esquivé latérale dans l'espoir de les contourner allez au **283***

*S'il vous semble plus judicieux de vous retourner pour attaquer les créatures derrière vous, allez au **282***

[49]

Vous reprenez votre progression prudente, tous les détecteurs en alerte dans l'espoir de retrouver les Récalcitrants. Vous restez attentif aux messages que lancent régulièrement vos collègues sur le réseau sécurisé, mais eux non plus ne repèrent aucun signe d'activité. Finalement, après avoir bouclé un tour complet autour des entrepôts, vous vous retrouvez à nouveau devant la porte principale, immobile et silencieuse.

*Si vous décidez d'inspecter l'intérieur du hangar allez au **226***

*Si vous préférez abandonner votre poste pour aller patrouiller vers les entrepôts Sud allez au **222***

[50]

Vous inspectez le panneau pour y trouver une prise, puis vous vous arc-boutez en poussant de toute la puissance que vous octroie votre ASCAP.

Tentez une Épreuve de force+15

Si vous réussissez à ouvrir la porte allez au 264

Si vous échouez allez au 253

[51]

Vous vous remettez tant bien que mal debout et foudroyez du regard Hiroko et son compagnon :

« Je te l'avais dit, vous apostrophe en souriant l'homme.

Tu ferais mieux de ne pas insister, ou tu vas te faire mal... »

Si vous décidez de céder et de leur donner le Boitier allez au 193

Si vous persistez dans votre refus allez au 77

[52]

L'espace qui vous sépare de vos amis est large mais les sustentateurs de votre ASCAP devrait vous permettre de le franchir.

Tentez un Épreuve de Force+20

Si vous réussissez allez au 38

Si vous échouez allez au 176

[53]

« Lieutenant, nous avons pris en compte toutes les informations en notre possession. Votre connaissance de la Récalcitrante Toriwa vous donnera un avantage certain dans cette affaire. Vous êtes donc chargé de diriger un peloton que nous détachons en urgence sur Largo Nord. Votre mission sera de repérer cette installation, de capturer le plus grand nombre possible de Récalcitrants et de détruire cette base d'opération. Vous partez dès demain matin. Vous et vos hommes serez armés de vos ASCAP, car nous nous savons pas à quelles forces vous allez vous heurter. Vous serez autorisé à utiliser la pleine puissance de vos armes. Il serait préférable de ramener des prisonniers, mais nous ne pouvons permettre que certains s'échappent, vous devrez donc les abattre s'ils opposent trop de résistance.

- A vos ordres, mon colonel, répondez vous.

- Rompez, lieutenant, et allez vous préparer. »

Vous quittez le bureau du colonel et vous rendez directement à l'arsenal, pour vérifier la bonne marche de la préparation de l'expédition. Une fois ceci fait, vous réunissez rapidement les hommes que vous aurez sous votre commandement pour un rapide briefing, puis vous rentrez vous reposer.

Pour poursuivre votre mission, allez au 170

[54]

tandis qu'Hiroko et Damian reprennent leur souffle, vous tâtez du bout de votre arme le corps sans vie de l'étrange insecte, mais celui-ci ne réagit pas. Rassuré sur la situation actuelle mais pas sur la poursuite de votre exploration, vous jetez un regard vers vos compagnons et, voyant qu'ils commencent à reprendre leurs esprits, vous décidez d'un commun accord de quitter les lieux et de retourner dans le couloir.

Poursuivez votre exploration et allez au 250

[55]

Alors que vous posez votre main sur l'empreinte, la console semble s'animer, clignotant plus rapidement. Les cristaux s'illuminent de leurs propres couleurs tandis qu'un fort craquement de métal frottant sur du métal se fait entendre dans toute la salle. Le liquide dans les tubulures se met à s'écouler : D'abord lentement, puis à une vitesse de plus en plus élevée, avant d'atteindre un rythme constant. Juste au dessus de l'empreinte, une Plaque portant sur ses faces ternes des tubulures aplaties, a surgit de la console et reste immobile, à la verticale du plan des commandes.

Si vous voulez prendre la Plaque allez au 316

Si vous préférez la laisser et partir allez au 230

[56]

Vous vous approchez lentement de l'amas de métal tordu et fondu pour examiner ces incroyables machines. Le peu qu'il en reste ne vous permet pas d'en retirer quoi que ce soit d'utile. Alors que vous vous apprêtez à faire demi-tour, de longues trappes s'ouvrent en haut des murs et une multitude de petites machines semblables à des araignées mécaniques se précipitent le long du mur pour descendre sur le sol. Certaines commencent à découper les restes fumants devant vous, mais les autres s'avancent dans votre direction, dans l'intention manifeste de vous attaquer. Leur nombre et leur vitesse vous empêche d'utiliser une arme à distance et vous devrez les affronter au corps à corps.

Araignées mécaniques

Force: 15

Rapidité: 17

Vie: 20

Arme: (0/0/+8)

Armure: Niveau 1

Si vous êtes vainqueur allez au 248

[57]

Vous prenez la direction du sud, avec l'espoir de croiser vos nouveaux alliés, mais alors que vous débouchez sur une nouvelle rue peu éclairée, de multiples projecteurs viennent s'entrecroiser sur vous tandis qu'une voix électronique s'adresse à vous :

« Abaissez vos armes et rendez vous! Ceci est un contrôle armé des Forces Militaires de Sagittaria. Laissez vous faire sans résistance ou nous ouvrons le feu. »

Les forces en présence semblent être trop nombreuses pour que vous puissiez y échapper, mais avec un peu de chance, vous pourriez tenter un baroud d'honneur et, qui sait, peut être vous enfuir.

Si vous ouvrez le feu allez au 245

Si vous préférez vous rendre allez au 89

[58]

Le flot de machines s'est enfin tari, et vous pouvez souffler. Vous vous retournez pour questionner Hiroko et Damian, mais vous vous apercevez qu'ils se sont tous deux réfugiés dans le véhicule au milieu du canal, et que celui-ci commence à avancer tout en refermant sa porte latérale. Pestant contre leur imprudence, vous n'avez d'autre choix que de les rejoindre rapidement et de sauter dans le véhicule avant qu'il n'ait disparu.

Pour continuer allez au 207

[59]

Vous prenez la seringue et l'appliquez contre votre cou, avant d'appuyer sur le bouton d'injection. Le liquide passe dans vos veines avec un chuintement doux, puis vous patientez, quelque peu anxieux du résultat. Plusieurs minutes se passent sans que vous ressentiez le moindre effet. Finalement, n'ayant obtenu aucun résultat intéressant, vous vous décidez à quitter la pièce.

Poursuivez votre exploration, allez au 204

[60]

La barge passe en trombe dans votre dos tandis que vous ouvrez le feu sur le groupe de soldats, à quelques distance de vous. Il ne leur faut qu'un instant pour se ressaisir et riposter.

Groupe de H.T.A.

Précision: 16

Rapidité: 14

Vie: 28

Arme: Canon EM (+4/+2/15)

Armure: 3

Ce n'est pas un combat à mort : Si vous êtes vaincu par le groupe, vous serez simplement mis hors de combat.

Si vous triomphez des soldats allez au 123

Si vous êtes vaincu allez au 72

[61]

Tandis que vous reparcourez la liste des Récalcitrants, vous relever la présence d'un certain Damian Krarmia. Ce nom évoque aussitôt la conversation que vous avez eu avec Hiroko, plus tôt dans la soirée... Peut être devriez vous commencer par lui.

Si vous voulez consulter rapidement le dossier d'Hiroko allez au 137

Si vous préférez commencer sans tarder l'interrogatoire allez au 286

[62]

Vous entamez un tour complet de la cavité en examinant attentivement la paroi. Alors que vous avez presque effectué le tour, un scintillement dans le mur vous fait vous arrêter. En grattant un peu l'épaisse couche de poussière noirâtre, vous avez la surprise de découvrir une plaque métallique. En dégageant le mur à proximité, vous devez vous rendre à l'évidence : C'est tout le mur qui est constitué de ces plaques. Vous n'êtes pas, comme vous le pensiez, dans une cavité naturelle, mais bel et bien dans une construction très ancienne. Alors que vous revenez rapidement au centre de la cavité, un sourd grondement se fait entendre, résonnant dans toute la caverne et faisant trembler les murs et le sol. Quelques pierres se détachent du plafond et viennent s'écraser autour de votre groupe. Redoutant un effondrement, vous rappelez vos hommes pour leur faire évacuer la zone et prenez la direction du tunnel que vous avez aperçu précédemment.

Pour continuer allez au 238

[63]

Ayant réussi à vaincre le groupe, vous vous en approchez rapidement pour constater qu'ils sont bien inconscients, puis vous appelez vos hommes pour qu'ils viennent en prendre livraison.

Pour poursuivre votre aventure, allez au 32

[64]

Vous faites le tour du véhicule pour l'inspecter en détail. Sa finition vous impressionne, Sa surface est uniformément lisse et ne présente aucune aspérité. Vous hésitez à le toucher avant d'avancer prudemment la main pour en sentir le contact. Vous prenez un peu de recul pour pouvoir l'examiner dans sa globalité. sa forme générale rappelle une sorte d'insecte au corps renflé et à la tête bulbeuse, un peu comme les mouches ou les guêpes dont vous vous souvenez, sur Terre. Il ne semble pas posséder d'ouverture : Ni portes ni vitres n'interrompent sa surface semblable à une perle. Vous vous penchez pour regarder en dessous, et il vous semble distinguer une mince ligne, comme une découpe. Vous pourriez tenter de vous glisser sous le véhicule pour regarder cette partie plus en détail, mais vous prendriez le risque de voir le véhicule vous écraser, aussi préférez vous vous abstenir pour le moment. L'un de vos hommes a fait le tour du local et vous appelle pour vous montrer quelque chose qu'il a découvert. Laissant là le véhicule, vous rejoignez votre soldat.

Pour continuer allez au 183

[65]

Tandis que vous vous campez sur vos jambes, prêt au combat, deux des machines stoppent leur avance et pointent vers vous des canons à l'aspect impressionnant. Affrontez les tous les deux simultanément.

1er Behemoth

Précision : 20

Rapidité: 16

Vie: 20

Arme: Canon E.M. (0/0/15)

Armure: Niveau 2

2ème Behemoth

Précision : 18

Rapidité: 14

Vie: 15

Arme: Canon E.M. (0/0/15)

Armure: Niveau 2

Si vous êtes vainqueur allez au 244

[66]

La tactique la plus sûre, pensez vous, est de ne déployer que quelques hommes sur place, et de garder une réserve au Q.G. pour le cas où cette attaque ne serait qu'une diversion. Cette procédure vous permet, en cas de besoin de redéployer d'autres troupes sur une autre zone susceptible d'être prise d'assaut. De longues heures d'attente se déroulent ainsi, entrecoupées par les rapports réguliers de vos hommes et les messages laconiques des Services de Renseignement. Vers le milieu de la nuit, enfin, vos troupes font état de mouvements suspects autour des entrepôts. Vous dépêchez aussitôt des renforts, mais ceux-ci arrivent trop tard : Les Récalcitrants se sont évanouis dans la nature, ne laissant derrière eux que quelques blessés légers. L'interrogatoire des prisonniers pourrait cependant se révéler payant.

Si vous voulez interroger les Récalcitrants capturés allez au 191
Si vous laissez faire les Services de Renseignement allez au 141

[67]

Vos sens électroniques vous permettent de repérer aisément la direction qu'ont prise les fuyards et vous vous lancez à leur poursuite, tout en appelant le Q.G. pour obtenir des renforts. Votre progression est soudain stoppée nette par un filet de mailles d'acier tendu dans la rue, bloquant votre progression. Faites un Test de Force+10.

S'il échoue, vous pouvez recommencer autant de fois que nécessaire pour briser ce filet, mais vous devrez compter le nombre d'essais.

Si vous réussissez en moins de 3 fois allez au 235
Dans le cas contraire allez au 106

[68]

Vous tirez sur la poignée d'ouverture de toute la puissance votre armure et finissez par entrouvrir le portail. Vite, vous faites signe à vos compagnons de se glisser dans le passage ainsi aménagé puis, après un rapide tour d'horizon, vous vous glissez à leur suite dans le hangar plongé dans l'ombre, avant de refermer l'ouverture derrière vous. Vous vous retourner ensuite pour examiner le local : De hautes piles de conteneurs disséminées plus ou moins en ordre, délimitent de sombres allées où se sont dispersés les membres du groupe, à la recherche de leur précieux matériel. N'osant allumer vos projecteurs lumineux, de crainte qu'ils ne soient vus de l'extérieur, vous vous contentez de passer votre visière en mode infrarouge pour suivre la progression des hommes le long des passages entre les caisses entreposées. Au bout de quelques minutes de travail silencieux, plusieurs conteneurs ont été rassemblés devant la grande porte du hangar. Damian, le

chef du groupe, s'approche alors de vous :

« Nous avons presque tout trouvé. Il y a également une barge antigrav' qui semble en état de fonctionner. Pouvez vous m'aider à la préparer pour le départ ?

- Sa mise en marche risque d'attirer l'attention des patrouilles, répondez vous.

- En effet, mais nous ne la mettrons en route qu'au tout dernier moment, juste avant de partir. Aidez moi à charger le matériel sur la plateforme, puis allez près de la porte du hangar et préparez vous à l'ouvrir à mon signal. »

Vous vous exécutez de manière rapide et efficace et bientôt tous les conteneurs sont disposés sur le véhicule, prêt à partir. Tandis que vous vous rendez près de la porte, les autres membres du groupe ont pris place sur la barge, Damian aux commandes. Vos détecteurs ne révélant aucune présence à proximité, vous entrouvrez prudemment la porte et jetez un regard dans la rue : Aucun signe de mouvement. Vous ouvrez alors largement le battant et, tandis que le véhicule s'engage dans la rue en le franchissant, vous bondissez sagement sur la plateforme arrière tandis que Damian prend la direction du Nord.

Pour poursuivre votre aventure, allez au 291

[69]

Vous passez lentement votre bras par l'ouverture de la porte et, pointant soigneusement votre arme, vous tirez sur le groupe de robots en face de vous. Les araignées mécaniques explosent en dizaines de fragments qui s'éparpillent au sol, tandis que leurs congénères se mettent à descendre les parois pour se diriger vers vous. Vous reculez rapidement pour dégager un espace de tir pour vos hommes et vous, prêts à affronter la horde de machines. mais leur réaction vous surprend : Loin de se précipiter à votre rencontre, les petites machines se regroupent le long du montant de la porte et entreprennent de la refermer sur elles. En quelques secondes, elles y parviennent et la porte se referme dans un claquement sourd, vous laissant seuls face à la surface de métal.

Si vous voulez maintenant examiner la porte Nord allez au 153

Si la porte sud vous semble plus intéressante allez au 119

[70]

Au cour de la journée, vous avez peut être obtenu leur fréquence de communication. Si tel est le cas, rendez-vous au paragraphe indiqué par le nombre, sans tenir compte de la virgule.

Si vous ne connaissez pas cette fréquence, vous devez faire un autre choix allez au 196

[71]

Vous activez les sustentateurs magnétiques de votre ASCAP et, d'un bond fantastique, vous quittez le bord du canal pour vous élancer par dessus. Les amortisseurs de vos bottes vous permettent de vous réceptionner en douceur de l'autre côté, glissant sur quelques centimètre à cause de la fine poussière recouvrant le sol. Vous vous retournez un instant vers vos deux soldats pour leur signaler que tout va bien, avant de vous tourner vers la paroi pour tenter d'ouvrir l'immense porte qui en occupe presque toute la longueur.

Pour continuer, allez au 45

[72]

Un dernier tir vient vous frapper en plein visage, vous étendant pour le compte. Les soldats viennent rapidement prendre possession de votre corps inanimé et vous ramène sans ménagement au Q.G. Une fois rendu, vous êtes fermement interrogé au sujet de vos agissements et de vos complices, puis vous êtes conduit en cellule. Mais vous n'y séjournez pas longtemps : Au petit matin, deux créatures du Meta-Esprit viennent vous chercher et vous conduisent fermement vers l'une de leurs navette. Vous êtes rapidement conduit dans le vaisseau en orbite abritant le Meta-Esprit qui vous enferme dans la salle d'éclosion : Votre vie s'achève rapidement lorsque la larve que l'on vous a injecté arrive à maturité et prend possession de votre corps...

[73]

Vous mettez un genou à terre pour examiner le sol en détail. A première vue, une épaisse couche de poussière brune recouvre un socle de roche, mais en grattant un peu, vous avez la surprise de découvrir que sous la croûte poussiéreuse, le sol est composé d'un dallage métallique extrêmement corrodé. Vous relevez la tête, intrigué, et jetez un regard vers le plafond : Pas de doute, les formes longitudinales qui courent le long de la voûte semblent être des poutrelles de soutènement. Ce que vous preniez pour une cavité naturelle est en fait une construction artificielle, visiblement très ancienne et ayant souffert des outrages du temps. Vos hommes se sont dispersés tout autour de vous et examinent eux aussi attentivement les parois. Vous vous relevez en frottant vos gants l'un contre l'autre pour en chasser la poussière qui y est collée et vous vous rapprochez de la paroi pour l'examiner à son tour. Comme vous vous y attendiez, les murs sont eux aussi constitués de métal usiné. Alors que vous entamez un tour complet de la cavité, un sourd grondement se fait entendre, résonnant dans toute la caverne et faisant trembler les murs et le sol. Quelques pierres se détachent du plafond et viennent s'écraser autour de votre groupe. Redoutant un effondrement, vous rappelez vos hommes pour leur faire évacuer la zone et prenez la direction du tunnel que vous avez aperçu précédemment.

Pour continuer allez au 238

[74]

Vous débouchez dans un vaste entrepôt vide. L'éclairage bleuté a été atténué pour prodiguer une chiche lumière laissant de vastes pans d'ombre ça et là. Vous avancez prudemment vers le centre lorsque vous remarquez des petits grattements semblant venir des parois : Vous braquez vos lampes sur les murs pour constater que de nombreuses araignées mécaniques descendent des parois dans votre direction. Leur rapidité et leur nombre ne vous permettent pas d'utiliser d'arme à distance et vous devrez les affronter au corps à corps.

Araignées mécaniques

Force: 15

Rapidité: 17

Vie: 15

Arme: (0/0/8)

Armure: Niveau 1

Si vous êtes vainqueur, vous pourrez emprunter l'une des deux portes permettant de sortir de l'entrepôt.

Si vous voulez aller vers l'est allez au 322

Si vous préférez aller vers le sud allez au 208

[75]

Arrivé à l'armurerie, vous vous rendez rapidement à la salle des ASCAP pour vous équiper. Vous passez votre badge d'identification dans le lecteur optique qui commande la mise en place de votre armure sur le support permettant de l'enfiler. Vous observez le bras robotisé extraire le conteneur d'une étagère en hauteur pour venir le déposer au sol. Une fois posé, celui-s'ouvre en abattant ses flancs sur le sol, révélant l'ASCAP, puis deux autres bras, reliés à un portique roulant, viennent la saisir et la placer précisément sur le support d'endossement. L'ASCAP est enfin mise en place sur l'endosseur. Vous vous rendez 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. »

Votre fidèle armure, vous vous en souvenez, vous a rendu bien des services par le passé, et vous a même sauvé la vie a plusieurs reprises. Depuis cinq ans, cependant, elle a subit quelques modifications, suite aux conseils du Meta-esprit. Les bras robotisés de l'endosseur libèrent enfin l'armure, vous permettant d'avancer dans la pièce en roulant un peu des épaules pour ajuster au mieux votre armure. 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. Tandis que les pré-contrôles se déroulaient, la porte du hangar a basculé pour vous livrer passage. Les spots lumineux flanquant l'ouverture ont de la peine à traverser le rideau translucide de la pluie qui tombe, ininterrompue, depuis l'après-midi. Sans un regard pour l'armurerie que vous quittez, vous vous enfoncez dans la nuit.

Pour poursuivre votre aventure, allez au 3

[76]

Vous pénétrez prudemment dans la grotte pour l'examiner. La salle semble vide de toute présence et ne présente aucun signe d'occupation récente. Le sol est recouvert d'une épaisse couche de poussière brunâtre qui crisse sous les semelles des bottes de votre groupe, comme le produirait de la neige, ou de la cendre. Alors que vous vous rendez au centre de la cavité, pour en apprécier les dimensions, l'un de vos hommes, occupé à examiner la paroi, vous appelle :

« Lieutenant, venez voir. Je pense avoir trouvé quelque chose.

- Quoi donc? l'interrogez vous.

- On dirait que la paroi est faite de plaques métalliques. Je ne crois pas que ce soit une grotte naturelle. »

Vous rejoignez immédiatement votre homme et examinez à votre tour sa découverte. Effectivement, une fois dégagée de la couche de crasse, la paroi laisse entrevoir une plaque métallique qui semble rivetée. Son état de corrosion laisse supposer qu'elle est très ancienne. Serait-ce un vestige de la civilisation qui vivait sur cette planète avant de disparaître ? Dans ce cas, les Récalcitrants ne devraient pas être très loin, puisque, d'après vos informations, ils auraient établis leur base près de ruines anciennes. Mais la grotte ne peut vous livrer d'autres renseignements : Elle n'a visiblement pas été visitée avant votre arrivée. Vous décidez de rassemblez vos hommes pour explorer le boyau que vous avez repéré avant de pénétrer ici.

Pour continuer votre exploration, allez au 130

[77]

« Rien à faire, répondez-vous. Je finirais bien par vous avoir...

- très bien, répond l'homme. Bon voyage ! »

Il presse l'une des tiges cristallines et l'ascenseur vous emporte vers le haut. Vous avez tôt fait d'arriver à l'extérieur et, une fois sur le toit, le tube disparaît pour vous laisser seul et isolé. Mais la paroi extérieure de la sphère est aussi lisse que de la glace et, malgré les solides crampons de vos bottes, vous glissez inexorablement vers le bas. Vous avez beau chercher un point d'appui, c'est peine perdue et vous basculer rapidement dans le vide avant d'aller vous écraser au sol. Votre agonie sera de courte durée et vous finissez vos jours en un tas informe de chair et de métal, sur le sol dur et froid. Pour vous, l'aventure se termine ici.

[78]

Vous sortez délicatement le cristal brun pour l'enficher dans le réceptacle. La tige s'enfonce de quelques centimètres avant d'atteindre le fond de la petite cavité. Le cristal se met alors à briller d'une faible lueur orangée, tandis qu'un claquement métallique retentit à votre gauche. Lentement, dans un grincement déchirant de métal à la torture, la lourde porte se relève pour aller s'encaster dans un renforcement du plafond, révélant un vaste espace au delà. Une fois la porte complètement ouverte, un fin rayon irisé s'allume le long du plafond et va se perdre de l'autre coté du quai. Des rampes d'éclairage s'allument en haut des murs de la nouvelle pièce, vous permettant d'apercevoir son contenu. La pièce est plutôt large et de forme plus ou moins cubique. Le mur de gauche s'efface à son tour pour libérer le passage à une sorte de véhicule de couleur ivoire et dont la forme vous rappelle étrangement un insecte. Il flotte à environ 1,50 mètre du sol, sans aucun élément visible pour le maintenir ainsi. Le véhicule glisse silencieusement depuis la pièce où il était remisé pour venir s'immobiliser au milieu de la salle devant laquelle vous vous tenez.

Si vous voulez examiner le véhicule allez au 148

Si vous préférez ôter le cristal brun et essayer le bleu allez au 93

[79]

Prudemment, vous avancez jusqu'au centre du tube, dont la paroi se referme derrière vous. Puis, presque aussitôt, le sol commence à monter, vous entraînant à travers le plafond. Au bout de quelques secondes vous atteignez une nouvelle salle, en tous points identique à celle que vous venez de quitter. Une seule sortie est possible vers le sud en face de vous, aussi décidez vous de l'emprunter.

Poursuivez votre parcours et allez au 158

[80]

La matinée est presque passée lorsque vous arrivez enfin au pied des premiers contreforts des montagnes abritant les grottes. Après une recherche rapide en longeant la paroi, vous trouvez enfin une ouverture susceptible de vous livrer passage. Vous sondez la zone afin de détecter d'éventuels signes de vie, mais, à part quelques traces anciennes d'animaux, vous ne trouvez rien qui pourrait laisser supposer que des êtres humains soient passés par ici récemment.

*Si vous voulez envoyer deux éclaireurs dans la grotte allez au 152
Si vous préférez vous engager dans l'ouverture avec votre troupe allez au 39*

Enfin, si vous estimez que ces grottes ne présentent pas d'intérêt, vous pouvez aller au petit lac allez au 162

[81]

Vous bondissez de toute la puissance que vous accorde votre armure mais la poussée vous projette trop loin : Vous atterrissez lourdement sur le sol détrempé tandis que la barge s'éloigne et disparaît à l'angle de la large avenue. Vous n'avez que le temps de vous redresser pour faire face aux soldats qui vous menacent. Ils sont rapidement sur vous et un combat au corps à corps féroce s'engage entre vous et vos anciens collègues.

Groupe de H.T.A.

Force: 12

Rapidité: 12

Vie: 20

Arme: Poings (0/0/5)

Armure: 3

Ce n'est pas un combat à mort. Si vous êtes vaincu, vous serez mis hors de combat.

Si vous êtes vaincu allez au 72

Si vous réussissez à les battre allez au 123

[82]

Vous vous levez, pensif, pour faire quelques pas dans la salle d'interrogatoire. Les arguments de Krarmia se tiennent. Vous même, malgré des années de service dans la colonie, n'avait jamais vraiment accordé votre confiance au Meta-Esprit. Et si Damian avait raison ? En repassant vos souvenirs, vous vous rendez bien compte que votre vie ici est plutôt terne et le peu de mouvements que vous accorde le Meta-Esprit sont constamment sous surveillance... Vous finissez par prendre une décision : Les agissements du Meta-Esprit doivent être tirés au clair, et les

Récalcitrants sont peut être le moyen d'y parvenir.

« Très bien, Krarmia, reprenez vous, voyons où cela nous mènera. Je vais essayer de vous aider, dans la mesure de mes moyens, mais que cela reste entre nous : Personne ne doit apprendre ce que je m'appête à faire, car je risque ma carrière et l'arrestation pour trahison. Je vais vous faire reconduire en cellule, mais je repasserai plus tard pour vous chercher et nous partirons ensemble.

- Quelle confiance puis-je vous accorder, soldat ?

- C'est difficile, c'est vrai. Mais j'ai bien connu votre amie Hiroko, autrefois, et je lui fais confiance. Je crois qu'elle aussi... Elle pourra vous confirmer cela, mais pour le moment, vous n'avez pas d'autre choix. Soit vous me faites confiance et nous sortons tous les deux d'ici, soit vous préférez me suspecter de trahison et je vous laisse croupir en prison.

- C'est un choix qui n'en est pas un... C'est bon, j'accepte, mais sachez que vous devrez gagner notre confiance, et que vous serez constamment surveillé.

- Cela ne changera guère d'ici... Allons, j'appelle les gardes, concluez vous.»

Les gardes raccompagnent Damian en cellule, puis vous retournez dans vos quartiers, prendre un peu de repos. Plus tard, dans la nuit, vous retournez au Q.G. et demandez aux gardes d'aller chercher Krarmia. Ceux-ci se montrent quelque peu étonnés de cet ordre, mais vous prétendez être mandaté par le commandement pour escorter le prisonnier au vaisseau du Meta-Esprit. En entendant ce nom, les gardes se décident à exécuter votre ordre. Tandis qu'ils vont le chercher dans sa cellule, vous vous rendez à la salle d'arme pour vous équiper de votre ASCAP.

Pour continuer, allez au 324

[83]

Vous vous tenez au milieu d'un large passage bordant le canal à l'ouest, pour le moment vide de toute présence. Dans le mur Est sont aménagées trois portes massives et fermées. Dans le mur Nord, un passage permet d'accéder à un autre espace, encombré celui-là de conteneurs en désordre, est ouvert, et vous distinguez au fond de cette pièce, le long du mur Est, une pente douce permettant d'accéder à une cabine vitrée en hauteur.

Si vous voulez pénétrer dans la salle au nord et gravir la pente allez au 251

Si vous préférez vous intéresser aux portes dans le mur est allez au 225

Si, enfin, vous voulez examiner le canal au milieu de la salle allez au 220

[84]

A peine avez vous abattu les créatures qu'un nouveau groupe s'approche de vous par l'arrière. Plutôt que de risquer un nouvel affrontement, vous tournez les talons et, vos deux compagnons à votre suite, vous poursuivez votre course dans le couloir. Vous débouchez dans une nouvelle caverne creusée à même la roche mais, apercevant un nouveau passage sur votre droite, vous foncez dans sa direction.

Pour continuer, allez au 259

[85]

Les consoles sur tout le pourtour de la salle s'illuminent de tous leurs feux, tandis qu'une voix tonitruante retentit dans l'habitable :

« Remnanok ! Vojsi sass' ti ! Itcho...Klak...Prit Oon...Komsinn..Itou ! Vojsissann no eteknok ! »

Toute la salle se met à vibrer alors que les panneaux d'affichage commencent à faire défiler des listes impressionnantes de données multicolores. Sur l'un des panneaux, vous apercevez le toit de la salle qui s'ouvre lentement comme les quartiers d'une orange. Un faisceau lumineux d'une extraordinaire intensité jaillit du toit de la sphère et va se perdre dans l'immensité du ciel et la sphère commence à s'élever le long de ce rayon, d'abord lentement, puis de plus en plus vite et s'élance vers les étoiles. En quelques minutes, vous avez quitté l'atmosphère et continuez votre course vers un point lumineux qui ne cesse de grandir de secondes en secondes. Lorsque vous en êtes assez prêt pour le distinguer, une vague d'inquiétude vous submerge tous trois : Le point vers lequel vous vous dirigez est un astéroïde en orbite rapprochée de la planète ! Hiroko et Damian se précipitent sur les commandes, pour tenter de comprendre ce qu'il se passe, mais votre avance inexorable à une vitesse faramineuse vous rapproche sans cesse d'un impact imminent...

Pour poursuivre votre aventure allez au 297

[86]

Vous introduisez prudemment votre lame dans l'interstice pour essayer de faire pivoter la plaque, mais celle-ci résiste. Vous appuyez un peu plus fort pour essayer de faire levier quand, dans un claquement sec, la plaque pivote brutalement sur son côté gauche pour révéler un dispositif qui vous est inconnu : Derrière la plaque, vous découvrez un petit renforcement d'environ 30 centimètres de profondeur. La partie basse est inclinée dans votre direction et porte deux tiges cristallines, l'une brune et l'autre bleue, soutenues par des sortes de petits supports de couleur noire. Mais vous devez stopper là votre inspection, car un bruit inquiétant se fait entendre au dessus de vous : Sortant par des ouvertures en haut du mur, des petites araignées mécaniques descendent à flanc de paroi dans votre direction, dans l'intention manifeste de vous faire regretter votre vandalisme. Armé de votre simple poignard et sans protection, vous vous contraignez à reculer jusqu'au bord du canal afin de vous mettre hors de portée, votre arme prête à servir au cas où elles se montreraient agressives, mais les araignées mécaniques vous ignorent superbement pour s'attrouper autour de la trappe que vous avez vandalisée. En quelques secondes, leur travail est terminé et, la trappe refermée, les petits robots regagnent l'ouverture d'où ils ont surgis et y disparaissent. Votre tentative s'étant soldée par un échec, vous essayez, en désespoir de cause, d'appuyer dessus.

Pour continuer votre exploration, allez au 240

[87]

Les projecteurs explosent soudain dans un nuage de poussière étincelante. Le champ de force s'illumine d'un bref flamboiement lumineux éclairant le moindre recoin de la caverne d'une lumière orangée avant de disparaître. Alors que vous rabaissez votre arme pour avancer vers le mur opposé, quatre tourelles surgissent soudain des murs et ouvrent le feu sur votre troupe.
Tentez une Épreuve de Rapidité+10

Si vous réussissez allez au 129

Si vous échouez allez au 224

[88]

Il vous est impossible de franchir ce gouffre. Vous vous penchez pour examiner le sol lointain, à plus de cent mètre en dessous de vous : Une chute serait mortelle, même avec votre ASCAP. Vous jetez un regard autour de vous et repérez une petite porte dans la paroi, sur votre droite. Peut-être pourriez vous contourner le vide qui vous sépare de vos compagnons ? Vous cherchez le mécanisme permettant son ouverture. Une sorte d'empreinte vaguement lumineuse est dessinée sur la paroi. Vous y pressez votre main, ce qui déclenche l'ouverture de la porte, et vous vous avancez dans le passage à peine éclairé, vers une destination inconnue. A peine avez-vous fait quelques pas que votre pied bute dans un petit objet qui traînait sur le sol et qui part en voltigeant pour aller se cogner contre un mur dans un bruit de verre. Vous ramassez l'objet qui se révèle être un cristal vert. Intrigué, vous le rangez dans l'une des poches de votre armure pour le cas où il se révélerait utile par la suite (notez le dans votre équipement) puis vous poursuivez votre chemin.

Pour continuer votre chemin allez au 322

[89]

Les gardes s'emparent de vous, vous désarment puis vous ramènent rapidement au Q.G., où vous êtes mis en cellule après que vous vous soyez débarrassé de votre ASCAP. Au matin, un tribunal militaire est rapidement constitué, et vous êtes jugé coupable de trahison. Afin que vos alliés ne puissent tenter de vous libérer, vous êtes confié à deux gardes du Meta-Esprit qui vous conduisent dans l'un de leurs vaisseaux organique, toujours en orbite, où vous êtes bientôt emmené dans l'une de leur chambre d'éclosion : Votre destin ne fait plus de doute : Très bientôt on vous injectera l'un de leurs parasites qui prendra possession de votre corps, et vous servirez pour de longues années le Meta-Esprit...

[90]

Le groupe de créatures, à quelques pas de vous, est assez compact pour tenter d'utiliser votre CAM, s'il vous reste des munitions. Vous n'aurez droit qu'à trois tirs avant qu'ils ne soient sur vous, et vous devrez alors les affronter au corps à corps.

Créature du Meta-Esprit
Force : 20
Rapidité : 18
Vie : 20
Arme : Griffes (0/0/6)
Armure : 0

Durant les trois assauts à distance, les créatures ne pourront pas répliquer et se contenteront d'essayer d'esquiver vos tirs.

Si vous êtes vainqueur allez au 159

[91]

Alors que vous attendez, dans le silence oppressant de la salle, un nouveau bruit ténu se fait entendre, tandis que vous voyez la paroi glisser lentement dans un renforcement des murs latéraux. Vous découvrez un large passage éclairé par des globes bleutés incrustés dans les parois. Vous avancez prudemment dans ce nouveau couloir, l'arme au poing et les deux survivants de votre troupe sur vos talons. Le court passage débouche dans un vaste espace perpendiculaire au couloir que vous venez de suivre. Au centre de la salle, courant d'un bout à l'autre, un renforcement faisant penser à une sorte de canal vous barre le passage. De chaque côté de ce "canal", deux zones de sol nus permettent de circuler. Des bandes lumineuses orangées courent le long des murs, clignotant régulièrement. L'ensemble vous fait penser à une sorte de station de transport souterraine. Au milieu du canal, une sorte de véhicule comme vous n'en avez jamais vu semble attendre un signal pour s'élaner. De couleur ivoire, son profil vous fait penser à une guêpe, avec son abdomen pointu et son avant (si c'est bien l'avant...) bulbeux. Une porte latérale est relevée, révélant l'intérieur vide et peu éclairé. Deux larges cylindres partant respectivement du plafond et du sol sont pourvus de sortes de larges bandes, comme des patins, et semblent le maintenir vertical.

Si vous voulez pénétrer dans le véhicule allez au 150

Si vous préférez descendre dans le canal allez au 233

Si, enfin, vous avez une ASCAP 'Imperator' et essayez d'atteindre l'autre quai allez au 44

[92]

Vous ouvrez le message sans même vous assoir devant votre console :

« Lieutenant, nos informateurs nous ont fait parvenir certains éléments laissant à penser que les Récalcitrants préparent une attaque imminente sur les dépôts de vivres et de matériel. Toutes les permissions sont suspendues. Veuillez vous présenter d'urgence au Q.G. »

La barbe ! Depuis quelques mois, un groupe de colons que nul n'a pu encore identifié fait courir des rumeurs et distribue des tracts en faveur de la lutte contre les Étrangers. Leur but est de "libérer" la colonie de la surveillance du Meta-Esprit, qui vous a amené dans ce coin reculé de la Galaxie depuis votre secteur d'origine. Leurs allégations laissent entendre que les Étrangers poursuivraient des buts moins avouables que la lutte contre cette civilisation de Machines destructrice de vie. Les actions de ce groupe de Récalcitrants, cependant, se sont toujours limités à la pose d'affiches et la distribution de tracts. S'ils se mettent en tête de commettre des actions contre les installations, cela risque de causer de grands troubles dans la colonie...

S'il vous semble urgent de gagner le Q.G. allez au 103

Si vous préférez laisser ce message et aller à votre rendez-vous allez au 195

[93]

Vous prenez délicatement la tige bleue pour l'introduire dans le réceptacle apparemment prévu pour elle. Celle-ci s'enfonce d'à peu près la moitié de sa longueur avant d'être bloquée et de s'illuminer d'une douce lueur bleutée. Au même instant, un sourd bourdonnement se fait entendre sur votre droite, et vous voyez une sorte de champ translucide se déployer au dessus du canal, sur une largeur d'environ 3 mètres, couvrant un large espace entre les deux quais, comme un pont de lumière. Vos deux soldats restent interdits, n'osant s'approcher du phénomène et vous fixant d'un regard interrogateur. Vous vous avancez lentement du bord et avancez un pied prudent sur la surface. Le bourdonnement augmente en intensité lorsque votre semelle frôle le champ lumineux mais votre pied ne le traverse pas. Vous enhardissant, vous avancez sur le pont jusqu'à parvenir de l'autre côté et rejoignez vos deux hommes (si vous vous êtes débarrassé de votre ASCAP plus tôt, vous pouvez maintenant vous ré-équiper). Une fois assuré de la solidité du pont, vous le retraversez, suivi de vos soldats, pour examiner le nouveau quai. Afin d'être sûr que c'est bien vous qui avez déclenché le phénomène, vous retirez avec précautions le cristal bleu : Aussitôt, le pont de lumière disparaît. Vous replacez le cristal dans son support, et réfléchissez à la suite de votre exploration.

Si vous voulez tester le cristal brun allez au 212

Si vous préférez examiner la grande porte sur votre gauche allez au 124

[94]

Vous dispersez vos hommes pour fouiller tous les véhicules abandonnés, à la recherche d'informations pouvant vous indiquer où sont passés les occupants. Sous l'un des sièges d'une barge antigrav', vous découvrez un mémopad laissé là par un certain "E.Tanner". Le document contient essentiellement des notes personnelles concernant des fouilles :

« 5-09-23 : Nous avons entamé les fouilles sur le secteur 003. Nous avons abandonné les recherches sur ce secteur en raison des bouleversements occasionnés par les récents tremblements de terre, mais H. pense que nous pouvons quand même y trouver des indices sur la fonction du complexe. Personnellement, je crois que nous sommes juste tombés sur une ancienne pêcherie industrielle, ce qui expliquerait que le lac soit dépourvu de toute vie....

5-09-25: Ouf ! Aujourd'hui repos. Après deux jours de fouilles intensives, on nous a proposé de souffler un peu. C'est une bonne idée. Mes poumons me brûlent à force de brasser ces kilo de cendres pulvérulente. H et D sont retournés à la colonie pour essayer de récupérer un peu de matériel. Nous sommes arrivés à une couche plus dense, sans doute très ancienne, et nos foreurs commencent à être fatigués, tout comme moi. P a proposé d'organiser une plongée dans le lac pour en explorer le fond, mais l'idée de me retrouver dans cette eau glacée me fait frissonner d'avance. Je leur souhaite bien du plaisir !

5-09-25-addendum: La plongée s'est révélée fructueuse. A plusieurs mètres sous la surface, ils ont trouvé de vieilles tubulures rouillées qui pourraient être des entrées de pompage. A moins que ce ne soit des sorties d'évacuation. De toutes façons, elles sont trop étroites pour que nous nous y glissions, ni même y faire passer un ROV.

5-09-27: H est de retour. Ça s'est mal passé à la colonie. La milice a réussi à apprendre nos intentions et les pertes sont lourdes. Le groupe a pu ramener une partie du matériel dont nous avons besoin, mais D été capturé. un petit groupe est resté là-bas pour essayer de le secourir. On va reprendre les fouilles en espérant qu'ils pourront nous rejoindre. Mais s'ils parlent, je ne donne pas cher de notre peau...

5-09-28: Incroyable ! On a trouvé une entrée vers le complexe. Enfin, juste une sorte de hall, complètement vide. On pense avoir découvert une porte vers l'intérieur, mais personne n'a trouvé comment l'ouvrir. H a décidé de déplacer toute notre base dans ce hall. Ça nous donnera une chance de résister si la milice nous retrouve.

5-09-28-addendum: Deux bonnes nouvelles! D est de retour, il a été libéré par un petit groupe avant qu'il ne soit embarqué dans un vaisseau. Qui sait ce qu'ils lui auraient fait subir là-haut...On a trouvé comment ouvrir cette foutue porte. Le passage est malheureusement trop étroit pour y faire entrer les barges. On part à pied. »

Le journal s'arrête là ; Il n'y a pas d'entrée pour aujourd'hui. Cela vous fournit tout de même une indication : Les Récalcitrants sont entrés dans ce qu'ils appellent "le complexe" hier et donc ne

doivent pas être très loin de vous. Il y a gros à parier que la porte qu'ils ont découvert soit cette grande paroi au bout de la caverne. Aussi décidez vous de vous y intéresser.

Pour poursuivre votre exploration, allez au 201

[95]

Faisant fi des conseils de vos deux hommes vous demandant de ne pas tenter de descendre, vous bondissez dans le canal. A peine vos bottes ont-elles touché le fond, qu'un puissant champ électrique entoure votre armure, vous paralysant et vous arrachant un cri de douleur sous la morsure de l'énergie qui jailli du sol. Les systèmes internes commencent à se surcharger tandis que des voyants d'alerte se mettent à clignoter à l'intérieur de votre casque et que l'I.A. hurle des avertissements :

« Alerte ! Surcharge impossible à compenser ! Rupture des systèmes autonomes imminente ! Armement désactivé, surcharge du noyau de fusion, arrêt imminent, surcharge des systèmes de survie, dépolarisation de l'électronique de bord, surchauffe des circuits d'alimentation, ... »

Vous n'avez que quelques secondes pour vous sortir de là...

Tentez un Épreuve de Force+15

Si vous réussissez allez au 114

Si vous échouez allez au 33

[96]

Fébrilement, vous saisissez le cristal dans l'une de vos poches de poitrine et l'introduisez dans la cavité. Après quelques secondes, la porte recule de quelques centimètres avant de remonter vers les hauteurs, libérant le passage. Vous pénétrez avec précautions dans une sorte de vaste entrepôts ou ont été empilés des conteneurs. L'arme au poing, vous parcourez les allées désertes avant d'arriver au fond de la salle. Tout contre le mur, vous découvrez un vaste cylindre transparent qui, partant du sol, monte jusqu'au plafond avant d'y disparaître. Sans doute une sorte d'ascenseur...

Si vous avez trouvé un Boitier en Argent allez au 321

Dans le cas contraire allez au 284

[97]

Vous prenez le cristal pour le positionné dans le petit logement en dessous. Dans un craquement de métal, la lourde porte commence à remonter vers le plafond, libérant peu à peu le passage. La pièce juste derrière est de forme plus ou moins cubique, d'environ 3 mètres de coté et sans autre ouverture que celle devant laquelle vous vous tenez. Sur le sol ont été déposés à intervalles réguliers des sortes de blocs gris-argent d'environ 80 centimètres de cotés pour une hauteur de 1,50 mètres. Alors que la porte termine de se loger dans son renforcement du plafond, les blocs s'animent soudain : Ils se séparent en deux au milieu de leur hauteur, reliés par une tige cylindrique. La partie du haut s'élève jusqu'à plus de deux mètres tandis que des tiges flexibles et munies de pinces au bout en surgissent. La partie du bas s'élargit, laissant voir deux chenilles devant permettre les déplacement. A peine ces transformations sont-elles terminées que les machines se mettent à rouler dans votre direction, les pinces brandies devant elles, de manière belliqueuse. Ils vous attaquent en trois vagues, que vous devrez affronter les unes après les autres.

1er groupe de Robots Gardiens

Force : 18

Rapidité : 12

Vie : 15

Arme : Pinces (0/0/10)

Armure : niveau 2

2ème groupe de Robots Gardiens

Force : 18

Rapidité : 8

Vie : 20

Arme : Pinces (0/0/10)

Armure : niveau 2

3ème groupe de Robots Gardiens

Force : 16

Rapidité : 10

Vie : 15

Arme : Pinces (0/0/10)

Armure : niveau 2

Si vous vous en sortez vivant allez au 29

[98]

tandis que l'I.A. continue ses avertissements, vous réussissez à profiter des sustentateurs magnétiques pour vous propulser sur le quai, où vous atterrissez brutalement à plat ventre. Vos compagnons se précipitent aussitôt à votre secours, mais vous ne pouvez répondre immédiatement à leur appels frénétiques alors que vous restez prostré de douleur à même le sol. Lancez un D10 et déduisez le résultat de vos Points de Vie (le chiffre '0' indiquant 10). Votre ASCAP a elle aussi souffert de cet incident, et vous devez réduire de moitié tous les bonus qu'elle vous octroie (arrondissez au chiffre inférieur). Quelque peu dépité du résultat de votre initiative, vous vous relevez tant bien que mal pour signifier à vos amis que vous allez (à peu près) bien. Une fois sur pieds, vous examinez, penaud, le désastre de votre initiative : Votre armure a été très endommagée par le souffle de la vague d'énergie et ne vous assure plus qu'en partie ses fonctions initiales. Les systèmes d'auto-réparation ne pourront rétablir son fonctionnement car eux-même ont subis de plein fouet les dégâts, et vous n'avez pas d'atelier de maintenance à proximité...

*Si vous voulez maintenant essayer d'ouvrir les portes à l'est allez au **267***

*Si vous préférez tenter de monter dans le véhicule allez au **320***

[99]

Vous vous avancez d'un pas prudent vers la porte la plus au Sud. Vos détecteurs ne vous signalent aucune présence vivante ni aucun mouvement suspect derrière le battant. Vous l'examinez de près pendant plusieurs secondes, passant votre main gantée sur sa surface corrodée. Vous ne découvrez aucun système d'ouverture susceptible de libérer le passage.

*Si vous voulez forcer l'ouverture allez au **166***

*Si vous préférez examiner la porte du milieu allez au **43***

*Si vous préférez inspecter la porte au nord allez au **115***

*Enfin, si vous préférez laisser là les portes et retourner dans la grande pièce à l'ouest allez au **30***

[100]

Vous restez de nombreuses minutes, perplexe, devant ce mécanisme dont vous ne parvenez pas à comprendre le fonctionnement avant de vous rendre à l'évidence : Vous ne pourrez pas ouvrir la porte de cette façon là. Peut être pourriez vous tenter d'utiliser la force ? La porte massive ne semble pas être susceptible d'être détruite par les armes, mais vous devriez pouvoir écarter les battants en forçant l'ouverture... Vous réunissez vos soldats et les répartissez en deux groupes, chacun poussant sur les battants dans une direction opposée.

Tentez une Épreuve de Force+20

Si vous réussissez allez au 173

Si vous échouez allez au 24

[101]

« J'ai récupéré ceci, dites-vous en tendant le Boitier argenté.

- Formidable, ce doit être le système de lancement. Je crois avoir trouvé le lecteur adéquat, sur la console principale. »

Elle saisit le boitier (rayez le de votre équipement) et, après s'être rendu devant une console, l'introduit dans une fente qui semble prévue à cet effet.

Pour continuer votre aventure allez au 85

[102]

Vous entrez dans la grotte et l'examinez en détail. Elle semble, à première vue, vide. Le plafond culmine à quelques mètres au dessus de vos têtes et le sol, comme le couloir, est assez inégal quoique plat dans son ensemble. D'après les empreintes dans la poussière du sol, vos deux hommes ont fait le tour en longeant la paroi, chacun de son côté, puis sont ressortis en traversant le centre de la cavité.

Si vous souhaitez examiner attentivement le sol allez au 73

Si vous préférez faire le tour de la cavité en longeant les murs allez au 62

Enfin, si vous préférez ressortir pour prendre les précédent couloir allez au 238

[103]

Vous regagnez rapidement le centre de commandement pour évaluer la situation. Une fois sur place, vous constatez l'effervescence qui y règne et vous vous rendez aussitôt au bureau de l'officier de permanence. Celui-ci vous informe que le général Walsh, qui dirige les effectifs militaires de la colonie, va tenir une réunion de crise d'ici quelques minutes, et que vous y êtes attendu. Une fois rendu sur place, vous assistez avec inquiétude aux préparatifs :

« Messieurs, commence le général, nous sommes face à une situation délicate, mais non critique : Les Récalcitrants semblent vouloir mener une action agressive dans les heures qui viennent, probablement dans le but de saper le moral des colons et de semer le trouble dans les esprits. Nous devons contenir ces exactions et calmer le jeu. Nous allons renforcer les patrouilles dans toute la colonie, tout en renforçant la surveillance des secteurs visés, en particulier les entrepôts de matériel. Les chefs de sections seront autonomes sur le secteur qui leur sera assigné, avec ordre de fournir des rapports heure par heure. Nous devons à tout prix éviter toute effusion de sang, tout en préservant les installations. A vos postes. »

Vous regagnez votre peloton pour y distribuer les ordres. Votre groupe a été affecté à la surveillance des dépôts de matériel nord. La zone est un peu à l'écart de la colonie, en raison des produits chimiques qui y sont entreposés. Ces produits chimiques sont assez dangereux et pourraient constituer une cible de choix pour des rebelles décidés. Vous disposez de trente hommes sous vos ordres, le tout est de décider comment les utiliser au mieux...

*Si vous décidez de tous les mobiliser autour des entrepôts allez au **168***

*Si vous préférez en garder en réserve au Q.G. allez au **66***

*Si, enfin, il vous semble préférable de partir seul en patrouille allez au **185***

[104]

Vous tournez le dos à vos hommes et approchez de la vaste porte que vous aviez repéré depuis l'autre côté. Celle-ci semble massive et certainement impossible à défoncer. Vous passez votre main sur sa surface, dans l'espoir d'y découvrir quelque mécanisme susceptible de l'ouvrir, mais vous ne découvrez rien. En vous approchant de l'un de ses côtés, vous distinguez un léger renforcement dans l'un des murs latéraux, de forme plus ou moins carrée d'environ 20 centimètres de côté. Un très mince interstice longe son bord, marquant une nette séparation d'avec le reste du mur.

*Si vous voulez essayer d'appuyer sur la plaque allez au **240***

*Si vous préférez tenter de l'ouvrir à l'aide de votre poignard allez au **86***

[105]

Vous demandez à vos deux compagnons de s'éloigner un peu tandis que vous lancez la commande pour armer votre CAM, puis vous tirez presque à bout portant sur la porte. Celle-ci disparaît aussitôt dans un nuage de poussière de métal en fusion sous la puissance du coup. Tandis que vous patientez un peu le temps que le nuage se dissipe, les cliquetis ont repris, plus fort et plus rapides. Vous voyez alors avec surprise et horreur des nombreuses formes se précipiter par l'ouverture béante: Ce sont apparemment des sortes de robots en forme d'araignées mécaniques. Certaines viennent se mettre en rang devant vous, manifestement dans le but de vous empêcher d'approcher, tandis que d'autres s'accrochent au montant de la porte et se mettent à reconstruire la partie que vous avez détruite. Le bruit de leurs pattes métalliques sur la paroi vous met les nerfs à vif et vous incite à relever prudemment votre arme dans leur direction, mais elles ne semblent pas vous menacer directement. Tandis que vous observez leur étrange ballet, Damian vous tape sur l'épaule pour attirer votre attention sur un autre phénomène : Dans le haut des parois de la salle sont apparues des cavités d'où surgissent d'autres créatures mécaniques : Celles-ci portent sur leur dos une sorte de panier en treillis métallique et à l'avant de grosse pinces articulées. Elle se mettent à ramasser les débris causés par la destruction de la porte, puis, une fois leur travail terminé, retournent dans le renforcement qui se referme sur elles. En quelques minutes, les traces laissées par votre tentative ont disparues : Le sol est parfaitement propre et dépourvu du moindre débris et la porte a été reconstruite, vous barrant à nouveau le passage. Intrigué par cette étrange scène, vous retournez dans la grande salle d'où vous êtes venu.

Pour poursuivre, allez au 30

[106]

Vous décidez de retourner au Q.G., afin de rendre compte de l'échec de la poursuite et de réfléchir avec vos supérieurs à la suite à donner à la mission. Une fois arrivé, vous vous défaites de votre ASCAP et vous rendez directement à votre bureau pour y rédiger votre rapport (vous pouvez, si vous avez été blessé, passer d'abord à l'infirmerie, où l'on soignera vos blessures à l'aide d'une injection de nanomeds). Vous patientez quelques minutes, au cas où le colonel souhaiterait vous entretenir des actions de la nuit mais, ne voyant rien venir, vous décidez finalement de rentrer prendre un peu de repos. Le lendemain matin, tandis que vous avalez rapidement une tasse de café, vous prenez connaissance du rapport des Services de Renseignement au sujet de l'interrogatoire : Les Récalcitrants cherchaient à s'emparer de matériel de terrassement pour établir une nouvelle colonie, loin au nord. Cette installation pourrait leur servir de base d'opération pour commettre d'autres exactions d'envergure, visant à déstabiliser le gouvernement et prendre le pouvoir. L'un des

chefs de file de ce mouvement, une certaine Hiroko Toriwa, a réussi à s'échapper avant que les Forces de Sécurité ne puissent l'appréhender à son domicile. Sans doute s'est elle réfugiée sur le site de la colonie Récalcitrante. Le rapport se termine par la recommandation de monter une expédition armée sur le site dit "Largo Nord" afin de mettre un terme aux actions hostiles de ce groupe d'agitateurs. L'implication d'Hiroko, votre ex-compagne, vous met quelque peu mal à l'aise. Vous vous souvenez d'elle comme d'une personne brillante dans son domaine, mais plutôt calme et réservée. Sa participation à ces actes ne laisse pas de vous intriguer. C'est pourquoi vous décidez de mettre votre hiérarchie au courant de votre relation passée avec elle et de vous proposer pour participer à l'expédition. La réponse ne se fait guère attendre et vous êtes convoqué dès le début de l'après-midi par le colonel responsable de votre régiment, pour vous mettre au courant des décisions prises...

Pour continuer, allez au 53

[107]

Comme vous l'a expliqué Hiroko, vous prenez le Cristal dans votre équipement et l'introduisez dans la cavité prévue à cette effet. La large porte, après s'être reculée de quelques centimètres, remonte lentement vers le haut libérant le passage vers la cale. Vous retirez le Cristal du lecteur tout en franchissant la porte et celle-ci vient se repositionner pour obturer l'ouverture.

Sans attendre, vous empruntez l'ascenseur pour aller rejoindre vos compagnons :

« Tu as réussi ? vous interroge Hiroko.

- Je le crois. J'ai mis en route pratiquement tout ce que j'ai trouvé, et j'ai récupéré ceci, dites-vous en tendant le Boitier argenté.

- Formidable, ce doit être le système de lancement. Je crois avoir trouvé le lecteur adéquat, sur la console principale. »

Elle saisit le boitier (rayez le de votre équipement) et, après s'être rendu devant une console, l'introduit dans une fente qui semble prévue à cet effet.

Pour poursuivre votre aventure allez au 85

[108]

Vous approchez lentement votre main gantée jusqu'à ce qu'elle vienne frôler le champ de force. Aussitôt, la crépitement d'énergie reprend tandis que la barrière s'illumine de flamboiements orangés. Vous appuyez la main plus fermement pour essayer de traverser le champ mais votre geste est arrêté au bout de quelques millimètres. La barrière semble avoir une certaine souplesse en surface avant de bloquer toute tentative, comme le ferait un mur d'acier recouvert d'une fine couche de caoutchouc. Ramenant votre poing en arrière, vous le lancez de toutes vos forces contre l'obstacle. celui-ci reprend son crépitement lors de l'impact, mais votre main n'est pas rejetée en arrière, comme vous vous y attendiez : Le champ semble absorber l'énergie cinétique de tout projectile lancé contre lui. L'un de vos hommes a ouvert le feu dessus avec son Canon EM mais le flux se disperse dessus en longs filaments lumineux. Alors que vous reculez, perplexe devant cet obstacle, quatre trappes s'ouvrent dans le mur en face de vous, révélant ce qui ressemble à des tourelles munies de canons. Dans un réflexe surhumain, vous bondissez à l'abri d'un énorme bloc de roche sur votre droite.

Tentez une Épreuve de Rapidité+15

SI vous réussissez allez au 194

Si vous échouez allez au 281

[109]

Serrant les dents pour concentrer vos forces, vous accélérez de toute la puissance de votre armure, dans le chuintement rythmique rapide des micro-moteurs de puissance de votre ASCAP, soumis à rude épreuve pour soutenir votre effort. Dans un cri de libération, vous franchissez enfin le seuil de la pièce dans laquelle se tiennent vos compagnons, et vous allez vous écraser, heureusement sans mal, contre une pile de conteneurs, avant de poser un genou à terre pour reprendre votre souffle. La gigantesque porte vient s'encaster dans son montant avec un bruit mat, puis le silence s'installe, seulement troublé par le grondement sourd à la limite de l'audible mais omniprésent que vous avez remarqué en arrivant. Près de la porte, Hiroko et Damian vous observent, l'air interdit et n'osant s'approcher de vous. Vous finissez enfin par reprendre votre souffle et faites du regard le tour de la pièce, tandis que vos deux compagnons, se décident à vous rejoindre :

« Désolée de t'avoir imposé ça, vous dit Hiroko, mais je ne pensais pas provoquer la fermeture si rapidement. »

Vous la regardez sans dire un mot, une lueur de reproche dans le regard.

« Bon, reprend-t-elle, allons inspecter cet endroit.

- Sois prudente, lui rappelle Damian. Le fait que nous soyons à l'intérieur de cet engin ne signifie pas que nous soyons à l'abri pour autant.

- Je ne crois pas que nous soyons en danger répond-t-elle, tu as

remarqué que les machines ne nous ont pas suivis sur la passerelle ? Je ne crois pas qu'elles aient le droit de s'approcher.

- Laisse donc tes suppositions de côté pour l'instant, répliquez-vous. »

Hiroko vous foudroie du regard mais ne répond pas, préférant s'éloigner vers le fond de la salle.

Pour continuer votre exploration allez au 317

[110]

Vous aboutissez à un nouvel embranchement en forme de 'T'. Le sud vous conduira dans une vaste salle d'où monte un bruit de crépitements et des bips rapides, tandis que le couloir s'étend de l'est à l'ouest.

Si vous voulez entrer dans la salle au sud allez au 35

Si vous préférez partir vers l'ouest allez au 243

Si, enfin, la direction de l'est vous semble préférable allez au 307

[111]

Tandis que vous vous tenez devant l'ouverture, scrutant par dessus les épaules de Damian et d'Hiroko, les autres scientifiques du groupe vous ont rejoints et se pressent derrière vous pour découvrir l'objet de leurs fouilles. Certains ont même conduit les barges antigrav' chargées de matériel et stationnent pour l'heure au milieu de la cavité. Des crissements de métal bientôt suivis de cris vous font vous retourner : Des murs latéraux ont surgit des sortes de tourelles qui ouvrent le feu sur le groupe assemblé. Vous n'avez que le temps de pousser brutalement vos deux compagnons pour les mettre à l'abri dans la nouvelle salle, tandis que vous assistez, impuissants, à la mise à mort des autres savants. Mais la scène du carnage est rapidement cachée à vos yeux horrifiés par la lente fermeture des deux panneaux, vous bloquant toute possibilité de vous échapper. Vous restez un long moment tous trois silencieux, songeant au sort funeste de vos compagnons restés derrière. Hiroko s'écroule au sol en pleurant dans ses mains tandis que Damian, un air désespéré accroché au visage, tente de la reconforter de son mieux. Vous en profitez pour faire une reconnaissance rapide des lieux. La salle est éclairée par des sortes de lampes en forme de bande étroite de couleur bleu. Le long du mur ouest, en face de vous, une étroite bande de sol en pente faible semble conduire à un haut mur couronné d'une salle vitrée. Sur votre gauche, dans la direction du sud, un large couloir semble donner accès à une nouvelle pièce traversée par un profond canal asséché qui quitte la pièce par un tunnel sombre.

Si vous voulez grimper jusqu'à la pièce vitrée allez au 202

Si vous préférez examiner la salle au sud allez au 30

Enfin, s'il vous semble plus important de reconforter vos compagnons allez au 219

[112]

Vous vous asseyez en face de l'homme et le fusillez du regard :
« Damian Krarmia.... Vous portez bien votre nom, si c'est bien le vôtre.

- C'est mon nom. Je ne suis pas responsable de mon ascendance Heureux qu'il vous amuse...

- Vous ne gagnerez rien à nous résister, vous feriez mieux de répondre à nos questions. Que faisiez vous près des entrepôts ?

- Je promenais mon chien.

- Cette attitude détestable ne vous servira en rien, Krarmia, répondez !

- Je n'ai rien à vous dire, laissez moi tranquille. »

Vous saisissez l'homme par le haut de sa tunique et le rapprochez brutalement de votre visage :

« Écoutez moi bien, une dernière fois, Krarmia : Vos actions vont vous conduire directement en prison. Et croyez moi, ce ne sera pas agréable du tout. Que vouliez-vous voler dans les entrepôts ?

- Lâchez moi, sale brute! Je ne répondrais à aucune de vos questions ! »

Vous frappez brutalement l'homme qui recule pour aller se cogner contre la cloison métallique, derrière lui. Ne lui laissant pas le temps de se relever, vous vous approchez de lui et lui assénez deux coups de pieds dans les côtes :

« Répondez à mes questions, ou je vous garantis que vous allez le regretter amèrement ! »

Mais Krarmia se contente de rester étendu au sol, en position fœtale Vous le redressez d'une main et le forcez à se rasseoir sur la chaise, puis vous vous asseyez à votre tour en face de lui, de l'autre coté de la table :

« Krarmia, une dernière fois : Que cherchiez vous dans les entrepôts ? Il n'y a pas d'armes, stockées là-bas, rien que du matériel agricole et des outils de terrassement.

- Nous...Nous cherchions du matériel pour...Faire des fouilles archéologiques.

- Ne me prenez pas pour un imbécile. S'il vous manque du matériel, faite une demande officielle.

- Une demande trop importante...Aurait parue suspecte. Nous ne tenons pas à ce que le Meta-Esprit ait vent de ce que nous faisons.

- Où faites vous ces fouilles ?

- Près d'un lac, au Nord de la colonie. Nous l'appelons Largo Nord. »

En entendant ce nom, il vous semble familier...Vous cherchez dans vos souvenirs avant de vous rappeler : C'est sur ce site que travaillait votre ex-compagne, Hiroko Toriwa.

*Si vous avez parlé avec Hiroko plus tôt dans la soirée allez au 8
Si vous préférez continuer l'interrogatoire allez au 200*

[113]

La dernière tourelle est enfin abattue et le silence, après la furie de la bataille, s'installe dans la caverne tandis que la fumée des véhicules détruits se répand dans l'espace autour de vous. Des claquements de métal en train de refroidir sont bientôt couverts par les voix des hommes qui s'échangent des nouvelles, ou bien qui appellent pour demander de l'aide. Vous vous redressez de derrière la carcasse d'une barge antigrav' renversée pour examiner le champ de bataille : Il y a peu de survivants et parmi ceux-ci, seuls deux hommes à part vous sont encore valides. Vous faites rapidement le tour de votre troupe pour prendre la mesure des dégâts, tout en réfléchissant à la suite à donner à votre expédition. Le plus sûr serait de rentrer à la colonie pour rendre compte et récupérer éventuellement un groupe de renfort, mais les Récalcitrants pourraient en profiter pour s'enfuir. D'un autre côté, il vous sera difficile de continuer votre mission avec seulement deux hommes de valides, sans compter que le portail... Le portail ! En l'examinant rapidement, vous constatez que l'un de ses battants s'est écarté, laissant échapper un vague lueur bleutée depuis le local se trouvant de l'autre côté. En forçant un peu, vous devriez pouvoir vous ménager une ouverture. La chance semble vous sourire, il n'est plus temps d'hésiter. Vous ordonnez aux blessés de rester sur place pour attendre les secours tandis que vous ralliez vos deux hommes valides et les entraînez à votre suite à travers le passage providentiel qui vient de s'ouvrir. L'arme levée, vous examinez avec soin le nouveau local dans lequel vous venez de pénétrer : C'est un vaste espace dégagé sur lequel ont été entreposés d'énormes conteneurs en désordre. En face de vous, vers l'ouest, une pente douce semble permettre d'accéder à une petite salle vitrée dominant l'endroit. Sur votre gauche, un passage a été aménagé pour accéder à un nouvel espace dégagé, traversé de part en part par une sorte de canal disparaissant dans les profondeurs d'un tunnel. De larges bandes lumineuses orangées courent le long des parois, au raz du sol, et clignotent régulièrement en un rythme presque hypnotique. Des traces de pas récentes semblent mener vers la large esplanade sur la gauche. Vous entendez soudain avec angoisse un sourd grondement provenant de derrière vous : Vous vous retournez juste à temps pour voir les deux portes se refermer : Vous êtes prisonnier de l'endroit !

Si vous voulez gravir la pente à l'ouest allez au 251

Si vous préférez vous intéresser au local sud allez au 83

[114]

Dans un ultime sursaut de survie, vous réussissez à bondir vers le quai et à vous accrocher à son rebord. Vos deux soldats se précipitent à votre aide et, à l'aide des puissants servo-moteurs de leurs ASCAP, parviennent à vous extraire de ce piège mortel et vous interrogent frénétiquement pour connaître votre état de santé, mais vous ne pouvez répondre immédiatement alors que vous restez prostré de douleur à même le sol. Lancez un D10 et déduisez le résultat de vos Points de Vie (le chiffre '0' indiquant 10). Votre ASCAP a elle aussi souffert de cet incident, et vous devez réduire de moitié tous les bonus qu'elle vous octroie (arrondissez au chiffre inférieur). Quelque peu dépité du résultat de votre initiative, vous vous relevez tant bien que mal pour signifier à vos soldats que vous allez (à peu près) bien. Une fois sur pieds, vous examinez, penaud, le désastre de votre initiative : Votre armure a été très endommagée par le souffle de la vague d'énergie et n' assure plus qu'en partie ses fonctions initiales. Les systèmes d'auto-réparation ne pourront rétablir son fonctionnement car eux-même ont subis de plein fouet les dégâts, et vous n'avez pas d'atelier de maintenance à proximité... Au bout de quelques minutes, vous pouvez enfin vous remettre sur vos pieds et, n'osant croiser les regards gênés de vos hommes, réfléchir à une autre solution pour franchir le canal.

Si vous avez une ASCAP de classe 'Imperator', vous pouvez tenter de sauter par dessus le canal allez au 71
S'il vous semble préférable d'envisager une autre solution allez au 236

[115]

Vous vous approchez avec circonspection de la porte et l'inspectez du regard durant de longues secondes, cherchant un quelconque mécanisme d'ouverture, mais rien ne vous saute aux yeux. En regardant mieux la chambranle, vous remarquez une fine boursofflure sur tout le pourtour de la porte : De toute évidence, celle-ci a été soudée au montant pour une raison inconnue et ne peut être ouverte. L'épaisseur du battant semble empêcher toute tentative pour passer au travers, même avec un explosif. Quelque peu dépité, vous préférez vous en désintéresser et choisir une autre destination.

Si vous voulez examiner la porte du milieu allez au 43
SI vous préférez vous intéresser à la porte sud allez au 99
Enfin, s'il vous semble préférable de laisser ces portes allez au 30

[116]

Lorsque les tirs cessent, vous sortez doucement du hangar et avancez vers leur position. Les corps d'une demi-douzaine d'hommes sont étendus à même le sol, inconscients. Vous lancez alors un appel sur votre Com' ligne pour prévenir le Q.G. de la capture du groupe de Récalcitrants.

Pour continuer, allez au 32

[117]

Vous ordonnez par gestes à vos hommes de se déployer en une large ligne le long de la crête avant de descendre la pente herbeuse en direction du lac. Bientôt, ceux-ci disparaissent, cachés par les buissons griffus qui parsèment les sous-bois. Alors que vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de la grève du lac, un sinistre craquement retentit sur votre droite en même temps qu'un puissant mugissement. Vous vous retournez rapidement pour pointer votre arme mais c'est déjà trop tard : Un énorme mâle de presque trois mètres de haut vous charge, cornes en avant. Faites un test de Rapidité pour savoir si vous réussissez à l'éviter (en n'oubliant pas que votre paquetage diminue votre Rapidité de moitié).

Si vous réussissez allez au 234
Si vous échouez allez au 47

[118]

Vous avez beau mettre toute la force dont vous disposez, la porte ne bouge pas d'un pouce, malgré les terribles craquements de métal qui se font entendre. Des voyants de surcharge s'allument dans la visière de votre ASCAP, alors que la voix synthétique de l'I.A. vous lance un avertissement :
« Attention, limite de tension maximale atteinte. Veuillez stopper votre action sous peine d'endommager les servo-contrôles. »
Vous relâchez votre effort, devant cette porte qui refuse obstinément de céder, de peur d'endommager votre ASCAP. Tout en maugréant dans votre casque, vous rejoignez vos deux amis qui sont retournés dans la grande salle.

Pour poursuivre votre exploration, allez au 30

[119]

Vous vous approchez de la porte Sud pour en examiner le battant. Sa surface légèrement corrodée laisse supposer qu'elle n'a pas été ouverte depuis longtemps. Vous appelez vos deux soldats pour qu'ils vous aident à l'ouvrir, et au prix de quelques efforts, vous parvenez à forcer la porte. Dans un déchirant cri de métal, le battant s'écarte de quelques centimètres de son montant, vous permettant d'apercevoir ce qui se tient au delà. L'obscurité emplit tout le volume, seulement percé par le faible éclairage bleuté qui s'insinue par l'ouverture que vous avez aménagée. Vous allumez les projecteurs intégrés au casque de votre ASCAP pour obtenir une meilleure vue de l'intérieur de la pièce, mais la chose que vous découvrez, immobile, au milieu de la salle vous laisse, quelques instants stupéfait : Une énorme masse de métal occupe la majeure partie de la pièce. Vous arrivez à distinguer de nombreux éléments longitudinaux fixé de bas en haut, sur les flancs, par des sortes d'articulations globuleuses. Des tubulures diverses courent le long de l'élément central et conduisent un fluide iridescent en pulsations lentes. Soudain, un certain nombre de petits voyants s'illuminent sur toute la surface de l'objet tandis que celui-ci se déploie, prenant la forme d'une gigantesque créature de métal, et se dirige droit sur vous. Vous reculez pour vous mettre à l'abri, certain qu'elle ne pourra passer par la petite porte que vous venez d'entrouvrir, mais c'est tout le mur qui se met à trembler et à monter se loger dans un renforcement du plafond. Une fois le passage libéré, le robot se rue sur vous, dans l'intention manifeste de vous détruire. Vous levez instinctivement votre arme, mais celle-ci est brutalement balayée par un revers d'une pince que porte la créature au bout de l'un de ses nombreux bras. Vous n'avez d'autre choix que de faire jaillir vos lames pour la combattre au corps à corps avant qu'elle ne vous porte un coup fatal. Vos deux soldats ont cependant eu le temps de tirer à l'aide de leurs armes, endommageant en partie la monstrueuse machine, mais ils ne pourront intervenir dans la suite du combat, de peur de vous blesser par inadvertance.

Behemoth
Force: 18
Rapidité: 8
Vie: 30
Arme: (0/0/15)
Armure: Niveau 1.5

Si vous remportez cet affrontement allez au 16

[120]

Ayant assommé votre adversaire, vous vous approchez avec précautions de son corps inconscient, puis vous appelez vos hommes pour qu'ils prennent livraison de l'homme. Une fois que les renforts vous ont rejoint, vous rentrez au Q.G. pour rédiger votre rapport et suivre les interrogatoires, après vous être débarrassé de votre armure.

Pour continuer, allez au 209

[121]

Rapidement, le véhicule prend de la vitesse et plonge dans le tunnel obscur vers des profondeurs inconnues. A votre grande surprise, deux bandes latérales s'illuminent parfois de brefs éclairs lumineux, et vous comprenez vite que ces bandes ne sont rien d'autre que des sortes d'écrans donnant une vue du tunnel, Les éclairs lumineux n'étant que les lampes disposées à intervalles réguliers le long du tube souterrain.

« Lieutenant, vous interpelle l'un de vos hommes, croyez-vous que nous allons les retrouver ?

- Je l'espère, répondez-vous. De toutes façons, c'est la seule option que nous ayons. Toutes les sorties semblent avoir été fermées et nos communicateurs ne franchissent pas l'épaisseur de la roche. Je crois que les Récalcitrants sont, comme nous, bloqués dans ce complexe.

- Mais serons nous assez de trois pour les maîtriser ? Nous ne connaissons pas leur nombre...

- Nous avons l'avantage de la surprise et de l'expérience. Ils ont beau être motivés, ils ne feront pas le poids face à des soldats de métier.

- Du calme, Brent. Le lieutenant saura faire face à toute situation...délicate, intervient l'autre soldat. »

Vous préférez rester silencieux et contempler les murs qui défilent par delà les parois du véhicule. celui-ci, incidemment, commence à ralentir avant de stopper sans un à-coup. Les portes latérales s'ouvrent, donnant sur un quai semblable à celui que vous avez quitté quelques minutes plus tôt. Vous débarquez tous les trois pour inspecter l'endroit, tandis que le véhicule, refermant ses portes, s'engage dans le tunnel et disparaît à votre vue. De l'autre côté du quai, l'un des pans de mur a été remplacé par un vaste champ de force permettant de distinguer au travers l'espace au-delà, et vous ne pouvez vous empêcher de rester bouche bée devant ce spectacle : Dans la vaste cavité attenante, une gigantesque machinerie est à l'œuvre. Partout ce ne sont que bras articulés et petits véhicules flottants ou roulant, qui s'agitent autour d'une immense sphère de métal lisse à la surface de miroir. Sur votre droite, une large passerelle semble relier l'un des murs de la gigantesque salle à la sphère, dont une portion est ouverte pour laisser entrevoir une sorte d'entrepôt interne ou viennent s'entasser quantité de conteneurs de tailles variées. les petits

véhicules font la navette sur la passerelle pour charger ces conteneurs à l'intérieur.

« Qu'est-ce que c'est ? S'interroge l'un de vos hommes.

- Aucune idée, répondez-vous, on dirait une sorte d'usine.

- C'est incroyable qu'elle fonctionne encore. Je croyais que toute la civilisation de cette planète avait été anéantie par un cataclysme.

- Apparemment, certaines parties étaient suffisamment bien protégées pour résister. »

Vous faites rapidement le tour du quai et trouvez une sorte de sas, pour l'instant fermé. Vous tâtonnez quelques instants avant de découvrir le mécanisme d'ouverture et, après avoir jeté un rapide coup d'œil par l'embrasement, vous passez dans le couloir au-delà de la porte.

Pour poursuivre votre exploration, allez au 223

[122]

Le deuxième Behemoth s'écroule enfin dans un bruit de ferraille à la torture. Vous titubez en arrière de quelques pas, pour reprendre votre souffle et en profitez pour jeter un regard circulaire autour de vous. Le gouffre qui vous bloque le passage, semble impossible à franchir, mais vous avisez, dans le mur latéral, une petite porte que vous pourriez emprunter. Vous vous en approchez avec circonspection pour l'examiner et remarquez, tout contre la chambranle, une simple plaque portant une empreinte vaguement humanoïde. Vous y appliquez votre main et avez la satisfaction de voir le panneau du sas coulisser pour vous livrer passage. Sans un regard en arrière, vous entrez dans le couloir étroit et le suivez vers l'inconnu.

Pour poursuivre votre exploration, allez au 322

[123]

Ne prenant pas le temps d'inspecter les corps des soldats, vous tournez rapidement les talons et vous lancez à la poursuite de la barge qui a réussi à s'échapper. Heureusement pour vous, ils ont eu la bonne idée de vous attendre à quelques rues, ce qui vous permet de les rejoindre rapidement. Vous embarquez sur le véhicule qui se remet en route d'une embardée et prend la direction du nord.

Pour poursuivre votre aventure, allez au 291

[124]

A l'aide de vos hommes, vous inspectez scrupuleusement la surface de la porte dans l'espoir de trouver un quelconque mécanisme pour l'ouvrir, mais il vous est impossible de rien découvrir. Vous essayez même de la faire bouger en unissant vos forces à celles de vos soldats mais elle reste désespérément close. De rage, l'un de vos hommes envoie en coup de pied dans la porte, qui rend un son sourd, mais refuse de s'ouvrir. Il ne vous reste plus qu'une solution : Tester le cristal brun...

Pour continuer, allez au 212

[125]

Quelques mètres avant de parvenir à la vaste avenue sur laquelle débouche la ruelle où vous êtes, vous remarquez un petit renforcement noyé dans l'obscurité sur votre droite. Vous vous arrêtez et passez la zone aux détecteurs thermique. La réponse ne se fait pas attendre : Il semble y avoir une présence humaine, cachée au fond de ce cul-de-sac.

Si vous entendu parler d'un certain Damian et essayez de l'appeler allez au 136

Si vous ne connaissez aucun Damian ou préférez l'ignorer allez au 36

[126]

Vous avancez d'un pas prudent le long du quai, les pinceaux lumineux de vos torches balayant l'espace devant vous. Vos deux compagnons, après un instant d'hésitation, ont décidé de vous suivre, mais restent prudemment collés contre la paroi intérieure de la caverne, n'osant s'approcher du vide qui s'ouvre sur l'espace. L'endroit à l'air abandonné depuis longtemps. Aucune trace dans la fine poussière qui recouvre le sol n'indique que ce soit (ou quoique ce soit) n'a emprunté ce passage récemment. Vous arrivez finalement au bout du quai, bloqués par la masse de rocher. Il n'y a rien d'intéressant ici et, quelque peu dépités, vous vous décidez à faire demi-tour.

Repassez le sas et allez au 250

[127]

« Jamais nous ne nous soumettrons ! criez vous. La Terre saura se défendre contre vous et vos sbires ! Une nouvelle faction va bientôt surgir dans la Galaxie et vous nous y verrez à sa tête !
- Sombres fous ! Que pouvez-vous contre moi. Jamais vous n'en réchapperez. Priez ce qui vous sert de Dieux, si vous en avez ! »
A ces mots, la horde abominable commence à s'avancer vers vous, bien décidée à vous exterminer.

S'il vous reste au moins deux munitions pour votre CAM allez au
311

Dans le cas contraire allez au 302

[128]

Le lendemain matin, vous ordonnez à vos hommes de remonter sur les véhicules pour poursuivre la mission. La progression est lente car les cycas obligent les véhicules à louvoyer entre leurs troncs gigantesques. A plusieurs reprises, vous êtes même obligé de mobiliser quelques hommes pour couper des arbres qui gênent votre avance. Lorsque le milieu de la matinée approche, vous devez vous rendre à l'évidence : Vous n'avez trouvé aucune trace du groupe de récalcitrants, malgré les nombreuses recherches que vous avez lancé en avant du convoi. Alors que vous réfléchissez sur la suite à donner à l'expédition, l'un de vos hommes vous interpelle pour vous montrer une chose étrange : Loin à l'ouest, par dessus les larges branches des cycas, un mystérieux rayon bleuté semble tendu entre le sol et le ciel. Pestant contre votre erreur de jugement, vous ordonnez à la troupe de faire immédiatement demi-tour, mais vous savez que c'est peine perdue : Les Récalcitrants ont sans aucun doute trouvé un moyen de quitter le sol de Sagittaria et de vous échapper. Alors que les barges antigrav' font péniblement demi-tour, une immense lueur embrasse le ciel en même temps que tremble le sol, sans doute du à une forte explosion. Lorsque vous arrivez enfin à destination, vous ne pouvez que constater les dégâts : Le sol est complètement brûlé sur des kilomètres carrés. A l'épicentre de l'explosion, un grand cratère laisse entrevoir quelques restes de métaux fondus, mais aucune trace des rebelles. Vous ne pouvez que vous résoudre à rentrer à la colonie, le goût amer de la défaite sur les lèvres : Vous avez échoué.

[129]

dans un réflexe surhumain, vous bondissez vers le mur et vous vous y plaquez pour échapper au terrible bombardement qui se déclenche dans la caverne. Deux de vos soldats ont eu le même réflexe que vous, mais le reste de la troupe se fait littéralement criblé de projectiles et péri sans avoir eu le temps de riposter. Vous attendez quelques instants que se calment les battements affolés de votre cœur, tandis que les tourelles retournent dans leurs logements dans un chuintement métallique.

Pour continuer, allez au 91

[130]

Vous entrez dans l'étroit passage, deux hommes en éclaireurs à quelques pas de vous. En quelques minutes de progression prudente, vous aboutissez dans un espace plus large, de forme vaguement circulaire. Vos deux hommes examinent un éboulement rocheux de l'autre côté de la cavité :

« Lieutenant, cet effondrement semble très récent. D'après les sondages radar que nous avons effectués, le passage continue derrière.

- Il y a de fréquents tremblements de terre, dans cette zone. Êtes vous sûr que c'est sans danger ?

- Nos ne pouvons écarter le risque, mais les parois semblent solides et devraient résister suffisamment pour que nous puissions dégager l'éboulement.

- Parfait, allons-y. »

Vos soldats commencent alors le travail de déblaiement qui vous permettra de pénétrer plus avant dans la montagne.

Pour poursuivre votre exploration, allez au 135

[131]

Vous prenez la seringue et l'appliquez contre votre cou, avant d'appuyer sur le bouton d'injection. Le liquide passe dans vos veines avec un chuintement doux. Instantanément, votre corps est pris de violents tremblements et vos jambes cessent de vous supporter. Vous vous écroulez au sol en hurlant de douleur avant de vous évanouir. Plusieurs minutes plus tard, vous vous réveillez, le corps meurtri par votre tentative. Le produit que vous vous êtes injecté à diminué de moitié votre score de Rapidité (divisez le par deux et arrondissez à la valeur inférieure). Très choqué par cette expérience, vous titubez en direction de la sortie avant de retourner au précédent carrefour.

Pour poursuivre, allez au 204

[132]

Vous vous glissez maladroitement entre deux véhicules avant de bondir par dessus une plateforme basse pour atterrir derrière. Hélas, un autre véhicule surgit soudain sur votre droite et, de toute la puissance de son moteur, vous propulse hors de la passerelle. Vous faites une chute de plus de cent mètres à laquelle même votre armure ne résiste pas, et vous terminez vos jours le corps disloqué par l'impact.

[133]

La pièce dans laquelle vous venez de pénétrer est, contrairement au reste du complexe, brillamment éclairée. Quelques petits conteneurs ont été déposés en désordre le long des murs. Au milieu de la pièce, un large tube transparent relie le sol au plafond et lorsque vous vous en approchez, une partie de la paroi coulisse silencieusement pour libérer un passage qui pourrait vous permettre d'entrer à l'intérieur...

Si vous voulez pénétrer dans le tube allez au 79

Si vous préférez vous en abstenir, retournez dans le couloir et allez au 270

[134]

Vous ressortez prudemment du hangar et vous vous apprêtez à refermer la porte derrière vous, lorsque l'un de vos détecteurs repère un mouvement suspect dans l'ombre d'un bâtiment proche. Vous vous immobilisez, tous les sens aux aguets, tout en relevant doucement le bras portant votre arme : Il semblerait que votre attente se révèle payante, finalement. Le mouvement a cessé, mais en passant votre visière en mode infrarouge, vous arrivez à distinguer plusieurs formes tapies non loin de l'endroit où vous vous tenez.

Si vous voulez reculer lentement dans l'entrepôt allez au 28

Si vous préférez vous avancer sur l'esplanade devant l'entrée allez au 147

[135]

De longues heures se passent avant que vous et vos hommes n'ayez dégagé un espace suffisant pour vous livrer passage. Finalement, vous vous engagez, l'arme au poing, dans ce nouveau couloir pour découvrir avec stupéfaction un paysage bien différent des grottes que vous venez de quitter. Vous venez d'aboutir dans une nouvelle salle, plus vaste que la précédente. Du côté de la salle où vous vous tenez, le sol et les murs sont dans un état de délabrement avancé, mais en face de vous, la salle semble avoir été protégée des ravages du temps : Un haut mur plaqué de métal riveté vous barre le passage, luisant dans la lueur de vos torches. A intervalles réguliers, de petits globes lumineux accrochés à la paroi répandent un éclat doux et bleuté dans leur entourage immédiat. Sur un signe de vous, l'un de vos hommes tente de s'approcher du mur mais il est presque aussitôt arrêté par un puissant champ de force qui se met à crépiter et briller à son contact, bloquant sa progression. Alors que vous vous approchez à votre tour pour examiner cet obstacle, un fort grondement résonne tout autour de vous en même temps que tremble fortement le sol. Loin de cesser rapidement, le tremblement prend de l'ampleur, faisant chuter du plafond de lourdes plaques de roche. Vous et vos hommes avez peine à rester debout tellement le sol est secoué. Vous voyez même avec horreur deux de vos soldats écrasés par l'effondrement d'un épais bloc, bloquant du même coup le passage par où vous êtes arrivés.

Tentez une Épreuve de précision+10.

Si vous échouez, vous serez écrasé vous aussi par la chute d'un bloc de pierre.

Si vous réussissez l'Épreuve allez au 189

[136]

Vous abaissez votre arme, relevez votre visière et coupez l'enregistreur vocal de votre ASCAP, afin que votre conversation ne puisse être entendue au Q.G. :

« Damian, appelez vous, êtes vous là ? Je suis un ami d'Hiroko. Elle m'a demandé de vous aider. Je ne vous veux aucun mal, sortez et discutons. »

Un vague mouvement dans l'ombre se fait, avant que vous ne distinguiez quelques silhouettes hésitantes, à quelques pas de vous :

« Restez où vous êtes, soldat. Votre proposition surprise paraît trop belle pour être vraie...

- Je suis sincère, répondez vous. Je crois, moi aussi, que les agissement du Méta-Esprit sont pour le moins suspects, et méritent une investigation minutieuse.

- Très bien... Que proposez vous ?

- Je vais vous conduire aux entrepôts. Je passerai devant pour vérifier que personne ne vous...ne nous menace. Il faut que vous me disiez ce que vous cherchez pour que je puisse savoir où vous

conduire.

- Nous voulons juste récupérer du matériel de fouille, pour poursuivre nos recherches archéologiques...

- Du matériel de fouille ? Mais pourquoi ne pas en avoir fait la demande aux Services Généraux ? Ils vous l'aurait peut être accordé...

- Et aurait attiré l'attention du Méta-Esprit...Bonne idée ! Nous ne sommes pas aussi bête, soldat...Nous vous suivons, passez devant. »

Vous avancez lentement, non sans garder un œil sur le recoin où sont cachés vos nouveaux alliés, puis prenez la direction des entrepôts nord. En approchant le coin de la ruelle qui donne sur la vaste avenue conduisant aux zones de stockage, vous stoppez soudain en levant le bras : Une escouade d'H.T.A. se dirige dans votre direction. Ils ne semblent pas vous avoir repéré, cependant, et vous pouvez bientôt reprendre votre avance tandis qu'ils s'éloignent de votre position. Le groupe de soldats a tourné au coin de l'avenue pour se diriger vers l'arrière de l'entrepôt, longeant les hauts murs du hangar que vous convoitez.

Si vous voulez les suivre allez au 205

Si vous préférez avancer vers l'entrée principale, à quelques pas de vous allez au 7

[137]

Vous vous connectez sur la Base Centrale de la colonie pour prendre connaissance du dossier de votre ancienne compagne. Vous passez rapidement sur sa biographie, que vous connaissez bien, pour vous intéresser au dossier contenant les résultats de ses recherches. Le volume de données est très important et porte sur plus de deux années de fouilles minutieuses, et sa lecture promet d'être fastidieuse, aussi vous concentrez vous sur ces derniers mois. L'un de ces rapports, en particulier, attire votre attention :

« 5-3-17: Site des montagnes Nord. Nous avons découvert une zone prometteuse au nord-nord-est de la colonie, qui devrait contenir d'importants vestiges. Malheureusement, nous sommes en pleine période de reproduction des cornus, et ces herbivores d'habitude pacifiques deviennent de vrais dangers pour une expédition sur leurs pâturages. Nous devons remettre l'exploration de cette zone à une date ultérieure.

5-4-4: Datation et déchiffrement. Les récents documents découverts par l'équipe deux ont été partiellement déchiffrés. Les mémopads, en partie détruits, parlent d'une zone d'échange (ou de commerce, le mot est peut être mal traduit) au nord-nord-ouest de la colonie, près du lac de Largo. Une phrase en particulier nous a intrigué et excité en même temps, car elle parle d'un système d'ouverture pour une porte (ou un passage, là encore difficile de traduire). Le code d'ouverture serait : "Deux en haut, un à droite et un tour complet", quoi que cela veuille dire...

5-7-23: La bataille d'Inkadamterii. Une grande bataille semble avoir été livrée il y a quelques siècles sur les plaines d'Inkadamterii, loin au Sud de la colonie. Les ravages sont immenses, mais bizarrement, on n'a retrouvé que des cadavres en très mauvais état des anciens habitants... Contre qui se battaient ils ? Les Machines ? Mais on n'a pas trouvé de restes mécaniques, à part les armes que les combattants portaient.

5-7-23-addendum: La bataille d'Inkadamterii. Une découverte inquiétante. Sous un immense rocher éboulé (il nous a fallu demander une grue pour l'ôter), nous avons découvert le cadavre d'un des "enfants" du Meta-Esprit. On a d'abord pensé à une mort récente, mais les datations faites sur les os nous donne une date approximative correspondant à la Bataille. "Ils" étaient donc déjà là ? Que faisaient ils ?

5-7-30: Étude du cas du cadavre découvert sous le rocher. Le doute n'est plus permis : Nous avons trouvé sous les ongles de la créature des traces de peau appartenant manifestement aux anciens habitants. Le Meta-Esprit les a combattu et, vraisemblablement, intégré à ses troupes à sa manière habituelle, ou bien exterminés dans un inimaginable génocide. Damian est partisan de poursuivre les recherches mais en évitant de publier nos découvertes avant d'en savoir plus. Je suis inquiète pour la colonie. Sous la surveillance perpétuelle du Meta-Esprit et sans possibilité de quitter le sol de la planète, nous avons peu de chances s'il décide de nous exterminer nous aussi pour quelque obscure raison. »

Le journal s'arrête là, sans aucune nouvelle entrée depuis cette date. Vous refermez le dossier et vous vous préparez pour l'interrogatoire de ce fameux Damian.

Pour commencer l'interrogatoire, allez au 286

[138]

Vous vous approchez avec circonspection de la console, tandis que vos deux soldats restent en arrière, par prudence. Un examen rapide ne vous révèle aucune méthode pour utiliser ce que vous supposez être les commandes. Vous avancez une main en direction des cristaux, mais vous constatez avec surprise que vos doigts passent à travers les tiges colorées, en même temps qu'une voix gutturale mais aux accents étrangement liquides se fait entendre : « Goutcha nok pli. Kek, kek alvonanor pli. »

Vous reculez avec surprise votre main, mais rien ne semble se passer sur la console. Sur le mur à votre droite, en revanche, de nouveaux voyants se sont mis à clignoter, d'abord lentement puis de plus en plus rapidement jusqu'à atteindre un rythme effréné. Intrigué, vous vous retournez vers vos hommes, qui semblent aussi perplexes que vous :

« Une idée sur ce que "ça" raconte? leur demandez.

- Non mon lieutenant. Mais le ton de la voix me paraissait assez...brutal. Je crois que nous devrions nous abstenir de toucher à ces panneaux avant d'en savoir plus...

- Bon...Je pense que nous n'obtiendrons rien en restant ici. Redescendons », répondez vous.
Vous reprenez le chemin qui vous a conduit ici, en file indienne, et vous dirigez vers la nouvelle salle, au Sud, pour examiner plus en détail le canal.

Pour poursuivre vos recherches allez au 220

[139]

Le bras robotisé vous saisit dans sa poigne d'acier et resserre brutalement sa prise, vous bloquant dans un étau implacable. En quelques secondes, il a réussi à briser votre armure et vous broie comme une branche d'arbre mort. Votre souffrance est heureusement de courte durée et votre corps disloqué est rapidement abandonné aux nettoyeurs.

[140]

Alors que la terrible machine s'effondre au sol en un amas informe de métal déchiré, l'un de vos homme reçoit une décharge d'énergie en pleine poitrine qui le projette à plusieurs mètres en arrière et va s'écraser contre la paroi avant de s'écrouler à son pied, immobile. Vous n'avez pas le temps de vous assurer s'il est toujours en vie car son adversaire vous choisit pour nouvelle cible.

Behemoth
Précision: 15
Rapidité: 10
Vie: 10
Arme: Canon d'épaule (0/0/15)
Armure: Niveau 1

Si vous détruisez la machine allez au 181

[141]

Vous patientez de longues heures, le temps que les agents du Renseignement interrogent les suspects. Lorsque vous prenez enfin connaissance de leurs rapports, il ne semble y avoir aucun élément susceptible de vous aider dans l'enquête. La fin du rapport signale que les prisonniers ont été confiés au Méta-Esprit afin qu'il se charge de leur réinsertion dans la communauté. Épuisé par cette longue nuit, vous décidez de rentrer chez vous vous reposer.

Pour continuer, allez au 120

[142]

Sortant vos poignards de leurs étuis, vous faites face à deux gigantesques robots, prêts à vous étripier. Heureusement pour vous, la largeur de la passerelle ne leur permet pas de vous affronter ensemble, et vous devrez donc les combattre l'un après l'autre. De plus, vous devrez diviser par deux votre Rapidité durant ces affrontements, car le gouffre derrière vous vous empêche de bien manœuvrer pour éviter les coups.

1er Behemoth

Force: 20

Rapidité: 16

Vie: 20

Arme: Poings (0/0/10)

Armure: Niveau 2

2ème Behemoth

Force: 18

Rapidité: 14

Vie: 18

Arme: Poings (0/0/10)

Armure: Niveau 2

Chaque fois que vous tirerez un '0' lors d'un assaut victorieux, vous aurez la possibilité de fuir plutôt que de porter un coup.

Si vous remportez le combat allez au 122

Si vous réussissez à fuir allez au 149

[143]

Vous examinez avec attention le mur opposé, derrière le champ de force. Vous remarquez, dans les coins en haut du mur, deux petites tiges semblant faites de cristal qui pointent plus ou moins dans votre direction : Ce pourrait être des projecteurs de champ, et en les détruisant, vous devriez faire tomber la barrière, mais il vous faut utiliser votre CAM pour arriver à franchir le champ de force...

*S'il vous reste des munitions pour votre CAM allez au 293
Dans le cas contraire allez au 154*

[144]

« Je n'aime pas beaucoup cette histoire, Hiroko. Elle risque de nous amener à commettre des actions violentes et de nous voir affronter les troupes dont je fais partie...Es tu sûre de ce dont tu parles ?

- C'est pour le découvrir que je te demande de nous aider. Je n'ai pas de certitudes à t'offrir, juste des doutes et un pressentiment très fort. Fais-moi confiance...Tu le faisais, autrefois...

- Que veux tu de moi ?

- Nous avons besoin d'aide pour récupérer du matériel de fouille. Cela ne manquera pas aux colons. Et je voudrais que tu te joignes à nous lorsque nous retournerons sur le chantier. Ton sens de l'organisation nous serait précieux.

- Tu m'en demande beaucoup... Voler du matériel et abandonner mon poste, c'est dingue ! Et après ? Que deviendrons nous ? Nous ne pourrons pas revenir à la colonie sans être arrêtés et mis en prison ! Est-ce vraiment ainsi que tu veux finir ?

- Ce n'est pas une fin, mais un nouveau départ, que je te propose. C'est vrai, si nous échouons, nous serons des parias sur cette planète, chassés et probablement mis en prison ou pire...Mais je sens au fond de moi que nous devons le faire.

- Très bien, je te fais confiance...Qu'attends-tu de moi, exactement ?

- Nous avons prévu de partir ce soir. Nous récupérerons le matériel nécessaire dans les entrepôts Nord, ton secteur si je me souviens bien...

- C'est exact.

- Rends toi seul aux dépôts et aide le groupe. Leur chef s'appelle Damian, il t'attendra. Il...Compte beaucoup, pour moi, vous dit elle avec un petit sourire. Le groupe utilise une fréquence privée pour communiquer, sur 2.73 MHz. N'oublie pas. Je te laisse, maintenant, nous nous reverrons au moment du départ. Prends soin de toi. » Vous la regardez s'éloigner rapidement tandis que vous restez immobile, puis vous vous levez à votre tour pour retourner au quartier militaire.

Si vous avez déjà pris connaissance du message de votre Q.G. allez au 103

Dans le cas contraire allez au 2

[145]

Vous avancez prudemment et l'arme levée, prête à faire feu, le long de l'étroit passage. A plusieurs reprises, vous êtes même obligé de vous tourner pour avancer de profil, car les murs sont couverts de tubulures diverses que la largeur de votre ASCAP vous empêche de franchir. Finalement, vous aboutissez à une nouvelle porte semblable à celle par laquelle vous avez pénétré dans ce passage et, après l'avoir franchie, vous avancez sur une large passerelle dominant la vaste caverne artificielle. Le bruit est ici presque assourdissant : Roulement sourd, grincements de métal et surtout, dominant et remplissant l'espace, une sorte de vrombissement grave à la limite de l'audible, qui fait très légèrement trembler l'édifice entier. Au centre de la salle, la mystérieuse sphère, écrasante par sa taille, semble en attente. A quelques mètres de vous, vous apercevez une pièce qui semble être une sorte de chambre de contrôle, remplie de consoles clignotantes et de tableaux lumineux divers.

Si vous voulez avancer le long de la passerelle allez au 323

Si vous préférez inspecter d'abord la salle de contrôle allez au 35

[146]

Alors que vous vous préparez pour une nouvelle tentative, quatre tourelles surgissent soudain du mur protégé par le champ de force et ouvrent aussitôt le feu sur vos hommes et vous même. S'il vous reste des munition pour votre CAM, vous pouvez tenter de riposter. Dans le cas contraire, votre canon EM ne pourra franchir le champ de force et les canons ennemis finiront par percer votre fragile bouclier de pierre avant de vous cribler de projectiles et vous périrez sous la brutalité de l'attaque.

Canons-tourelles

Précision: 17

Rapidité: 17

Vie: 30

Arme: (0/0/15)

Armure: niveau 2

Si vous avez une charge réduisant votre Rapidité, vous pouvez tenter de vous en débarrasser pour la durée du combat. Il vous faudra deux assauts durant lesquels vous ne pourrez que tenter d'éviter les coups sans pouvoir riposter. Attention : Si vous décidez de jeter votre matériel, les munitions supplémentaires ne seront plus disponibles jusqu'à la fin de la bataille, vous pourrez ensuite les récupérer si vous êtes vainqueur.

Si vous réussissez à détruire les tourelles allez au 156

[147]

Vous avancez crânement jusqu'au milieu de l'esplanade en lançant un appel au groupe embusqué :

« Ici les Force de maintien de l'ordre ! Sortez sans faire d'histoire et rendez-vous. Il ne vous sera fait aucun mal ! »

Mais votre laïus est brutalement interrompu lorsque les tireurs en face de vous ouvrent le feu, et vous n'avez d'autre choix que de les combattre.

Récalcitrants

Précision: 16

Rapidité: 16

Vie: 20

Arme: Fusil EM39 (+4/+2/12)

Armure: 0

N'oubliez pas que si leurs points de Vie descend en dessous de 5, ils seront simplement mis hors de combat.

Si vous êtes vainqueur allez au 63

[148]

Vous faites le tour du véhicule pour l'inspecter en détail. Sa finition vous impressionne, Sa surface est uniformément lisse et ne présente aucune aspérité. Vous hésitez à le toucher avant d'avancer prudemment la main pour en sentir le contact. Vous prenez un peu de recul pour pouvoir l'examiner dans sa globalité. Sa forme générale rappelle une sorte d'insecte au corps renflé et à la tête bulbeuse, un peu comme les mouches ou les guêpes dont vous vous souvenez, sur Terre. Il ne semble pas posséder d'ouverture : Ni portes ni vitres n'interrompent sa surface semblable à une perle. Vous vous penchez pour regarder en dessous, et il vous semble distinguer une mince ligne, comme une découpe. Vous pourriez tenter de vous glisser sous le véhicule pour regarder cette partie plus en détail, mais vous prendriez le risque de voir le véhicule vous écraser, aussi préférez vous vous abstenir pour le moment. Vous en faites le tour avec circonspection, examinant le moindre détail, lorsque vous remarquez, tout contre le mur du fond, ce qui semble être un panneau de contrôle. Un plan incliné est fixé dans le mur, à environ 1,50 mètres du sol, et parsemé de cristaux de diverses couleurs plantés dans différentes cavités de sa surface. Pour l'heure, tous les cristaux sont éteints, à l'exception d'un seul, qui clignote lentement d'une sombre lueur orangée. Sur la Gauche de la console, un panneau plus petit, lui aussi incliné, porte une étrange empreinte à trois doigts, illuminée de l'intérieur et baignant ses alentours immédiats de turquoise.

*Si vous voulez examiner la console et les cristaux allez au 249
Si vous préférez placer votre main sur l'empreinte allez au 164*

[149]

Vous faites rapidement le tour de votre environnement immédiat et vous avisez, à quelques mètres de vous, une porte dans le mur latéral. N'osant jeter un regard en arrière, vous vous précipitez dans cette direction dans l'espoir d'échapper à vos poursuivants. La porte est fermée mais une petite plaque portant une empreinte vaguement humanoïde est fixée près de la chambranle.

Sans réfléchir, vous y appliquez votre main et, lorsque le battant s'efface, vous entrez dans le couloir qui se tient derrière, heureusement trop étroit pour que les machines vous y poursuivent. Après avoir repris votre souffle un instant, vous suivez le couloir vers ses sombres profondeurs inconnues.

Pour continuer votre exploration, allez au 322

[150]

Vous pénétrez d'un pas prudent dans le véhicule. Celui-ci est vide et bien éclairé par des rampes bleutées qui courent le long du plafond. A peu près au milieu des parois latérales, des sortes de barres de métal luisantes sont fixées, comme une sorte de rambarde à laquelle vous pouvez vous tenir. Tandis que vous faites des yeux le tour de l'habitacle, les lumières ont légèrement baissés en même temps que se sont rabattues les portes latérales. Dans un chuintement doux, mais sans à-coups, le véhicule s'est mis en route, plongeant dans l'ouverture béante et sombre du tunnel. Il atteint rapidement une vitesse vertigineuse, que vous pouvez apprécier à la vitesse à laquelle défilent les lampes le long des parois extérieures. Sans avertissement, le tunnel plonge brutalement et selon une pente accentuée dans les profondeurs de la terre, tout en entamant un large virage vers le Sud. Finalement, la vitesse diminue rapidement sans que vous subissiez les effets de cette brutale décélération, avant de stopper le long d'un quai semblable à celui que vous venez de quitter quelques minutes auparavant. La porte latérale gauche s'ouvre, vous laissant libre de quitter le véhicule. Sur la gauche de l'appareil, vous pouvez accéder à un quai courant le long d'un haut mur qui porte à son sommet une sorte de salle vitrée dominant la station. Sur votre droite vous distinguez une large porte, fermée pour le moment, qui occupe une large partie du mur, tandis qu'à sa droite un étroit passage apparemment bloqué par un sas, pourrait vous permettre de sortir, mais pour le moment, il vous est impossible d'atteindre ce quai, et vous devez vous résoudre à descendre sur le quai à gauche du transporteur.

Pour poursuivre votre exploration, allez au 217

[151]

Vous levez votre arme et faites feu sur le groupe en face de vous. Avec une agilité surprenante, la créature appelée autrefois Ethan, se dérobe et disparaît à l'arrière de la foule monstrueuse qui s'avance vers vous. Vous n'aurez droit qu'à trois tirs avant que les créatures ne soient sur vous ; celles-ci ne pourront pas répliquer et se contenteront d'essayer d'éviter vos tirs. Vous devrez ensuite les affronter au corps à corps.

Créatures du Meta-Esprit

Force : 20

Rapidité : 16

Vie : 18

Arme : Griffes (0/0/8)

Armure : 0

Durant les assauts au corps à corps, vous devrez diminuer de moitié votre score de Rapidité, en raison de la nécessité de protéger vos deux compagnons, ce qui limite vos mouvements.

Si vous triomphez de la horde allez au 159

[152]

Vos deux soldats s'engagent dans l'ouverture, l'arme au poing, tandis que vous patientez à l'extérieur. En quelques minutes, vous ne recevez plus leurs émissions, sans doute à cause de l'épaisseur de la roche, et vous devez vous contenter d'attendre en silence. De longues minutes passent et vous êtes toujours sans nouvelles de vos éclaireurs. Cette fois, une sourde inquiétude s'insinue en vous : Peut-être sont ils en difficulté...Vous devriez peut-être leur envoyer du renfort, au cas où, voire vous engager vous même avec le reste du détachement. D'un autre côté, s'ils sont tombés dans un piège, vous risqueriez vous aussi d'en être victime.

Si vous entrez dans la grotte allez au 172

Si vous préférez renoncer et aller plutôt au petit lac allez au 162

[153]

Vous vous approchez avec circonspection de la porte et l'inspectez du regard durant de longues secondes, cherchant un quelconque mécanisme d'ouverture, mais rien ne vous saute aux yeux. En regardant mieux la chambranle, vous remarquez une fine boursouflure sur tout le pourtour de la porte : De toute évidence, celle-ci a été soudée au montant pour une raison inconnue et ne peut être ouverte. L'épaisseur du battant semble empêcher toute tentative pour passer au travers, même avec un explosif. Quelque peu dépité, vous préférez vous en désintéresser et choisir une autre destination.

*Si vous voulez essayer d'ouvrir la porte du milieu allez au **288**
Si vous préférez vous intéresser à la porte la plus au sud allez au **119***

*Enfin, si ces portes vous indiffèrent, vous pouvez retourner dans la pièce principale allez au **83***

[154]

Alors que vous réfléchissez à un moyen de percer cette barrière, quatre trappes s'ouvrent dans le mur, révélant de petites tourelles qui ouvrent immédiatement le feu sur vous et vos hommes. Vous vous jetez juste à temps derrière l'abri précaire que vous offre un énorme bloc de roc. Autour de vous, certain de vos soldats ont réussi eux aussi à se protéger, mais la plupart périssent sous les impacts des canons avant même d'avoir touché terre. Vous vous recroquevillez derrière votre fragile bouclier de roche, mais la force des impacts finit par le fragmenter. Les terribles projectiles franchissent sans obstacle votre armure et vous périssez rapidement sous les multiples coups que vous infligent les puissantes tourelles.

[155]

Vous abattez enfin le dernier membre du groupe et, après un ultime balayage de vos détecteurs pour vérifier que tous sont bien hors de combat, vous vous redressez pour vous approcher des hommes étendus, inconscients. L'un des Récalcitrants, vous le savez, a réussi à s'échapper, cependant, et peut-être serait-il prudent de vous mettre à sa poursuite, en laissant là ses coéquipiers pour qu'ils soient pris en charge par les renforts qui ne devraient pas tarder à vous rejoindre.

*Si vous vous lancez à sa poursuite allez au **18**
S'il vous semble plus intéressant de ramener vos prisonniers pour les interroger allez au **32***

[156]

Les quatre tourelles explosent enfin en une gerbe de feu qui parcourt toute la paroi, réduisant par sa puissance tous les dispositifs qui y sont accrochés. A votre grande surprise, le champ de force s'effondre brutalement dans un immense éclat orangé avant de disparaître, vous permettant d'atteindre le mur opposé.

Pour poursuivre votre exploration allez au 91

[157]

Vous vous approchez avec prudence de la porte. Celle-ci est munie, sur le côté, d'un panneau à empreinte, permettant sans nul doute de l'ouvrir. Vous pressez votre main dessus et le battant pivote sans un bruit, vous livrant passage. La salle attenante est identique à celle que vous avez traversé en sortant de la sphère, c'est certainement un sas.

Si vous voulez emprunter le sas allez au 305

Si vous préférez faire demi-tour, retournez au précédent embranchement et allez au 250

[158]

Vous arrivez à un nouvel embranchement. En direction du nord, vous apercevez une petite salle brillamment éclairée. Vers l'ouest, le couloir se prolonge trop loin dans l'obscurité pour que vous puissiez voir où il conduit. Vers le sud, enfin, le couloir fait un brusque coude vers l'ouest, vous cachant sa destination.

Si vous voulez aller vers l'est allez au 243

Si vous souhaitez vous diriger vers l'ouest allez au 322

Si vous préférez visiter la salle au nord allez au 198

[159]

Le flot d'adversaires commence à se tarir et vous pouvez profiter d'un bref instant d'accalmie dans la bataille. En observant la caverne, vous apercevez deux boyaux, hormis celui par lequel vous êtes entrés, qui pourraient vous permettre de vous échapper.

Si vous souhaitez vous diriger vers l'ouest allez au 283

Si vous préférez emprunter le passage en direction du nord-est allez au 259

[160]

Vous rangez votre arme dans son étui, le long de votre cuisse, et commencez à reculer doucement vers le milieu de la salle. Les créatures restent immobiles un instant puis suivent lentement votre mouvement, dans le cliquètement aigu de leurs pattes sur le métal du sol. Elles stoppent brutalement leur avance alors que vous vous êtes éloigné de plusieurs mètres et font demi-tour avant de disparaître dans la pièce d'où elles ont surgies. Vous arrêtez à votre tour de reculer et vous observez leur ballet mécanique tandis qu'elles disparaissent et referment la porte derrière elles. Finalement, vous vous retournez et partez en direction de la grande salle, rejoindre Hiroko et Damian.

Pour continuer, allez au 30

[161]

« Très bien, commencez-vous, voyons ce que vous avez à dire...

- Simplement que le Meta-Esprit nous ment en prétendant nous protéger d'une hypothétique "civilisation des Machines".

- Pourtant vous avez eu un aperçu de ce qu'elles sont capables de faire, rien qu'en traversant ce complexe...

- Mais ce ne sont pas les Machines dont nous il nous rabat les oreilles. Celles que nous avons croisées ici ne sont qu'un ancien système de défense automatique qui est resté actif bien après que les anciens habitants aient disparus. Ou peut-être que le Meta-Esprit a inventé cette fable à partir de ce qu'il a découvert sur cette planète. Quoi qu'il en soit, tu dois admettre qu'elles ne représentent pas une menace pour la civilisation...

- Mais dans quel but le Meta-Esprit nous mentirait-il ?

- C'est bien ce que nous cherchons à découvrir, intervient le compagnon d'Hiroko. Et la réponse est là-haut, dans l'espace. Voilà pourquoi il nous empêche d'y retourner...

- Admettons que vous ayez vu juste... Que pouvons nous y faire ? Nous ne sommes que trois, dans un vaisseau d'une technologie inconnue. Même si nous arrivons à nous extraire du puits gravitationnel de cette planète, que ferons nous une fois en orbite ? Les vaisseaux du Meta-Esprit survolent en permanence la surface et ils nous repéreront dès que nous quitterons l'atmosphère.

- Peut-être...Et peut-être pas ! Les réponses que nous cherchons sont peut-être au bout de cette ligne de transfert, en orbite haute... Les anciens habitants avaient toute la technologie nécessaire pour échapper à leurs ennemis, qui qu'ils puissent être. ils ont sûrement laissés quelque chose derrière eux...des indices, des textes, que sais-je...

- Et vous imaginez que vous allez trouver tout ça là-haut ?

- J'en suis convaincue, dit Hiroko en serrant les poings. Si nous ne faisons rien, notre colonie et peut-être la Terre, sont condamnés.

- Nous te demandons de nous faire confiance encore un peu. Si nous ne trouvons rien, il sera facile au Meta-Esprit de nous capturer, une fois en orbite... »

*Si ces arguments vous ont convaincus de les aider allez au **193**
Si vous ne croyez pas un mot de leurs propos allez au **246***

[162]

Vous dirigez vos pas vers le petit lac et marchez en compagnie de vos hommes durant encore quelques heures, avant d'ordonner une nouvelle halte, en haut d'une petite crête boisée. D'où vous êtes, vous distinguez parfaitement la surface calme de l'eau turquoise et entendez, à travers les branchages le bruit sourd des cornus en pâture et leurs cris d'appel. Le tout maintenant est d'approcher du bord du lac sans vous faire repérer...

*Si vous décidez de garder vos troupes groupées pour descendre la crête droit sur le lac allez au **171**
Si vous préférez déployer vos hommes en une vaste ligne pour ratisser les bois allez au **117***

[163]

Le robot détruit, pend lamentablement du plafond, encore en partie accroché à son support du plafond. L'arme à la main, vous faites rapidement le tour du local. Vous découvrez, dans une sorte d'armoire, plusieurs cylindres transparents apparemment remplis de liquide, sans doute des sortes de seringues hypodermiques. peut-être y a-t-il des produits de soins parmi eux ? Si vous voulez tenter de vous injecter l'un de ces produits, choisissez en un en lançant un D10 (ou en tirant un chiffre sur la Table de Hasard).

*Si vous obtenez 1,2 ou 3 allez au **177**
Si vous tirez 4,5 ou 6 allez au **131**
Si le chiffre que vous obtenez est égal à 7, 8 ou 9 allez au **308**
Enfin, si le résultat est 0 allez au **59**
Si vous préférez éviter de vous injecter un produit inconnu, ressortez de la pièce et allez au **204***

[164]

Redoutant un piège, vous hésitez un instant, avant de plaquer d'un geste ferme votre main contre l'empreinte lumineuse. Une étrange voix s'élève aussitôt dans toute la pièce, semblant surgir de nulle part :

« Sinntaminn Vostilii...Alshonac...Kek, kek antanaan mistilii ».

Le véhicule derrière vous se met alors à pivoter sur un axe vertical pour venir s'aligner sur la largeur de la porte conduisant au quai. Il glisse le long du rayon irisé qui coure le long du plafond pour finalement se placer au dessus du canal. tandis qu'il descend lentement, deux plaques horizontales se déploient depuis le dessus et le dessous de l'engin pour aller se coller contre le plafond et le fond du canal. Enfin, deux portes latérales basculent pour livrer passage vers l'intérieur du véhicule. Avec un certain soulagement, vous constatez qu'en traversant le véhicule, vous pouvez rejoindre vos hommes restés de l'autre coté du canal et, détail non négligeable, vous pouvez vous ré-équiper de votre ASCAP. Avant de monter à bord, vous jetez un regard vers le renforcement qui vous a permis d'ouvrir la porte et restez un instant songeur en examinant les deux cristaux, le bleu et le brun... Vous pouvez décider de les prendre avec vous, si vous le désirez. Vous traversez ensuite rapidement l'étrange engin et, aidé de vos deux soldats, vous enflez à nouveau votre armure. N'ayant guère d'autres choix, vous décidez d'embarquer dans le véhicule avec vos hommes.

Pour continuer votre exploration, allez au 121

[165]

Vous vous approchez avec circonspection de la console, tandis que Damian et Hiroko restent en arrière, n'osant vous suivre. Un examen rapide ne vous révèle aucune méthode pour utiliser ce que vous supposez être les commandes. Vous avancez une main en direction des cristaux, tandis qu'Hiroko retient un cri de peur, mais vous constatez avec surprise que vos doigts passent à travers les tiges colorées, en même temps qu'une voix gutturale mais aux accents étrangement liquides se fait entendre :

« Goutcha nok pli. Kek, kek alvonanor pli. »

Vous reculez avec surprise votre main, mais rien ne semble se passer sur la console. Sur le mur à votre droite, en revanche, de nouveaux voyants se sont mis à clignoter, d'abord lentement puis de plus en plus rapidement jusqu'à atteindre un rythme effréné. Intrigué, vous vous retournez vers vos compagnons, qui semblent aussi perplexes que vous :

« Incroyable, s'exclame Hiroko. C'est la première fois que nous entendons leurs voix.

- Une idée sur ce que "ça" raconte ?

- Non. Jusqu'à présent, nous n'avions que des écrits, mais aucun enregistrement vocal. Nous avons réussi à déchiffrer certains de leurs textes, mais nous n'avons aucun moyen de savoir comment les

prononcer.

- Moi, ça me semble être un avertissement, intervient Damian, je crois que nous devrions nous abstenir de toucher à ces panneaux avant d'en savoir plus...

- Ça pourrait aussi bien être l'annonce du repas, reprend Hiroko. Pour ce que nous en savons, ça peut vouloir dire n'importe quoi...

- Bon...Je pense que nous n'obtiendrons rien en restant ici. Redescendons. »

Vous reprenez le chemin qui vous a conduit ici, en file indienne, et vous dirigez vers la nouvelle salle, au sud.

Pour poursuivre votre exploration, allez au 30

[166]

Cherchant une prise solide, vous vous arc-boutez sur la porte pour tenter de forcer le verrou qui la maintient fermée.

Tentez un Épreuve de Force+15

Si vous réussissez allez au 179

Si vous échouez allez au 118

[167]

Vous sortez en trombe de la ruelle pour aboutir sur une vaste avenue conduisant aux entrepôts. Là, vous vous arrêtez un instant pour balayer le périmètre avec vos détecteurs, mais plus rien ne bouge dans les environs. Furieux d'avoir laissé passer votre chance, vous n'avez d'autre choix que d'abandonner la poursuite et de retourner faire votre rapport, le goût amer de la défaite emplissant votre bouche.

Pour continuer, allez au 106

[168]

Le plus sûr moyen de contenir les Récalcitrants, c'est de faire une démonstration de force. Déployer toutes vos forces devrait impressionner suffisamment le groupe d'agitateurs pour les empêcher de nuire, pensez vous. Vous envoyez donc toutes vos réserves se déployer autour des entrepôts, tandis que vous restez au Q.G. pour centraliser les actions. Alors que vos hommes se rendent sur place, de nouvelles informations arrivent régulièrement par les canaux de renseignements. Vous apprenez également que le Meta-Esprit met à disposition de nombreux groupes des ses "enfants" pour soutenir l'action militaire. De longues heures passent ainsi, entre les rapports réguliers de vos hommes et les messages des Services de Renseignement. Vers le milieu de la nuit, enfin, vos hommes rapportent des mouvements non identifiés autour des dépôts. L'alarme est aussitôt donnée et des

renforts sont envoyés sur place. Votre stratégie se révèle payante : Le nombre de soldats sur place est suffisant pour contenir l'assaut des Récalcitrants le temps que des renforts armés arrivent, et les agitateurs sont rapidement arrêtés. La capture de quelques prisonniers est confirmée peu après, et ceux-ci sont ramenés, sous bonne garde, au Q.G.

Si vous voulez participer à leur interrogatoire allez au 209
Si vous préférez laisser cette tâche aux Services de Renseignement allez au 11

[169]

Vous sortez délicatement le cristal brun pour l'enficher dans le réceptacle. La tige s'enfonce de quelques centimètres avant d'atteindre le fond de la petite cavité. Le cristal se met alors à briller d'une faible lueur orangée, tandis qu'un claquement métallique retentit à votre gauche. Lentement, dans un grincement déchirant de métal à la torture, la lourde porte se relève pour aller s'encaster dans un renforcement du plafond, révélant un vaste espace au-delà. Une fois la porte complètement ouverte, un fin rayon irisé s'allume le long du plafond et va se perdre de l'autre côté du quai. Des rampes d'éclairages s'allument en haut des murs de la nouvelle pièce, vous permettant d'apercevoir son contenu. La pièce est plutôt large et de forme plus ou moins cubique. Le mur de gauche s'efface à son tour pour libérer le passage à une sorte de véhicule de couleur ivoire et dont la forme vous rappelle étrangement un insecte. Il flotte à environ 1,50 mètre du sol, sans aucun élément visible pour le maintenir ainsi. Le véhicule glisse silencieusement depuis la pièce où il était remisé pour venir s'immobiliser au milieu de la salle devant laquelle vous vous tenez.

Si vous souhaitez examiner le véhicule allez au 190
Si vous préférez ôter le cristal brun et essayer le bleu allez au 13

[170]

Le lendemain matin, vous rejoignez votre détachement qui vous attend dans la cour centrale de la base. Tous, comme vous même, sont équipés de leurs ASCAP et fins prêts pour le combat. Les armures sont entièrement opérationnelles et au maximum de leurs capacités. Outre les barges antigrav' de transport de troupes, deux véhicules de l'intendance vous suivront, chargés de munitions et de matériel médical (vous possédez vous même trois medipacks de deux injections chacune sur vous). une fois passé en revue votre troupe, vous donnez l'ordre du départ et le convoi prend rapidement la direction du Nord. N'ayant pas de relevés satellitaires, vous devez vous fier, pour trouver votre chemin, aux documents faisant référence aux fouilles, conservés à

l'administration centrale de la colonie. Une fois quittée l'enceinte de la colonie, les véhicules s'engagent sur la vaste plaine entourant les habitations, couverte de forêts aux arbres étranges rappelant vaguement des palmiers, mais probablement apparentés aux fougères géantes des temps passés, sur Terre. L'herbe courtaude et légèrement bleutée qui couvre le sol ne gêne en aucune façon votre progression et les véhicules avancent rapidement dans l'air cristallin de ce début de matinée. En tout début d'après-midi, votre progression est stoppée par un vaste troupeau d'herbivores indigènes, portant sur le front, tels d'antiques tricératops, trois cornes aiguisées. Vous en profitez pour ordonner une halte d'une heure afin de permettre à vos hommes de se dégourdir un peu les jambes, tandis que vous faite le point sur votre position. La carte que vous avez avec vous se montre assez imprécise sur la direction à suivre, et vous devez décider vers où vous allez conduire le détachement.

*Si vous décidez d'aller droit au nord, vers un massif montagneux allez au **186***

*Si vous obliquez vers le nord-nord-ouest, vers un lac d'altitude allez au **257***

*Si, enfin, vous préférez aller vers l'est et une dense forêt inexplorée allez au **255***

[171]

Vous descendez prudemment la pente herbeuse en direction du lac, tous vos hommes groupés autour de vous, leurs armes prêtes à faire feu. L'approche se fait dans un silence presque total, mais alors que vous n'êtes plus qu'à quelques pas de l'eau, un cornu vous aperçoit et pousse un cri d'alerte pour ses congénères. Aussitôt, ceux-ci répondent en poussant à leur tour un cri de défi et avancent rapidement vers votre groupe, la tête baissée pour pointer leur terribles cornes dans votre direction. Vos hommes et vous commencez à ouvrir le feu et vous réussissez à faucher quelques bêtes dans leur élan avant qu'elles n'arrivent à vous atteindre, mais bientôt, le corps à corps devient inévitable. Un gros mâle particulièrement agressif vous charge en mugissant, et vous n'avez d'autre choix que de lâcher votre arme de poing pour faire surgir vos lames de contact. N'oubliez pas que votre Rapidité est diminuée de moitié à cause de votre paquetage.

Cornu

Force: 14

Rapidité: 8

Vie: 30

Arme: Cornes (0/0/8)

Armure: niveau 2

*Si vous êtes vainqueur allez au **34***

[172]

L'arme au poing, vous vous engagez prudemment dans l'étroit conduit de pierre brune, vos soldats à votre suite. La lumière s'estompe rapidement derrière vous, vous obligeant à allumer les deux projecteurs de part et d'autre du casque de votre ASCAP, jetant de minces pinceaux de lumière blanche devant vous. Le sol, sous vos pieds est assez inégal, mais pas de manière à gêner votre avance prudente. Au bout de plusieurs mètres, vous arrivez à une bifurcation : Un conduit part vers le haut et semble conduire à une salle souterraine plus vaste. Un autre couloir rocheux sur votre gauche s'enfonce plus avant dans la montagne. En examinant le sol, vous remarquez des traces de pas qui ont sans doute été faites par vos éclaireurs. D'après les empreintes, ils se sont aventuré dans la grotte plus haut, mais en sont ressortis pour emprunter le passage de gauche.

Si vous voulez les suivre allez au 238

Si vous voulez d'abord explorer la grotte allez au 102

[173]

Sous la poussée énorme, les deux vantaux s'écartent lentement en grondant puis s'immobilisent, ne laissant qu'un étroit passage pour vous faufiler. Vous vous glissez dans l'ouverture, vos deux soldats rescapés sur vos talons, L'arme levée, vous examiner avec soin le nouveau local dans lequel vous venez de pénétrer : C'est un vaste espace dégagé sur lequel ont été entreposés d'énormes conteneurs en désordre. En face de vous, vers l'ouest, une pente douce semble permettre d'accéder à une petite salle vitrée dominant l'endroit. Sur votre gauche, un passage a été aménagé pour accéder à un nouvel espace dégagé, traversé de part en part par une sorte de canal asséché disparaissant dans les profondeurs d'un tunnel. De larges bandes lumineuses orangées courent le long des parois, au raz du sol, et clignotent régulièrement en un rythme presque hypnotique. Des traces de pas récentes semblent mener vers la large esplanade sur la gauche. Vous entendez soudain avec angoisse un sourd grondement provenant de derrière vous : Vous vous retournez juste à temps pour voir les deux portes se refermer : Vous êtes prisonnier de l'endroit !

Si vous voulez gravir la pente allez au 251

Si vous préférez vous rendre dans la salle adjacente, au sud allez au 83

[174]

Sans même vous retourner, vous suivez le long corridor en direction de la large porte. Vous l'inspectez fiévreusement, vous attendant à tout instant à voir surgir derrière vous l'un de ces monstrueuses mécaniques mais, heureusement, rien ne vient perturber votre recherche. Vous avez beau scruter aussi bien la porte que son montant, vous ne découvrez aucun mécanisme susceptible de l'ouvrir. En désespoir de cause, vous examinez les murs latéraux et, à votre grand soulagement, vous découvrez une sorte de sas muni d'un volant, sur le mur de droite. Vous vous approchez de la porte et, après une brève inspection, vous empoignez le volant. Vous le tournez dans un sens, puis dans l'autre, avant de finir par le faire bouger. La porte pivote sans un bruit vers l'intérieur du nouveau passage, révélant un couloir obscur et plutôt étroit. Sans prendre le temps de réfléchir, vous vous y glissez avant d'en refermer l'ouverture.

Pour poursuivre votre exploration allez au 145

[175]

Vous avancez avec précautions entre les hautes piles de caisses entreposées, cherchant dans le moindre recoin une présence potentiellement hostile, mais vos détecteurs restent muets. Certains conteneurs sont fait de matériaux susceptibles de faire obstacle à vos sondages électroniques, ce qui pourrait expliquer que vous ne puissiez pas détecter de présence. Vous arrivez finalement à l'autre bout de l'entrepôt sans avoir trouvé trace des Récalcitrants, aussi, quelque peu déçu de ne rien avoir trouvé, vous ressortez du hangar avant de retourner en direction de la base militaire.

Pour poursuivre vos recherches, allez au 106

[176]

Prenant quelques pas d'élan, vous courez de toute la puissance que vous confère votre armure avant de bondir juste au bord du vide. Hélas, la puissance n'est pas suffisante pour que vous puissiez atteindre l'autre bord, et vous chutez droit vers le sol, à plus de cent mètres en dessous. Votre ASCAP n'est pas assez solide pour vous permettre de survivre à l'impact, et vous terminez votre vie dans un amas indescriptible de chair, d'os et de métal. Pour vous, l'aventure vient de se terminer.

[177]

Vous prenez la seringue et l'appliquez contre votre cou, avant d'appuyer sur le bouton d'injection. Le liquide passe dans vos veines avec un chuintement doux. Vous attendez quelques secondes, puis vous sentez une terrible brûlure se répandre dans tout votre corps. Vous tombez à genoux en gémissant avant de vous écrouler au sol, pris de tremblements. Au bout de plusieurs minutes, la douleur diminue mais ne disparaît pas complètement, et vous vous relevez tant bien que mal, les jambes flageolantes. Le choc causé par cette injection vous a fait perdre la moitié de vos points de Vie. L'esprit encore embrumé par cette expérience, vous sortez de l'infirmierie pour retourner dans le couloir.

Pour continuer votre exploration, allez au 204

[178]

vous accélérez votre course de toute la puissance que vous confère votre armure, mais la porte se referme trop vite, et avant que vous ne l'ayez atteinte, celle-ci se referme dans un claquement sourd. Vous vous précipitez tout contre la paroi, mais il vous est impossible de trouver un quelconque mécanisme d'ouverture. vous vous retournez pour examiner la passerelle, mais elle est pour le moment totalement vide. Ce calme ne dure cependant pas longtemps, car vous voyez avec inquiétude plusieurs bras de chargement s'étirer lentement dans votre direction, doigts ouverts, dans l'intention manifeste de vous saisir pour vous broyer...

Si vous voulez taper contre la cloison pour essayer de la faire s'ouvrir allez au 277

Si vous préférez regagner rapidement la passerelle circulaire allez au 206

[179]

Dans un déchirant cri de métal, le battant s'écarte de quelques centimètres de son montant, vous permettant d'apercevoir ce qui se tient au-delà. L'obscurité emplit tout le volume, seulement percé par le faible éclairage bleuté qui s'insinue par l'ouverture que vous avez aménagée. Vous allumez les projecteurs intégrés au casque de votre ASCAP pour obtenir une meilleure vue de l'intérieur de la pièce, mais la chose que vous découvrez, immobile, au milieu de la salle vous laisse, quelques instants stupéfait : Une énorme masse de métal occupe la majeure partie de la pièce. Vous arrivez à distinguer de nombreux éléments longitudinaux fixé de bas en haut, sur les flancs, par des sortes d'articulations globuleuses. Des tubulures diverses courent le long de l'élément central et conduisent un fluide iridescent en pulsations lentes. Soudain, un certain nombres de petits voyants s'illuminent sur toute la surface de l'objet tandis que celui-ci

se déploie, prenant la forme d'une gigantesque créature de métal et se dirige droit sur vous. Vous reculez pour vous mettre à l'abri, certain qu'elle ne pourra passer par la petite porte que vous venez d'entrouvrir, mais c'est tout le mur qui se met à trembler et à monter se loger dans un renforcement du plafond. Une fois le passage libéré, le robot se rue sur vous, dans l'intention manifeste de vous détruire. Vous levez instinctivement votre arme, mais celle-ci est brutalement balayée par un revers d'une pince que porte la créature au bout de l'un de ses nombreux bras. Vous n'avez d'autre choix que de faire jaillir vos lames pour la combattre au corps à corps avant qu'elle ne vous porte un coup fatal.

Behemoth
Force: 18
Rapidité: 8
Vie: 30
Arme: (0/0/15)
Armure: Niveau 2

Si vous êtes vainqueur allez au 279

[180]

Lorsque vous entrez dans la salle, le sourd grondement que vous aviez perçu depuis le couloir, emplit tout l'espace. Vous vous tenez sur une étroite passerelle dominant une salle toute en longueur et dont la majeure partie est occupée par d'énormes conduites translucides dans lesquelles stagne un fluide mystérieux. Juste à côté de vous, une console couverte de cristaux plantés verticalement clignotent doucement d'une lueur dorée. Au centre de la console, une plaque portant une empreinte de main luminescente semble attendre que quelqu'un (ou quelque chose...) y appose sa propre main.

*Si vous voulez poser votre main sur l'empreinte allez au 55
Si vous préférez vous en abstenir, retournez dans le couloir et allez au 270*

[181]

Enfin, dans un terrible bruit de métal broyé, le dernier robot s'écroule dans un grincement aigu et le calme revient dans le couloir. Vous vous précipitez, en clopinant, au chevet de votre soldat le plus proche, mais vous ne pouvez que constater la gravité de ses blessures : Son ASCAP a été arrachée et brûlée en de nombreux endroits, il a perdu le bras gauche et son visage a été lacéré par les éclats de sa visière. Il ne survivra guère que quelques secondes :

« J'ai été touché, mon lieutenant. Est-ce que c'est grave ?
- C'est assez sérieux, répondez-vous. Ne bougez pas, je prends un médikit.

- Je ne crois pas que ce sera efficace, lieutenant. Ces saletés m'ont eues.

- Courage, soldat. Je ne vais pas vous abandonner.

- Il le faut. Il faut que vous poursuiviez les Récalcitrants, pour le succès de... De... De la miss... »

Mais ces derniers mots se noient dans un flot de sang surgissant brutalement de sa bouche. Vous reposez délicatement son corps au sol et vous rendez auprès de votre autre soldat. Le choc brutal contre la paroi lui a apparemment brisé la colonne vertébrale et il a succombé à ses blessures lui aussi. En silence, vous détachez lentement leurs Badges Nominatifs afin de les rapporter au Q.G. (notez les dans votre équipement), puis vous vous redressez lentement, l'esprit traversé de sombres pensées, afin de décider de la direction à suivre. Le couloir dans lequel vous vous tenez forme un coude à l'endroit où vous y avez pénétré par le sas. Sur votre droite, le passage est entièrement bloqué par l'amas de métal fumant des carcasses des robots. Devant vous, le couloir se prolonge sur plusieurs mètres avant d'être barré par une porte aux dimensions titanesques.

Si vous voulez inspecter les robots détruits allez au 56

Si vous préférez suivre le couloir en face de vous, vers la porte allez au 174

[182]

Vous reculez de quelque pas pour vous préparer à affronter ces monstres de métal, tandis que vos hommes assistent, impuissants, à l'assaut.

Si vous êtes équipé de votre ASCAP allez au 9

Dans le cas contraire allez au 290

[183]

Vos deux hommes se tiennent devant ce qui semble être un panneau de contrôle. Un plan incliné est fixé dans le mur, à environ 1,50 mètres du sol, et parsemé de cristaux de diverses couleurs plantés dans différentes cavités de sa surface. Pour l'heure, tous les cristaux sont éteints, à l'exception d'un seul, qui clignote lentement d'une sombre lueur orangée. Sur la Gauche de la console, un panneau plus petit, lui aussi incliné, porte une étrange empreinte à trois doigts, illuminée de l'intérieur et baignant ses alentours immédiats de turquoise.

Si vous voulez placer votre main sur l'empreinte allez au 46

Si vous préférez examiner les cristaux de la console allez au 258

[184]

Vous atteignez enfin la nouvelle passerelle. Celle-ci est beaucoup plus large que celle que vous venez de quitter. De nombreux véhicules automatisés, la plupart chargés de conteneurs, se croisent en tous sens dans un vacarme assourdissant. Au loin des bras mécaniques chargent et déchargent sans interruption les engins qui viennent se positionner sous eux. Mais alors qu'Hiroko et Damian se sont éloignés sur la passerelle, un fort bourdonnement se fait entendre dans toute la vaste salle : De gigantesques portes s'ouvrent dans les parois pour libérer d'immenses machines à l'aspect vaguement humanoïde dont la fonction ne laisse aucun doute : Ils sont chargé de se débarrasser des intrus que vous êtes !

Si vous voulez courir rejoindre Hiroko et Damian allez au 263
Si vous préférez faire face et vous apprêter à combattre allez au 65

[185]

Vous appelez le sergent Lender, affecté à votre unité pour lui donner les ordres :

« Sergent, vous allez préparer vos hommes en vue d'une mobilisation immédiate. Je vais aller en reconnaissance afin d'évaluer la force des Récalcitrants.

- Lieutenant, je pense qu'il vaudrait mieux envoyer un groupe et que vous restiez ici pour coordonner les actions.

- Ne discutez pas, sergent. Nous ne voulons pas d'effusion de sang. Je préfère y aller seul pour prendre la mesure des forces en présence.

- Mais...

- C'est un ordre, sergent !

- Bien, mon lieutenant. »

Une fois les ordres donnés, vous vous rendez à l'armurerie pour vous équiper.

Si vous avez lu le premier tome de HTA allez au 75
Dans le cas contraire allez au 242

[186]

La nuit est déjà bien entamée lorsque vous arrivez enfin au pied des premiers contreforts des montagnes. Comme il serait extrêmement risqué de continuer en pleine obscurité, vous décidez de stopper le convoi et d'installer un campement pour la nuit. Le lendemain matin, tandis que vos hommes prennent un rapide petit déjeuner, vous vous éloignez un peu du campement pour faire le point. Les montagnes qui s'étendent devant vous semblent bien trop escarpées pour pouvoir continuer à avancer avec les véhicules, et vous devez vous résigner à abandonner les barges antigrav' et

continuer à pied. Vos hommes et vous devrez vous charger de tout le matériel contenu dans le véhicule d'intendance, du moins du strict minimum pouvant assurer votre survie sans vous gêner dans un éventuel combat. Vous revenez d'un pas lent vers le camp et donnez les ordres nécessaires à votre troupe. Une fois parés, vous entamez la longue ascension au milieu des rochers gris et nus, deux hommes en avant du gros du détachement, en éclaireurs. Vers le milieu de la matinée, alors que vous arrivez sur un petit plateau dénudé, une vive lueur attire votre regard vers l'ouest, bientôt suivi de tremblements du sol, résultat sans doute d'une grande explosion. Tandis que vous observez avec curiosité ce phénomène, un rayon bleu s'élançe vers le ciel, tel un mince fil d'énergie, le long duquel glisse une sorte de sphère métallique qui s'élève rapidement pour finir par se perdre dans les nuages. Alors que vous ordonnez à vos hommes de faire demi-tour rapidement, vous réalisez avec dépit que ce sont sans doute les Récalcitrants qui viennent, d'une manière ou d'une autre, de quitter le sol de Sagittaria : Vous ne pouvez que vous résoudre, la mort dans l'âme, à aller inspecter le site de l'explosion, sachant bien que vous ne trouverez sans doute rien qui puisse vous aider à poursuivre votre mission. Vous avez échoué et devez maintenant rentrer faire votre rapport au Q.G., le goût amer de la défaite sur les lèvres.

[187]

Vous saisissez l'une des plaques entre vos doigts et tirez dessus, d'abord doucement puis, comme celle-ci résiste, plus fort, mais il vous est impossible de l'extraire de son support. Votre geste, cependant, a eu des conséquences imprévues : Une sorte de trappe s'est ouverte en haut des murs latéraux et une multitude d'araignées mécaniques en descendent pour se précipiter dans votre direction. Vous vous éloignez précipitamment du cylindre et préparez votre arme, prêt à défendre chèrement votre vie, mais les petits robots ne semblent pas s'intéresser à vous. Ils se précipitent sur le cylindre que vous avez ouvert et le recouvrent presque entièrement, vraisemblablement dans le but de vous empêcher de le manipuler... N'osant pas les provoquer, vous préférez ressortir discrètement de la salle.

Retournez dans le couloir et allez au 243

[188]

Vous vous arrêtez brutalement au milieu de la plateforme pour saisir votre arme. Vous n'aurez que deux tentatives pour détruire le bras avant qu'il ne vous saisisse.

Bras de chargement

Rapidité: 15

Vie: 20

Le bras ne fait qu'éviter vos tirs, il n'a aucun moyen de riposter.

Si vous réussissez à le détruire allez au 215

Dans le cas contraire allez au 139

[189]

Au bout de longues secondes d'angoisse, le tremblement de terre cesse et le calme revient dans la salle dont l'atmosphère a été rendue presque opaque par la poussière soulevée. Vous apercevez néanmoins la plupart de vos hommes, indécis, le faisceau de leur torche semblant percer l'air poussiéreux comme autant de phares dans la brume et s'interpellant par les comlink. Vous ne pouvez que constater l'ampleur du désastre : il vous faut absolument franchir ce champ de force dans l'espoir de trouver un passage au delà, car toute retraite a été coupée par l'effondrement du tunnel derrière vous. Vous vous approchez de cette étrange barrière pour l'examiner en détail.

Si vous voulez toucher le champ de force allez au 108

Si vous préférez vous abstenir et inspecter plutôt le mur au delà allez au 143

[190]

Vous faites le tour du véhicule pour l'inspecter en détail. Sa finition vous impressionne, Sa surface est uniformément lisse et ne présente aucune aspérité. Vous hésitez à le toucher avant d'avancer prudemment la main pour en sentir le contact. Vous prenez un peu de recul pour pouvoir l'examiner dans sa globalité. Sa forme générale rappelle une sorte d'insecte au corps renflé et à la tête bulbeuse, un peu comme les mouches ou les guêpes dont vous vous souvenez, sur Terre. Il ne semble pas posséder d'ouverture : Ni portes ni vitres n'interrompent sa surface semblable à une perle. Vous vous penchez pour regarder en dessous, et il vous semble distinguer une mince ligne, comme une découpe. Vous pourriez tenter de vous glisser sous le véhicule pour regarder cette partie plus en détail, mais vous prendriez le risque de voir le véhicule vous écraser, aussi préférez vous vous abstenir pour le moment. Vous en faites le tour avec

circonspection, examinant le moindre détail, lorsque vous remarquez, tout contre le mur du fond, ce qui semble être un panneau de contrôle. Un plan incliné est fixé dans le mur, à environ 1,50 mètres du sol, et parsemé de cristaux de diverses couleurs plantés dans différentes cavités de sa surface. Pour l'heure, tous les cristaux sont éteints, à l'exception d'un seul, qui clignote lentement d'une sombre lueur orangée. Sur la Gauche de la console, un panneau plus petit, lui aussi incliné, porte une étrange empreinte à trois doigts, illuminée de l'intérieur et baignant ses alentours immédiats de turquoise.

Si vous voulez examiner la console aux cristaux allez au 214

Si vous préférez poser votre main sur l'empreinte turquoise allez au 278

[191]

Vous interrogez tour à tour plusieurs personnes soupçonnées de faire partie du groupe de Récalcitrants, mais aucune ne vous apporte de réponses satisfaisantes. Les hommes et femmes du groupe vous donnent tous les mêmes informations : Ils étaient là "par hasard" et ils ne connaissent aucun des autres membres. Découragé, vous les laissez sous la surveillance des gardes et décidez de rentrer chez vous pour vous reposer.

Pour continuer, allez au 11

[192]

Alors qu'elle passe rapidement dans votre dos, vous vous tournez vers la barge et prenez votre élan pour bondir sur la plateforme. Faites un test de Précision+8 si vous possédez une ASCAP de classe 'Imperator' et un test de Précision+12, dans le cas contraire.

Si vous réussissez allez au 203

Si vous échouez allez au 81

[193]

Vous réfléchissez rapidement aux options qui s'offrent à vous et vous devez admettre que vos chances sont minimes. Vous rangez votre arme dans son étui et levant une main conciliante, vous leur tendez le Boitier :

« Très bien, voyons ce que vous avez à me dire et me montrer, dites-vous.

- Ouvre-lui la porte, déclare Hiroko en se tournant vers son compagnon.

- Bon, si tu penses qu'on peut lui faire confiance... »

L'homme presse un cristal sur la console de commande, ce qui provoque l'ouverture du tube, tandis qu'Hiroko vous rejoint pour que vous lui donniez le boitier. Elle le porte ensuite à une console et l'introduit dans une fente qui semble être à la taille correspondante.

Pour poursuivre votre aventure allez au 85

[194]

Vous vous jetez juste à temps derrière l'abri précaire que vous offre un énorme bloc de roc. Autour de vous, certain de vos soldats ont réussi eux aussi à se protéger, mais la plupart périssent sous les impacts des canons avant même d'avoir touché terre. S'il vous reste des munition pour votre CAM, vous pouvez tenter de riposter. Dans le cas contraire, votre canon EM ne pourra franchir le champ de force et les canons ennemis finiront par percer votre fragile bouclier de pierre avant de vous cribler de projectiles et vous périrez sous la brutalité de l'attaque.

Canons-tourelles

Précision: 17

Rapidité: 17

Vie: 30

Arme: (0/0/15)

Armure: niveau 2

Si vous avez une charge réduisant votre Rapidité, vous pouvez tenter de vous en débarrasser pour la durée du combat. Il vous faudra deux assauts durant lesquels vous ne pourrez que tenter d'éviter les coups sans pouvoir riposter. Attention : Si vous décidez de jeter votre matériel, les munitions supplémentaires ne seront plus disponibles jusqu'à la fin de la bataille, vous pourrez ensuite les récupérer si vous êtes vainqueur.

Si vous arrivez à détruire les tourelles allez au 156

[195]

Vous quittez rapidement les locaux d'habitation réservés aux militaires, non sans avoir vérifié que nul ne vous ait vu, et vous rendez directement au bloc communautaire, où se situe la cantine dans laquelle vous devez retrouver Hiroko. Curieusement, la salle est peu fréquentée, ce soir, sans doute en raison de la pluie qui tombe toujours depuis la fin d'après-midi. Vous avisez une petite table dans un coin assez isolé et, après avoir commandé un verre, vous patientez en observant d'un œil vide la salle, ne percevant le bruit des conversations que comme un indistinct brouhaha. Enfin, au bout de plusieurs minutes, vous apercevez Hiroko franchissant le sas. Elle scrute la foule un instant, à votre recherche, et vous aperçoit avant que vous n'ayez eu le temps de lui faire signe. Elle se dirige alors vers vous en traversant la salle, un sourire accroché à ses lèvres.

« Merci d'être venu, je ne pensais pas te voir ce soir, avec toute cette agitation... »

- Quelle agitation ? demandez vous.

- Peut être n'es tu pas au courant, c'est aussi bien. Alors ? Comment vas tu depuis... Deux mois ? Quand nous sommes nous vu pour la dernière fois ?

- Ce doit être ça, lui répondez vous. Tu partais pour tes nouvelles fouilles...

- Ah oui...

- Tu as coupé tes cheveux ?

- Mmm...Plus pratique, vu les conditions du chantier : C'est abominable. Heureusement que nous avons un lac à proximité pour nous fournir de l'eau...

- Tu veux quelque chose à boire ? Je vais te chercher un verre...

- Non, merci. Je ne vais pas rester longtemps...

- Bon. Qu'est ce qui te presse tant ?

- Eh bien...Peut être as tu entendu parler des... troubles qui agitent la colonie ces derniers mois, dit-elle sans oser croiser votre regard.

- Continue, l'encouragez vous, non sans deviner ce qu'elle cherche à vous dire...

- Je prend un risque en te parlant ainsi, mais j'espère pouvoir te faire confiance...Je fais partie de ce groupe. Nous ne cherchons pas à semer le trouble dans la colonie, nous avons de bonnes raisons d'agir ainsi... De récentes découvertes sur le chantier nous font penser que nos... "bienfaiteurs" ont des intentions bien moins avouables que ce qu'ils veulent bien nous dire. Je pense, et d'autres avec moi, que la population est en danger, à plus ou moins brève échéance.

- Qu'est-ce qui t'amène à cette conclusion ? l'interrogez vous.

- Diverses choses, trop longues à t'expliquer ici, mais nous pensons que la chute de la civilisation qui vivait ici n'est pas liée à une attaque des Machines, comme le prétend le Meta-Esprit. Il semble, d'après nos récentes découvertes, que les habitants de ce Monde ont été agressés par une race hostile, venue d'un autre Monde, et que cet agresseur a été amené à dessein par le Meta-Esprit.

- Mais dans quel but ? Pourquoi détruire ainsi une civilisation ?

- Tu m'en demande trop, nous n'avons que des preuves indirectes. C'est pourquoi je suis ici : Nous sommes probablement à l'aube d'une grande découverte, mais il nous manque du matériel et de la main d'œuvre pour poursuivre.

- Pourquoi ne pas en faire la demande par la voie normale ? Vous êtes obligé de mettre la pagaille pour arriver à vos fins ?

- Parce qu'une demande trop importante de ressources attirerait le regard du Meta-Esprit. Il doit ignorer ce que nous faisons, ou la colonie risque de... Disparaître. Nous ne sommes pas en mesure de contrer une attaque d'envergure, tu dois le savoir. Et si le Meta-Esprit se mettait en tête de nous bombarder ? Nous n'avons aucun moyen de quitter le sol de Sagittaria !

J'ai vraiment besoin de ton aide, je t'en prie. »

Les révélations d'Hiroko vous plonge dans un abîme de réflexions : Vous ne pouvez pas balayer d'un revers ses explications, vous la connaissez suffisamment pour savoir qu'elle ne mentirait pas, du moins pas volontairement... Mais ce qu'elle vous demande va à l'encontre de tout ce en quoi vous croyez, et vous amènerait à trahir vos engagements...

*Si vous décidez de lui accorder votre soutien allez au **144***
*Si vous préférez mettre un terme à cet entretien allez au **294***

[196]

Vous continuez à courir le long de la ruelle un court moment avant d'arriver à l'embranchement donnant sur l'avenue principale. Vous vous arrêtez un instant dans l'ombre du coin d'un haut bâtiment pour réfléchir à la direction à suivre. Vos détecteurs ne vous sont d'aucun secours, ici : Vous relevez de nombreuses présences humaines, mais aucune ne semble en fuite, ce sont simplement des colons vaquant à leurs occupations habituelles. Vous pouvez décider de retourner rôder autour des entrepôts Nord, au risque de tomber sur une patrouille, ou bien partir en direction du sud, qui devrait être moins surveillée, mais qui semblait ne pas intéresser les Récalcitrants.

Si vous partez vers le nord allez au 228

Si vous choisissez plutôt le sud allez au 57

Si vous voulez tenter de les contacter par radio allez au 70

[197]

Vous sortez en premier, pour ouvrir la route puis, lorsque vous constatez qu'aucun danger immédiat ne vous menace, vous faites signe à vos compagnons de vous rejoindre. Vous traversez la passerelle dans le silence du vide de l'espace et gagnez le quai poussiéreux longeant le pourtour de la caverne qui vous sert de port d'attache. En face de vous, une lourde porte munie d'un volant au centre vous barre la passage. Vous vous dirigez vers elle d'un pas prudent. La gravité est quasiment nulle sur cet astéroïde, mais les semelles de vos bottes sont pourvues d'un système de crampons électromagnétiques qui vous permet d'adhérer à la surface métallique recouvrant le sol. Les combinaisons d'Hiroko et de Damian semblent posséder un système identique, car eux nous plus ne décollent pas de la surface. Arrivé devant la porte, vous l'examinez en détail, mais le seul moyen pour l'ouvrir semble être le volant central. Vous essayez de le tourner, d'abord dans un sens, puis dans l'autre, avant d'arriver à le débloquent. Vous tirez la lourde porte vers vous, qui pivote silencieusement sur ses gonds, pour découvrir une petite pièce, fermée à l'autre bout par une porte identique à celle que vous venez d'ouvrir.

Par gestes, car les combinaisons ne semblent pas comporter de système de communication, vous signifiez à vos compagnons de rentrer dans la salle, avant de refermer derrière vous la lourde porte. La pièce dans laquelle vous vous tenez est vide de tout mobilier, mis à part des sortes de placards tout contre les murs latéraux, identiques à celui que vous avez découvert dans la sphère, où étaient rangées les combinaisons. La fonction de cette pièce vous apparaît soudain : C'est un sas de pressurisation. Il y a fort à parier que le reste de l'installation possède une atmosphère respirable. Vous tâtonnez quelques instants autour de la seconde porte avant de découvrir un panneau à empreinte. Vous y appliquez votre main et, comme vous vous y attendiez, un sifflement d'abord aigu, puis de plus en plus grave se fait

entendre, tandis que l'atmosphère remplit la salle. Lorsque le silence s'installe enfin, vous faites basculer votre visière et prenez une bouffée de l'air ambiant : Pas de doute, il est respirable, quoique très poussiéreux et sec. Vous faites signe à vos compagnons qu'ils peuvent retirer leurs casques et ceux-ci s'exécutent aussitôt, l'air soulagé. Tandis qu'Hiroko et Damian se déséquipaient, la seconde porte s'est ouverte, vous donnant accès à l'intérieur de l'installation. L'astéroïde étant dépourvu de champ magnétique, il vous sera difficile de vous repérer. Votre ASCAP est heureusement munie d'un système gyroscopique qui vous permettra de fixer arbitrairement les points cardinaux. Vous le mettez en marche et le calibrez pour que la sphère soit située au sud de votre position actuelle. Prudemment, l'arme au poing, vous prenez la tête du groupe pour avancer dans le couloir.

Pour poursuivre votre exploration allez au 250

[198]

La pièce dans laquelle vous venez de pénétrer est, contrairement au reste du complexe, brillamment éclairée. Quelques petits conteneurs ont été déposés en désordre le long des murs. Au milieu de la pièce, un large tube transparent relie le sol au plafond et lorsque vous vous en approchez, une partie de la paroi coulisse silencieusement pour libérer un passage qui pourrait vous permettre d'entrer à l'intérieur...

Si vous voulez entrer dans le tube allez au 285

Si vous préférez vous en abstenir, quittez la pièce et allez au 158

[199]

Tandis que la créature s'effondre enfin au sol, vous entendez Hiroko et Damian hurler. Vous jeter un regard dans leur direction et vous les voyez aux prises avec une monstrueuse créature difforme, aux pattes trop nombreuses pour les compter.

Aller vous précipiter pour les aider allez au 20

Si vous préférez faire feu à distance allez au 304

[200]

« Que cherchez vous, là-bas ? Il ne reste quasiment rien des anciens habitants, à part quelques morceaux de ferraille rouillée tout juste bonne pour la refonte.

- C'est ce que prétend le Meta-Esprit, mais nous pensons le contraire.

- Et quand bien même, qu'en feriez vous ? Notre but est de construire une colonie stable pour résister aux Machines. L'avez vous oublié ? Ou bien espérez-vous que vos découvertes nous aident dans cette tâche ?

- Nous cherchons des preuves de ce que nous a dit notre... "Ami"... Prenez vous pour argent comptant tous ses propos ? Moi non, et je ne suis pas le seul à douter.

- Mais le Meta-Esprit a fait la preuve à maintes reprises de sa bienveillance. Il est vrai que notre première rencontre ne s'est pas passé sous les meilleurs auspices, mais la protection qu'il nous offre en surveillant inlassablement l'espace devrait vous conforter dans cette idée.

- Une protection ? Ou une prison ? Pourquoi ne pouvons nous aller dans l'espace nous aussi ? Pourquoi nous interdit-il d'essayer de communiquer avec la Terre ?

- Vous le savez, c'est pour éviter de donner l'alarme aux Machines. Voudriez-vous qu'à cause de nous la Terre soit envahie et notre civilisation annihilée ? La planète où nous sommes prouve bien à quel point les Machines sont dangereuses. Elles ont détruit toute vie ici, ne laissant que les ruines que vous vous obstinez à rechercher.

- Mais quelles preuves avons nous de cela ? Est-ce vraiment la civilisation des Machines qui a détruit ce Monde ? Où est passé votre sens critique et la paranoïa légendaire des militaires ?

- En ce moment, c'est vous qui jetez le trouble dans la colonie, et c'est vous qui nous mettez en danger.

- Ni moi ni mes collègues ne cherchons à mettre qui que ce soit en danger, bien au contraire. Nous pensons que le Meta-Esprit est ses...sbires...menacent gravement la survie de l'espèce humaine, et certainement d'autres civilisations, comme celle qui s'était épanouie ici. Vous devez nous aider à révéler au grand jour sa perfidie.

Si les arguments de Damian vous ont convaincus de l'aider allez au

82

Si vous préférez ignorer les paroles de ce traître allez au 265

[201]

Vos hommes et vous parcourez du regard la haute paroi qui bloque complètement le fond de la cavité. Le métal qui la compose semble fortement corrodé et ne présente à priori aucun mécanisme susceptible de l'ouvrir. Soudain, l'un de vos hommes qui s'était éloigné vers la paroi droite vous appelle par son comlink :

« Lieutenant, je pense avoir trouvé le mécanisme d'ouverture
- J'arrive, répondez vous en vous rapprochant de sa position.
- C'est une sorte de de poignée comportant à son extrémité une sorte de grosse boule. Ça a l'air de bouger dans toutes les directions par rapport à un pivot incrusté dans le mur.
- N'y touchez pas avant que je l'inspecte », criez vous vers votre soldat.

Vous examinez avec attention l'étrange poignée mobile. Il doit exister une sorte de code pour déclencher l'ouverture... Si vous avez découvert précédemment le Code d'Ouverture, utilisez les chiffres pour composer le numéro du chapitre où vous devez vous rendre. Si le texte ne paraît pas cohérent, c'est que vous vous êtes trompé de code.

Si vous ne connaissez pas le Code allez au 100

[202]

Vous entamez la douce ascension vers ce local vitré qui vous intrigue. En arrivant en haut, vous accédez à une sorte de passage surélevé qui domine la vaste salle en la séparant en deux. Du côté ouest, vous voyez un large canal bordé de deux bandes de sol assez étroites. Au milieu du canal, une sorte de véhicule comme vous n'en avez jamais vu est stationné, ses portes latérales ouvertes, et semblant attendre un ordre de départ. Au bout du passage où vous vous tenez, un petit local vitré occupe toute la largeur du mur, diverses lueurs colorées surgissant à travers les ouvertures. Hiroko et Damian vous ont rejoint et se tiennent derrière vous, examinant avec curiosité votre trouvaille. En vous approchant, vous vous apercevez que ce que vous preniez pour des vitres ne sont en fait que des sortes de champs de force miroitants.

Les murs à l'intérieur du petit local sont couverts de panneaux de contrôle, presque tous les voyants éteints à l'exception de quelques uns. Sur votre gauche, un petit plan incliné faisant penser à une console, est couvert de tiges cristallines en forme de prismes de couleur et de hauteur variés. La seule lueur éclairant le local émane de l'un des cristaux planté dans la console, de couleur orangée, et clignotant lentement.

Si vous voulez essayer d'utiliser la console allez au 165

Si vous préférez redescendre et aller explorer le local au sud allez au 30

[203]

Vous bondissez de toute la puissante que vous confère votre armure et atterrissez doucement sur la plateforme arrière du véhicule. Sans même se retourner, le pilote a accéléré pour s'éloigner rapidement du quartier des entrepôts, en direction du Nord.

Pour poursuivre votre aventure, allez au 291

[204]

Le couloir, peu éclairé, se poursuit durant quelques mètres avant d'aboutir à un nouvel embranchement. Tandis que vous réfléchissez sur la direction à suivre, d'infimes grattements sur les parois vous indiquent que les araignées sont à votre poursuite, et qu'il ne faut pas que vous vous attardiez...

Si vous voulez suivre le couloir vers le nord allez au 319

Si vous souhaitez aller vers l'est allez au 313

Si vous préférez vous diriger vers le sud allez au 322

[205]

La pluie, qui tombait drue depuis l'après-midi, s'est arrêtée depuis quelques minutes, laissant le paysage gris et morne des bâtisses de la colonie luisant d'humidité, l'eau gouttant des toits peu pentus. Les quelques lampadaires fixés le long des murs créent des zones de lumière dense que traversent vos anciens compagnons d'arme en patrouillant, passant régulièrement dans l'obscurité puis à nouveau en pleine clarté, dans le bruit ferrailant de leurs bottes d'acier. Vous vous glissez de flaque d'ombre en flaque d'ombre, n'osant avancer trop vite de peur de leur donner l'alerte, sans même vérifier si vos nouveaux alliés vous suivent. L'escouade tourne au coin du bâtiment et disparaît à votre vue. Vous approchez alors d'une porte coulissante latérale et tentez de l'ouvrir. Le verrou est solide, cependant, et vous donne du mal.

Tentez une Épreuve de Force+10

Si vous réussissez allez au 68

Si vous n'arrivez pas à ouvrir la porte allez au 10

[206]

N'osant jeter un regard vers le plafond, vous vous élancez le long de la passerelle étroite pour tenter de rejoindre celle plus large qui borde la vaste caverne artificielle. Le souffle court, au rythme effréné des micro-moteurs de puissance de votre ASCAP, vous atteignez enfin la passerelle. Jetant un regard de droite et de gauche, vous avisez une porte en face de vous, dans la paroi. Fébrilement vous en faites le tour des yeux avant d'aviser une plaque portant une empreinte de main vaguement humanoïde. Vous y posez votre propre main, ce qui libère l'ouverture. Sans un regard en arrière, vous vous engouffrez dans le passage, heureusement trop étroit pour que les machines vous y poursuivent.

Pour continuer votre exploration, allez au 318

[207]

Rapidement, le véhicule prend de la vitesse et plonge dans le tunnel obscur vers des profondeurs inconnues. A votre grande surprise, deux bandes latérales s'illuminent parfois de brefs éclairs lumineux, et vous comprenez vite que ces bandes ne sont rien d'autre que des sortes d'écrans donnant une vue du tunnel, les éclairs lumineux n'étant que les lampes disposées à intervalles réguliers le long du tube souterrain.

« Quelle découverte fantastique, s'extasie Hiroko.

- Je ne sais pas si ce que nous faisons est bien prudent, répondez-vous, laconique.

- Nous sommes dans un réseau de transport, renchérit Damian, je ne crois pas que nous courrions le moindre danger.

- Croyez-vous que cette installation soit...occupée ? demandez-vous.

- Non, vous répond Hiroko en vous jetant un regard sombre. Tout ce que nous avons vu jusqu'à présent semble être totalement automatisé. Cet endroit est sans doute tout ce qu'il reste du peuple qui vivait ici autrefois...

- Ont-ils été exterminés par les Machines ? demandez vous. »

Hiroko vous fixe cette fois franchement, d'un regard qui ne cille pas :

« Pas d'après ce que nous avons pu découvrir, reprend-t-elle.

- Alors, insistez-vous, qui donc a pu les faire disparaître ?

- Probablement le Meta-Esprit et ses... sbires...

- Ridicule ! Vous exclamez vous, pourquoi auraient-ils fait cela ? Ce peuple semblait très avancé, plus que les terriens. Ils auraient été d'un grand secours contre la civilisation des Machines.

- Je crois que tu prends trop au sérieux les dires du Meta-Esprit. Rien dans ce que nous avons rencontré ne peut nous faire croire à l'existence d'une civilisation mécanique qui se serait donné pour but de détruire toute vie dans la Galaxie. »

Vous préférez rester silencieux et contempler les murs qui défilent par delà les parois du véhicule. Celui-ci, incidemment,

commence à ralentir avant de stopper sans un à-coup. Les portes latérales s'ouvrent, donnant sur un quai semblable à celui que vous avez quitté quelques minutes plus tôt. Vous débarquez tous les trois pour inspecter l'endroit, tandis que le véhicule, refermant ses portes, s'engage dans le tunnel et disparaît à votre vue. De l'autre côté du quai, l'un des pans de mur a été remplacé par un vaste champ de force permettant de distinguer au travers l'espace au-delà, et vous ne pouvez vous empêcher de rester bouche bée devant ce spectacle : Dans la vaste cavité attenante, une gigantesque machinerie est à l'œuvre. Partout ce ne sont que bras articulés et petits véhicules flottants ou roulant, qui s'agitent autour d'une immense sphère de métal lisse à la surface de miroir. Sur votre droite, une large passerelle semble relier l'un des murs de la gigantesque salle à la sphère, dont une portion est ouverte pour laisser entrevoir une sorte d'entrepôt interne où viennent s'entasser quantité de conteneurs de tailles variées. Les petits véhicules font la navette sur la passerelle pour charger ces conteneurs à l'intérieur.

« incroyable ! s'exclame Damian, à quoi tout cela peut-il bien servir ?

- On dirait une sorte de vaisseau, non ? intervient Hiroko.

- Mmm... Mais où sont les propulseurs ? Où sont les gouvernes ? C'est juste...Une sphère de métal sans vitres.

- Ça ne sert à rien de spéculer, intervenez vous, cette technologie nous est étrangère. Pour ce que nous en savons, c'est peut-être juste une sorte d'entrepôt à marchandises... »

Mais Hiroko ne vous écoute plus et s'est déjà éloigné vers un sas proche, cherchant à l'ouvrir. Elle y parvient après quelques manipulations et passe dans le couloir qui longe la vaste grotte artificielle, Damian sur ces talons. Résigné, vous leur emboîtez le pas.

Pour continuer votre exploration allez au 227

[208]

Le couloir se prolonge durant quelques mètres avant de se terminer par un sas fermé. Avisant sur le côté une plaque à empreinte, vous y appliquez votre main et le battant s'efface pour vous livrer passage. Vous constatez, en franchissant le seuil, que vous êtes de retour sur la passerelle entourant la sphère.

Si vous avez des Badges Nominatifs allez au 237

Si vous avez dans votre équipement un petit cristal Vert allez au 252

Si vous n'avez aucun de ces objets allez au 315

[209]

Vous parcourez rapidement la liste des noms des agitateurs, afin de décider qui vous allez interroger en premier. Ils sont une dizaine, et aucun ne semble, à priori, familier. Une recherche dans les fichiers des colons, pourrait cependant vous en apprendre plus sur certains.

*Si vous avez entendu parler d'un certain Damian allez au 61
Dans le cas contraire allez au 191*

[210]

Vous remémorant la conversation que vous avez eu plus tôt avec Hiroko, vous vous souvenez qu'elle vous a parlé de son compagnon, Damian. Peut être fait-il partie du groupe caché à quelques pas de vous... Une information qui pourrait vous être des plus utiles pour gagner leur confiance et ainsi les capturer plus facilement. D'un autre côté, votre ancienne amitié avec Hiroko vous tenaille et peut-être devriez vous songer à leurs allégations et, pourquoi pas, décider de leur prêter main forte.

Si vous décidez d'appeler Damian pour mieux les appréhender allez au 292

Si vous choisissez de renoncer à les capturer pour rejoindre la dissidence allez au 136

[211]

La lourde paroi se met à glisser dans un renforcement des murs latéraux dans un grincement sourd de métal contre du métal, puis s'arrête presque aussitôt, ne laissant qu'un étroit passage pour vous faufiler. Vous vous glissez dans l'ouverture, vos deux soldats rescapés sur vos talons, L'arme levée, vous examinez avec soin le nouveau local dans lequel vous venez de pénétrer :

C'est un vaste espace dégagé sur lequel ont été entreposés d'énormes conteneurs en désordre. En face de vous, vers l'ouest, une pente douce semble permettre d'accéder à une petite salle vitrée dominant l'endroit. Sur votre gauche, un passage a été aménagé pour accéder à un nouvel espace dégagé, traversé de part en part par une sorte de canal disparaissant dans les profondeurs d'un tunnel. De larges bandes lumineuses orangées courent le long des parois, au raz du sol, et clignotent régulièrement en un rythme presque hypnotique. Des traces de pas récentes semblent mener vers la large esplanade sur la gauche. Vous entendez soudain avec angoisse un sourd grondement provenant de derrière vous : Vous vous retournez juste à temps pour voir les deux portes se refermer : Vous êtes prisonnier de l'endroit !

*Si vous voulez monter jusqu'au local vitré allez au 251
Si vous préférez explorer la salle au sud allez au 83*

[212]

Vous sortez délicatement le cristal brun pour l'enficher dans le réceptacle. La tige s'enfonce de quelques centimètres avant d'atteindre le fond de la petite cavité. Le cristal se met alors à briller d'une faible lueur orangée, tandis qu'un claquement métallique retentit à votre gauche. Lentement, dans un grincement déchirant de métal à la torture, la lourde porte se relève pour aller s'encaster dans un renforcement du plafond, révélant un vaste espace au delà. Une fois la porte complètement ouverte, un fin rayon irisé s'allume le long du plafond et va se perdre de l'autre coté du quai. Des rampes d'éclairages s'allument en haut des murs de la nouvelle pièce, vous permettant d'apercevoir son contenu. La pièce est plutôt large et de forme plus ou moins cubique. Le mur de gauche s'efface à son tour pour libérer le passage à une sorte de véhicule de couleur ivoire et dont la forme vous rappelle étrangement un insecte. Il flotte à environ 1,50 mètre du sol, sans aucun élément visible pour le maintenir ainsi. Le véhicule glisse silencieusement depuis la pièce où il était remisé pour venir s'immobiliser au milieu de la salle devant laquelle vous vous tenez.

Si vous voulez examiner le mystérieux véhicule allez au 64
Si vous préférez faire le tour de la salle allez au 247

[213]

« Écoutez, M. Krarmia, ce que je vais vous dire doit rester entre nous : Je suis un ami d'Hiroko. Elle m'a demandé de vous aider et je vais voir ce que je peux faire pour vous sortir de là.

- Je ne connais personne de ce nom là.
- Et vous avez intérêt, ne dites rien. Je vais vous faire reconduire en cellule, mais je repasserai vous chercher plus tard, dans la soirée.
- Qui me dit que ce n'est pas un piège ?
- Ce n'en est pas un, mais je comprends vos hésitations à me croire sur parole. Nous n'avons malheureusement pas le temps d'approfondir la question : Soit vous me faites confiance et nous essayons de nous sortir tous les deux de là, soit vous préférez garder vos doutes, et je vous laisse croupir en prison. Vous avez le choix...
- Laissez moi tranquille! Je ne comprend rien à ce que vous dites.
- Je devrais vous laisser aux bons soins de mes collègues, pour qu'ils vous délient la langue, mais je fais suffisamment confiance à Hiroko pour m'intéresser à votre cas », concluez-vous. Vous appelez les gardes pour qu'ils raccompagnent Damian en cellule, puis vous retournez dans vos quartiers, prendre un peu de repos. Plus tard, dans la nuit, vous retournez au Q.G. et demandez aux gardes d'aller chercher Krarmia. Ceux-ci se montrent quelque peu étonnés de cet ordre, mais vous prétendez

être mandaté par le commandement pour escorter le prisonnier au vaisseau du Meta-Esprit. En entendant ce nom, les gardes se décident à exécuter votre ordre. Tandis qu'ils vont le chercher dans sa cellule, vous vous rendez à la salle d'arme pour vous équiper de votre ASCAP.

Pour poursuivre, allez au 324

[214]

Vous inspectez avec soin la console et ces étranges cristaux, mais aucune indication ne vous permet d'en découvrir l'utilité. Il semble y avoir de nombreux signes incompréhensibles gravés ou peints tout autour, mais il vous est impossible de les déchiffrer. Vous avancez une main prudente en direction du cristal central et, à votre grande surprise, vos doigts passent au travers. Une voix aux accents étrangement liquides se fait alors entendre :

« Goutcha nok pli. Kek, kek alvonanor pli... Sinntaminn kek... Vostilii ».

Vous restez un bref instant immobile, guettant une quelconque réaction hostile, mais rien ne se passe. Vous reprenez votre inspection visuelle de la console, mais en vain. Il semble impossible d'en comprendre le fonctionnement. Résolu à tenter le tout pour le tout pour retrouver les Récalcitrants, vous vous décidez à appuyer sur l'empreinte lumineuse à l'autre bout du panneau.

Pour continuer, allez au 278

[215]

Le bras s'abat juste derrière vous dans un bruit de ferraille, mais vous ne vous attardez pas à regarder en arrière. Vous courez de toute la puissance de votre armure vers vos compagnons qui s'éloignent toujours plus de vous. Eux-même se retrouvent à plusieurs reprise face à des véhicules automatiques qui cherchent à les renverser mais ils les évitent avec adresse et poursuivent leur fuite. Soudain, vous les voyez obliquer vers la gauche et emprunter une nouvelle passerelle reliant celle où vous vous tenez à la sphère elle-même. Ce chemin conduit vos deux compagnons directement vers une haute ouverture béante dans le flanc de la sphère qui donne sur un vaste espace rempli de conteneurs empilés. Sans réfléchir plus avant, vous les suivez en slalomant entre les véhicules qui cherchent toujours à bloquer votre course. Tandis que vous vous engagez à votre tour sur la passerelle menant à la sphère, vous voyez Hiroko et Damian fouiller fébrilement le pourtour de l'ouverture, cherchant le mécanisme de fermeture. Ils l'ont sans doute trouvé car vous voyez avec horreur une large porte commencer à descendre devant l'ouverture pour l'obturer, tandis qu'Hiroko vous fait des gestes frénétiques pour vous exhorter à accélérer.

Tentez une Épreuve de Rapidité+15 si vous avez une ASCAP de classe 'Imperator' et une Épreuve de Rapidité+20 dans le cas contraire.

Si vous réussissez l'épreuve allez au 109
Si vous échouez allez au 178

[216]

Vous suivez un moment la large avenue conduisant à la zone militaire, puis bifurquez dans une rue plus étroite, longeant les murs pour éviter la trop grande clarté des lampadaires. Heureusement pour vous, la journée pluvieuse et froide a gardé les colons chez eux, et vous ne croisez qu'un petit groupe apparemment pressé de se mettre au chaud, les épaules rentrées et ne prêtant nulle attention à vous. Vous décidez tout de même de tourner dans une ruelle plus sombre par précaution, afin de vous éloigner le plus possible des zones trop fréquentées. Peu après, vous débouchez enfin sur une petite place vaguement circulaire et à l'aide de votre compagnon, vous repérez aisément un petit renforcement dans lequel les Récalcitrants se sont garés pour se dissimuler. Vous les rejoignez rapidement et prenez la direction du nord en contournant la colonie par l'extérieur du périmètre de défense.

Pour poursuivre votre voyage, allez au 291

[217]

Vous descendez prudemment du véhicule, l'arme au poing, pour examiner ce nouvel endroit. Tandis que vous progressez jusqu'au milieu de la salle, la porte latérale du véhicule se referme tandis qu'il reprend sa route dans le sombre tunnel s'ouvrant dans le mur Sud et disparaît dans l'obscurité.

Pour continuer votre exploration, allez au 83

[218]

Vous introduisez la tige cristalline dans le lecteur et, après quelques secondes, le sas glisse silencieusement dans un renforcement du mur pour libérer le passage. Cependant, la vue qui s'offre à vous vous laisse quelque peu perplexe, car il y a une deuxième porte, à quelques pas de vous, qui vous barre à nouveau le passage. Vous avancez vers cette porte (après avoir pris soin de récupérer votre Cristal) pour l'examiner et celle que vous venez d'ouvrir se referme derrière vous. Une fois refermé, la deuxième porte libère enfin le passage, vous permettant de pénétrer dans cette nouvelle salle. La luminosité est ici très faible, à tel point que vous devez allumer les lampes attachées à votre casque pour pouvoir examiner les lieux : C'est une salle

assez grande, de forme plus ou moins cubique. De nombreux cylindres hauts d'environ 1,50 mètres sont alignés en longues rangées. De leur surface partent de très nombreux câbles qui vont se perdre dans le plafond. Tous ces cylindres clignotent plus ou moins en rythme dans un bourdonnement constant. La température est très froide, et vous devez augmenter le système de chauffage de votre armure pour pouvoir le supporter. Le sol disparaît sous une fine et fluide brume blanchâtre qui coule lentement depuis des colonnes incrustées dans les murs latéraux et vient s'enrouler en volutes paresseuses autour de vos bottes. En jetant un regard à vos analyseurs, vous remarquez que la température ambiante frôle les -70°C et que la brume qui recouvre le sol semble être de l'azote presque liquide. Aucun danger immédiat, donc, mais vous ne devriez pas trop vous attarder.

Si vous voulez examiner ces cylindres allez au 14
Si vous préférez ressortir de la salle allez au 243

[219]

Vous vous approchez du couple qui discute en chuchotant. Hiroko a cessé de pleurer et Damian lui tient les épaules dans un geste de réconfort :

« C'est horrible, dit Hiroko. Tous nos compagnons ! Blessés, peut être morts... »

- Je comprend, lui répond Damian, mais je ne crois pas que nous aurions pu les sauver. Tout au plus serions nous morts avec eux. C'est une chance que nous ayons pu nous échapper, continue-t-il en jetant un regard de gratitude vers vous.

- Mais qu'allons nous devenir ? reprend Hiroko en élevant la voix.

- Pour l'instant, intervenez vous doucement, nous devons trouver un moyen de sortir de cet endroit en toute sécurité. Nous aurons bien le temps, ensuite, de les pleurer. »

Damian tourne son visage vers vous, le regard vide, tandis qu'Hiroko, agite une main en signe d'assentiment. Vous les laissez se remettre et partez en avant explorer plus en détail l'endroit où vous êtes.

Si vous voulez monter jusqu'à la pièce vitrée allez au 202
Si vous préférez examiner la salle sud allez au 30

[220]

Vous examinez avec soin l'étrange canal qui traverse la grande salle. A chaque bout, il disparaît dans un sombre tunnel, éclairé, à intervalles réguliers de faibles globes orangés. Sa profondeur est d'environ deux mètres et le fond est entièrement lisse.

Vos deux hommes sont partis chacun d'un côté et inspectent, comme vous, les bords et l'intérieur. De l'autre côté, vous remarquez une large porte qui paraît pouvoir basculer pour conduire vers une autre pièce, mais il vous est impossible de trouver comment franchir l'espace qui vous en sépare.

Si vous avez une ASCAP de classe 'Imperator', vous pouvez essayer de bondir par dessus le canal allez au 71

Si vous préférez tenter de descendre pour le traverser à pied allez au 95

S'il vous semble plus judicieux de chercher un autre moyen de franchir le canal allez au 236

[221]

Vous appuyez fermement votre main sur la plaque qui s'enfonce de quelques millimètres avant de s'immobiliser. Vous faites des yeux le tour de l'endroit où vous vous trouvez, pour voir ce que vous avez déclenché, mais rien ne semble avoir changé. Intrigué, vous relâchez votre pression sur la plaque qui, à votre grande surprise, pivote sur son côté gauche avant de disparaître dans le mur, révélant une petite cavité d'environ 30 centimètres de profondeur. La partie basse est inclinée dans votre direction et porte deux tiges cristallines, l'une brune et l'autre bleue, soutenues par des sortes de petits supports de couleur noire. Au dessus de ces deux tiges, un petit trou circulaire a été aménagé, de toute évidence pour y glisser les tiges.

Si vous voulez utiliser la tige brune allez au 78

Si vous préférez d'abord tester la tige bleue allez au 93

[222]

Ne trouvant visiblement rien dans cette zone, vous vous décidez à quitter l'endroit pour rejoindre les autres patrouilles dans la zone Sud. Vous risquez fort d'écoper d'une réprimande de la part de vos supérieurs, mais il est possible que les informations indiquant une attaque aux entrepôts nord ait été fournie à dessein pour tromper la vigilance des Forces de maintien de l'ordre... Lorsqu'ils détectent votre approche, vos collègues vous interrogent sur votre présence. Vous leur expliquez que vous redoutez une attaque massive sur les entrepôts sud, l'alerte sur les entrepôts nord n'étant qu'une fausse information destinées à disperser les troupes, et vous commencez à patrouiller en leur compagnie. Vous parcourez les allées boueuses entourant les hangars en balayant de

vos détecteurs tous les recoin susceptibles de dissimuler des Récalcitrants, mais aucune présence suspecte n'est détectée, ni par vous ni par vos collègues. Alors que la nuit s'efface tandis que point le jour, vous devez vous résigner à rentrer bredouille de votre chasse : Aucune présence n'a été découverte durant vos longues heures de patientes recherches, et vous décidez, avec le reste des soldats, de rentrer au Q.G. Comme vous l'aviez imaginé, votre supérieur se montre très mécontent de votre abandon de poste vous oblige à subir un long sermon sur la chaîne de commandement et la nécessité de suivre les ordres. Une fois cette réprimande terminée, vous décidez finalement de rentrer prendre un peu de repos. Le lendemain matin, tandis que vous avalez rapidement une tasse de café, vous prenez connaissance du rapport des Services de Renseignement au sujet de l'interrogatoire : Les Récalcitrants cherchaient à s'emparer de matériel de terrassement pour établir une nouvelle colonie, loin au nord. Cette installation pourrait leur servir de base d'opération pour commettre d'autres exactions d'envergure, visant à déstabiliser le gouvernement et prendre le pouvoir. L'un des chefs de file de ce mouvement, une certaine Hiroko Toriwa, a réussi à s'échapper avant que les Forces de Sécurité ne puissent l'appréhender à son domicile. Sans doute s'est-elle réfugiée sur le site de la colonie Récalcitrante. Le rapport se termine par la recommandation de monter une expédition armée sur le site dit "Largo Nord" afin de mettre un terme aux actions hostiles de ce groupe d'agitateurs. L'implication d'Hiroko, votre ex-compagne, vous met quelque peu mal à l'aise. Vous vous souvenez d'elle comme d'une personne brillante dans son domaine, mais plutôt calme et réservée. Sa participation à ces actes ne laisse pas de vous intriguer. C'est pourquoi vous décidez de mettre votre hiérarchie au courant de votre relation passée avec elle et de vous proposer pour participer à l'expédition. La réponse ne se fait guère attendre et vous êtes convoqué dès le début de l'après-midi par le colonel responsable de votre régiment, pour vous mettre au courant des décisions prises...

Pour continuer, allez au 53

[223]

Le sas donne sur un très large couloir brillamment éclairé, faisant un coude. Alors que vous avancez sur les dalles d'ivoire recouvrant le sol, les lumières s'abaissent tandis qu'une voix résonne dans tout le passage :

« Outa nok ! Pli Gupta sinn tcha nok ! »

A quelques mètres de vous, des panneaux s'ouvrent dans les murs, laissant le passage à trois gigantesques créatures de métal qui se dirigent aussitôt vers vous. Leurs intentions ne laissent aucun doute : Ils sont là pour chasser les intrus que vous êtes ! Instinctivement, vous et vos hommes sortez vos armes et ouvrez le feu sur ces monstres de métal. Alors que vos premiers tirs zèbrent le large couloir de traits de feu, les engins s'immobilisent pour répondre, formant un mur infranchissable. Des énormes canons se déploient sur leurs épaules et ils ouvrent le feu sur votre groupe, bien décidé à vous éliminer.

Behemoth

Précision: 20

Rapidité: 16

Vie: 20

Arme: Canon d'épaule (0/0/15)

Armure: Niveau 2

Si vous triomphez de votre adversaire allez au 140

[224]

Vous vous jetez juste à temps derrière l'abri précaire que vous offre un énorme bloc de roc. Autour de vous, certains de vos soldats ont réussi eux aussi à se protéger, mais la plupart périssent sous les impacts des canons avant même d'avoir touché terre. Vous vous recroquevillez derrière votre fragile bouclier de roche, mais la force des impacts finit par le fragmenter.

Les terribles projectiles franchissent sans obstacle votre armure et vous périssez rapidement sous les multiples coups que vous infligent les puissantes tourelles.

[225]

Vous vous approchez des trois portes pour les examiner. celles-ci semblent faites d'un épais métal, à la surface légèrement corrodée. Vos détecteurs sonores vous signalent des mouvements discrets derrière la porte du milieu, alors que le silence règne derrière les deux autres.

Si vous voulez tenter d'ouvrir la porte du milieu allez au 288

Si vous préférez inspecter la porte la plus au nord allez au 153

Enfin, si la porte sud vous paraît plus prometteuse allez au 119

[226]

Vous pénétrez dans l'ombre humide du hangar, tous les sens en alerte. Vos détecteurs auditifs ne relevant aucun bruit suspect, vous allumez les projecteurs lumineux situés de part et d'autre de votre casque et balayez lentement la zone autour de vous. Les divers conteneurs disposés en désordre dessinent d'obscures et étroites allées où les Récalcitrants pourraient facilement se dissimuler... Dans le fond, que vous ne distinguez pas, résonne le bruit diffus de gouttes d'eau, probablement dû à une fuite dans le toit. L'endroit semble complètement désert, mais de nombreuses cachettes pourraient recéler d'éventuels individus tentant de se dissimuler à votre approche.

Si vous explorez tout l'entrepôt allez au 175

Si vous préférez faire demi-tour et ressortir du hangar allez au 134

[227]

Le sas donne sur un très large couloir brillamment éclairé, faisant un coude. Alors que vous avancez sur les dalles d'ivoire recouvrant le sol, les lumières s'abaissent tandis qu'une voix résonne dans tout le passage :

« Outa nok! Pli Gupta sinn tcha nok! »

A quelques mètres de vous, sur votre droite, des panneaux s'ouvrent dans les murs, laissant le passage à de gigantesques créatures de métal qui se dirigent aussitôt vers vous. Leurs intentions ne laissent aucun doute : Ils sont là pour chasser les intrus que vous êtes !

« Partez ! Ordonnez-vous à Damian et Hiroko en tendant le bras vers le fond du couloir en face. Je vais essayer de les retenir !

- Pas question de te laisser, vous rétorque Damian.

- Pars avec Hiroko et protège là, répondez vous. »

Damian semble hésiter un instant puis se retourne et rejoint Hiroko qui est déjà loin dans l'immense passage. Vous vous retournez et apprêtez vos armes, tandis que l'immense Behemoth de métal vous fonce dessus. Vous devez l'affronter au corps à corps.

Behemoth

Force: 20

Rapidité: 16

Vie: 20

Arme: Poings (0/0/10)

Armure: Niveau 2

Si vous êtes vainqueur allez au 260

[228]

Vaguement inquiet, vous reprenez cependant la direction du nord, en espérant que les fuyards aient fait une nouvelle tentative pour récupérer leur précieux matériel, mais vous ne tardez pas à stopper votre progression : De nombreux groupes de H.T.A. ont essaimés dans toutes les ruelles entourant les entrepôts, et vous avez bien du mal à rester invisible. Vous activez vos brouilleurs pour les empêcher de vous repérer, mais c'est une protection sommaire, et si vous ne trouvez pas une solution rapidement, il ne fait aucun doute qu'ils vont vous trouver. Alors que vous vous tenez immobile dans un renforcement, vous voyez avec surprise la porte principale du hangar s'ouvrir et une barge antigrav' s'élancer dans l'avenue. Pas de doute : Ce sont bien les Récalcitrants ! Vous devez tenter votre chance. N'osant pas réfléchir au risque que vous prenez, vous vous élancez vers la barge dans l'espoir de bondir sur sa plateforme arrière. Au moment où vous prenez votre élan, vous apercevez avec effroi un groupe de soldats approchant du véhicule avec l'intention manifeste de les intercepter. En serrant les dents, vous bondissez vers le véhicule.

Faites un test de Précision+8 si vous possédez une ASCAP de classe 'Imperator' et un test de Précision+12, dans le cas contraire.

Si le test est réussi allez au 203

S'il échoue allez au 81

[229]

Laissant là les véhicules, vous ordonnez à vos hommes de charger au maximum leurs paquetages pour emporter les réserves que vous ne pouvez abandonner derrière vous. Vous vous chargez vous même d'une réserve de 7 chargeurs de 15 projectiles pour votre CAM, ainsi qu'une provision de 6 médipacks contenant chacun deux injections de nanomeds. Attention, ces réserves supplémentaires diminuent de moitié votre total de Rapidité. Une fois ceci fait, vous prenez la direction du groupe, après avoir envoyé plusieurs hommes en reconnaissance. De longues heures de marche plus tard, vous ordonnez une halte pour prendre connaissance des informations recueillies par vos éclaireurs. D'après eux, nulle présence humaine n'est détectable dans un rayon de plusieurs kilomètres, mais ils ont repéré deux sites où pourrait se dissimuler des cibles potentielles : Un réseau de grottes profondes en direction du nord et un petit lac au milieu d'une clairière plus loin vers l'est Ce dernier reste cependant d'accès délicat car un troupeau de cornus semble avoir élu domicile sur ses berges.

Si vous décidez de vous diriger vers le petit lac allez au 162

Si les grottes vous semblent plus prometteuses allez au 80

[230]

Alors que vous vous éloignez de la console, un bruit ressemblant à un soupir mécanique se fait entendre et l'écoulement semble s'arrêter dans les conduites, tandis que la Plaque se renforce lentement dans la console.

Retournez dans le couloir et allez au 270

[231]

Vous vous avancez vers le mur est pour l'inspecter. Un détail attire votre attention au sol : Les traces de pas semblent, de manière mystérieuse, venir d'au delà du mur. Il semblerait qu'il puisse s'ouvrir d'une quelconque manière pour livrer passage, mais il vous est impossible de découvrir le moindre mécanisme permettant de le franchir. L'un de vos hommes frappe du poing sur sa surface, et le son sourd qu'il vous renvoie vous confirme qu'il est très épais. Il est certainement impossible de le forcer ou d'essayer de le détruire. Perplexe, vous décidez de laisser ce mystère de côté pour l'instant et vous choisissez de poursuivre votre exploration des lieux.

Si vous voulez gravir la pente au nord-ouest allez au 27
Si vous préférez retourner dans la grande salle du sud pour examiner le canal allez au 220

[232]

Tantôt bondissant, tantôt vous glissant entre deux véhicules, vous progressez lentement en direction de vos amis. Mais lorsque vous finissez enfin à vous dégager des véhicules, c'est pour constater qu'une large partie de la passerelle a pivoté contre le mur, ouvrant un vide vertigineux entre vous et vos compagnons.

Si vous avez une armure de classe 'Imperator' allez au 52
Dans le cas contraire allez au 88

[233]

Prenant appui sur le bord du quai, vous sautez dans le canal. Au moment où vous touchez le sol, une brutale charge d'énergie remonte depuis vos pieds et parcourt l'ensemble de votre ASCAP, la faisant crépiter sous la puissance libérée. les systèmes internes commencent à se surcharger tandis que des voyants d'alerte se mettent à clignoter à l'intérieur de votre casque et que l'I.A. hurle des avertissements :

« Alerte ! Surcharge impossible à compenser ! Rupture des systèmes autonomes imminente ! Armement désactivé, surcharge du noyau de fusion, arrêt imminent, surcharge des systèmes de survie, dépolarisation de l'électronique de bord, surchauffe des circuits d'alimentation,... »

Vous n'avez que quelques secondes pour vous sortir de là...

*Si vous avez une ASCAP de classe 'Imperator' allez au 287
Dans le cas contraire allez au 33*

[234]

Au dernier moment possible, vous faites un bond de coté en roulant sur vous même, avant de vous rétablir sur vos pieds, prêt au combat. Vous avez du malheureusement abandonner votre fusil dans l'opération, et il ne vous reste plus que vos Lames pour vous défendre, aussi vous préparez vous à l'assaut furieux de l'animal tandis qu'il fait demi-tour pour vous charger à nouveau.

Cornu

Force: 14

Rapidité: 8

Vie: 30

Arme: Cornes (0/0/8)

Armure: niveau 2

Si vous êtes vainqueur allez au 34

[235]

Vous arrachez les mailles métalliques qui bloquent le passage et vous élanchez d'un bond à la poursuite des fuyards. En quelques secondes, vous les avez rejoint. Ceux-ci, voyant leur poursuivant si près, se retournent pour vous combattre, sauf l'un d'entre eux qui continue sa course. Vous devez affronter ce groupe comme un seul adversaire.

Groupe de Récalcitrants

Précision: 13

Rapidité: 16

Vie: 20

Arme: Fusil EM39 (+4/+2/12)

Armure: niveau 1

N'oubliez pas que si les Points de Vie de vos ennemis descendent en dessous de 5, ils ne meurent pas mais sont mis hors de combat.

Si vous triomphez du groupe allez au 155

[236]

Une idée folle vous traverse l'esprit : Il vous est impossible de sauter par dessus le canal, en raison du poids de votre armure, mais il devrait vous être possible d'y parvenir si vous vous débarrassez de votre ASCAP... Aidé de vos deux hommes qui pourraient vous propulser au dessus de l'obstacle, il y a de bonnes chances que vous atteigniez l'autre coté sans dommages. L'inconvénient de cette solution est qu'au cas où vous ne trouveriez rien d'intéressant, il vous sera impossible de revenir de ce coté... Bloqué que vous êtes, il ne vous reste de toutes façons aucune autre alternative pour poursuivre votre mission. Vous expliquez votre plan à vos hommes qui s'empressent d'essayer de vous décourager de cette tentative, mais vous restez ferme et leur intimez l'ordre de vous obéir. Vous vous déséquipez aussi rapidement que possible tandis que vos soldats passent nerveusement en revue les alentours immédiats, de peur qu'une menace inconnue ne vienne vous agresser en position de faiblesse puis, après avoir soufflé rapidement plusieurs fois de suite, vous ordonnez à vos hommes de vous projeter aussi fort que possible vers le quai opposé. Sous la poussée formidable de leurs ASCAP, vous franchissez avec rapidité le canal et vous vous recevez d'un impeccable roulé-boulé sur l'autre bord. Après vous être relevé et avoir brossé de votre combinaison la poussière du sol, vous signalez à vos soldats que tout va bien et entamez l'inspection de ce coté. N'oubliez pas que durant cette exploration, vous ne disposez plus ni des bonus ni des armes que vous conférait votre ASCAP. Votre seule arme est un poignard de combat que vous portez attaché à votre épaule (+2|-1|+1). Votre combinaison ne vous apporte aucune protection (armure niveau 0).

Pour continuer, allez au 104

[237]

Intrigué par cette sphère, vous décidez de vous en approcher. Vous traversez la passerelle qui longe la salle sur tout son pourtour et vous vous engagez sur celle qui lui est perpendiculaire et s'accroche au flanc de l'objet. Arrivé à son pied, vous scrutez avec attention la paroi pour essayer d'en découvrir le mécanisme d'ouverture, mais tout ce que vous découvrez, c'est une petite cavité circulaire capable apparemment de recevoir une tige, sans doute une clef sous une forme ou une autre...

*Si vous possédez un Cristal Brun allez au 96
Dans le cas contraire allez au 298*

[238]

Vous n'avez fait que quelques pas dans le conduit lorsque vous apercevez enfin vos éclaireurs qui reviennent vers vous. Ils vous font aussitôt leur rapport :

« Lieutenant, nous avons exploré un peu ces grottes sans trouver personne. Cependant, un peu plus loin au bout de ce passage qui aboutit dans une sorte de petite caverne, il y a un conduit, récemment effondré. Je pense que nous pourrions le dégager pour poursuivre nos recherches.

- Il y a de fréquents tremblements de terre, dans cette région. Pensez vous qu'il y a danger d'un nouvel effondrement ?

- C'est possible. La zone est particulièrement instable, mais les secousses ne semblent pas trop fortes et les parois semblent solides.

- Très bien, allons-y. »

Vous reprenez la tête du groupe tandis que vos éclaireurs retournent à l'arrière. En quelques minutes, vous aboutissez dans l'espace que vos éclaireurs ont rencontré :

« Voici l'effondrement dont nous vous parlions, lieutenant. Je pense que nous pouvons le dégager sans risque.- Mettez-vous au travail, ordonnez vous. »

Aussitôt, vos hommes s'activent pour libérer un espace où vous pourrez vous engager pour poursuivre votre exploration.

Pour poursuivre vos recherches, allez au 135

[239]

Vous verrouillez votre ASCAP en mode 'attente', non sans jeter de fréquents coups d'œil en tous sens, pour le cas où une attaque surprise vous prendrait au dépourvu, sans protection, et vous vous en extrayez par l'ouverture dorsale prévue à cet effet. Une fois débarrassé de votre armure, vous vous installez sur le siège, plutôt confortable bien que la matière dont il est recouvert soit assez raide. Vous scrutez avec attention l'écran au dessus de votre tête, mais les informations qui y défilent ne vous sont d'aucune aide, puisque vous êtes incapable de déchiffrer ce langage. A tout hasard, vous basculez quelques commutateurs sur les accoudoirs, sans résultat apparent. Finalement, vous appuyez sur un petit carré vaguement lumineux sur le coté de l'écran et un nouveau bras articulé se déploie depuis l'arrière de la dalle d'affichage, vous présentant ce qui semble être un clavier, et dont la surface est recouverte de touches sensibles portant d'étranges symboles. Vous appuyez un peu au hasard sur quelques unes d'entre elles, sans produire aucun résultat. Le clavier semble verrouillé et clignote très lentement d'une couleur orangée. N'ayant rien découvert d'intéressant, vous vous dégagez du siège et entreprenez de vous ré-équiper de votre ASCAP. Une fois ceci fait, vous décidez de sortir de la salle.

Si vous souhaitez maintenant examiner la vaste porte au fond de la coursive allez au 41

Si vous préférez retourner dans le couloir précédent allez au 110

[240]

Vous appuyez fermement votre main sur la plaque qui s'enfonce de quelques millimètres avant de s'immobiliser. Vous faites des yeux le tour de l'endroit où vous vous trouvez, pour voir ce que vous avez déclenché, mais rien ne semble avoir changé. Intrigué, vous relâchez votre pression sur la plaque qui, à votre grande surprise, pivote sur son coté gauche avant de disparaître dans le mur, révélant une petite cavité d'environ 30 centimètres de profondeur. La partie basse est inclinée dans votre direction et porte deux tiges cristallines, l'une brune et l'autre bleue, soutenues par des sortes de petits supports de couleur noire. Au dessus de ces deux tiges, un petit trou circulaire a été aménagé, de toute évidence pour y glisser les tiges.

Si vous voulez utiliser la tige bleue allez au 93

Si vous préférez essayer la tige brune allez au 169

[241]

Vous réintroduisez votre lame dans l'interstice, mais cette fois, vous avez beau appuyer de toutes vos forces, la plaque refuse de bouger ne serait-ce que d'un millimètre. Visiblement, les réparations effectuées par les araignées mécaniques sont solide et empêchent toute nouvelle tentative d'effraction.

Il ne vous reste plus qu'à tenter d'appuyer sur la plaque allez au 221

[242]

Arrivé à l'armurerie, vous vous rendez rapidement à la salle des ASCAP pour vous équiper. Vous passez votre badge d'identification dans le lecteur optique qui commande la mise en place de votre armure sur le support permettant de l'enfiler. Vous observez le bras robotisé extraire le conteneur d'une étagère en hauteur pour venir le déposer au sol. Une fois posé, celui-s'ouvre en abattant ses flancs sur le sol, révélant l'ASCAP, puis deux autres bras, reliés à un portique roulant, viennent la saisir et la placer précisément sur le support d'endossement. Vous 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'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. »

Les bras robotisés de l'endosseur libèrent enfin l'armure, et vous avancez dans la pièce en roulant des épaules pour ajuster au mieux votre armure. 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. Tandis que les pré-contrôles se déroulaient, la porte du hangar a basculé pour vous livrer passage. Les spots lumineux flanquant l'ouverture ont de la peine à traverser le rideau translucide de la pluie qui tombe, ininterrompue, depuis l'après-midi. Sans un regard pour l'armurerie que vous quittez, vous vous enfoncez dans la nuit.

Pour continuer, allez au 3

[243]

Vous suivez le couloir en direction de l'est sur de nombreux mètres lorsque vous apercevez, dans la paroi nord, un sas, pour le moment fermé.

Si vous voulez essayer d'ouvrir le sas allez au 312

Si vous préférez aller vers l'est allez au 110

Si vous préférez vous diriger vers l'ouest allez au 158

[244]

Au moment où votre deuxième adversaire s'écroule enfin, vous faites demi-tour pour rejoindre vos compagnons, mais la voie est bloquée : De nombreux transports automatisés se sont positionnés en travers du passage, vous bloquant toute échappatoire. Ils commencent même à avancer vers vous, à une vitesse lente mais régulière, et il ne fait aucun doute que leur but est de vous empêcher d'approcher, au besoin en vous écrasant...

Si vous voulez essayer de passer tout de même allez au 42

Si vous préférez chercher un moyen de vous échapper allez au 26

[245]

Vous relevez brutalement votre arme pour faire feu, mais vos opposants ne vous en laisse pas le temps : Ils ouvrent le feu avant que vous n'ayez pu réagir, vous prenant sous un feu croisé de leurs Canons. Votre armure est rapidement mise hors d'état et vous périssez sous le souffle brûlant de leur attaque. Votre corps carbonisé s'effondre dans la boue froide de la rue, mais la vie a déjà quitté votre corps disloqué avant qu'il ne touche le sol.

[246]

« Il est inutile de tergiverser, commencez-vous. Rendez-vous sans discuter et je verrais, une fois de retour à la colonie, s'il est possible de vous obtenir une remise de peine.

- Tu n'as pas changé, toi... Toujours aussi attaché aux règles et à la sacrosainte loi, murmure Hiroko en baissant les yeux. Ce que nous faisons ici est important pour toute la communauté, ne le comprends-tu pas ?

- Les actes que vous avez commis sont passibles des peines les plus lourdes. Vous avez sciemment saboté des installations cruciales et refusé de vous soumettre à la loi. Arrêtons là les frais. Rentrons calmement au Q.G.

- Mais notre colonie ici est gravement menacée, tu dois t'en rendre compte...

- C'est vous la menace pour l'instant, répliquez-vous.

- Laisse tomber, Hiroko, tu vois bien qu'il refuse de nous écouter, intervient l'homme aux cotés d'Hiroko. Nous devons partir au plus vite, avant que ses collègues ne débarquent.
- Il nous manque le système de lancement...
- Ce ne serait pas cela ? dites vous en sortant le Boitier argenté d'une poche de votre armure.
- Où l'as tu trouvé ? demande dubitativement Hiroko.
- Dans une des salles du complexe. Si je comprends bien, sans cet objet, impossible de vous échapper...
- c'est ce qu'on va voir » dit le compagnon d'Hiroko en se dirigeant vers une console. Il presse divers cristaux et, à votre grande horreur, vous entendez distinctement un chuintement doux dans la cabine : Il est en train de vider l'air que vous respirez !

*Si vous souhaitez utiliser une arme pour tenter de briser votre prison allez au **299***

*Si vous préférez accepter de leur donner le Boitier allez au **40***

*Si, enfin, vous voulez simplement attendre pour voir ce qu'il va se passer allez au **309***

[247]

Vous faites le tour du local pour en examiner les murs. Vous partez sur la gauche, tandis que vos hommes se dirigent vers le fond. En arrivant près de l'ouverture d'où est sorti le véhicule, vous ne pouvez vous empêcher d'y jeter un regard : La salle attenante est en tous points semblable à celle dans laquelle vous vous tenez, mis à part de nombreuses tiges fixées au plafond. Grandes et articulées, elles vous font penser à des bras robotisés de manutention. C'est sans doute une sorte d'atelier de réparation. Vous êtes interrompu dans votre exploration par l'un de vos soldats qui vous interpelle depuis l'autre bout de la pièce : Il a trouvé quelque chose qui semble intéressant. Laissant là l'examen de l'atelier, vous rejoignez vos hommes à l'autre bout de la pièce.

*Pour continuer vos recherches, allez au **183***

[248]

Enfin débarrassé des créatures, vous reculez lentement tout en scrutant avec attention les parois et le sol du couloir, redoutant une nouvelle vague d'assaut, mais rien ne vient perturber le silence des lieux. Vous abaissez lentement votre arme et vous décidez de suivre l'autre branche du couloir.

*Pour poursuivre votre exploration, allez au **174***

[249]

Vous inspectez avec soin la console et ces étranges cristaux, mais aucune indication ne vous permet d'en découvrir l'utilité. Il semble y avoir de nombreux signes incompréhensibles gravés ou peints tout autour, mais il vous est impossible de les déchiffrer. Vous avancez une main prudente en direction du cristal central et, à votre grande surprise, vos doigts passent au travers. Une voix aux accents étrangement liquides se fait alors entendre :

« Goutcha nok pli. Kek, kek alvonanor pli...Sinntaminn kek...Vostilii ».

Vous restez un bref instant immobile, guettant une quelconque réaction hostile, mais rien ne se passe. Vous reprenez votre inspection visuelle de la console, mais en vain. Il semble impossible d'en comprendre le fonctionnement. Résolu à tenter le tout pour le tout pour retrouver les Récalcitrants, vous vous décidez à appuyer sur l'empreinte lumineuse à l'autre bout du panneau.

Pour continuer, allez au 164

[250]

Vous suivez un instant le couloir, qui semble avoir été taillé dans la masse de l'astéroïde, tant la surface est inégale et de la couleur grisâtre de la roche. Vous aboutissez à un embranchement vous donnant le choix entre quatre directions : Le sud vous ramènera au sas donnant accès à la sphère. En face de vous, droit au nord, le couloir aboutit au pied d'un large escalier qui doit conduire à l'étage supérieur. A l'est, une lourde porte munie d'un volant vous barre le passage. A l'ouest, enfin, le couloir disparaît dans les ténèbres.

Si vous voulez aller en direction du sud allez au 296

Si vous préférez suivre le passage vers l'ouest allez au 268

S'il vous semble plus intéressant de vous diriger vers l'escalier, au nord, allez au 303

Enfin, si vous préférez vous intéresser à la porte à l'est allez au 157

[251]

Vous pénétrez dans cette nouvelle salle pour en examiner le contenu. Dans cette pièce ont été entreposés divers conteneurs de formes et de couleurs variées. Dans la poussière qui recouvre le dallage métallique, vous remarquez de nombreuses traces de pas courant en tous sens, certaines venant apparemment du mur à l'est, et d'autres se rendant vers le nord, en direction d'une faible pente qui permet d'atteindre une sorte de balcon dominant la salle où vous vous tenez.

Si vous voulez examiner le mur à l'est allez au 231

Si vous préférez gravir la pente au nord-ouest allez au 27

[252]

Vous jetez un rapide coup d'œil à droite et à gauche, sans voir aucune machine hostile. Le problème est que vous ne voyez pas non plus vos deux compagnons. Vous sortez du couloir et avancez vers la sphère, dans l'espoir qu'Hiroko et Damian y ont trouvé refuge. Arrivé devant la haute paroi, vous tapez quelques coups dessus afin d'attirer l'attention de vos amis et, au bout de quelques secondes d'attente, la paroi s'ouvre enfin, vous révélant son contenu. C'est une sorte de vaste entrepôt dans lequel d'immenses colonnes de conteneurs ont été assemblées. Hiroko et Damian vous accueillent d'un sourire :

« Nous te pensions perdu !

- j'ai dû faire un détour, répondez-vous sérieusement.

- Nous avons eu le temps d'inspecter cette sphère, reprend Hiroko, et cela semble bien être une sorte de véhicule. Mais il nous a été impossible de le mettre en marche.

- Nous t'aurions attendu, bien sûr, rajoute Damian.

- Mouais...répliquez-vous d'un air dubitatif.

- Quoi qu'il en soit, reprend Hiroko, il doit manquer un élément pour le faire fonctionner, probablement le système de lancement. Je pense, de plus, que l'alimentation principale est coupée. Il faudrait que quelqu'un retourne dans le complexe pour essayer de la mettre en marche... »

Si vous avez découvert un Boitier en Argent allez au 101

Dans le cas contraire allez au 25

[253]

Le métal craque et grince tandis que vous appliquez toute la force dont vous disposez sur le battant. Vous avez beau forcer, il vous est impossible d'ouvrir la porte bloquant l'accès. Alors que des voyants d'alerte commencent à s'allumer dans la visière de votre armure, vous décidez d'abandonner votre tentative et de retourner dans la pièce précédente.

Pour continuer, allez au 30

[254]

tandis que vous approchez de la barge antigrav', Damian vous rejoint en vous faisant signe de la main :

« Je tenais à vous remercier pour votre aide. Il est probable que nous ne nous en serions pas sorti sans vous. Je dois avouer que j'avais quelques doutes quand Hiroko m'a parlé de vous, mais je vois que que je m'étais trompé sur votre compte. Encore merci pour votre aide.

- Ce n'est rien, répondez vous. Je devais bien ça à Hiroko, et puis ce que vous faites ici m'intrigue au plus haut point.

- Et vous n'avez encore rien vu, reprend Damian, un sourire aux lèvres. Nos découvertes sont intéressantes, mais ce n'est rien par rapport à ce que nous pensons trouver ici. D'après les indices que nous avons récoltés, cet endroit était une zone de fort trafic commercial.

- Commercial ? Si loin de tout ?

- Oh, ne vous méprenez pas : Cette zone était isolée, c'est vrai, mais pas coupée du reste des citées. Nous avons des raisons de penser qu'un grand réseau de transports reliait cette région à toute la planète. Pourquoi exactement, c'est encore un mystère, car nous n'avons trouvé aucune construction en surface. D'où l'intérêt suscité par la découverte de ce passage conduisant en sous-sol. "Ils" ont du enterrer leurs installations, ce qui nous donne bon espoir de trouver des vestiges plus ou moins intacts.

- Des vestiges de quoi ? lui demandez vous.

- Nous le saurons lorsque nous les auront trouvé », répond malicieusement Damian, avant de s'éloigner sur un dernier geste de salut.

Vous le suivez un moment du regard, puis vous attrapez un conteneur sur la plateforme pour le porter vers l'entrepôt provisoire qu'ont installé les chercheurs. Alors que vous ressortez du hangar, vous apercevez Damian qui vous fait de grands signes des bras en vous hélant : « Hé ! L'homme de fer ! Hiroko a trouvé quelque chose, venez nous aider. » Sans perdre un instant vous vous dirigez à sa suite vers l'ouverture, entamez la descente de la faible pente qui conduit à une large cavité et rejoignez rapidement Hiroko et Damian, près du mur du fond. La haute paroi est coupée en son milieu par une étroite ouverture d'où surgit une douce lumière bleutée. Hiroko et Damian, au mépris de toute prudence, se tiennent devant l'ouverture et regardent à travers.

Pour continuer, allez au 111

[255]

Vous donnez le signal du départ et le convoi s'ébranle en direction de l'est, vers une forêt dense est fort peu connue : Une cachette idéale pour des rebelles, pensez vous. En fin de journée, enfin, vous apercevez les premières frondaisons, essentiellement composées des arbres indigènes ressemblant à des cycas immenses. Ici aussi, de nombreux groupes de cornus paissent tranquillement, certains relevant un instant la tête pour pousser un cri de défi dans votre direction avant de replonger leur mufle dans l'herbe grasse. Leurs cris se font cependant de plus en plus nombreux et insistants au fur et à mesure que vous vous approchez, certains commençant même à gratter le sol en pointant leurs terribles cornes vers le convoi. Il semblerait que votre présence les incommodent...

*Si vous préférez faire demi-tour et gagner les montagnes allez au **186***

*S'il vous semble plus judicieux de vous diriger vers le lac au nord-ouest allez au **23***

*Si, enfin, vous continuez vers la forêt allez au **262***

[256]

Vous vous asseyez en face de l'homme et lui souriez :

« Bien...Bonjour M. Krarmia. Vous portez bien votre nom, si c'est bien le vôtre. Est-ce un surnom de guerre ?

- C'est mon nom. Je ne suis pas responsable de mon ascendance Heureux qu'il vous amuse...

- Laissons cela. Pourriez vous me dire ce que vous faisiez, près des entrepôts ?

- Je promenais mon chien.

- Amusant, dites vous en souriant brièvement, mais nous n'avons pas de chiens, sur la colonie, vous le savez.

- C'est donc pour cela qu'il est si discret, à la maison.

- M. Krarmia...Puis-je vous appeler Damian ?

- Mes amis m'appellent Damian. Vous n'en faite pas partie.

- Mais je pourrais le devenir... Il faut que vous compreniez que vos actions mettent en péril la survie de la colonie. Nous ne cherchons qu'à protéger les femmes et les hommes de Sagittaria.

- Vous faites exactement le contraire en nous empêchant d'agir. Vos tentatives pour nous barrer la route ne feront que précipiter notre disparition à tous.

- Expliquez moi cela. Que redoutez vous ?

- Pfffff.... Laissez tomber, vous refusez d'admettre l'évidence, malgré toutes nos tentatives pour l'expliquer à la population.

- Eh bien redites moi cela.

- Nous sommes en danger ! Le Méta-Esprit et ses "enfant", comme il les appellent, nous retiennent prisonnier ici. Ses intentions, à terme, sont de nous exterminer.

- Nous exterminer ? Qu'est-ce qui peut vous faire penser une telle chose ?

- Cela s'est déjà produit auparavant. Ici, sur cette planète, avant que nous n'arrivions.

- C'est la civilisation des Machines qui a détruit ce Monde. l'avez vous oublié ?

- C'est un mensonge, et vous le savez. Si ce sont bien les Machines nos ennemis, où sont elles ? Pourquoi, depuis cinq ans, n'avons nous aucune trace d'elles ?

- Les Machines ont leur propres plans. Leur but est d'annihiler toute vie organique de la Galaxie. Une fois "nettoyées", les planètes sont abandonnées pour une colonisation future. Avez vous oublié tous les enseignements du Méta-Esprit ?

- Je n'ai rien oublié de ses mensonges. Mais nous ne sommes que ses esclaves. Nous produisons pour son peuple des matières premières dont ils ont besoin, et qu'avons nous en retour ? Rien. Un bout de planète aride et l'interdiction de quitter son sol.

- Le Méta-Esprit et son peuple nous protège et nous prépare à lutter contre les Machines. Lorsque nous serons prêts, il nous aideront à faire disparaître la civilisation des Machines, pour le bien de la Galaxie.

- Et vous y croyez ? Vous croyez vraiment qu'un petit groupe de Terriens va réussir à vaincre une civilisation mécanique vieille de milliers, peut être de millions d'années ? Vous êtes bien naïf !

- Quelles preuves avez vous à l'appui de vos thèses ? Justes des élucubrations de gens désœuvrés.. Soyez sérieux...

- Et vous, ouvrez les yeux. Notre action n'avez pas d'autres buts que celui de récupérer du matériel pour prouver nos dires. Ce dont nous avons besoin n'aurait pas mis en danger la colonie.

- Alors pourquoi le voler ? Il aurait suffi de faire une demande de réquisition.

- Parce que toutes les demandes sont vérifiées par le Méta-Esprit et ses sbires. Une demande de matériel de cette importance aurait éveillé ses soupçons. Maintenant, tout est perdu...

- Mais qu'alliez vous faire de ce... »

Votre conversation est interrompue par l'arrivée de votre supérieur.

« Lieutenant, nous allons mettre fin à cet interrogatoire, qui ne mène à rien.

Veillez laisser cet homme tranquille, nous nous chargeons de lui.

- Je pense, mon colonel...commencez vous.

- Il suffit ! C'est un ordre, lieutenant.

- Bien, je vous le laisse, mon colonel, répondez vous avant de saluer et de quitter la pièce. »

Alors que vous sortez dans le couloir, vous apercevez, plus loin, deux créatures du Méta-Esprit qui semblent attendre dans le hall d'accueil. Vous passez près d'eux, comme pour sortir du bâtiment, mais vous vous attardez un instant pour signer le registre de sortie. Tandis que vous remplissez le formulaire, Krarmia est conduit hors de la salle d'interrogatoire et confié à la garde des créatures, avant qu'elles ne sortent du Q.G.

Pour continuer, allez au 11

[257]

Vous ordonnez à votre troupe de reprendre la route, vers le nord-nord-ouest. La région est peu vallonnée et le sol assez plat quoique montant régulièrement. Les rares buissons qui réussissent à percer la solide croûte rocheuse ne gênent en rien votre avance. Vous devez être sur les pentes d'un ancien volcan, pour que le paysage soit aussi régulier et presque dépourvu de végétation. La rareté des plantes doit aussi expliquer pourquoi les herbivores ne s'aventurent pas par ici : Ils ne doivent pas trouver assez de feuillage et d'herbe pour assurer leur pitance. En quelques heures, vous atteignez une crête rocheuse qui doit, si vos impressions sont correctes, être le bord supérieur de l'antique cratère. Vos soupçons sont confirmés lorsque, jetant un regard par dessus les petits pics déchiquetés, vous voyez un lac aux eaux turquoise niché dans le creux formé par le cône du volcan. Vous ordonnez aussitôt une nouvelle halte et envoyez deux groupes d'éclaireurs suivre les bords du cratère, chacun dans une direction opposée. Vingt minutes plus tard, le groupe parti en direction du nord, vous transmet un rapport faisant état de signes de présence humaine : Ils ont trouvé un ancien campement ainsi que de larges traces laissées par une ou plusieurs barges antigrav'. Vous leur ordonnez de garder leur position et rappelez le groupe parti au sud-sud-ouest. Une fois qu'ils vous ont rejoint, le convoi se remet en route pour gagner la zone où le campement a été repéré. Vous faites stopper les véhicules à quelques pas et dispersez vos hommes à la recherche d'indices pouvant indiquer où sont partis les occupants de ce camp. En quelques minutes, vos soldats ont repéré un vaste conduit s'enfonçant dans le sol, en pente douce, dans lequel des véhicules semblent s'être engagés. Vous lancez à votre tour vos véhicules dans le large passage et ne tardez pas, enfin, à découvrir les barges antigrav' des Récalcitrants dans un vaste dégagement souterrain. Les véhicules ont été laissés à l'abandon devant une haute paroi lisse qui semble artificielle. Abandonnant vous aussi vos transports, vous rassemblez vos hommes pour explorer l'espace. Vos soldats et vous découvrez avec stupéfaction de nombreux corps allongés à même le sol. Leur décès semble très récent. D'après les indices que vous relevez, ils ont été attaqués de toutes parts, sans qu'il leur soit laissé la moindre chance. L'absence d'armes dans leurs mains vous laisse supposer qu'ils n'ont eu aucune possibilité de riposter... Les véhicules aussi sont dans un triste état, leur flancs constellés d'impacts noircis et troués pour certains de part en part.

*Si vous voulez inspecter les véhicules abandonnés allez au **94**
Si vous préférez vous intéresser à la haute paroi allez au **201***

[258]

Vous inspectez avec soin la console et ces étranges cristaux, mais aucune indication ne vous permet d'en découvrir l'utilité. Il semble y avoir de nombreux signes incompréhensibles gravés ou peints tout autour, mais aucun des membres de votre groupe n'est à même de les déchiffrer. Avant que vous n'ayez pu esquisser un geste pour l'en empêcher, l'un de vos hommes tente de saisir le cristal orangé. A sa grande surprise, ses doigts passent au travers. Vous vous apprêtez à réprimander votre homme lorsqu'une voix aux accents étrangement liquides se fait entendre :

« Goutcha nok pli. Kek, kek alvonanor pli...Sinntaminn kek...Vostilii. »

Vous restez un bref instant immobile, guettant une quelconque réaction hostile, mais rien ne se passe. Vous faites un signe rapide de la tête à vos hommes pour leur signifier de s'éloigner de la console, ce qu'ils font promptement. Vous reprenez votre inspection visuelle de la console, mais en vain. Il semble impossible d'en comprendre le fonctionnement. décidé à tenter le tout pour le tout pour retrouver les Récalcitrants, vous vous décidez à appuyer sur l'empreinte lumineuse à l'autre bout du panneau.

Pour continuer, allez au 46

[259]

Hiroko et Damian sur les talons, vous courez en direction du passage avant que les créatures ne puissent réagir, puis vous disparaissiez à leur vue au détour d'un virage. Vos deux compagnons ont de la peine à soutenir le rythme que vous imposez et, à plusieurs reprises, vous êtes contraint de ralentir pour les attendre. Au détour d'un dernier virage, vous découvrez que le passage rocheux s'interrompt pour être remplacé par une surface lisse et métallique en pente, qui semble conduire vers les hauteurs. Sans réfléchir plus longuement vous vous y engagez et commencez à gravir la pente qui dessine une vaste courbe ascendante. Au terme d'une montée haletante, vous débouchez enfin dans une nouvelle salle, entièrement dallée de plaques d'un métal gris pâle qui couvre la totalité des surfaces visibles. Au centre, sous un toit en forme de dôme, repose le plus beau vaisseau qu'il vous ait jamais été donné de voir : Sa surface est entièrement lisse et de la blancheur du lait aux reflets irisés de perle. Sa forme aplatie avec une proue en pointe laisse deviner qu'il a été taillé pour la vitesse, mais avant tout pour la beauté. C'est, sans conteste, le summum de la réalisation d'une civilisation hautement avancée. Malheureusement, un vaste groupe des créatures du Meta-Esprit a pris position tout autour, vous empêchant d'approcher. Comme une seule voix, toutes les créatures à l'unisson s'adressent à vous, dans un bruit de tonnerre qui emplit toute la salle :

« Faibles créatures ! Vous ne m'échapperez pas ! Vous êtes mes vassaux et je veillerai à ce que vous restiez à votre place. Je vous ai trouvé, vous êtes à moi !

- Nous ne sommes les vassaux de personne, rétorquez-vous.
- Vous êtes forcément les vassaux de quelqu'un, mais votre Maître vous a abandonné il y a fort longtemps. Il est impossible qu'une espèce arrive seule au stade de la spatio-pérégrination.
- Qu'est-ce que c'est que cette histoire ? intervient Damian.
- Pauvres et faibles créatures, ignorantes et stupides. Vous ne comprenez pas les enjeux auxquels vous tentez désespérément de participer. La Galaxie est aujourd'hui divisée en de nombreuses factions rivales, chacune dirigée par une espèce Maître. Lorsqu'une nouvelle espèce prometteuse est découverte par un Maître, celui-ci la prend sous sa protection et participe à son amélioration génétique et spirituelle, jusqu'à l'amener au stade où elle est prête à s'élancer dans l'espace, pour combattre au côté de son Maître. Votre Maître, qui qu'il soit, vous a élevé puis vous a abandonné, peut-être parce que vous n'êtes pas assez dociles, peut-être parce qu'il a été détruit par une faction rivale, peu importe. C'est moi qui vous ai trouvé, vous êtes à moi ! Je peux vous utiliser à ma guise, ou bien vous détruire, selon mon bon vouloir. Il est inutile de chercher à m'échapper et personne, sur CentreMondes, n'osera s'opposer à moi en vous prêtant main forte.
- CentreMondes ? Qu'est-ce que c'est ? demande craintivement Hiroko.
- Si vous l'ignorez, alors ne cherchez pas à le savoir. Abandonnez cette idée folle de vouloir ce vaisseau et rendez-vous. Vous connaîtrez la gloire de me servir et de faire partie d'une des factions les plus puissantes de la Galaxie. »

*Si vous acceptez de vous joindre au Meta-Esprit allez au 15
Si vous préférez le défier allez au 127*

[260]

Alors que l'immense machine s'écroule en poussant un rugissement de métal à la torture, vous effectuez un bond en arrière pour vous mettre hors de portée. Le souffle court, vous fixez l'amas de métal fumant devant vous, prêt à réagir au moindre mouvement suspect, mais il semble bel et bien inactif. Sans perdre de temps, vous lui tournez le dos et vous vous empressez de rejoindre vos deux compagnons. Ceux-ci sont au bout du passage, devant une porte aux dimensions titanesques :

« Nous ne trouvons pas le mécanisme d'ouverture, vous apprend Hiroko alors que vous arrivez à leur hauteur.

- Dépêchez-vous, d'autres machines pourraient venir, dites-vous.

- On fait notre possible, intervient Damian. »

Vous prenez votre mal en patience, non sans jeter des regards fréquents derrière vous, le long du passage. Vous inspectez à votre tour la porte et son pourtour, lorsque vous apercevez ce qui ressemble à un sas, sur le mur à votre droite :

« Et par ici ? demandez-vous en indiquant la porte d'un geste.

- Peut-être... répond Damian tout en continuant ses recherches. »

Vous vous approchez de la porte et, après une brève inspection, vous découvrez un volant susceptible de débloquent l'ouverture.

Vous le tournez dans un sens, puis dans l'autre, avant de finir par le faire bouger. La porte pivote sans un bruit vers l'intérieur du nouveau passage, révélant un couloir obscur et plutôt étroit. Sans prendre le temps de réfléchir, vous faites passer vos compagnons par cette ouverture puis vous y glissez à votre tour, avant d'en refermer l'ouverture.

Pour poursuivre votre exploration allez au 275

[261]

la pièce dans laquelle vous pénétrez est impressionnante à plus d'un titre. Bien que sa largeur soit relativement faible, sa longueur et sa hauteur, en revanche, sont vertigineuses. D'immenses cylindres bourdonnants et crépitants sont répartis régulièrement sur le sol et leurs sommets se perdent dans l'obscurité du plafond. De temps à autre, des crépitements d'énergie contenue se font entendre, comme des coups de tonnerre en miniature. le long des parois latérales, des sortes de pinces s'alignent en face des cylindres, apparemment prêtes à les saisir. Juste en face de vous, une console comportant de nombreux cristaux plantés à la verticale clignotent doucement d'une douce lueur orangée. Au centre du panneau, une petite cavité rectangulaire a été aménagée, attendant visiblement une clef, d'une sorte ou d'une autre.

Si vous avez une Plaque de Micro-circuit et souhaitez la poser dans la cavité allez au 274

Si vous ne possédez pas cette plaque, vous ne pouvez que ressortir de la salle et allez au 270

[262]

Les meuglements se font de manière ininterrompue lorsque vous faites avancer les véhicules au milieu du troupeau. Certains des plus gros mâles, entament même des démarrages de charge dans votre direction, d'autres frappent sauvagement le sol de leur sabot : De toute évidence, vous n'êtes pas les bienvenus ! Vos hommes observent nerveusement les bêtes tout en resserrant les poings sur leurs armes, prêts à faire feu au moindre signe d'agressivité. L'une de bêtes, plus hardie que les autres, entame une course parallèle à l'un des véhicule tout en s'en rapprochant ostensiblement, pour finir par le heurter par le flanc avant de s'en éloigner. D'autres animaux entament peu à peu le même schéma de comportement et bientôt les barges sont régulièrement secouées de coups de butoir qui les font vibrer et dévier peu à peu de leur trajectoire. Vos hommes vous observent en passant nerveusement leurs langues sur leurs lèvres, attendant un ordre ou une action de votre part...

Si vous ordonnez à vos homme d'ouvrir le feu allez au 271

Si vous choisissez la prudence en faisant demi-tour vers les montagnes allez au 186

[263]

Vous tournez les talons pour rejoindre Hiroko et Damian qui, voyant les monstrueuses machines arriver, se sont mis à courir pour s'en éloigner. Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres d'eux lorsque le sol de la passerelle devant vous pivote contre le mur pour bloquer votre fuite, Damian et Hiroko d'un côté et vous de l'autre. Vous vous arrêtez au bord du gouffre qui vient de s'ouvrir, réfléchissant aux options qui s'offrent à vous...

*Si vous avez une armure de classe 'Imperator' allez au 52
Dans le cas contraire allez au 88*

[264]

Dans un déchirement de métal, le battant s'entrouvre de quelques centimètres, vous laissant juste de quoi regarder au delà, avant de s'immobiliser. L'obscurité règne derrière la porte. Vous allumez vos projecteurs qui lancent dans la nuit deux mince pinces de vive lumière blanche, tranchant les ténèbres. C'est une pièce relativement petite, de forme approximativement cubique et dépourvue de tout ornement. Le sol, poussiéreux, ne porte aucune marque de pas et est encombré de plusieurs gros conteneurs d'apparence métallique. Le cliquetis que vous avez entendu plus tôt est plus fort et semble provenir du haut des parois. Vous levez votre regard vers les hauteurs et, en voyant ce qui s'y tient, vous vous immobilisez : Tout en haut des murs, des sortes de grosses araignées mécaniques se tiennent immobiles, leurs pattes se levant parfois pour retomber en produisant ce bruit cliquetant que vous avez perçu. Alors qu'elles sont prises dans le faisceau de vos projecteurs, elles se mettent soudain à descendre à vive allure la paroi pour se diriger vers vous. Vous reculez brutalement en demandant à vos compagnons de faire de même et apprêtez votre arme, tandis qu'un flot de plus en plus important de ces étranges robots sort par l'ouverture que vous venez de créer dans la porte, et viennent se rassembler autour de vous, ignorant vos deux compagnons qui se sont éloignés.

*Si vous voulez ouvrir le feu sur les araignées allez au 31
Si vous préférez reculer prudemment allez au 160*

[265]

« Je connais quelqu'un qui travaillait sur ce site, reprenez vous : Hiroko Toriwa. Fait elle partie de votre mouvement ?
- Je ne connais pas cette personne, vous répond Krarmia, tout en évitant votre regard.
- Ne me prenez pas pour un idiot, nous savons qu'elle y travaillait. Elle a essayé de me contacter, en fin d'après-midi, sans doute pour essayer de m'impliquer dans votre action...
- Elle...Elle m'a dit qu'elle tenterait de le faire, je savais que

c'était une mauvaise idée, mais elle avait confiance en vous. En pure perte, visiblement.

- Eh bien...Nous allons la chercher pour l'interroger. Si vous ne parlez pas, elle le fera surement...

- Vous êtes un salaud ! Laissez la tranquille ! » Vous giflez violemment l'homme en face de vous, pour lui faire cesser ses insultes :

« Alors parlez ! Dites moi ce que vous cherchez là-bas !

- Laissez là en paix et je... Je vous dirais ce que vous voulez savoir...

- Je ne promets rien de tel. Dites moi tout et je verrais ce que je peux faire pour elle.

- D'accord, d'accord...Nous avons des raisons de penser qu'une brillante civilisation s'est épanouie ici, avant que nous n'arrivions. Mais elle a été dévastée par un ennemi puissant qui n'a laissé aucun survivant.

- Sans doute les Machines...

- Non, c'était autre chose... Nous avons des preuves indirectes que le Meta-Esprit est impliqué, d'une manière ou d'une autre.

- C'est stupide ! Le Meta-Esprit et son peuple sont nos alliés dans la lutte contre la civilisation des Machines. Pourquoi irait-il détruire une civilisation qui aurait pu nous apporter de l'aide dans cette guerre ?

- C'est ce que nous cherchons à savoir. C'est pour cela que nous avons besoin de plus de matériel de fouille pour trouver des preuves directes de ses exactions.

- Pourquoi ne pas avoir fait part de vos doutes et découvertes au gouvernement de la colonie ?

- Le gouvernement, c'est le Meta-Esprit. Il ne doit pas tenir à ce que nous aboutissions dans nos recherches... »

Vous restez un instant silencieux, méditant sur les paroles de Krarmia.

« Eh bien, nous allons mener notre propre enquête, et nous verrons si vos assertions ont quelque fondement.

- Ne rêvez pas ! Dès que le Meta-Esprit et ses sbires apprendront cela, ils s'efforceront de cacher ou détruire ces preuves !

- Nous verrons. »

Vous appelez deux gardes pour reconduire votre prisonnier à sa cellule puis, après avoir établi votre rapport, vous rentrez chez vous pour vous reposer. Le lendemain, votre colonel de régiment vous convoque pour vous mettre au courant des décisions qui ont été prises suite à votre rapport.

Pour continuer, allez au 53

[266]

Lâchant la poignée de la porte, vous faite face à vos adversaires, prêt à vendre chèrement votre peau.

Groupe de H.T.A.

Précision: 16

Rapidité: 14

Vie: 28

Arme: Canon EM (+4/+2/15)

Armure: 3

Ce n'est pas un combat à mort : Si vous êtes vaincu par le groupe, vous serez simplement mis hors de combat.

Si vous gagnez cette bataille allez au 19

Si vous êtes mis hors de combat allez au 72

[267]

Alors que vous approchez des portes, un vague cliquetis se fait entendre, venant de derrière l'une d'elle : Il vous semble (mais vous n'en êtes pas sûr), que le bruit venait de la porte du milieu...

Si vous voulez essayer d'ouvrir la porte du milieu allez au 43

Si vous préférez vous intéresser à la porte la plus au sud allez au 99

Si la porte la plus au nord vous paraît plus engageante allez au 115

[268]

Ce couloir s'enfonce profondément dans la roche de l'astéroïde et semble avoir été creusé en suivant une cavité naturelle, tant il est tortueux, faisant, sans raisons apparentes, de nombreux tours et détours. A intervalles réguliers, vous croisez de petites colonnes de métal mat, planté dans le sol. Après un examen rapide, vous concluez qu'ils font partie d'un quelconque système d'éclairage, malheureusement hors fonction pour l'instant. Tout au long de votre parcours, vous croisez, de temps à autre, des cavités creusées dans les parois. Un bref coup d'œil vous apprend que ces salles sont vides, probablement d'anciens lieux de stockage. Finalement, après un dernier détour, vous apercevez une lueur tremblotante dans le lointain, accompagné d'un vague murmure liquide...

Si vous souhaitez continuer dans cette direction allez au 48

S'il vous semble préférable de faire demi-tour, allez au 250

[269]

Vous faites le tour de la pièce sans trouver quoi que ce soit d'intéressant. Si vous vous en référez à vos connaissances terriennes, cette salle pourrait être une sorte de salle de contrôle de lancement. Des panneaux muraux affichent sans cesse quantité d'informations qui défilent rapidement sans que vous puissiez les lire. Deux portes permettent de quitter cette salle : L'une au sud donnant sur la passerelle autour de la sphère. Cette voie vous paraît risquée, si d'autres machines vous y attendent. L'autre solution consiste à emprunter une porte dans le fond, donnant sur un couloir peu éclairé.

Pour emprunter la porte Nord, allez au 110

[270]

Vous suivez le couloir durant quelques mètres avant d'arriver à un embranchement en forme de 'T'. Le sud semble conduire dans une petite salle brillamment éclairée. En direction de l'est, il vous semble entendre un sourd grondement, comme des liquides qui s'écoulent dans des conduites. Venant de l'ouest, des crépitements d'énergie et des lueurs bleutées vous parviennent.

Si vous voulez vous diriger vers le sud allez au 133

Si la direction de l'ouest a votre préférence allez au 261

S'il vous semble plus intéressant de visiter la salle à l'est allez au 180

[271]

Aussitôt l'ordre donnée, vos soldats ouvrent le feu sur les cornus les plus belliqueux, mais cela ne fait qu'attiser la colère du reste du troupeau. Vous vous retrouvez bientôt pris dans un flot dense d'animaux en colère qui assènent de brutaux coups de butoir sur les flanc des véhicules. Deux de vos hommes basculent même par dessus bord, se faisant sauvagement piétiner avant que vous n'ayez pu les secourir. Finalement, les barges atteignent la protection précaires des arbres, limitant l'élan des cornus. Leurs attaques s'espacent, vous laissant le temps de vous enfoncer suffisamment dans la forêt. Le troupeau s'éloigne lentement, retournant vers la prairie bleutée tandis que vous les observez. Un peu plus tard, alors que la nuit s'est installée, vous estimez le danger passé et ordonnez une halte pour vous reposer et établir l'étendue des dégâts. Tandis que vous faites le tour des véhicules, vous jetez un regard rapide vers le ciel et son incroyable déploiement d'étoiles : Si près du Noyau de la Galaxie, la voûte céleste est riche de milliers de soleils s'étendant d'un horizon à l'autre comme un flamboyant et clignotant voile de lumière, qui ne peut se comparer aux ciels noirs de la Terre et de ses proches voisines. Mais vous n'êtes pas ici pour admirer le paysage : Il vous faut

réfléchir à la suite à donner à votre expédition. Les barges antigrav' ont été fortement endommagées par l'attaque des cornus, et, de toute façon, leur utilité diminue en terrain arboré. Vous pourriez décider de les abandonner pour continuer à pied, mais cela vous obligerait à laisser ici tout le chargement d'intendance, du moins tout ce dont vous et vos hommes ne pourriez vous charger sans être gênés durant un combat. Continuer avec les véhicules vous ralentirait grandement mais permettrait de conserver tout le matériel avec vous, ce qui vous donnerait un avantage tactique peut être vital par la suite.

Si vous abandonnez les véhicules allez au 229

Si vous poursuivez l'expédition avec les barges antigrav' allez au 128

[272]

Vous reculez rapidement jusqu'au bord du canal, votre arme prête à servir au cas où elles se montreraient agressives, mais les araignées mécaniques vous ignorent superbement pour s'attrouper autour de la trappe que vous avez vandalisée. En quelques secondes, leur travail est terminé et, la trappe refermée, les petits robots regagnent l'ouverture d'où ils ont surgis et y disparaissent.

Si vous voulez faire une nouvelle tentative pour forcer l'ouverture allez au 241

Si vous préférez simplement appuyer sur la plaque allez au 221

[273]

Vous ouvrez un canal sur 2.73MHz et lancez un appel désespéré à Damian :

« Damian, me recevez vous? Je suis à votre recherche mais ne parviens pas à vous localiser.

- Nous vous recevons. Où êtes vous ?

- Dans une zone industrielle, près des entrepôts nord.

- Ne bougez pas, nous allons vous localiser grâce à cette fréquence et nous venons vous chercher. »

Peu après, en effet, vous voyez avec soulagement la barge antigrav' s'immobiliser au bout de la ruelle. Vous vous précipitez à sa rencontre et embarquez tandis que le pilote prend la direction du nord.

Pour poursuivre votre voyage, allez au 291

[274]

Vous posez délicatement la Plaque dans la cavité (ôtez la de votre équipement), dont les tailles correspondent exactement. Une sorte de couvercle translucide vient refermer la cavité, tandis qu'une voix, semblant surgir de nulle part, se fait entendre :

« Akounaj' Ssann ! sessko astonok... Countaj' pli. »

La console devant vous se met à briller intensément d'une teinte blanche, avant de diminuer en intensité. Les cristaux s'illuminent alors tous de leurs propres couleurs, et clignotent à un rythme effréné. Dans un craquement sourd, les pinces s'avancent pour saisir les cylindres et se verrouillent dessus. Derrière vous, un chuintement doux vous fait vous retourner brutalement, dans la crainte d'une attaque surprise, mais vous découvrez que c'est juste une petite partie de la paroi qui a pivoté pour libérer une petite boîte de taille et de forme rappelant vaguement une gaufre et de couleur argent irisé. Vous vous en emparez (notez la Boîte en Argent dans votre équipement), puis décidez de quitter les lieux.

Pour poursuivre exploration, allez au 270

[275]

Hiroko et Damian sur les talons, vous avancez prudemment et l'arme levée, prête à faire feu, le long de l'étroit passage. A plusieurs reprises, vous êtes même obligé de vous tourner pour avancer de profil, car les murs sont couverts de tubulures diverses que la largeur de votre ASCAP vous empêche de franchir. Finalement, vous aboutissez à une nouvelle porte semblable à celle par laquelle vous avez pénétré dans ce passage et, après l'avoir ouvert, vous avancez sur une large passerelle dominant la vaste caverne artificielle. Le bruit est ici presque assourdissant : Roulement sourd, grincements de métal et surtout, dominant et remplissant l'espace, une sorte de vrombissement grave à la limite de l'audible, qui fait très légèrement trembler l'édifice entier. Au centre de la salle, la mystérieuse sphère, écrasante par sa taille, semble en attente. A quelques mètres de vous, vous apercevez une pièce qui semble être une sorte de chambre de contrôle, remplie de consoles clignotantes et de tableaux lumineux divers. Hiroko, abandonnant comme d'habitude toute prudence, s'est avancée dans la pièce et examine avec attention les panneaux. Vous la rejoignez rapidement pour inspecter la pièce à votre tour. Celle-ci est immense, avec des gradins successifs qui dominent l'espace où vous vous tenez. Derrière vous, au dessus de la baie vitrée qui permet d'observer la salle principale de larges panneaux faisant penser à des écrans, affichent en permanence une foule d'informations et de schémas auxquels vous ne comprenez rien. Hiroko, par contre, fixe intensément l'un des écrans : C'est une sorte de représentation schématique comportant une sphère en bas, reliée par une fine ligne bleue à un objet de forme vaguement ovoïde au dessus. A l'intérieur du cercle, un autre cercle plus

petit a été placé juste en bas du trait et clignote lentement d'une lueur orangée. Ayant apparemment compris la signification de ce schéma, Hiroko pousse une exclamation de surprise :

« Un ombilic céleste !

- Un quoi ? l'interroge Damian.

- Un ombilic céleste... Un ascenseur spatial, si tu préfères. Voilà comment les anciens habitants montaient et descendaient des charges vers et depuis l'espace ! Plusieurs tentatives ont été faites sur Terre pour essayer d'en créer un, mais aucun matériau ne supportait la tension inimaginable que l'ascenseur devait supporter, alors l'idée a été mise de côté.

- Mais où est le câble ? Si je me souviens bien, il faut un câble entre le sol et un point fixe dans l'espace...

- Aucune idée... Il a du être détruit... Pourtant, tout semble opérationnel... Le tableau, à gauche là-bas, indique que tout est en ordre et que le système est en attente de lancement... »

Sans attendre, elle se précipite à nouveau sur la passerelle et fixe d'un regard intense la sphère lisse au centre de la salle :

« Il n'y a qu'un moyen de comprendre... »

- Hiroko ! l'interpelle Damian, ne fais rien qui pourrait te mettre en danger »

Sans l'écouter, la jeune femme se précipite sur la passerelle et commence à la suivre pour contourner la sphère. Pestant contre son manque de prudence, Damian et vous vous précipitez à sa suite, l'homme prenant rapidement de l'avance sur vous.

Pour poursuivre votre exploration, allez au 184

[276]

« Je crois qu'il est temps d'arrêter les frais, vous ne croyez pas ? commencez-vous.

- Ce que nous faisons ici est important pour toute l'humanité...

- Tous les terroristes disent cela : "C'est pour le peuple", "Ce que nous faisons est juste et ne sera pas compris tout de suite", etc.

- Mais nous ne sommes pas des terroristes ! intervient le compagnon d'Hiroko. Nous ne sommes que des chercheurs. Nous avons découvert des faits susceptibles de sauver l'humanité d'une extinction possible, et nous cherchons davantage de preuves.

- Il y a d'autres moyens que la lutte armée, pour faire valoir vos découvertes. Allez ! Abandonnez vos idées folles et retournons calmement à la colonie. Je veillerai à ce que vous soyez bien traités.

- En nous emprisonnant ? En nous faisant disparaître ? belles perspectives...

- Écoutez au moins ce que nous avons à dire, intervient Hiroko. »

Si vous acceptez de les écouter allez au 193

Si vous préférez ignorer leurs propos allez au 77

[277]

Vous vous retournez une nouvelle fois et frappez des poings contre la cloison désespérément close, non sans jeter de fréquents regards en arrière pour mesurer l'avance des bras robotisés. Mais c'est peine perdue : Surgissant sur votre gauche, l'un des bras vous saisit et resserre ses doigts pour vous broyer inexorablement entre ses mâchoires d'acier. Vous hurlez de douleur sous la pression, mais votre agonie est de courte durée et votre corps, presque cisailé, est rejeté comme un fétu de paille vers le sol, où les nettoyeurs auront tôt fait de le faire disparaître. Pour vous, l'aventure se termine ici.

[278]

Redoutant un piège, vous hésitez un instant, avant de plaquer d'un geste ferme votre main contre l'empreinte lumineuse. Une étrange voix s'élève aussitôt dans toute la pièce, semblant surgir de nulle part :

« Sinntaminn Vostilii...Alshonac...Kek, kek antanaan mistilii ».

Le véhicule derrière vous se met alors à pivoter sur un axe vertical pour venir s'aligner sur la largeur de la porte conduisant au quai. Il glisse en suivant le rayon irisé qui coure le long du plafond pour finalement se placer au dessus du canal. Tandis qu'il descend lentement, deux plaques horizontales se déploient depuis le dessus et le dessous de l'engin pour aller se coller contre le plafond et le fond du canal. Enfin, deux portes latérales basculent pour livrer passage vers l'intérieur du véhicule. Avec un certain soulagement, vous constatez qu'en traversant le véhicule, vous pouvez rejoindre vos hommes restés de l'autre coté du canal et, détail non négligeable, vous pouvez vous ré-équiper de votre ASCAP. Avant de monter à bord, vous jetez un regard vers le renforcement qui vous a permis d'ouvrir la porte et restez un instant songeur en examinant les deux cristaux, le bleu et le brun... Vous pouvez décider de les prendre avec vous, si vous le désirez. Vous traversez ensuite rapidement l'étrange engin et, aidé de vos deux soldats, vous enfilez à nouveau votre armure. N'ayant guère d'autres choix, vous décidez d'embarquer dans le véhicule avec vos hommes.

Pour poursuivre vos recherches allez au 121

[279]

Vous portez un dernier coup et reculez pour vous mettre à l'abri tandis que le monstrueux robot s'écroule au sol, dans un énorme fracas. Vous restez quelques instants immobile, pour reprendre votre souffle, puis vous vous rapprochez lentement de la carcasse, pour l'examiner. Un nouveau bruit soudain vous fait vous redresser : Du haut des parois de la salle ont surgit de nombreuses petites machines volantes qui s'approchent rapidement du géant terrassé. Elles entreprennent de ramasser les morceaux épars avec de larges pinces qu'elles portent à l'avant pour les charger dans un panier en treillis, sur leur dos. En quelques secondes à peine, elles ont déblayé les débris mais elles restent en vol stationnaire, semblant attendre quelque chose. A votre grande surprise, de nouvelles machines, semblables à des araignées mécaniques, sortent du local où se tenait le géant et se mettent à découper les morceaux les plus gros, à l'aide d'une sorte de scalpel-laser, sans se préoccuper de votre présence. Les robots volants reprennent alors leur travail de ramassage des pièces qui ont été découpées par leurs congénères. En dix minutes, la totalité de la carcasse a été découpée puis enlevée, ne laissant aucune trace du combat que vous venez de livrer. Vous vous retournez pour questionner Hiroko et Damian, mais vous vous apercevez qu'ils se sont tous deux réfugiés dans le véhicule au milieu du canal, et que celui-ci commence à avancer tout en refermant sa porte latérale. Pestant contre leur imprudence, vous n'avez d'autre choix que de les rejoindre rapidement et de sauter dans le véhicule avant qu'il n'ait disparu.

Pour continuer allez au 207

[280]

Vous approchez de l'une des petites salles et un sas transparent coulisse le long de la paroi, vous permettant d'y pénétrer. La pièce est d'une propreté irréprochable, comme si elle venait juste d'être aménagée et n'avait jamais été utilisée. Le siège central pourrait fort bien convenir à une morphologie humaine, les anciens habitants ne devaient pas être très différents de vous, au moins dans la forme générale. Il est cependant trop étroit pour que vous puissiez vous y allonger avec votre ASCAP...

Si vous souhaitez retirer votre armure pour vous allonger sur le siège allez au 239

Si vous préférez sortir de la pièce et vous intéresser à la grande porte au bout du couloir allez au 41

Si, enfin, il vous semble plus judicieux de quitter l'endroit, retournez dans le couloir et allez au 110

[281]

Vous n'avez pas le temps de vous protéger avant qu'une salve de projectile ne traverse le champ pour venir perforer votre ASCAP. Vous vous écroulez au sol, baignant dans votre sang, tandis qu'autour de vous retentissent les cris de vos hommes pris pour cible. Mais leurs voix s'estompent rapidement tandis que vous sombrez dans l'inconscience avant de périr, le corps meurtri par les multiples impacts des armes qui vous ont pris pour cible.

[282]

Vous vous retournez brusquement pour mettre vos poursuivants en joue, mais Hiroko et Damian, surpris par votre geste, n'ont pas la présence d'esprit de s'écarter et restent tous les deux plantés en plein dans votre ligne de mire. L'hésitation que vous marquez est suffisante pour que les créatures aient le temps de s'approcher de vous. Pestant intérieurement, vous devez vous résoudre à abandonner votre arme pour utiliser vos lames de poignets.

Créatures du Meta-Esprit

Force : 20

Rapidité : 18

Vie : 20

Arme : Griffes (0/0/6)

Armure : 0

Durant tout le combat, vous devrez réduire de moitié votre score de Rapidité, car la nécessité de protéger vos deux compagnons limite vos mouvements.

Si vous triomphez allez au 301

[283]

Avant que les créatures n'aient pu réagir, vous vous précipitez dans le passage étroit, Hiroko et Damian sur les talons, espérant réussir à leur échapper. Le couloir rocheux se prolonge durant de nombreux mètres en tournant en tous sens, au point que vous avez du mal à savoir dans quelle direction vous avancez. Mais votre progression est brutalement stoppée par un petit groupe de créatures de forme plus ou moins insectoïde qui barrent entièrement le passage. L'étroitesse du tunnel ne vous permet pas d'utiliser d'arme à distance, le risque de déflagration étant trop grand. Vous décidez donc de les affronter au corps à corps.

Insectes du Meta-Esprit
Force : 19
Rapidité : 12
Vie : 22
Arme : Griffes (0/0/8)
Armure : 0

Si vous triomphez de vos adversaires allez au 84

[284]

Vous vous approchez du tube transparent, mais il vous est impossible d'en découvrir le mécanisme d'ouverture. Sans doute existe-t-il un dispositif quelconque dans le complexe qui vous permettrait de l'activer... Quelque peu dépité, vous abandonnez les recherches autour de l'ascenseur et décidez de retourner explorer le complexe. Après avoir retraversé la passerelle, vous franchissez à nouveau la porte par laquelle vous êtes arrivé, à la recherche d'un système permettant d'ouvrir cet ascenseur...

Pour continuer votre aventure, allez au 318

[285]

Prudemment, vous avancez jusqu'au centre du tube, dont la paroi se referme derrière vous. Puis, presque aussitôt, le sol commence à descendre, vous entraînant dans des profondeurs inconnues. Au bout de quelques secondes vous atteignez une nouvelle salle, en tous points identique à celle que vous venez de quitter. Une seule sortie est possible vers le nord en face de vous, aussi décidez-vous de l'emprunter.

Pour poursuivre votre exploration, allez au 270

[286]

Vous demandez à deux de vos hommes d'aller chercher cet individu et de l'amener dans une salle d'interrogatoire. Si, comme vous le supposez, ce Damian est bien l'homme dont vous a parlé Hiroko, vous pourrez en apprendre plus sur les activités criminelles de ce groupe et mettre un terme à leurs actions. Peu après, vous vous retrouvez face à l'homme. Celui-ci semble plutôt calme, mais une lueur malsaine semble briller dans ses yeux, il va vous falloir jouer serré, pour obtenir quoi que ce soit comme renseignements.

Si vous commencez l'interrogatoire par une approche amicale allez au 256

Si vous préférez vous montrer hostile allez au 112

[287]

Tandis que l'I.A. continue ses avertissements, vous réussissez à profiter des sustentateurs magnétiques pour vous propulser sur le quai, où vous atterrissez brutalement à plat ventre. Vos hommes se précipitent aussitôt à votre secours, mais vous ne pouvez répondre immédiatement à leur appels frénétiques alors que vous restez prostré de douleur à même le sol. Lancez un D10 et déduisez le résultat de vos Points de Vie (le chiffre '0' indiquant 10). Votre ASCAP a elle aussi souffert de cet incident, et vous devez réduire de moitié tous les bonus qu'elle vous octroie (arrondissez au chiffre inférieur). Quelque peu dépité du résultat de votre initiative, vous vous relevez tant bien que mal pour signifier à vos hommes que vous allez (à peu près) bien. Vous n'avez désormais plus qu'une solution pour tenter de sortir de cet endroit : Monter à bord du mystérieux véhicule, qui semble attendre que vous vous décidiez.

Pour poursuivre votre exploration, allez au 150

[288]

Vous vous approchez du battant de la porte du milieu pour essayer de l'ouvrir. Comme vous l'aviez déjà remarqué lors de votre premier examen, aucun mécanisme ne semble permettre de l'ouvrir. Vous appelez vos deux hommes à la rescousse et à trois, vous réussissez à écarter suffisamment le battant pour regarder ce qui se tient au delà. L'obscurité régnant derrière la porte, vous allumez les projecteurs intégrés au casque de votre armure. Les deux minces pinceaux de lumière blanche transpercent les ténèbres, livrant à vos yeux une petite salle encombrée de conteneurs poussiéreux. Le cliquetis que vous avez perçu semble provenir d'en haut, aussi y tournez vous le regard. Avec inquiétude, vous apercevez des sortes d'araignées mécaniques accrochées aux murs, leurs petites pattes de métal frappant la paroi de manière rapide et irrégulière, et produisant le bruit qui vous a attiré ici. Elles ne semblent pas réagir à votre présence, se contentant de rester à leur place.

Si vous voulez passer votre bras par l'ouverture et ouvrir le feu allez au 69

Si vous vous intéressez plutôt à la porte nord allez au 153

S'il vous paraît plus judicieux de tenter d'ouvrir la porte sud allez au 119

Si vous préférez les laisser en paix et retourner dans la pièce principale allez au 83

[289]

Vous vous campez fermement sur vos jambes, prêt à agir et attendez le dernier moment pour bondir de côté.

Tentez une Épreuve de Précision+15 si vous avez une ASCAP de classe 'Imperator' et une Épreuve de Précision+20 dans le cas contraire.

Si vous réussissez allez au 215

Si vous échouez allez au 139

[290]

Vous sortez votre poignard de sa gaine, bien conscient que c'est une arme peu efficace contre l'aspect menaçant de ces robots étranges, mais vous n'avez pas le choix. Vous vous campez fermement sur vos jambes, paré à l'assaut imminent, lorsque vous remarquez une chose étrange : Les araignées mécaniques semblent vous ignorer totalement pour se concentrer sur la réparation de la plaque que vous avez vandalisé. En quelques instants, celle-ci est réparée et reprend sa place initiale, masquant le petit renforcement. Une fois leur tâche effectuée, les robots regagnent les ouvertures d'où ils ont surgis pour disparaître à votre vue.

Si vous souhaitez essayer à nouveau de forcer la plaque allez au 241

SI vous préférez appuyer votre main dessus allez au 221

[291]

Le jour se lève enfin à l'est, dans un flamboiement de feu orange qui parvient peu à peu à masquer l'extraordinaire déploiement d'étoiles si particulier aux ciels Sagittaires, si proche du Noyau Galactique. Le paysage de prairies parsemées de forêts de cycas laisse peu à peu la place à une plaine caillouteuse grisâtre, signe indubitable que vous approchez d'une ancienne zone d'épanchement volcanique. Le sol, de plat, passe à une pente faible mais régulière tandis que le convoi escalade la face sud du volcan pour aboutir, en fin de matinée, sur la lèvre déchiquetée du cratère. Tandis que les membres du groupe commencent à décharger le matériel que vous avez rapporté, vous vous approchez du rebord pour admirer la beauté majestueuse du lac en contrebas, dont les eaux limpides et turquoise viennent lécher la pente grise et abrupte. Mis à part le lac, le paysage est assez désolé, avec de rares buissons jaunâtres parsemant l'étendue désolée entourant le cratère. Le vent plutôt froid, lance des rafales courtes et puissantes en direction du Sud et soulève la poussière poudreuse qui couvre la lave ancienne. Vous retournez au campement pour aider à votre tour au déchargement des caisses tout en écoutant les conversations à voix basse de vos nouveaux compagnons.

Certains semblent très excités par la découverte d'une ouverture large s'enfonçant dans le flanc du volcan. Ce passage, d'après leurs dires, ne semble pas du tout naturel et pourrait constituer une ouverture vers des installations enfouies. Après un instant de réflexion, Hiroko décide d'aller sans plus tarder examiner cette découverte.

Si vous voulez l'accompagner allez au 4

Si vous préférez rester au camp pour continuer le déchargement allez au 254

[292]

Vous vous arrêtez à quelques mètres d'une grande flaque d'obscurité et relevez votre visière :

« Damian, je sais que vous êtes là. Ne craignez rien, je viens de la part d'Hiroko... »

Mais seul le silence vous répond. Un silence, vous le notez, vigilant, comme en attente de votre prochain mouvement. Vous abaissez votre arme et avancez en direction de la zone d'ombre, tandis que des silhouettes humaines se dégagent très lentement de leur cachette pour vous observer, sans prononcer un mot :

« Damian, répétez vous, vous êtes là ?

- Qui êtes-vous ?

- Je suis un ami d'Hiroko. Elle m'a demandé de vous assister, dites vous en avançant encore un peu.

- Restez où vous êtes. Notre confiance en vous et vos coéquipiers est plus que limitée...

- Je veux vous aider. Je crois que vous avez au moins partiellement raison au sujet du Méta-Esprit. Je l'ai bien vu durant les années que j'ai passées à côtoyer ses... enfants.

- C'est un peu tard pour se réveiller, soldat... Mais si vous êtes sincère, votre aide nous sera précieuse. Que comptez-vous faire ?

- Je peux vous conduire en sécurité aux entrepôts, si vous me dites ce que vous cherchez.

- Damian ! Ne lui fais pas confiance ! Dit une voix dans le noir. »

Mais il est déjà trop tard : Profitant de l'échange verbal, vous avez ciblé toutes les formes humaines présentes et, relevant votre arme, vous ouvrez le feu pour les mettre hors de combat avant qu'ils ne réagissent. Vous réussissez à en abattre deux avant que les Récalcitrants ne se reprennent et se mettent à riposter, mais quatre autres se placent en barrage tandis qu'un cinquième s'éloigne en courant dans la direction opposée à votre position. Combattez ce groupe comme s'ils n'étaient qu'un seul adversaire.

Groupe de Récalcitrants
Précision: 13
Rapidité: 16
Vie: 20
Arme: Fusil EM39 (+4/+2/12)
Armure: niveau 1

N'oubliez pas que si les Points de Vie de vos ennemis descendent en dessous de 5, ils ne meurent pas mais sont mis hors de combat. Vous n'aurez cependant pas cette chance : Les Récalcitrants tirent pour tuer...

*Si vous réussissez à abattre tous les membres du groupe allez au **167***

[293]

Vous armez votre CAM et visez soigneusement les tiges cristallines...

1er Projecteur de champ
Précision: 0
Rapidité: 15
Vie: 20
Arme: (0/0/0)
Armure: niveau 2

2ème Projecteur de champ
Précision: 0
Rapidité: 15
Vie: 20
Arme: (0/0/0)
Armure: niveau 2

*Si vous détruisez le deux en 4 assauts ou moins allez au **87**
S'il vous faut plus de 4 assauts pour les détruire allez au **146***

[294]

« Je suis désolé, Hiroko, mais je ne peux pas te suivre sur ce chemin. Les risques sont trop grands pour ta sécurité et celle de la colonie. Je te demande de renoncer à ce projet délirant.

- Je suis trop engagée, maintenant... Puisque telle est ta décision, promets moi au moins de ne pas révéler ce que je viens de te dire.

- Je ne sais pas...Tu sais que mon travail va m'amener à combattre tes "amis"...

- Je vois que tu as beaucoup changé, j'ai commis une grave erreur en te parlant.

- Je suis désolé, répétez vous, mais il m'est impossible de te venir en aide.

- Très bien... Je te laisse maintenant. J'espère te revoir en d'autres circonstances.

- Hiroko ! Attends ! »

Mais la jeune femme s'est levé et s'éloigne rapidement sans même se retourner. La mort dans l'âme, vous restez quelques minutes immobile, les yeux dans le vague, à ressasser ses dernières paroles. Puis, sans même finir votre verre, vous regagnez le quartier militaire.

*Si vous avez pris connaissance du message de votre Q.G. avant de venir allez au **103***

*Dans le cas contraire allez au **2***

[295]

Vous reculez de quelques pas et, après avoir pris un peu d'élan, vous vous élancez au dessus du vide. Après un vol angoissant au dessus d'un vide de plus de cent mètres, vous atterrissez enfin de l'autre côté. Sur votre gauche, une passerelle plus étroite conduit vers la sphère, mais rien ne semble vous permettre d'y pénétrer. Sur votre droite, dans le mur, une petite porte pourrait vous permettre d'échapper à vos poursuivants. Sans vraiment réfléchir, vous vous précipitez vers elle. La porte est fermée, mais une petite plaque portant une empreinte vaguement humanoïde est fixée tout contre le montant. Vous y plaquez votre propre main et le sas glisse sans un bruit, révélant un étroit passage peu éclairé. Résolument, vous vous engagez dans ce nouveau couloir.

*Pour continuer votre exploration, allez au **318***

[296]

Le couloir vous ramène rapidement vers le sas permettant d'accéder au quai d'amarrage de la sphère :

« Nous connaissons déjà cette partie, intervient Hiroko. Je pense que nous devrions nous intéresser au reste de l'installation... »

Après un instant de réflexion, vous convenez que c'est la meilleure chose à faire, aussi faites-vous demi-tour pour retour pour retourner à l'embranchement.

Poursuivez votre exploration et allez au 250

[297]

Contre toute attente, la sphère commence à ralentir, au point que vous avez l'impression d'être immobiles. Le voyage continue, cependant, mais à une vitesse bien moindre. Les panneaux d'affichage vous montre une vue rapprochée de l'astéroïde qui semble avoir été aménagé. Des constructions artificielles sont même visibles sur sa surface. Hélas ! Ce ne sont pas les seuls signes de technologie que vous notez : Tout autour de l'astéroïde sont positionnés de nombreux vaisseaux du Meta-Esprit. Certains sont même déjà posés sur la surface grisâtre du rocher solitaire. Dans un ultime élan, vous franchissez les derniers mètres qui vous séparent de l'installation, et vous pénétrez à l'intérieur de l'astéroïde par une vaste trappe qui s'est ouverte devant la sphère. Celle-ci vient se positionner en douceur dans un berceau d'acier qui se referme pour la maintenir. La trappe se referme en dessous et une passerelle d'acier vient s'accoter à la sphère, vous invitant par là même à débarquer. Vous prenez tous trois place dans l'ascenseur qui vous permet de regagner l'entrepôt par lequel vous êtes montés dans la sphère. Arrivés là, vous avancez jusqu'à la large porte qui vous permettra de sortir du véhicule. Hiroko, s'apprête à ouvrir le sas, lorsqu'elle s'arrête :

« Attendez ! il y a un message qui défile, au dessus du verrou de la porte... J'ai du mal à le lire... Il parle de revêtir... Quelque chose... Un habit ou un costume, je ne sais pas trop... Une combinaison spatiale, peut-être ? Il ne doit pas y avoir d'atmosphère à l'extérieur.

- Mais où va-t-on trouver des combinaisons spatiales pour vous, ici ? l'interrogez-vous.

- On devrait bien trouver quelque chose. J'ai remarqué des sortes de placards, tout à l'heure, près de l'ascenseur, intervient à son tour Damian. »

Vous retournez donc au fond de l'entrepôt pour inspecter ces placards et, après une brève recherche, vous découvrez ce qui devait passer pour des combinaisons pour les habitants : Ce sont des sortes de fins collants mauves, très élastiques. Le plus curieux est l'absence de système de régulation d'ambiance ou de réserve d'air. Les gants, sorte de moufles à trois doigts, semblent très inconfortables pour des êtres humains et vous vous félicitez de ne pas avoir à enfiler ces combinaisons, votre ASCAP

vous fournissant tout ce dont vous avez besoin en matière de système de survie. Hiroko et Damian, en revanche, ne peuvent y couper et, après maintes contorsions, ils réussissent finalement à se glisser à l'intérieur. Le casque est heureusement plus conventionnel (une bulle de matière transparente avec visière protectrice contre les rayons du soleil). Une fois bouclées, les combinaisons, bien qu'étranges, remplissent à merveille leur office et Hiroko se décide enfin à ouvrir le sas.

Pour poursuivre votre aventure allez au 197

[298]

Tandis que vous cherchez un moyen d'ouvrir la paroi, toute la salle semble prise d'un tremblement vigoureux qui manque vous faire chuter. Vous vous retournez pour essayer de découvrir d'où il vient, lorsque vous voyez avec inquiétude, la passerelle où vous vous tenez se rétracter lentement dans la sphère, tandis que celle qui longe le mur latéral s'efface lentement dans la paroi. Les lumières diminuent en intensité tandis que l'air se charge d'électricité statique dont les éclairs fendent les airs au dessus de vous. Le plafond voûté se fend en dizaines d'éléments qui s'éloignent les uns des autres pour découvrir le ciel. Paniqué, vous comprenez que le lancement est imminent, mais il vous est impossible de vous échapper. Vous contemplez, impuissant, la sphère vibrer de plus en plus fort. La passerelle sur laquelle vous vous teniez termine de se rétracter et vous chuter d'une hauteur de plus de cent mètres dans un hurlement. Votre chute est brutalement interrompue par le sol et vous terminez vos jours broyé dans un amas de chair et de métal, tandis que la sphère s'élève lentement. Pour vous l'aventure se termine ici.

[299]

sans un mot, vous vous emparez de votre arme et faites feu sur la paroi. Alors que vous vous attendiez à ce que le tube se brise, votre tir rebondit à plusieurs reprises sur la paroi intérieure et vous avez le plus grand mal à l'éviter. Malheureusement, la vitesse du rebond s'accélère au point qu'il vous est impossible de l'empêcher de vous toucher et vous subissez de plein fouet la puissance de votre propre arme. Déduisez de vos points de Vie les dégâts occasionnés sans tenir compte de la protection de votre armure.

Si vous êtes toujours en vie allez au 51

[300]

Le couloir se poursuit durant quelques mètres avant d'aboutir à une porte fermée. Vous l'ouvrez à l'aide de la plaque portant une empreinte sur le coté pour découvrir qu'elle conduit sur la passerelle autour de la sphère, mais du mauvais coté du vide laissé par le recul du sol. Craignant de rencontrer à nouveau des machines hostiles et d'être bloqué, vous décidez de faire demi-tour.

Pour retourner à l'embranchement, allez au 322

[301]

Alors que vous abattez la dernière créature, le reste du groupe hésite un instant, n'osant s'approcher de vous. Vous pouvez mettre ce répit à profit pour tenter de vous échapper de cette enclave.

Si vous voulez tenter de vous esquiver en longeant la paroi allez au 283

Si vous préférez ouvrir le feu sur les autres créatures allez au 90

[302]

La horde est composée de si nombreuses créatures qu'elles se gênent mutuellement pour avancer vers vous. Mettant à profit ce désordre, vous ouvrez le feu à plusieurs reprises pour tenter de dégager un passage vers le vaisseau. Il vous est possible de tirer à quatre reprises avant que les créatures ne soient sur vous. Comme elles attaquent par vagues, si vous parvenez à tuer la première vague avant qu'elle ne vous atteigne, vous disposerez de 4 nouveaux tirs pour la vague suivante, avant de devoir vous battre au corps à corps. Comme d'habitude, pendant vos tirs, les créature ne peuvent répliquer et se contenteront d'essayer d'éviter vos tirs.

1ère vague de Créatures du Meta-Esprit

Force : 20

Rapidité : 18

Vie : 25

Arme : Griffes (0/0/8)

Armure : 0

2ème vague de Créatures du Meta-Esprit

Force : 22

Rapidité : 16

Vie : 25

Arme : Griffes (0/0/8)

Armure : 0

Si vous triomphez de vos adversaires allez au 21

[303]

Vous avancez de quelques mètres dans le couloir avant d'arriver au pied de l'escalier. Vous relevez votre arme et entamez la montée, Hiroko et Damian à quelques mètres en arrière. Lorsque vous arrivez enfin en haut des marches, la première chose que vous remarquez, c'est l'immense baie transparente qui couvre tout le mur en face de vous. Elle donne directement dans une gigantesque caverne naturelle de l'astéroïde, ouverte sur l'espace. Juste sous la baie, de nombreuses consoles, la plupart éteintes, sont couvertes de ces étranges cristaux colorés que vous avez découverts dans le complexe, sur la planète. Mais tout ceci s'estompe de votre conscience lorsque vous apercevez, debout devant l'une des consoles, un être à l'aspect humain qui semble très occupé à manipuler les commandes. Il se tourne vers vous et, avec dégoût, vous voyez que son visage a été remplacé par un amas visqueux de tentacules qui s'agitent en tous sens : Une créature du Meta-Esprit ! Avant que vous n'ayez pu réagir, celle-ci projette vers vous un jet de matière noirâtre qui vient s'étaler sur votre armure, la rongant comme un acide (diminuez son niveau d'un demi point) puis se précipite sur vous toutes griffes dehors, dans un gargouillement liquide. Affrontez là au corps à corps.

Créature du Meta-Esprit

Force : 20

Rapidité : 18

Vie : 10

Arme : Griffes (0/0/6)

Armure : 0

Si vous êtes vainqueur allez au 199

[304]

Vous saisissez votre arme et visez soigneusement.
Tentez une Épreuve de Précision+20.

Si vous réussissez allez au 310

Si vous échouez allez au 17

[305]

Vous entrez tous trois dans le sas et activez la dépressurisation, après qu'Hiroko et Damian aient eu remis leur casque. Vous basculez la seconde porte et le paysage qui s'offre à vous vous coupe momentanément le souffle : La salle devant vous est une immense caverne naturelle en demi-cercle, ouverte sur l'espace. Un large quai la borde, faisant plus ou moins le tour et des quais d'amarrage ont été installés le long à intervalles réguliers.

Il n'y a cependant aucun vaisseau à quai. La vue est si vertigineuse que vos compagnons n'osent pas s'éloigner de la porte, serrant convulsivement le montant dans leurs mains gantées. Il est vrai que le moindre faux mouvement pourrait vous précipiter dans le vide spatial sans espoir de retour...

Si vous voulez explorer le quai allez au 126

Si vous préférez faire demi-tour, repassez le sas et allez au 250

[306]

Avec l'énergie du désespoir, vous cognez de toutes vos forces contre la paroi, espérant attirer l'attention de vos compagnons. Au bout de quelques minutes, la paroi devant vous se met à reculer avant de s'élever vers les hauteurs. Hiroko et Damian sont là, près du dispositif d'ouverture, et vous regardent avec intensité : « Nous avons eu très peur de ne pas te revoir... »

- Si vous aviez ouvert la porte tout à l'heure, je ne serais pas parti...

- Nous avons exploré cet endroit, renchérit Damian, cela ressemble assez à une sorte de vaisseau, mais il nous a été impossible de trouver comment le mettre en marche... Mais nous ne serions pas partis sans toi ! se reprend-t-il.

- J'ai trouvé ceci, répondez vous en sortant le Boitier argenté de l'une de vos poches de poitrine, peut-être est-il nécessaire pour faire décoller cet engin...

- Formidable ! s'exclame Hiroko, je pense que tu as raison. J'ai découvert, sur une console là haut, une sorte de lecteur mais il m'a été impossible de trouver le bloc de données correspondant. Allons l'essayer ! »

Sans attendre, elle fait demi-tour et, traversant en trombe l'entrepôt, elle se dirige vers une cage d'ascenseur identique à celle que vous avez trouvée dans le complexe. Une fois arrivée au sommet, elle se dirige vers une console et introduit le Boitier dans une fente semblant prévue à cet effet (rayez le Boitier de votre équipement).

Pour continuer, allez au 85

[307]

Le couloir aboutit au bout de quelques mètres dans un nouveau passage, perpendiculaire à celui dans lequel vous êtes. Ici comme ailleurs, la luminosité très faible et de teinte bleutée, laisse de grands pans d'ombres ça et là tout au long de la coursive. A intervalles réguliers, de grandes baies transparentes ont été aménagées dans les parois latérales, laissant voir au travers des sortes de petites pièces sobrement meublées. Chacune de ces salles contient, en son centre, une sorte de large fauteuil incliné portant sur ces cotés des boîtiers munis de multiples commutateurs. Au dessus de chaque siège, fixé par un bras articulé à son dossier, une plaque devant faire office d'écran affiche en permanence une multitude d'informations, dans un langage inconnu, qui défilent rapidement. Seul un bourdonnement doux vient troubler le silence de cet endroit. A l'autre extrémité du passage, une massive porte de métal aux reflets bleutés bloque entièrement le couloir.

Si vous voulez inspecter les petites salles, allez au 280
Si vous préférez vous intéresser à la porte au bout du passage
allez au 41

[308]

Vous prenez la seringue et l'appliquez contre votre cou, avant d'appuyer sur le bouton d'injection. Le liquide passe dans vos veines avec un chuintement doux. Plusieurs secondes plus tard, comme vous ne constatez aucun effet, vous vous apprêtez à quitter la pièce, lorsque vous sentez un liquide poisseux suinter du coin de vos yeux. Vous portez machinalement votre gant près d'un œil pour l'essuyer et vous constatez avec effroi que c'est du sang. En quelques instants, vous commencez à être pris de convulsions et du sang se met aussi à couler de votre nez et de votre bouche. Vous hoquetez tandis que vos poumons se remplissent de liquide et vous étouffez. En quelques secondes, vous vous écroulez au sol pour ne plus jamais vous réveiller. Pour vous, l'aventure se termine ici.

[309]

Confiant, vous fermez votre visière et activez le système respiratoire de votre ASCAP :

« Cela peut durer longtemps... Mon armure me fournit autant d'air que nécessaire, ainsi que toute la nourriture et l'eau dont je peux avoir besoin, dites-vous, narquois.

- Mais cet ascenseur peut aussi t'expulser sur le toit de la sphère et à moins de savoir voler, tu risques de subir une chute...douloureuse ! Même avec ton armure, tu ne survivras pas à une chute de plus de deux cent mètres sur un sol aussi dur que du béton...

- Arrêtez, tous les deux ! intervient Hiroko. On doit pouvoir trouver un arrangement raisonnable, entre adultes... »

Si vous décidez d'abandonner votre poursuite et de les rejoindre allez au 193

Si vous persistez dans votre refus de capituler allez au 77

[310]

Votre tir, parfaitement ajusté, a atteint l'Insecte de plein fouet. Son corps fait un bond a va s'écraser contre le mur, avant de tomber au sol en grésillant. Ses pattes remuent encore durant quelques secondes avant de s'arrêter. Vous abaissez votre arme tout en rejoignant rapidement vos compagnons.

Pour poursuivre votre aventure, allez au 54

[311]

Tandis que les créatures approchent lentement, vous armez votre CAM et visez le sol juste devant elles. L'impact terrible de votre arme les fait voler à plusieurs mètres dans les airs, les dispersant dans toute la salle. Un deuxième tir bien ajusté balaye à son tour la deuxième vague d'assaillants, vous laissant libre d'accéder à la courte passerelle menant au vaisseau. Vous vous engouffrez tous trois dans la brèche ouverte pour tenter de vous mettre à l'abri dans le vaisseau. Arrivé le premier en haut de la rampe, vous cherchez fébrilement un quelconque système d'ouverture, mais tout ce que vous découvrez est une fente étroite sur la bordure du sas. Hiroko, fouillant dans sa combinaison, en extrait le Boitier argenté qui vous a servi à faire décoller la sphère et l'introduit dans la cavité. Sans un bruit, le panneau du sas pivote doucement, vous livrant passage. Vous vous engouffrez tous trois par l'ouverture avant de refermer derrière vous. Les créatures vous ont suivi le long de la rampe mais, malgré de puissantes tentatives, se révèlent incapables de forcer la porte du sas. Vous prenez quelques secondes pour souffler en peu et vous remettre de votre épreuve, avant de vous aventurer dans le vaisseau.

Pour poursuivre votre aventure, allez au 325

[3 1 2]

Vous vous approchez de la porte, cherchant un quelconque système d'ouverture, mais tout ce que vous trouvez c'est une petite plaque inclinée, fixée perpendiculairement au mur près du montant du sas et portant en son centre une étroite cavité circulaire qui vous semble assez profonde.

*Si vous possédez un Cristal de couleur brune allez au **218**
Dans le cas contraire, poursuivez votre progression le long du couloir et allez au **110***

[3 1 3]

Vous suivez le couloir vers l'est avant d'arriver à un coude en direction du nord. Le passage se termine par une porte, que vous ouvrez avec une plaque portant une empreinte de main plus ou moins humanoïde incrustée dans le mur. Dès que la porte s'ouvre, une odeur abominable vous prend le nez, à tel point que vous manquez défaillir. Vous fermez rapidement votre visière avant de lancer une purge du système de ventilation pour vous débarrasser de l'odeur. La salle dans laquelle vous venez de pénétrer ressemble à s'y méprendre à une sorte de réfectoire : C'est la nourriture avariée qui vous a si violemment agressé les narines. L'état du local est difficilement imaginable : Des tables, et ce qui devait tenir lieu de chaises, sont renversés en tous sens dans la pièce. Le long des murs, de longues tablettes étroites portent des amas luisants de substances visqueuses qui dégoulinent jusqu'au sol. Le sol lui-même est recouvert de cette fange pourrissante qui le rend glissant. Devant une telle dévastation, vous préférez reculer et retourner au précédent embranchement pour choisir une autre direction.

*Repartez dans le couloir et allez au **204***

[3 1 4]

Tenant le tout pour le tout, vous sortez du couloir et courez en direction de la sphère. Arrivé tout contre sa paroi, vous cherchez un instant un quelconque système d'ouverture.

*Si vous possédez un Cristal Violet allez au **107**
Dans le cas contraire, vous décidez de taper contre la paroi allez au **306***

[315]

Vous voyez en face de vous la passerelle menant à la sphère. En jetant un regard rapide par l'embrasure, vous constatez que les machines se sont éloignées et ont repris leurs activités habituelles. Vous hésitez sur la direction à suivre...

Si vous avez trouvé une Boite en Argent allez au 314

Dans le cas contraire, vous décidez de faire demi-tour et allez au 318

[316]

Vous tirez délicatement sur la Plaque et celle-ci, après un semblant de résistance, se détache sans difficulté de la console. Notez la Plaque de Micro-circuit dans votre équipement. La console, de son côté, a changé de couleur pour prendre un teinte bleu profond. N'ayant visiblement plus rien à faire ici, vous décidez de quitter la pièce.

Pour poursuivre votre exploration allez au 270

[317]

Vous déambulez tous trois durant quelques minutes au milieu des hautes piles de caisses, avant d'arriver à l'autre bout du local. Au milieu du mur du fond, une sorte de large tube transparent s'élançe vers les hauteurs. Lorsque vous vous en approchez, une section coulisse sans bruit, permettant de pénétrer à l'intérieur. Hiroko veut s'avancer mais Damian la retient un instant du bras, avant de la lâcher pour la suivre, et vous entrez à leur suite dans le tube. La paroi se referme derrière vous et le sol, translucide, commence à s'élever pour franchir le plafond, vous entraînant avec lui. L'ascension lente vous permet d'examiner les étages que vous traversez. Un moment, vous passez par une grande salle circulaire, couverte à perte de vue de sièges inclinés et vides, mais l'ascenseur poursuit sa course verticale sans même ralentir. Finalement, celui-ci s'arrête dans une nouvelle salle : Elle est de taille plus réduite que celles que vous venez de traverser et son plafond est voûté, signe que vous devez avoir atteint le haut de la sphère. Le panneau transparent de l'ascenseur coulisse en silence pour vous livrer passage, et vous avancez tous trois dans la pièce. Le sol, uniformément lisse, vous renvoie votre image à peine déformée. Le long du mur circulaire, de nombreux panneaux clignotent en rythme dans une pénombre bleutée. Hiroko, faisant fi, comme à son habitude, de toute prudence, s'approche des consoles et commence à tenter de lire les indications qui s'affichent en permanence avant de s'effacer pour être remplacées par d'autres :

« On dirait que tout est prêt pour le lancement, dit-elle.
- Je ne crois pas que ce soit une bonne idée de tripatouiller ces commandes, lui répondez-vous.
- Écoute, dit-elle en se tournant vers vous, c'est probablement la seule chance que nous ayons de connaître le fin mot de cette histoire. Je suis convaincue que toutes les réponses se tiennent là-haut. Il faut que nous y allions.
- Mais nous n'avons aucun équipement, rétorquez-vous. Rien à manger, rien à boire. Et si ce...véhicule n'est pas pressurisé ? Ou s'il se passe quelque chose auquel nous ne pouvons faire face ? Personne ne pourra venir nous chercher.
- Je ne crois pas que nous soyons en danger, intervient Damian. Hiroko a raison,nous sommes allés trop loin maintenant pour renoncer.
- Mais nous pourrions simplement retourner chercher ce dont nous avons besoin à la colonie...
- Et retraverser tout le complexe ? Avec toutes les machines à nos trousses ?
- Attendez, intervient Hiroko. Je crois qu'il y a un problème : Le vaisseau est prêt mais l'alimentation principale est déconnectée. Il faut retourner là-bas pour mettre en marche le générateur principal... »

Sans un mot, Damian et Hiroko se retournent vers vous, le regard attentif. Poussant un soupir de découragement, vous comprenez qu'il va vous falloir retourner explorer le complexe à la recherche de ce générateur. Vous vous apprêtez à faire demi-tour, lorsqu'Hiroko vous rappelle :

« Attends ! Prends ce cristal, dit-elle en vous tendant une petite tige violette (notez le Cristal Violet dans votre équipement). Il permet d'ouvrir et de fermer le sas principal, par où nous sommes entrés tout à l'heure. Introduit le dans le lecteur, sur le coté de la porte pour ouvrir et retire le pour fermer. »

Sans un mot, vous reprenez l'ascenseur pour redescendre dans la cale et, après avoir ouvert la porte, vous sortez sur la passerelle. Mais vous n'avez pas le temps d'admirer le paysage : Plusieurs immenses bras robotisés semblent vous attendre vous vous saisir et vous broyer. Vous partez en courant le long de la passerelle pour tenter d'échapper à leur étreinte.

Pour poursuivre votre exploration, allez au 206

[318]

Le couloir, étroit, ne semble comporter que deux sorties possible : L'une vers le sud, pour l'instant fermée par un sas, et l'autre vers le nord, donnant apparemment accès à une vaste salle peu éclairée.

Si vous voulez avancer vers le nord allez au 74

Si vous préférez vous diriger vers le sud allez au 208

[319]

Le couloir s'arrête au bout de quelques mètres sur une porte translucide. De l'autre côté, vous ne distinguez qu'une vague lueur bleutée semblant provenir du sol. Alors que vous vous approchez du sas, celui-ci glisse silencieusement dans un renforcement du mur, et vous pouvez pénétrer dans la pièce. La salle est tout en longueur, éclairée, comme vous l'aviez deviné, par une bande lumineuse près du sol. En face de vous, alignés devant le mur le plus long, des sortes de couchettes supportent à un bout un petit bloc d'instruments clignotants. Toutes les couchettes sont vides et apparemment inutilisées depuis longtemps. A l'autre bout de la salle, une sorte de cylindre argenté est fixé au plafond le long d'un rail lui permettant, semble-t-il, de circuler dans toute la pièce. sa base est pourvue de nombreux bras, minces et flexibles, équipés de toutes sortes d'instruments plus ou moins coupants. Alors que vous avancez dans la pièce, la porte derrière vous se referme sans un bruit tandis que le cylindre s'anime, pivotant en tous sens et agitant ses bras, avant de se précipiter vers vous. Vous pouvez tenter de le détruire avec une arme à distance, mais vous n'aurez que deux tirs avant qu'il ne soit sur vous et que vous deviez vous défendre au corps à corps.

Robot-chirurgien

Force : 20

Rapidité : 16

Vie : 20

Arme : scalpels (0/0/8)

Armure : Niveau 1

Durant vos deux tirs, le robot ne fait qu'éviter vos coups sans répliquer.

Si vous arrivez à détruire le robot allez au 163

[320]

Vous montez dans le véhicule pour l'examiner plus en détails. Celui-ci est vide et bien éclairé par des rampes bleutées qui courent le long du plafond. A peu près au milieu des parois latérales, des sortes de barres de métal luisantes sont fixées, comme une sorte de rambarde à laquelle vous pouvez vous tenir. Hiroko et Damian vous ont rejoint et examinent à leur tour l'étrange véhicule. Tandis que vous faites des yeux le tour de l'habitable, les lumières ont légèrement baissés en même temps que se sont rabattues les portes latérales, puis il se met à avancer doucement.

Pour poursuivre votre exploration, allez au 207

[321]

Alors que vous vous rapprochez du cylindre, un pan de sa paroi glisse lentement sur le coté, libérant un accès pour que vous puissiez y pénétrer. Bien décidé à mettre enfin la main sur ces Récalcitrants, vous entrez dans le tube qui se referme derrière vous avant de vous propulser vers les hauteurs. Vous traversez divers étages que la transparence de la paroi vous permet de contempler. Durant quelques secondes, vous pouvez observer une immense salle circulaire dont le sol a été presque recouvert par des sièges inclinés, parfaitement alignés, puis l'ascenseur continue de monter et vous arrivez enfin tout en haut, probablement dans la salle de contrôle. Deux personnes, un homme et une femme, vous observe en silence à quelques pas. Vous essayez de sortir de l'ascenseur, mais la porte reste close. Vous vous apprêtez à vous servir de votre arme lorsque la femme, que vous avez reconnu puisque c'est Hiroko, votre ancienne compagne, prend la parole :

« Je ne ferais pas cela, à ta place. Le tube est à l'épreuve des armes. Tu ne préfères pas que nous discussions, plutôt ? »

Si vous voulez écouter ce qu'Hiroko a à vous dire allez au 161

Si vous préférez essayer de les convaincre de se rendre allez au 276

Si, enfin, il vous semble plus efficace de les menacer allez au 246

[322]

Au bout de plusieurs mètres, le corridor aboutit dans une petite salle dénuée de tout mobilier. Quatre couloirs permettent de quitter la pièce.

*Si vous voulez emprunter le couloir vers le nord allez au **204***

*Si vous préférez aller vers l'ouest allez au **74***

*Si le passage vers l'est vous tente allez au **158***

*Si, enfin, vous souhaitez aller vers le sud allez au **300***

[323]

Vous avancez sur la large passerelle au milieu de nombreux véhicules automatisés qui circulent en tous sens, certains chargés de conteneurs, d'autres vides. D'après ce que vous pouvez en voir, le niveau où vous vous trouvez fait le tour complet de la salle, comme un large anneau autour de la mystérieuse sphère au centre, à la hauteur de son plus large diamètre. Quelques mètres plus loin, vous êtes obligé de vous arrêter : La passerelle s'interrompt brutalement, laissant un très large espace vide. Mais votre attention est surtout attirée par deux formes, que vous distinguez au-delà : Pas de doute, ce sont deux êtres humains, un homme et une femme. Si l'homme vous est inconnu, la femme qui l'accompagne cependant ne vous est pas étrangère, car vous reconnaissez Hiroko, votre ancienne compagne. Votre mission touche à sa fin, car lorsque vous les aurez appréhendés, il ne vous restera plus qu'à rentrer à la colonie faire votre rapport. Mais un problème plus immédiat se pose à vous : Tandis que vous regardez le couple, un sourd grondement se fait entendre dans toute la salle. En vous retournant, vous découvrez que de larges pans du mur latéral se sont ouverts, laissant le passage à d'énormes machines humanoïdes qui se dirigent droit vers vous, ne laissant aucun doute quant à leurs intentions belliqueuses...

*Si vous possédez une armure de classe 'Imperator' allez au **295***

*Si vous souhaitez faire face pour les affronter allez au **142***

*S'il vous semble préférable de chercher une échappatoire allez au **149***

[324]

Avant de vous rendre à l'armurerie, vous pouvez passer rapidement à l'infirmierie où l'on vous fournira trois medikits contenant chacun deux injections de nanomeds, pour le cas où vous seriez blessé. Arrivé à l'armurerie, vous vous rendez rapidement à la salle des ASCAP pour vous équiper. Vous passez votre badge d'identification dans le lecteur optique qui commande la mise en place de votre armure sur le support permettant de l'enfiler. Vous observez le bras robotisé extraire le conteneur d'une étagère en hauteur pour venir le déposer au sol. Une fois posé, celui-ci s'ouvre en abattant ses flancs sur le sol, révélant l'ASCAP, puis deux autres bras, reliés à un portique roulant, viennent la saisir et la placer précisément sur le support d'endossement. L'ASCAP est enfin mise en place sur l'endosseur. Vous 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'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. »

Tandis que vous terminez les dernières vérifications d'usage, les gardes ont amené le prisonnier près de la porte donnant sur l'extérieur. Vous vous en approchez rapidement et les congédiez en prenant en charge l'homme que vous tentez de faire évader :

« Nous allons sortir du camp. Surtout ne prononcez pas un mot avant que nous n'ayons quitté le périmètre de défense. Dites moi juste où je dois vous emmener. » Vous voyez l'homme hésiter puis :

« Nous devons mener deux actions simultanées, au cas où l'une d'entre elle échouerait. Comme vous nous avez capturé au Nord, je pense que mes compagnons nous attendent près des entrepôts de la zone Sud. »

Serrant de votre main gantée de métal le bras mince de Krarmia, vous vous dirigez d'un pas lourd mais preste vers le Sud de la colonie, dans l'espoir de retrouver les Récalcitrants. Vous êtes parfaitement conscient que vous risquez la cour martiale pour ce que vous êtes en train d'accomplir, mais, pour le moment, peu vous importe.

Continuer allez au 216

[325]

Vous avancez tous trois dans le couloir, les yeux sans cesse attirés par un nouveau détail. Ce vaisseau a été conçu par une race d'artistes. Les parois, toutes en douces courbes d'ivoire poli, vous renvoient votre image déformée et vous vous sentez comme des intrus dans cet espace de beauté et de douceur.

De nombreuses portes s'ouvrent à votre passage, vous dévoilant des salles qui s'illuminent doucement, répandant une chaude lueur ambrée. Le silence des lieux est seulement troublé par le son atténué de vos pas sur le sol lisse et légèrement élastique. Le couloir, après une dernière courbe, aboutit à un sas en forme de losange, tronqué en haut et en bas. Il glisse en silence dans un renforcement de la paroi, pour vous permettre d'accéder à ce que vous pensez être la passerelle de pilotage. Ça et là, de nombreux sièges inclinés et vides, attendent patiemment devant des consoles clignotantes que quelqu'un s'y asseye. Au centre de la salle, un vaste écran affiche en permanence un schéma de la Galaxie vue de dessus, dans son tourbillonnement éternel. Sur la gauche et presque au centre, un fin trait lumineux bleuté se trace et disparaît sans cesse, semblant relier un point précis d'un bras intérieur au centre de la Galaxie.

« On dirait que le vaisseau est prêt à partir, dit Damian.

- Hum, si c'est pour nous emmener au centre de la Galaxie, il faudrait peut-être modifier la trajectoire. Il n'y a qu'un vaste trou noir au centre. La vie n'y est pas possible...

- Étrange en effet, à moins que quelque chose nous échappe... Nous ne connaissons pas tout, et la Galaxie nous est encore inconnue sur bien des points.

- Pas sur ce point précis. C'est un fait connu depuis des siècles. Non, il doit y avoir une erreur... »

Sans un mot de plus, Hiroko s'est approchée de l'écran et manipule quelques cristaux fixés sur son bord. En quelques secondes, l'image change soudain de perspective. La Galaxie semble pivoter doucement sur son axe pour présenter sa tranche. Le trait lumineux n'est plus dans la galaxie, mais semble relier un point situé au dessus du bulbe central.

« Incroyable ! Il y aurait de la vie en dehors du disque Galactique ?

- C'est assurément un bon endroit si l'on veut cacher quelque chose : La luminosité du bulbe Galactique doit masquer toute lumière ou émissions d'énergie provenant de cet endroit. C'est un lieu sûr, aussi, la quasi absence d'objets doit éviter les risques de collisions fortuites... »

Abandonnant l'écran, Hiroko s'est approchée d'une autre console. Sur celle-ci, clignotant doucement d'une douce lueur turquoise, une large empreinte à trois doigts, que vous avez appris à reconnaître, attend qu'une main vienne la recouvrir. Hiroko se tourne vers vous et, en souriant doucement, dit :

« Prochain arrêt : CentreMondes. » et elle plaque fermement sa main sur l'empreinte.

A ce geste, la plupart des consoles s'illuminent et se mettent à clignoter follement, tandis que l'écran affiche une vue de l'extérieur. La grotte, littéralement remplie de créatures du Meta-Esprit, se met à vibrer avant que son dôme n'explose silencieusement vers l'extérieur, pulvérisant au passage les vaisseaux ennemis. Votre vaisseau décolle doucement de la plateforme sur laquelle il était posé et, après avoir pivoté sur son axe, s'élance vers l'espace et disparaît dans l'éclat toujours changeant des Ciels sagittaires.

FIN DE L'EPISODE

---.---

Rendez-vous au prochain tome, H.T.A. 3 : CentreMondes