

Un livre dont vous êtes le héros



Symphonie X
par Gwalchmei

WHOG SHROG

Symphonie X

« Dans un futur éloigné, dans une galaxie qui s'étend et s'épuise à l'infini, dans un univers où le chaos reprend peu à peu ses droits et où les étoiles explosent et se répandent, inexorablement, une à une, il est un nom encore plus terrible que l'implosion d'une constellation, un nom dont la fureur évocatrice déchire l'âme du plus brave, un nom qui claque au vent de la destruction comme un étendard funeste : WHOG SHROG !

*Pirates paillards, apôtres de la destruction, les whogs shrogs sont les plus fidèles serviteurs du boucher de l'univers. En son nom ils écument la galaxie et la transforme en un brasier de douleurs »**

** : Texte d'introduction du livre des règles officielles.*

Avertissement

L'aventure dont vous êtes le héros proposée ici se déroule dans le monde baroque et violent de Whog Shrog, le JdR développé par Siroz et édité en 1988. Certains passages comportent donc des scènes brutales voir explicites pouvant heurter la sensibilité de jeunes lecteurs.



Préambule

Vous êtes un soldat Whog Shrog, un de ces terribles combattants dénué d'émotion dont l'évocation du seul nom fait trembler les vivants. Dans un monde décadent, en proie à la destruction, les divisions Whog Shrog constituent le fer de lance de celui que l'on appelle le Boucher de l'Univers, Talkérus.

Guerrier implacable, puissamment armé, vous et votre escouade êtes envoyés aux quatre coins de la galaxie pour honorer la gloire du Boucher. Qu'importe les morts et le sang versé, seuls compte la réussite et l'honneur !

Que sombre l'univers et que s'éteignent les étoiles...

L'univers...

Tout entier en proie à une déliquescence sans précédent, les étoiles aux frontières extérieures et dans les confins disparaissent chaque jour dans le chaos de son inexorable rétractation, aspirées par de terrifiants trous noirs.

Les planètes habitables sont devenues l'objet de toutes les convoitises pour les différentes puissances établies (dont l'empire décadent de Sunrith, ennemi intime de Talkérus). Elles se livrent une guerre "conventionnelle" impitoyable évitant la perte des précieuses matières premières en préférant sacrifier des soldats par millions dans d'incessantes batailles pour le contrôle et le pouvoir.

Le poids d'une existence ne pèse pas lourd face à la rareté d'une terre à exploiter ! L'escalade de l'armement nucléaire et

biochimique a par le passé conduit à l'abandon de systèmes solaires entiers pour une éternité.

Le royaume du Boucher est situé dans l'une des parties les plus reculées de la galaxie, un chapelet de planètes isolées parmi lesquelles Holocostia Verola, Rael Lilith et Anael. La main de Talkérus s'étend toutefois bien au delà, sur des myriades de constellations austères où sa loi s'impose implacablement.

Le reste de cet univers en perdition n'est qu'un immense champ de bataille où chaque vie n'est que poussière, broyée dans la folie et l'apocalypse.

Le guerrier Whog Shrog*

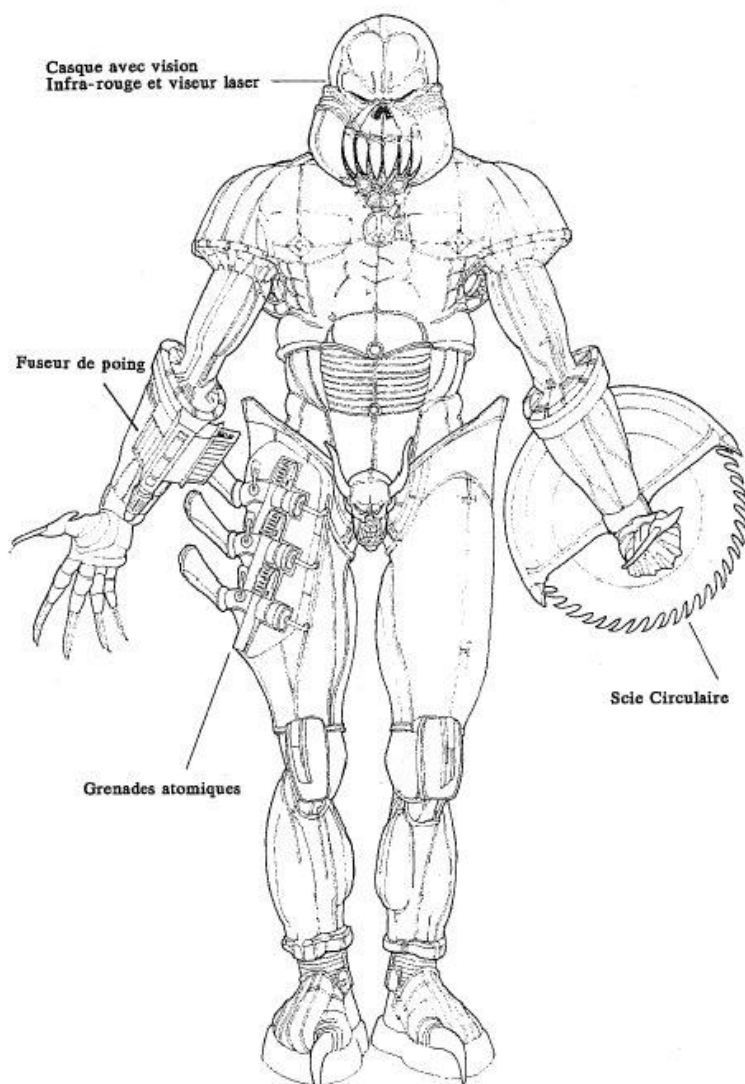
Au début de sa carrière, le guerrier Whog Shrog reçoit un équipement qu'il conservera jusqu'à sa mort. Associé à un instinct de survie affuté depuis son enfance, cette panoplie de destruction en font l'arme absolue sur tous les théâtres d'affrontement.

Scies circulaires : fixées à chacun des poignets du Whog Shrog, ces gigantesques lames dentelées sont de redoutables faucheuses de vie au corps à corps. La commande des lames se trouve dans la paume.

Fuseur de poing : placé sous l'avant bras droit, le fuseur de poing est l'arme la plus puissante que possède un Whog Shrog. Crachant des flots d'énergie à haute densité, il permet de déverser un véritable déluge de flammes sur les troupes ennemis. Le système intégré à l'équipement permet un encombrement minimum et une efficacité maximum.

Grenade atomique : l'explosion d'une grenade atomique détruit tout dans un rayon de 3 kms. Arme ultime, le Whog Shrog a recourt à cette solution en dernier recours.

Filet magnétique : Placé sous l'avant bras-gauche, le filet a de nombreuses utilisations. Son principe est d'attirer le métal ferreux. *Vous ne pourrez l'utiliser qu'une seule fois au cours de cette aventure.*



Lance filin : il se présente sous la forme d'un tube de 50 cm de long et de 8 cm de diamètre. L'extrémité du filin est pourvue d'un grappin magnétique qui se fixe sur n'importe quelle surface ou aspérité. le filin est d'une longueur de 25m et le Lance-Filin dispose d'un moteur capable de soulever un poids de 300 Kgs.

Electroceste : il se présente sous la forme d'un gant garni de pointes pouvant envoyer une décharge électrique au contact. Un être vivant touché par cette arme est projeté en arrière à plusieurs mètres. Si un individu reste au contact de l'électro-ceste et ne peut s'y soustraire (prisonnier d'un filet magnétique par exemple), il meurt grillé par les volts.

Armure : l'armure noire des Whog Shrog est réalisée sur mesures aux proportions exactes du guerrier afin qu'elle forme autour de lui une seconde peau, souple et résistante. Calquée sur les squelettes des insecte géants de Fross421, l'armure offre une étonnante marge de manœuvre qui la rend bien supérieure aux autres armures de bataille. Elle possède de plus un casque qui contient des lentilles IR et un viseur laser.

** : Issu du livre des règles officielles.*

Spécialisation

Une escouade est un groupe d'élite de 7 Whogs Shrogs appartenant à un des 10 régiments formant la division noire du Boucher de l'univers. Le Chrud demeure le chef d'escouade écouté et respecté. Assurant la cohésion du groupe, il veille par ses ordres à assurer le bon déroulement de chaque mission.

Hormis les Whogs Shrogs, des spécialistes ont fait leur apparition depuis peu. Voici un rapide aperçu des possibilités de carrière dans l'armée de Talkérus...

Whog Shrog : l'épine dorsale des divisions WS. C'est parmi les eux que se recrutent l'essentiel des officiers.



Dom Shrog : un Shrog est généralement choisi dans ce type d'unité pour une seule raison : sa capacité à porter des explosifs, des armes lourdes et les munitions qui vont avec.



Tech Shrog : après 1 an passé en hypno-éducation, le Tech Shrog récolte deux choses : une interface lui permettant de se connecter à n'importe quelle machine et le rôle d'ingénieur au sein de l'unité WS. La majorité des pilotes des divisions WS sont des Tech Shrogs.



Doc Shrog : dans le cas improbable où un Shrog serait blessé, les Docs sont là pour assurer que la machine de guerre WS continue à tourner. Leurs connaissances anatomiques en font également des interrogateurs très efficaces.



L'escouade « Cadaver »... Ou tout du moins ce que vous en pensez !

"Chrud" **Kraal** / Whog Shrog   

Kraal mérite de la considération pour ses innombrable faits d'armes un peu partout dans la galaxie. Mais Kraal est un connard. Pétris de morgue et empli de certitudes, il va finir tôt ou tard par mettre en danger toute l'escouade. Son jugement s'émousse avec les années et pour pallier à un manque de vivacité d'esprit, il se retranche derrière son indéfectible autorité qu'il compte bien faire respecter à grands coups de pompes dans le cul. Il n'écoute désormais plus personne à part lui, lui et lui...

"Bashaw" **Logan** / Whog Shrog  

Le chef en second de l'escouade, Logan, a remplacé Bradley quand ce dernier s'est fait coupé en deux par un de ces insectes géants de la planète-jungle Regnos VII. Bradley était une grande gueule et sa voix faisait chanceler l'ennemi et mouiller leurs femmes. Logan ferme la sienne et n'ose pas contester les ordres de votre Chrud adoré. Vous avez parié avec Ed qu'on retrouverait Kraal un de ces quatre matins les tripes à l'air et que Logan s'en délecteraient les babines, les mains encore plongées dans son torse fumant.

Ed / Dom Shrog   

Ed est cool. Ed a morflé mais il s'en branle. Sa gueule n'est qu'une bouillie infâme brulée à l'acide. Des plaies purulentes et des

crevasses boursoufflées lui constellent la peau en souvenir de son immersion prolongée dans un bac de vitriol. Il raconte que pour vomir un soir d'orgie il se contente de croiser un miroir. La quantité de Naugrod qu'il s'envoie dans les veines chaque jour parvient quelque peu à le calmer (mais tuerait un régiment d'infanterie). De là à suspecter que sa vigilance soit altérée en opération... Ben, allez lui dire en face.

Gabe / Doc-Shrog 

Pourquoi tous ces toubibs sont des maniaques chroniques et psychotiques. Gabe ne fait pas exception. Vous le soupçonnez d'avoir embrassé la carrière de Doc pour la seule raison de pouvoir assouvir ses pulsions effrénées de vivisection. Il est capable de reconnaître n'importe quelle créature des confins rien qu'avec un morceau de sa cervelle. Plus efficace pour faire parler quelqu'un qui n'a rien à dire que vous effectuer un simple garrot, au moins vous savez qui porte le medikit...

Zed / Tech-Shrog  

Zed à un grain. Ce grand escogriffe affuté comme une lame de couteau, n'a pas son pareil pour pirater un système de défense de l'empire ou trafiquer une femelle droïde de fornication pour qu'elle vous pompe le dard pour pas un rond. Malheureusement, sûrement bercé trop près du mur, il souffre de paranoïa et de cyclothymie. Ses brusques changement d'humeur en font un compagnon imprévisible capable du meilleur comme du pire. Son humour vaseux n'arrange pas son cas. Pensez à ne jamais lui parler de sa mère.

Zoltan / Whog Shrog

Fiable, efficace et silencieux, Zoltan est un compagnon de guerre idéal. Il ne discute pas les ordres, agit rapidement et demeure l'un des meilleurs combattants que vous connaissez. Le reste lui appartient et tant qu'il garde vos fesses pendant que vous surveillez les siennes, tout ira pour le mieux dans le meilleur des mondes.

Wolf / Whog Shrog

Vous ! Votre précédente escouade a péri avec bravoure lors de l'assaut du secteur A45ES de Flaraal. L'artillerie de la flotte du boucher s'était vautrée en manquant copieusement leurs cibles. Lors de l'assaut, les lignes de photo-pylonneurs de l'empire de Sunrith avaient subi presque aucun dégât et fauchèrent sans vergogne les troupes du Boucher. Vous êtes le seul de votre escouade à vous en être sorti, après avoir tracé un chemin à la scie circulaire dans les couches de cadavres qui s'empilaient sur la boue. Personne n'a rien dit lorsque vous avez massacré l'amiral de la flotte et tous les officiers présents sur le pont de son vaisseau. On vous a juste décoré pour fait de guerre et réassigné à votre nouvelle escouade.

    : Héros de guerre

   : Maître d'armes

  : Vétéran

 : Guerrier

Règles du jeu

Pour cette première aventure, la seule caractéristique qui définit Wolf, le Whog Shrog est sa **RESISTANCE**. Elle englobe à la fois sa constitution, sa force et la protection conférée par son armure. En fonction de vos choix et de l'utilisation de l'arsenal mis à votre disposition, le score de **RESISTANCE** pourra varier sans toutefois dépasser sa valeur initiale qui est de 50.

Si votre **RESISTANCE** tombe à zéro, l'aventure s'achève avec la mort de Wolf.

Les chemins de votre destinée emprunteront assurément les méandres du hasard et il vous sera demandé de temps à autre de jeter un dé à 6 faces pour en dénouer les fils.



Assez parlé mangeur d'étoiles ! Il est grand temps de composer une nouvelle symphonie de destruction...

L'enfer de la Routine

Objet : Mission de reconnaissance - Orbite de la planète LV-426 en cours de colonisation. Secteur Rael Lilith - Vaisseau Almarien ne répondant pas à la séquence d'approche en territoire frontière - Réaction de phase I engagée.

Zed opéra plusieurs fois le tour de la longue carlingue élancée, tentant de scanner les entrailles du cargo à réacteurs tachyoniques. Il toupillait comme une mouche autour d'un étron, frôlant le fuselage, décrochant au dernier moment pour éviter les turbines.

- C'est mort là d'dans, rien à faire... En plus avec ce système de brouillage électromagnétique, j'y vois que dalle...

Le ventre du marchand transgalactique semblait pourtant promettre profusion de trésors cachés et le métal froid de son abdomen rebondi scintillait sous les projecteurs de votre Killmanta biplace. Le chasseur léger passa en piqué devant le large cockpit panoramique étirant en coupole ses baies vitrées de chaque côté d'un museau pointu.

Apparemment le pont principal était désert et plongé dans une pénombre grise à peine interrompue par l'agonie de quelques néons pendant une lumière pulsatile.

Du moins c'est ce que vous aviez cru deviner, étant donné la vitesse effrénée avec laquelle Zed avait consenti à réaliser la

manœuvre en ricanant. Il aurait été surement judicieux d'ordonner à votre décérébré de pilote d'arrêter de jouer au con à branler son manche comme un braquemard au garde à vous. Mais autant chercher à rendre une virginité à sa mère. Aussi restiez-vous de marbre, sans trahir la moindre émotion. De toute façon vous en étiez incapable.

- *On fait quoi maintenant ?* lâcha t'il laconiquement, sans doute lassé par son propre jeu.

- *On a voir si y'a encore plus crétin que toi dans ce tas de ferraille. Agrippe toi à cette merde.*

Zed ignora votre sarcasme, actionna l'IA de collision et relança vigoureusement les turbomoteurs auxiliaires en imprimant un mouvement sec à la poignée des gaz. Le chasseur se cabra, dessinant une courbe parfaite sous le vaisseau Almarien. Des voyants de la console centrale s'affolèrent, provoquant des alertes sonores qui ne perturbèrent pas le moins du monde le Tech Shrog. Ni vous d'ailleurs.

Repérant la cible d'accostage, il stimula par l'enclenchement d'un poussoir de commande situé au plafonnier la sonde émettrice dépassant de la coque du cargo. Le tableau de bord du Killmanta émis une série de bips stridents avant de recueillir les données pour le calcul d'approche.

Quelques instants plus tard, vous appontiez sous la poupe du géant dérivant dans l'espace. Zed rompu à l'exercice gérait avec précision, manipulant les rétro-propulseurs à merveille. Le *clanc* caractéristique confirmé par l'ordinateur dont la voix de synthèse ânonna la réussite de l'opération soulignait la fin du vol.

- *Collé comme un morpion sur ma queue !* lança le pilote, fier de sa répartie.

Vous décrochez rapidement vos harnais, puis après avoir actionné l'ouverture du sas, vous vous hissez tout deux dans le vaisseau silencieux. Zed paraît décidément d'humeur badine.

- *Après toi guerrier que je mate ton beau petit cul...*

Cette mission de routine avec ce cinglé psychotique promettait d'être la plus interminable de votre existence...

Rendez-vous au 1.



1

Le hall d'appontage est une vaste salle octogonale dans laquelle plusieurs barges de secours sont disposées en cercle. Le comité d'accueil se résume à une musique en sourdine que dispense des haut-parleurs encastrés dans les cloisons métalliques. Du jazz d'ascenseur. Rien ne semble avoir bougé. Les spots fixés aux murs inondent la pièce d'une lumière crue. D'après ce que vous avez pu voir lors de votre survol d'approche, aucun autre endroit du vaisseau ne paraissait autant éclairé. Zed initialise ses différents détecteurs, pianotant de ses longs doigts gantés le clavier qu'il porte à son poignet.

- Une minute Wolf, je récupère les données de ce dinosaure.

Si vous attendez stoïquement, que le Tech Shrog termine son piratage informatique allez au [13](#). Si vous en profitez pour examiner la salle dans laquelle sont stockées de nombreuses caisses de marchandises, rendez vous au [23](#).

2

Le MEC300 lancé à pleine vitesse devient rapidement incontrôlable. Des gerbes d'étincelles illuminent de leurs panaches la carrosserie à chaque collision contre les parois, retombant en pluie dans son sillage. Secoué comme dans un shaker, vous ne pouvez plus maintenir la trajectoire, d'autant plus qu'une vingtaine de créatures mènent l'assaut sur le chargeur. Le toit de la cabine se déchire sous leurs griffes, d'autres tentent de pénétrer dans l'habitacle dès que l'opportunité se présente. Les flashes aveuglants de votre fuseur de poing les dissuadent d'entrer sans votre accord, mais le camion part dans une embardée soudaine, un pneu venant d'éclater.

Vous bondissez par la portière hors du véhicule fou grouillant de monstres une seconde avant qu'il n'aille s'écraser définitivement contre une cloison de la galerie.

Vous roulez sur l'épaule, vous relevant instinctivement. Votre arme énergétique entre une nouvelle fois en action, abattant deux xénomorphes toujours à vos trousses. D'autres surgissent du plafond et des conduites épargnées par les concrétions. Vous remarquez une vaste entrée dégagée sur votre droite. Il doit s'agir d'un des hangars. Le seul accessible, apparemment. Sans hésiter vous foncez dans cette direction.

Rendez-vous au 29.

3

D'une main ferme vous vous rattrapez au rebord de la poutrelle. Suspendu dans le vide, vous voyez vos adversaires parcourir les derniers mètres qui vous séparent en un éclair. Les muscles tendus, vous changez de main d'appui, libérant votre arme énergétique. Vous pointez instantanément le canon sur les deux créatures qui s'élancent. Les détonations claquent en résonnant durement dans l'entrepôt. Les xénomorphes fauchés en plein vol émettent un gargouillis étranglé avant de s'écraser au sol. Débarrassé de leur présence, vous affermissiez votre prise, contractez les abdominaux et d'une impulsion des bras, regagnez le rail de guidage. Vous reprenez sans attendre votre route entre ciel et terre.

Rendez-vous au 69.

- Ca va ? Tu t'amuses bien ? raille Zed.
 - Qu'est-ce que c'est que cette merde?!
 - J'en sais rien Wolf, mais je crois que ça sent pas bon...
 - Explique !
 - Le vaisseau Almarien faisait bien route vers Rael Lilith depuis les confins, mais en réussissant à déchiffrer les données cryptées que j'ai pu trouvé dans la mémoire résiduelle de ce suppositoire géant, j'ai découvert qu'il aurait été dérouté vers l'Archipel, faisant escale sur une petite planète dans la bordure Nord, près de Nefrit...
 - Une escale ?
- Vous ne voyez pas où le Tech Shrog veut en venir, votre esprit toujours concentré sur l'environnement immédiat. Au milieu du couloir, vous savez que vous constituez une cible idéale et qu'il ne faut donc pas s'appesantir sur place.
- Je n'sais pas, c'est bizarre poursuit Zed. Ce caillou hostile abrite uniquement une colonie de scientifiques. Géologues, archéologues, chimistes... Toujours à mettre leur nez là où il ne faut pas. Ce qui est sûr, c'est que le nom du commanditaire de ce vaisseau marchand n'apparaît nulle part. Effacé consciencieusement...
 - On dirait que quelqu'un a souhaité envoyer un joli cadeau au Boucher grommelez-vous entre vos lèvres crispées.
- Alerté par votre sixième sens, vous vous retournez vivement. Passés par une coursive auxiliaire, une dizaine de créatures viennent de surgir derrière vous. Refermant le piège, une seconde vague hystérique apparaît dans la galerie principale.
- Casse toi Wolf, ça vient de partout !

Si vous attendez calmement les créatures en déclenchant vos

*scies circulaires allez au **57**. Si vous défoncez le grillage au sol d'un coup de fuseur de poing pour sauter sur la passerelle inférieure que vous devinez à travers les caillebotis, allez au **36**. Si vous préférez dégoupiller une grenade atomique, rendez-vous au **85**.*

5

Vous décidez de vous hisser jusqu'au réseau de ventilation en utilisant votre lance filin. Vous l'éjectez 3 mètres au dessus de votre tête, l'embout adhérant volontiers à la structure du plafond. Le moteur silencieux de l'armure vous entraîne en hauteur sans effort pour rejoindre le conduit. Une bave visqueuse imprègne les parois de l'étroit boyau cloisonné qui oxygène tout le vaisseau. Si d'autres spécimens arpentent le secteur, c'est évidemment le meilleur moyen de passer inaperçu. Effet de surprise garantie ! Dommage que Ed ne soit pas là. Il aurait piégé ce sphincter de métal avec quelques kilos d'explosifs.

Votre corpulence est bien trop imposante pour pouvoir vous glisser là-dedans. Vous redescendez donc, lâchant le rebord, vous réceptionnant avec souplesse en contrebas. Vous pensez alors à Zed qui doit se sentir hors de danger dans le hall d'appontage.

Décidez si vous prévenez ou non le Tech Shrog du risque potentiel qu'il encourt.

*Rejoignez ensuite le couloir principal au **31**.*

6

C'est une alarme qui vient de se déclencher. L'enfilade des salles

se retrouvent plongées dans une obscurité encore plus intense. Seuls des gyrophares fixés à chaque fronton des murs de refend balayent l'espace de leur éclat stroboscopique. Les flashes éphémères jettent des traînées de feu sur votre armure miroitante. Vous sentez le sol frissonner sous vos pieds, soudain ébranlé par la mise en route d'une turbine. Enfin vous vous extirpez de la souricière, soulageant par quelques moulinets véloces vos muscles endoloris.

*Rendez-vous au **30**.*

7

Même si ce spécimen est gavé de stéroïdes, ça n'en reste pas moins qu'un putain d'insecte sur pattes. Vous sprintez sur les deniers mètres de la galerie avant de sauter sur le monte-charge en contrebas. Lancé dans le vide, vous invoquez une tempête de feu sur l'imposant xénomorphe.

Les salves crachées du canon saturent l'air d'énergie brulante et plusieurs d'entre-elles touchent leur cible qui râle de douleur. Vous vous rétablissez sur la plateforme en roulant sur l'épaule sans cesser de tirer. La reine blessée déploie ses longs membres décharnés hérissés de crochets, zébrant l'air en chuintant. Vous en esquivez trois mais le dernier vous cingle le plexus.

VOUS PERDEZ 5 POINTS D'ÉNERGIE.

Vous tombez lourdement, le souffle coupé, glissant sur le revêtement graisseux jusqu'à vous approcher dangereusement du bord. Vous agrippez un des câbles de suspension pour éviter de basculer dans le vide et vous vous remettez sur pieds. Malgré son poids, la créature fait preuve d'une rapidité alarmante. Elle

se dresse déjà au dessus de votre tête, dévoilant des crocs aiguisés comme des rasoirs. Vous actionnez vos scies circulaires, abattant vos poings dans son abdomen offert. Des larges fentes que vous y creusez jaillissent des flots de sang corrosif, mais vous ne vous arrêtez pas. Un rugissement aliéné retentit et la mâchoire de la reine se referme sur vous, exerçant une pression qui dépasse les limites du supportable.

VOUS PERDEZ 10 POINTS D'ÉNERGIE.

Vous sentez votre crâne prêt à exploser, la puissance de la créature est telle que votre armure se déforme sous la contrainte. En dernier recours vous introduisez votre bras dans l'une des larges blessures, fouillant dans la masse gluante de ses viscères. Enfoncé jusqu'au biceps, vous libérez les milliers de volts de votre électrocest. La reine hurle à nouveau, vous libérant de son étreinte. Une fumée noire s'échappe en volutes de ses yeux fondus, bouillonnant dans leurs orbites, alors qu'elle tangué tel un pantin ivre. L'odeur infâme de chair brûlée pourrait vous donner la nausée si vous veniez de diner. Vous réglez votre fuseur de poing sur son plus haut degré d'intensité qui nécessite un temps de chargement souvent trop long pour être utilisé en combat rapproché. L'arme bourdonne, se parant d'une teinte rouge vif et délivre un éclair de flammes. Touché à bout portant, le monstre est expédié hors du plateau, un cratère fumant épinglé au milieu de son crâne difforme.

Une vague de panique gagne les rangs des xénomorphes quand leur souveraine agonise, vous laissant le temps de manipuler les commandes du monte-charge. L'instant d'après, bercé par les grincements des filins d'acier, vous vous élevez dans les airs, bien décidé à terminer au plus vite cette mission.

Rendez-vous au 14.

8

Deshraken est rapide mais un peu vieux. De plus, son gout immodéré pour les duels d'antan avec leur code d'honneur éculé vous ennui au plus haut point. La surprise est donc totale lorsque vous déployez votre filet sur le Whog Shrog renégat. Les mailles coupantes se rétractent, avides de chaleur, gravant des motifs sanguinolent sur la face médusée de votre adversaire. Vous bondissez par dessus une cloison basse qui vous sépare de lui. Des éclairs crépitant dansent sur votre électrocest chargé au maximum. Au moment où vous appliquez votre gantelet pour en libérer l'énergie, Deshraken vous décoche un regard effaré et se dématérialise, passant à travers le sol. Vous insultez chaque branche de son arbre généalogique, restant néanmoins sur le qui-vive, prêt à anticiper une autre fourberie du soldat déchu. En réponse à votre intuition, tous les néons de secours alimentés par le circuit auxiliaire s'éteignent soudainement, substitués par une alarme stridente et des flashes lumineux aveuglants.

Rendez-vous au 60.

9

Le visage crispé par la terreur, les yeux roulants dans leurs orbites, l'homme vomit un torrent de bile, son ventre au supplice n'en finissant pas d'enfler. Il expire un râle inaudible en même temps que ses viscères explosent, projetant une gerbe sanguinolente sur les vitres de plexiglas. De ses entrailles à l'air s'extirpe une sorte de parasite visqueux, découvrant une gueule aux crocs proéminents, criaillant de faim...Sans doute.

Vous ne savez pas pourquoi mais assister à une naissance a

toujours provoqué en vous un sentiment troublant. Chassant cette pensée non avenue, vous attrapez le nouveau-né de votre main gantée et l'écrasez comme un fruit trop mûr. L'électrocest fini par consumer l'immonde lézard réduit à un bloc de charbon. Un fumet calciné s'élève de sa carcasse fripée et vous pensez non sans envie aux steaks de Baraka, le cuisinier de "La saucisse bien cuite", ce tripot de la base militaire d'Holocostia Verola. Les meilleures grillades de tout l'univers !

Rendez-vous au [56](#).

10

- *Ca a du chauffer un bon coup ici Zed, y'a des impacts de tirs partout susurrez-vous comme pour vous-même*
- *C'est ça quand on n'sait pas viser j'imagine ironise le Tech Shrog.*

Les sens en alerte, vous dépassez une coursive, plus étroite, partant sur votre gauche, quand vous entendez le bruit d'un sas qui s'ouvre et se ferme sans discontinuer.

Si vous souhaitez explorer ce passage et voir ce qui bloque la porte, rendez-vous au [42](#). Si vous poursuivez dans la galerie en direction des signaux, allez au [31](#).

11

Coupant le contrebandier dans son homélie égocentrée, vous lui crachez au visage votre vision des choses. Chaque mot que vous prononcez est enduit de poison et vous sentez monter une pulsion meurtrière.

- *Tu sais quoi...Je commence à en avoir ma claque des lézards pour aujourd'hui... Alors ferme ta putain de grande*

gueule...Ferme là !!

Le Thunder-Zard écarquille les yeux, perplexe, et son sourire carnassier s'efface définitivement de son visage simiesque lorsqu'il voit la tête de lit voler en éclats sous votre colère.

Les gardes du corps trop nonchalants tentent vainement de dégainer leur laser-cobalt qui pendouillent à leur ceinture mais vous êtes déjà sur eux. Vous servant des montants fracassés - toujours reliés à vos poignets par les liens d'acier- en fléaux d'armes, vous les faites tourner avec force avant de les abattre sur les deux sbires.

La poutre de bois rencontre une mâchoire qui explose sous le choc. Une giclée de sang s'en va décorer le mur. Les molaires ayant profité du voyage donnent un peu de relief à la trainée rupestre. Vous rouez de coup l'autre homme de main, vous acharnant jusqu'à ce que de la purée lui coule des oreilles. Seulement revêtu des tripes de vos adversaires vaincus s'accrochant aux poils drus de votre corps musculeux, vous vous retournez vers le Tunder-Zard qui tend les mains en signe de soumission.

- Nan ! J'ai de l'argent l'ami...Beaucoup d'argent....

Rivant vos yeux dans les siens, vous enfitez un gantelet de l'armure posée sur un fauteuil. Le tenancier du bordel vous supplie, une auréole humide s'élargissant au niveau de son entrejambe. Vous le plaquez contre une cloison, gravant votre scie en travers de sa gueule, les dents d'adamantium s'incrustant dans ses chairs flapiées. Ce type n'entend rien. Vous articulez donc pour qu'il comprenne :

- J'ai...dit...Ferme...Là !

En prononçant le "Là" vous actionnez le mécanisme de rotation de la scie, n'arrêtant votre besogne que lorsque la lame a traversé le mur.

*Finissant de vous rhabiller, vous quittez le tripot et rejoignez la foule qui se presse dans les rues. Rendez-vous au **49**.*

12

La meute grouillante est composée de créatures bipèdes, élancées et puissantes. Une longue queue osseuse révèle un dard saillant et leur sert autant d'arme mortelle que d'organe de préhension. Des appendices tubulaires s'enroulent autour de leur corps cuirassé d'insecte libidineux. Enfin le crâne allongé tel un phallus au lever du jour se termine par une gueule de prédateur qui dissimule mal deux rangées de crocs. Leur rapidité est surprenante et l'attaque coordonnée. Faisant irruption en nombre, certaines cavalent au sol tandis que d'autres s'accrochent aux grilles du plafond ou aux câbles longeant les murs. Toutes paraissent bien décidées à vous réduire en charpie.

*Si vous ouvrez le feu à l'aide votre fuseur de poing, allez au **25**. Si vous préférez expulser votre filet afin d'en entraver le maximum, rendez-vous au **74**. Si vous attendez l'impact en actionnant vos scies circulaires, allez au **32**.*

13

D'un regard périphérique vous examinez pensivement le hall. Aucune barge ne manque à l'appel et l'idée que personne n'a accédé à cet endroit du vaisseau depuis son décollage -tant l'ordre quasi obsessionnel règne en maître- vous traverse l'esprit. Des caissons de matériel sont alignés le long des murs, tenant compagnie à des étagères croulant sous les outils et les câbles enroulés.

Un juron de votre compagnon d'escouade vous tire de vos considérations domestiques. Rendez-vous au 90.

14

La plateforme tangué à l'arrêt, stoppée brutalement par les mâchoires de freinage. Une botte sur le palier devant lequel s'est immobilisé le monte-charge et le sas circulaire vous faisant face s'ouvre automatiquement. Des couloirs aux murs capitonnés et faiblement éclairés lui succède. Les néons muraux de basse intensité tamisent ce secteur apparemment épargné par la destruction. Déambulant dans les coursives à la recherche de votre chemin, vous longez des pièces spacieuses. Dortoirs, chambres individuelles, salle de détente avec billard et zinc lustré, réfectoire immaculé. Tout semble en ordre mais abandonné. Quelque part une radio crachouille la même musique que dans le hall d'appontage. Des cloisons de plexiglas délimitent l'espace, conférant au lieu un cachet aseptisé propre à apaiser les esprits parfois chamboulés par des mois de voyage intergalactique. Vous passez devant un escalier blanc, digne d'un parvis, dégringolant jusqu'à un vestibule solennel. En face, une double porte blindée. Derrière les lourds vantaux, le poste de commandement...

Vous dévalez les quelques marches, sentant l'épilogue de cette mission toute proche.

Rendez-vous au 20.

15

Le niveau où vous avez atterri est celui des machines. Un dédale de coursives obscures -saturées par des câbles qui pendent en lianes torsadées- irriguent la zone. Plusieurs réseaux de

tuyautes, divaguant en tronçons pourvus de vannes et de manomètres s'empilent aux murs, rétrécissant encore plus le passage. Des vapeurs brûlantes jaillissent en sifflant par des grilles rouillées, soulageant la pression des conduites afin de préserver l'intégrité des moteurs.

- T'es où bordel !

- C'est une question ou un reproche Zed ?

La liaison est mauvaise, sûrement la faute aux tonnes de métal qui vous séparent du Tech Shrog.

- Ecoute moi, c'est pas le moment de jouer au con.

- T'aurais préféré que je réponde "dans tes fesses" c'est ça ?

- Comme tu veux Wolf. Je viens de faire un rapport au Chrud. Ordre est donné de stopper le vaisseau. Sans le faire partir en cendres si tu vois ce que je veux dire...

- Merde Zed ! Il veut quoi ce con ? Jouer à la poupée avec nos nouveaux copains ?

- C'est un ordre Wolf. Je peux te guider jusqu'au poste de commandement. De là, tu pourras stopper les moteurs et on attendra la cavalerie.

- Connerie...

- Bon, tu n'es pas loin des soutes de marchandises. Un monte charge te permettrait de te retrouver rapidement dans le quartier des officiers tout proche du pont principal. Une autre possibilité est de poursuivre dans le réseau de maintenance jusqu'à la proue du vaisseau. Ensuite tu pourrais accéder directement à destination par un ascenseur d'urgence...

*Si vous souhaitez rejoindre les entrepôts de marchandises et emprunter le monte-charge, allez au **35**. Si vous préférez continuer jusqu'à l'ascenseur, rendez-vous au **27**.*

16

Le branchement réalisé, l'écran s'illumine enfin et vous entendez le grincement des poulies entraînées par les motoréducteurs annonçant la réussite de l'opération. Votre satisfaction est cependant de courte durée. Un mot vient de s'afficher et clignote compulsivement. Il indique en lettres pixelisées "INTRUSION". Aussitôt une cloison d'acier coulisse devant les portes de la cabine, condamnant toute autre tentative.

*Ces travaux pratiques d'électronique vous ont fiché un sacré de mal de crâne. Un peu d'action va vous détendre. Rendez-vous au **88**.*

17

Le xénomorphe se redresse et ouvre la gueule en grand, des filets de bave dégoulinant entre ses crocs. Une immonde mâchoire atrophiée en jaillit tel un ressort pour venir exploser définitivement le pare brise. Couvert de débris, vous pointez le canon de votre fusil de poing sur la tête bombée du monstre, procédant au tir dans le même geste. Expulsé par la puissance d'impact, il disparaît sous les roues du camion, vous dégagant la vue. Votre répit est de courte durée. Dans une action concertée, deux créatures parviennent de chaque côté de la cabine. La plus proche enfonce la vitre conducteur pour glisser toute entière dans l'habitacle, se débattant, aussi visqueuse qu'un ver. L'autre déchire la tôle, arrachant la portière aussi aisément que du papier froissé. Vous luttez dans l'espace minuscule que vous accorde le tableau de bord et le volant, empêchant des gestes amples. La gueule affamée de votre adversaire claque, se refermant sur vos bras, vos épaules alors que vous le rouez de coups.

VOUS PERDEZ 5 POINTS D'ÉNERGIE.

L'autre s'élance à son tour par l'ouverture béante sur le siège passager. Vous ne lui en laissez pas le temps. Dépliant votre jambe promptement, vous l'envoyez voler hors de l'habitacle tout en subissant les assauts de son congénère.

VOUS PERDEZ 5 POINTS D'ÉNERGIE.

Enfin vous libérez votre bras gauche, empoignant le monstre par le cou pour contraindre sa tête à prendre un peu l'air par la fenêtre explosée. Du genou vous tournez sèchement le volant. Le camion se déporte brutalement sur la gauche tandis que vous maintenez toujours la créature bras tendu hors de l'habitacle. Elle vous crache sa haine une seconde avant que son crâne ne rencontre la paroi et n'éclate comme un fruit trop mur.

Rendez-vous au 2.

18

Les vapeurs du bain bouillonnant où macèrent des fleurs d'Opilia, connues pour leurs vertus psychotropes commencent à vous monter à la tête, vous plongeant dans un état second. Le mobilier criard de la chambre danse devant vos yeux voilés tandis que la musique résonne à vos oreilles qui n'en perçoivent que les basses fréquences. La porte s'ouvre et deux hôtesse sculpturales habillées de légères toilettes de mousseline ne cachant rien de leurs formes lascives entrent à pas feutrées. Les bijoux qui ornent leurs chevilles et ceignent leurs hanches brillent à travers les étoffes transparentes. Elles vous adressent de grands

sourires équivoques s'approchant en se tenant par la main, ondulant au rythme des tambours.



D'un geste fripon elles tirent chacune sur une fine cordelette nouée à leurs épaules et leurs robes glissent le long de leur peau halée exhalant des arômes épicés. Elles commencent à s'embrasser langoureusement, se caressant mutuellement de leurs mains manucurées, explorant fébrilement chaque courbe, contraignant des cuisses trop serrées à s'entrouvrir un peu plus. Cheveux blonds et cheveux noirs se mélangent alors que tintent les bijoux d'or. Savourant votre verre, vous sentez le sang affluer dans le corps caverneux de votre sexe qui se dresse conquérant dans les bulles de savon.

Si vous prenez les donzelles sur le rebord de la baignoire, rendez vous au 95. Si vous préférez plutôt les attirer dans le bouillon de votre bain, allez au 78.

19

Une nouvelle fois, vous faites front. Votre fuseur de poing vibre en sifflant. Le chuintement grimpe dans les aigus une fraction seconde avant de vomir des salves d'énergie lourde. Trois des créatures mortellement touchées s'effondrent pulvérisées tandis que les autres passent à l'attaque. A bout portant vous explosez un crane un peu trop proche de votre gorge. Le monstre s'affale à vos pieds, rependant un sang verdâtre dans un geyser fluorescent. Vous activez dans le même temps votre scie circulaire de main gauche pour taillader vos ennemis toujours plus nombreux. Vous profitez d'un répit aussi bref qu'une éjaculation pour juger de la situation et estimer vos chances de survie. Pas terrible...

Les xénomorphes couvrent les murs et vous entourent un peu plus à chaque instant. Vous expédiez un coup de botte ferrée en pleine gueule d'un teigneux vous barrant le passage, vos compagnes dentelées se joignant à la gigue sanglante. Vous courez aussi vite que possible, refluant vers le niveau des machines. Votre chemin se dessine dans la masse de griffes et de crocs qui cherchent à vous happer. Les lames d'adamantium entament une sarabande hystérique coupant, tranchant tout ce qui bouge autour de vous. Un spécimen plus lourd que les autres, à la carapace virant au noir, vous précipite au sol, et vous roulez tous deux sur plusieurs mètres. Vous le repoussez et visez en un éclair, mais plus prompt, il balance sa queue acérée qui vous sectionne le bras. Hurlant de douleur, privé de votre arme principale, vous lui ouvrez le ventre à l'aide de votre scie

rescapée, avant de vous relever.

Couvert de sang et de tripes vous parvenez au sas que vous avez emprunté un peu plus tôt puis écrasez la commande d'ouverture. Sans succès. Vous hurlez à Zed *de se sortir les doigts du fion*, mais seul un grésillement atone vous répond. La meute est sur vous. Le Tech Shrog vous avait dit d'aller à droite en partant de la coursive de service...Normal. A gauche se sont les lourdes portes de sortie du vaisseau. Vous hésitez. Vous pourriez utiliser cette issue qui possède surement une procédure de désamorçage pour pallier aux cas d'urgence. Votre armure vous permettrait de tenir quelque temps dans le vide intersidéral. *Bah ! Connerie !* D'un geste rageur vous vous retournez face aux monstres qui fourmillent dans le couloir. Ca promet d'être un chouette combat...

20

Le sas d'accès se montre rétif à toute tentative d'ouverture conventionnelle. Vous reculez de quelques pas en visant l'épais vantail de votre fuseur de poing.

- *T'es là Wolf ?...* crachote une voix essoufflée dans votre casque...

Zed !

- *Et toi, t'étais où, enfant de putain ?!*

- *Comme nous tous Wolf, comme nous tous...*

Vous ne répondez rien et il reprend

- *J'ai eu quelques soucis avec tes copines. Elles bavent un peu trop pour que je glisse ma queue dans leur bouche et question dentition, j'hésite à m'en faire un collier.*

- *Autre chose Zed ?*

- *Ok ! je t'ouvre la porte et tu files sur le poste de la capitainerie, ou du timonier si les codes sont trop balèzes...*

- Tu m'expliqueras. Magne-toi !

Quelques secondes plus tard vous pénétrez dans la salle de commandement bien trop calme. Le cargo Almarien s'enfonce dans une purée d'étoiles qui défilent de l'autre côté du cockpit.

- Hé bien on dirait qu'il subsiste au moins un élément de valeur au service de ce rat de Talkérus tonne une voix de stentor. Vous tournez la tête pour voir se matérialiser un homme que vous reconnaissez aussitôt.

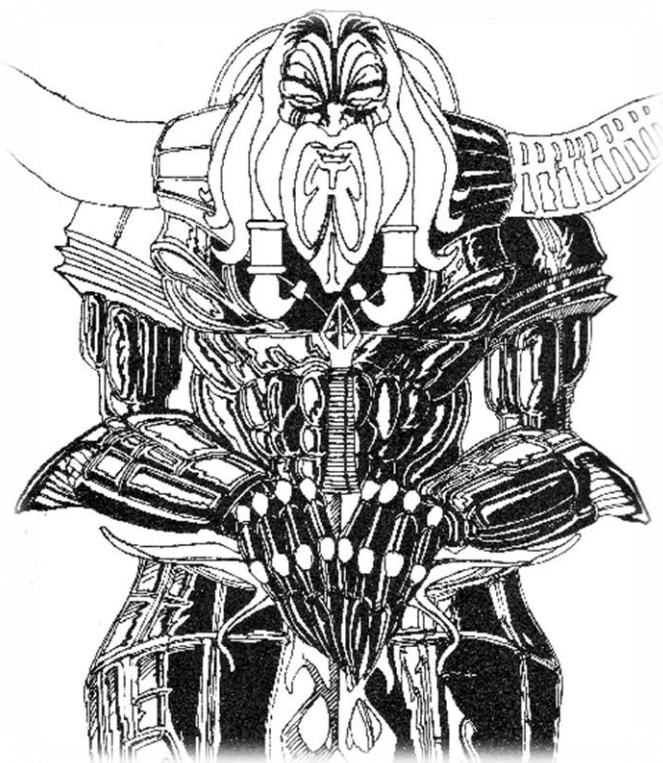
Deshroken ! Le Whog Shrog renégat, écarté de l'ordre et responsable d'échecs militaires retentissants. Irradié à la suite d'une confrontation avec des anti-légionnaires, il possède depuis la faculté de jouer les passe-murailles. La haine féroce qu'il nourrit à l'encontre de ses semblables s'est renforcée jusqu'à la déraison et il a juré la mort du Boucher de l'univers. Vous gardez le silence, pivotant doucement sur vos talons pour préparer votre attaque car, à coup sûr, ce grand échalas va immanquablement détailler son plan machiévélisque par pure fanfaronnade.

Revêtant toujours son armure noire de guerrier d'élite, il porte désormais une lourde épée à deux mains en cristacier, capable de traverser l'alliage le plus dur. Ses longs cheveux blancs cascadenent en tresses sur ses larges épaules rehaussées de cornes de Vordrok.

- Tu n'arrêteras pas ce vaisseau Shrog. Et vous ne pourrez pas vaincre cette horde.

Il s'arrête un moment, contemplant les étoiles et poursuit.

- Cet univers est fascinant ! Tu crois avoir vu les choses les plus extraordinaires dans des recoins oubliés d'une galaxie et chaque jour nouveau te surprend d'avantage. Ces xénomorphes ont un instinct tellement aiguisé ! Leur faculté d'adaptation est hors du commun. Et leur capacité de reproduction...illimitée !!



Il part dans un rire incontrôlable, heureux sans doute d'avoir introduit dans ce vaisseau marchand en partance pour Rael Lilith un parasite qu'il escomptait voir submerger la plus prestigieuse des planètes de la Boucherie.

Quel abruti ! Pour le coup, Ed aurait bien rit. Il espérait quoi franchement avec son armée de sauterelles. Remis de son hilarité, il poursuit.

- Dire que c'est une rencontre fortuite qui m'a permis de....

- Deshraken ! l'interrompez-vous.

- Oui Shrog ?

- Tais-toi. Je m'en tamponne de ton histoire.

Et vous passez à l'offensive.

Si vous usez de votre fuseur de poing, allez au 70. Si vous actionnez vos scies circulaires pour régler ça au corps à corps, rendez-vous au 89. Si vous n'avez pas utilisé votre filet magnétique et que vous souhaitez y recourir, allez au 8.

21

Les salves d'énergie touchent leurs cibles, perforant les corps pour y aérer les tripes. Quelques pas chassés plus tard, vous vous extirpez enfin de la souricière, ankylosé par cette reptation verticale. Vous détendez tous vos muscles par de brefs mouvements d'assouplissement avant de poursuivre.

Rendez-vous au 30.

22

Une échelle en fer permet d'accéder à la cabine de pilotage 3 mètres plus haut. Vous jetez un rapide coup d'œil à l'intérieur. Il ne manque que le conducteur. La portière est ouverte mais le tableau de bord comporte tellement de manettes et de boutons divers que vous êtes incapable d'en comprendre le fonctionnement.

- Zed, à quelle distance l'entrepôt le plus proche ?

- 500 mètres environ, en continuant dans la galerie...Pourquoi ?

Si vous répondez :

- "Pour rien" et que vous quittez le véhicule pour continuer à pied, allez au 73.

- "Explique moi comment on démarre un MEC300...", rendez-vous au 53.

23

Un robot de déchargement permettant la manutention de charges lourdes désespère dans l'attente de son opérateur, les bras ballants sur son corps de métal. Aucun des vaisseaux d'urgence n'a été utilisé, ni déplacé. Ils sont exactement positionnés sur leur aire de stationnement, toute flanquée d'un numéro peint en jaune sur le sol.

Ne remarquant rien d'anormal, vous vous retournez vers Zed, lorsque vous marchez par inadvertance dans une flaque gluante et spongieuse. La substance s'avère visiblement très corrosive si vous en jugez par la crevasse qui s'est formée dans l'armature d'acier constituant le plancher. *De là à ce que cette saloperie occasionne quelque dommage à votre armure, il vous aura poussé une seconde paire de couilles au cul !* pensez-vous en lorgnant la pointe de votre botte miroitant d'un éclat vert phosphorescent.

Si vous appelez Zed pour qu'il vienne examiner l'étrange matière, allez au 68. Si ce détail parfaitement anodin n'éveille en vous pas l'ombre d'un doute, rejoignez le pilote au 90.

24

Les détonations zèbrent l'espace confiné et trois gerbes d'énergie pure font mouches, catapultant la créature à 10 mètres en arrière. La chose convulse, émettant des borborygmes glaireux avant de se recroqueviller dans un dernier spasme. Drôle d'animal de compagnie pour l'équipage d'un navire marchand ! Ces almariens ont vraiment des mœurs étranges.

Rendez-vous au 86.

Mettant un genou à terre, vous déclenchez un déluge de feu dans le couloir infesté. Le sifflement suraigu des rafales du fusil de poing répond en échos aux cris enragés des xénomorphes. Sans jamais hésiter le moindre instant, vous ajustez un à un vos ennemis en fonction de leur distance et de l'angle d'attaque. Le laser pulvérise inlassablement membres et têtes, lamine les corps avec une effroyable efficacité, éclaboussant la galerie de giclées verdâtres dont l'acidité corrode la moindre parcelle métallique.

Les deux dernières créatures sont sur vous. Elles finissent d'escalader les monceaux de cadavres entassés et bondissent griffes et crocs en avant. La chaleur émise par votre arme énergétique vous brûle l'avant bras. Le canon au bord de la fusion est un volcan au cratère rouge de fureur. Vous visez votre premier adversaire. La salve d'énergie lui dégoupille la cervelle. L'autre vous percute de plein fouet, vous envoyant rouler au sol. Sa queue dardée s'élève au dessus de sa tête et frappe à plusieurs reprises avec force pour vous empaler. Vous esquivez, dos contre terre. Le monstre redouble de férocité, bavant sur votre casque quand une seconde mâchoire secondaire jaillit de la principale, claquant frénétiquement, animée par le désir de tuer.

VOUS PERDEZ 5 POINTS D'ÉNERGIE.

Ridicule pensez-vous. Vous serrez les dents pour dégager votre bras puis expédiez un terrible crochet du droit qui vient lui fracasser le crâne. Des éclats de chitine restent incrustés sur votre gantelet alors que la chose vacille, relâchant son emprise. Ramassant vos genoux sur la poitrine vous l'envoyez, de vos

bottes ferrées, rejoindre le magma répugnant de ses petits camarades. Vous vous relevez d'un bond et actionnez une nouvelle fois votre fuseur de poing, mettant un terme définitif à ses vains assauts.

*Lancez un dé. Un résultat de 1 à 2 vous conduira au **64**. Dans tous les autres cas, rendez-vous au **4**.*

26

Vous chutez comme une pierre, rebondissant sur une passerelle qui se brise elle aussi sous la contrainte.

VOUS PERDEZ 5 POINTS D'ÉNERGIE.

Vous poursuivez l'interminable plongeon tout en bataillant dans un corps à corps acharné. Vous parvenez à sectionner le bras d'une des créatures, vous dégageant ainsi de son étreinte. La dernière s'accroche à votre casque, ses membres postérieurs repliés autour de votre bassin. L'enceinte ovoïde d'un puits où se déploient des passages de câbles défilent sous vos yeux. Vous sentez instinctivement l'imminence de l'impact avec le sol. Dans un effort titanesque, vous pivotez en l'air, luttant avec le xénomorphe pour le maintenir au dessous de vous, resserrant votre poigne de fer. Sa gueule collée à la votre, vous tombez de tout votre poids sur cet admirateur trop attachant. Explosant comme un œuf, il amortit quelque peu votre chute mais vous restez sonné un long moment.

VOUS PERDEZ 5 POINTS D'ÉNERGIE.

*Rendez-vous au **15**.*

27

Même si ces goulets étroits sont difficilement praticables, surtout pour un Whog Shrog de 2,20 m de haut, vous estimez y avoir plus de chances que dans de vastes galeries où vous pouvez vous retrouver facilement encerclé. L'atmosphère est suffocante. Les gaz de combustions s'accumulent dans les profondeurs du vaisseau et sans votre armure thermo-régulée, les conditions seraient intenable. Vous suivez les indications de Zed, passant de coursives en escaliers branlants, constamment sur vos gardes. Vous arrivez bientôt à une enfilade de salles numérotées, longeant des armoires électriques haute tension -placardées d'affiches de sécurité- et d'immenses condensateurs cylindriques. Vous grimacez. Le moindre tir d'arme énergétique dans se secteur et c'est l'électrocution ou l'explosion assurée.

*Si vous continuez sans faillir, allez au **55**. Si vous préférez faire demi-tour et tenter l'option du monte-charge des entrepôts, rendez-vous au **35**.*

28

Dans le hangar, une section de 50 fantassins aux couleurs du Boucher -équipés d'armure d'assaut rutilantes en Roz sirium 434 et de plasma-fuz- attendent au garde à vous devant un transport de troupe aérien de couleur ocre.



Zed appuyé nonchalamment sur la carlingue du vaisseau se redresse à votre arrivée et donne l'ordre d'embarquer en agitant son index en l'air. Une fois à bord, il vous explique que le village en question sert de base arrière aux mineurs qui travaillent plus loin dans le désert, exploitant des mines d'irtandium. Relativement isolé, la contrebande y prospère et tout le monde est le bienvenu tant que l'on a de quoi payer. Pirates, criminels et mercenaires s'y croisent pour affaires...

Vous hochez la tête peu désireux d'en savoir beaucoup plus. A travers les vitres du transporteur défilent les paysages mornes de cette planète. Un sable rouge s'étale à l'envie et l'horizon ne propose que les maigres ondulations de dunes en croissant. De leurs crêtes, s'échappent des panaches de poussières tourbillonnantes qui viennent alimenter les fréquentes tempêtes dévastant les campements de colons.

Vous atterrissez un kilomètre à l'est du village, à l'ombre d'une barkhane allongée. Vous avez décidé de terminer le trajet à pied pour plus de discrétion. La communauté n'est qu'un agglomérat de constructions délabrées aux toits de tôle. Un hangar plus volumineux domine les faitages. Il paraît capable d'abriter des vaisseaux légers, comme des Sarabatans.

Vous commandez aux soldats de prendre position en encerclant la zone. Usant de la vision télescopique de votre casque vous repérez une vingtaine d'hommes en uniformes dépareillés et armés de fusils énergétiques qui patrouillent dans les rues écrasées par la chaleur. Peut-être des mercenaires à la solde de Deshraken...

*Si vous faites donner l'assaut en laissant la section d'infanterie charger seule, allez au **82**. Si vous souhaitez prendre la tête des opérations en menant vous même les troupes au combat, rendez-vous au **34**.*

Vous franchissez en trombe le seuil du hangar lui aussi empêtré dans la même gelée organique. La porte expulsée de ses gonds affleure en perçant les concrétions grises, et vous réalisez soudain que c'est de cet endroit qu'ont déferlé les créatures dans le vaisseau Almarien. *Le "super plan" de Zed vous a conduit directement dans le nid de ces saloperies.* Le vaste entrepôt ressemble au cœur d'une ruche façonnée par une race d'insectes grégaires. Les containers sont noyés dans une gangue pâteuse coulant en trainées onctueuses. Seuls les colossales grues de levage ainsi que les palans sur rails sont épargnés par cette tumeur parasitant le vaisseau. Vous devinez les créatures tapies dans chaque recoin, percevez leurs chuintements agressifs. A chaque instant, elles peuvent passer à l'offensive. Vous remarquez alors, s'étalant devant vous, des centaines de protubérances spongieuses. Cela ressemble à des sortes de cocons disposés régulièrement, formant une forêt grotesque. *Une putain de maternité ! songez-vous en serrant le poing.*

Si vous décidez d'utiliser votre lance filin pour accrocher un palan dont le crochet dodeline doucement à 10 mètres au dessus de votre tête (vous espérez rejoindre le monte-charge par la voie des airs), rendez-vous au 83. Si vous continuez votre course en traversant le champs de cocons, allez au 61.

Vous escaladez une rampe surplombant des générateurs à l'arrêt puis bifurquez dans une nouvelle galerie faiblement éclairée sous l'injonction de votre guide. Longeant des salles de stockage pour du matériel dédié à la machinerie, vous apercevez un groupe de xénomorphes qui vous prend en

chasse. Leur vacarme alerte d'autres spécimens à griffes et bientôt une véritable horde s'élance à vos trousses dans le lacy des coursives.

Sans ralentir l'allure, vous réagissez instantanément à chaque stimulation du Tech Shrog. Des "A gauche !", "A droite !", "L'escalier !", "La rampe !", se succèdent dans un gospel de grognements hargneux entonné par vos poursuivants.

Vous dépassez un escalier sombre qui s'enfonce dans les soutes noyées du cargo. Du mobilier et des caisses en plastique flottent placidement sur une mer huileuse. Détournant le regard, vous finissez par aboutir 20 mètres plus loin à un sas qui ne répond pas à la commande d'ouverture.

Les "*fait chier, fait chier !*" répétés inlassablement par Zed n'y changent rien. Il se montre incapable de déverrouiller la porte.

- *Trouve moi une solution...* grommelez-vous entre vos dents.

Deux créatures plus rapides que leurs congénères, s'élancent déjà sur vous. Vous vous plaquez au sol pour éviter leur assaut. Les griffes lacèrent la peinture des cloisons tandis que vous actionnez vos scies circulaires. Les roues dentelées entraînées à pleine vitesse éventrent la première et raccourcissent efficacement la seconde dont l'avenir s'annonce bien incertain, ainsi soulagé de son abdomen et des ses pattes postérieures.

Sans réponse du GPS incompetent, vous rebroussez chemin même si le passage est déjà envahi de xénomorphes surexcités. Vous courez dans leur direction en les soumettant à un déluge de feu. Nez à nez avec eux, vous bondissez au dernier moment dans l'escalier croisé plus tôt, disparaissant dans les profondeurs glacées de la salle immergée.

Au même moment votre radio crépite.

- *L'escalier qui descend derrière toi !* braille Zed.

Tu m'étonnes...

31

L'impression qui se dégage des lieux est celle de combats généralisés qui ont fait rage dans tout le cargo. Vous êtes convaincu que l'équipage a été attaqué et rapidement débordé. Pourtant, lors de votre arrivée, vous n'avez pas observé de signes d'un assaut par un vaisseau tiers. Aucune trace de tir d'artillerie ou d'abordage ne rayait la carlingue du marchand. Cela signifiait qu'une seule chose : l'ennemi venait de l'intérieur... A chaque foulée, vous sentez l'odeur de mort qui flotte, propagée par les diffuseurs d'air conditionné ronflant faiblement. Mais c'est une autre fragrance plus entêtante qui imprègne les couloirs. Une odeur que vous connaissez bien, suave, aigredouce. La même que dégagent vos adversaires avant de souiller leurs uniformes. Celle de la peur. Un effroi instinctif, source de panique, qui amène à vider son chargeur au hasard ou à se jeter dans la gueule du loup en croyant se mettre à l'abris. Chaque trou fondu crevant les cloisons, chaque stigmaté tracé au plasma sur les murs témoignent d'une lutte éperdue et brouillonne. La peur de son ennemi scelle le premier pas vers le tombeau...

De nouveau, la voix de Zed résonne dans votre casque.

- *Gaffe Wolf, ça se précise dans ta direction, à moins de 30 mètres...*

Vous stoppez net. Campé sur vos jambes, les muscles bandés, vous respirez calmement sous votre casque, ramassé comme un fauve prêt à bondir. Les éléments articulés composant votre armure s'irisent d'éclats miroitants sous la lueur des serpentins de diodes. Du noir le plus profond au bleu métallique.

- 20 mètres, c'est rapide et...nombreux...

Vous roulez des épaules puis déjetant votre tête en arrière, soulagez votre nuque. Rien de perceptible même avec la vision IR. Le couloir se perd dans l'obscurité et vous ne décelez toujours aucun mouvement. Vous restez concentré, tous vos sens de guerrier attisés par l'imminence du combat.

- 10 mètres mec...Balaye-moi tous ces enculés...

A peine le Tech Shrog a prononcé sa sentence qu'une meute de créatures hurlantes déferlent sur vous.



*Si vous avez déjà rencontré un de ces spécimens plus tôt dans l'aventure, allez au **58**. Si ces monstres sont les premiers que vous voyez, rendez au **12**.*

32

- Amenez-vous donc mes jolies, venez dire bonjour à mes copines...

Croisant les bras, les lames dentelées équipant vos poignets s'embrassent dans une gerbe d'étincelles, prêtes à déchiqueter vos adversaires. Vous subissez de plein fouet l'assaut simultané de la horde. Submergé, vous êtes projeté au sol sous les gueules hérissées de crocs qui happent vos jambes, vos bras et les griffes cherchant à vous labourer les chairs.

VOUS PERDEZ 5 POINTS D'ÉNERGIE.

Serrant les dents, vous parvenez à dégager votre poignet gauche, libérant la scie qui scalpe l'une des créatures. Poussant un cri hargneux vous extirpez votre bras de la masse informe, avant de le plonger avec force dans la mêlée. Les dents d'adamantium grondent en s'enfonçant dans les carapaces qui éclatent comme des œufs. A bout portant, vous déchargez une première salve de fuseur de poing qui transperce deux des créatures les plus entreprenantes.

Galvanisé par le carnage, vous redoublez de vigueur. Dans le magma des corps enchevêtrés, vos lames sculptent la matière vivante, tronçonnant les torses immondes, raccourcissant les têtes oblongues et les bras longilignes. Transformé en machine de destruction massive, vous frappez encore et encore, ignorant les blessures et les coups de boutoirs.

VOUS PERDEZ 5 POINTS D'ÉNERGIE.

Vous vous relevez enfin, couvert du sang acide de vos adversaires. Si leur pouvoir de corrosion unique ne peut rien contre les éléments de votre armure, vous réprimez un juron lorsque vous voyez les jointures de métal assurant les liaisons fondre comme du beurre.

*Lancez un dé. Un résultat entre 1 à 3 vous conduira au **64**. Tous les autres cas vous amènent au **4**.*

33

Serrant d'une main ferme l'un des barreaux de l'échelle, vous apposez de l'autre votre électrocest sur le crâne du xénomorphe qui s'enroule comme une anguille autour de votre taille. Il est si bien accrochée à vous, le reste du corps coincé dans cette cheminée étroite, qu'au lieu d'être projeté en arrière, il brûle sur place en gargouillant. Les milliers de volts délivrés instantanément lui dévore la carapace. Une fumée âcre et puante s'échappe de ses orbites fondues et dans un souffle, les flammes se propagent à tout le bassin se muant en brasier infernal. La créature calcinée se décompose en paquets noirs, ses membres de charbon formant une ceinture pétrifiée aussi superflu qu'éphémère.

Vous reprenez votre ascension, enchaînant les échelons avec assurance. En contrebas, les cris des xénomorphes barbotant dans leur bain-marie vous arrache un sourire.

Notez la mention "Un peu de temps" avant de vous rendre au 75.

34

Zed sur vos talons, vous ordonnez l'attaque. Les fantassins s'élancent confiants, enhardi par la présence de deux Whogs Shrogs à leurs côtés. Vous déferlez sur le village, alertant les mercenaires en faction. Les rares villageois se précipitent dans leurs baraquements tandis que le ballet des lasers commence.

VOUS PERDEZ 5 POINTS D'ÉNERGIE.

Rompus à ce genre d'exercice vous constituez avec Zed un binôme meurtrier, chacun couvrant les arrières de l'autre. Vos

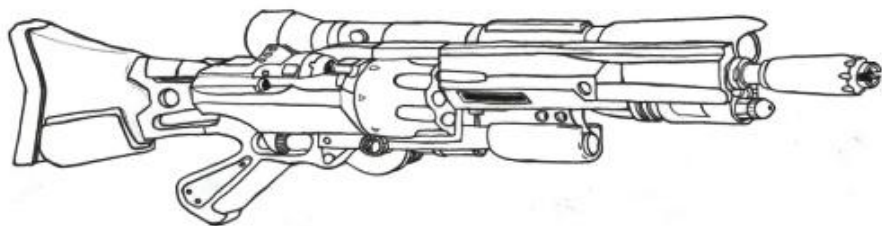
fuseurs de poing déciment les rangs de vos adversaires qui refluent confusément à l'intérieur du hangar. Assaillis de tous côtés, ils ne tardent pas à tomber sous le nombre, certains répliquant timidement avant de s'écrouler, le corps transformé en passoire.

Atteignant le bâtiment convoité, vous adressez un signe de la main à votre coéquipier qui confirme de la tête. Ensemble, vous faites irruption à l'intérieur où un comité de réception s'est retranché derrière des caisses entreposées. Vous entrapercevez Deshraken monter à bord d'un vaisseau monoplace de l'empire de Sunrith, prêt à décoller.

Les mercenaires paniquent en vous voyant vous déployer comme deux ombres et déglutissent avec peine quand vrombissent les scies circulaires rivées à vos poignets. Les sens aiguillonnés par la peur qui s'empare de vos ennemis, vous vous abattez sur eux comme la foudre, tuant avant de disparaître pour frapper à nouveau. Les lames dentelées ravagent les chairs, broient les os et les hurlements des suppliciés engendrent la panique chez les rescapés qui détalent.

Soudain, les réacteurs du chasseur-bombardier crachent des flammes bleutées dans un vacarme assourdissant. Zed commence à canarder le blindage qui encaisse le choc. Le vaisseau gagne petit à petit de la vitesse, le Tech Shrog pendu à ses basques. Une fois les déflecteurs enclenchés, les traits d'énergie ricochent en percutant l'écran invisible, à peine troublé par une onde étincelante.

Sur une des cloisons, vous repérez un AG-photon posé sur son trépied. Cette arme lourde est parmi les plus destructrices de l'univers. Propulsant des particules radioactives à pleine vitesse, elle détruit généralement tout ce qu'elle touche dans un rayon de 2 mètres autour de l'impact.



Vous saisissez le fusil massif des deux mains, activant le viseur laser. Zed s'acharne à poursuivre le vaisseau de Deshraken qui après avoir fait voler en éclats les portes du hangar s'envole sous les tirs croisés des fantassins.

Vous courez jusqu'à l'entrée du bâtiment. Posant un genou à terre, vous visez calmement le vaisseau du fuyard qui décrit une large courbe au dessus de vos têtes.

*Lancez un dé. Si votre ENERGIE est supérieure à 19, ajoutez a 1 point au résultat (et 2 points si elle est supérieure à 39). Entre 1 et 3, allez au **39**. Tous les autres résultats vous conduisent au **100**.*

35

Sous les directives de Zed, vous quittez le niveau inférieur par un escalier de service grimpant dans les étages. Vos bottes écrasent les marches galvanisées volées après volées. A un palier, vous vous faufilez par un dégagement étroit où s'entassent des caisses de pièces détachées et aboutissez finalement à un sas fermé.

- Attends, je t'ouvre marmonne le Tech Shrog. Ensuite tu prends à droite.

Le panneau de plexiglas glisse sans bruit vous permettant de vous faufiler dans l'embrasure. Vous débouchez dans une vaste galerie aux dimensions improbables décrivant un arc de cercle

épousant parfaitement la forme du vaisseau. Elle sert d'accès aux chargeurs MEC300 véhiculant les marchandises et deux de ces camions titanesques sont garés sur le côté.

*Si vous désirez inspecter les véhicules par acquis de conscience, allez au **22**. Si vous poursuivez dans la galerie, rendez-vous au **73**.*

36

Vous sautez dans la brèche aux bordures liquéfiées que votre fusil de poing vient de dessiner -l'acide des créatures ayant déjà largement entamé la structure-. Entraîné par votre poids vous traversez le palier du niveau inférieur avant de chuter sur 15 mètres dans un puits envahi de câbles se tortillant dans des gaines de couleur.

VOUS PERDEZ 5 POINTS D'ÉNERGIE.

La réception est brutale mais roulant par réflexe, vous vous positionnez dos contre le sol et levez votre bras d'arme à la verticale. Plusieurs xénomorphes vous ont suivi et avec une agilité ahurissante dévalent la cavité, s'approchant dangereusement. Vous ouvrez le feu sans trêve. La cadence des salves est telle que vos muscles se durcissent comme du tungstène. L'alarme visuelle de surchauffe clignote désespérément devant vos yeux depuis une bonne minute lorsque vous relâchez enfin la commande de tir. Vos poursuivants ont été atomisés par le déluge d'énergie létale, des cratères noircis s'ouvrant dans les parois du puits de maintenance.

Un silence pesant succède à votre fureur inassouvie. Rendez-

37

Vous stoppez bientôt votre course, le passage grillagé que vous empruntez s'arrêtant brutalement. En contrebas, à environ 5 mètres à l'aplomb de votre position, la plateforme du monte-charge est suspendue bien au dessus du sol, légèrement déportée sur la gauche. Vous rebroussez de quelques foulées, pour prendre assez d'élan. Des mouvements alentour prouvent que les xénomorphes n'ont pas abandonné la partie. Ils escaladent avec aisance les armatures et les flèches de métal, affluant vers vous.

Sans hésiter, vous vous élancez dans le vide, amortissant votre réception par une roulade sur l'épaule. Aussitôt sur pieds, vous activez le mécanisme de mise en route du treuil. Trois créatures fendent les airs, surgissant du néant. Votre fuseur de poing en abat deux avant qu'elles ne touchent terre. La dernière atterrit à proximité, attaquant immédiatement à coups de griffes. Vous esquiverez ses taillades puis déployez votre jambe droite qui vient la frapper au thorax. Déséquilibrée, elle cherche à reprendre position, vacillant sur le rebord du plateau. Un trait d'énergie lui perce la tête, l'envoyant rejoindre ses ancêtres.

Le grincement des filins d'acier accompagne la lente élévation du monte-charge mais jetant un coup d'œil en bas, vous constatez que des dizaines de xénomorphes grimpent à toute vitesse le long du mat guidant la plateforme. Vous vous jetez à terre, le buste pendu dans le vide et ouvrez le feu pour décrocher un à un ces horribles morpions. Sans interruption, les salves brûlantes tracent des sillons mortels décimant l'ennemi. Votre arme énergétique en surchauffe, vous constatez que le carnage a payé. Les clameurs des créatures ne sont bientôt plus

que des murmures portés par un écho timide et vous goutez pour quelques minutes à un peu de repos, le temps de l'ascension.

Rendez-vous au 14.

38

Parvenu au hangar, vous trouvez Zed déjà aux commandes de son Killmanta. Une fois à bord, le Tech Shrog vous explique que le village en question sert de base de repli aux mineurs qui travaillent plus loin dans le désert, exploitant carrières et mines. Relativement isolé, la contrebande y prospère et tout le monde est le bienvenu tant que l'on a de quoi payer. Pirates, criminels et mercenaires s'y côtoient pour affaires...

Vous hochez la tête peu désireux d'en savoir beaucoup plus. A travers le cockpit du chasseur défilent les paysages mornes de cette planète. Un sable rouge y règne sans concurrence et l'horizon ne propose que les maigres ondulations de dunes en croissant. De leurs crêtes, s'échappent des panaches de poussières tourbillonnantes qui viennent alimenter les fréquentes tempêtes dévastant les campements de colons. Vous atterrissez un kilomètre à l'est du village, à l'ombre d'une barkhane allongée, préférant finir le trajet à pieds pour plus de discrétion. La communauté n'est qu'un agglomérat de constructions délabrées aux toits de tôle. Un hangar plus volumineux capable d'abriter des vaisseaux légers, comme des Sarabatans, émerge du taudis, flanqué d'une antenne radar d'un autre âge. Au regard de l'agitation qui règne autour du bâtiment allongé, vous soupçonnez un décollage immédiat. La vision télescopique de votre casque vous confirme la présence d'hommes en armes patrouillant dans le village.

- *On fait quoi ?* demandez-vous succinctement à Zed, histoire de mesurer son génie en tactique militaire. En proie à une soudaine réflexion intérieure, il finit pas répondre.

- *On fait tout péter ?*

En d'autres circonstances, vous l'auriez probablement encore traité d'abruti, mais il devenait plus que temps de mettre fin à cette mission. Bien que cela vous faisait mal de l'avouer, pour une fois, vous étiez d'accord avec le Tech Shrog de l'escouade Cadaver.

*Rendez-vous au **99**.*

39

Le tir se dirige droit vers le vaisseau mais ce dernier manœuvre dans l'urgence pour éviter le flot de particules mortelles. Il tangue, un instant déséquilibré quand le rayon frôle la carlingue, mais retrouve son assiette avant d'accélérer. Deshraken disparaît, aspiré par la masse des nuages menaçants qui s'amoncellent dans le ciel plombé de cette planète dont vous avez déjà oublié le nom.

Sans rage, ni remords, vous le regardez s'enfuir. En plus de la déchéance qui l'accabla en son temps, le vieux Whog Shrog s'est couvert aujourd'hui de déshonneur en fuyant comme un lâche. Et pour un guerrier de Talkérus, cela vaut bien toutes les souffrances du monde.

40

Vous foncez droit devant. Le passage n'est plus qu'un immonde tunnel informe, dégoulinant de sécrétions visqueuses et la clameur de vos poursuivants se rapproche. Vous vous apprêtez

à faire volte face pour affronter la horde quand vous remarquez, à moins de cinquante mètres, une large ouverture sur la droite qui ne peut correspondre qu'à l'entrée d'un hangar.

Si vous décidez de calmer les ardeurs de vos admirateurs lancés à vos trousses en réduisant leur nombre, allez au 97. Si vous continuez sans vous en préoccuper, rendez-vous au 51.

41

Vous enfoncez la prise et toute la cabine de l'ascenseur s'illumine comme un sapin de Noël. Le bouton d'ouverture répond cette fois en vous gratifiant d'un signal sonore harmonisé à la quinte. Les portes coulisent par contre beaucoup trop lentement et les xénomorphes y plantent déjà leurs griffes quand l'entrebâillement laborieusement concédé vous permet de plonger dans la cabine. Vous basculez sur le dos pour ouvrir le feu sur les créatures déchainées. Les traits d'énergie perforent les gueules avides de sang. Vous aidant des parois, vous vous redressez pour expulser les retardataires à l'aide de votre électrocest. Enfin les portes se referment et vous reprenez votre souffle le temps de l'ascension.

Une minute plus tard, vous débouchez dans une salle spacieuse et blanche, apparemment épargnée par les ravages des parasites. Une coupole vitrée surplombe une fontaine de marbre figurant des nymphes. Les statues aux seins lourds déversent le contenu de leurs amphores dans un réceptacle irradiant d'une lumière dorée. Sur votre droite, un dégagement retient votre attention. Il dessert un hall immaculé. Plus loin, une double porte. Derrière les lourds vantaux, le poste de commandement...

Rendez-vous au 20.

42

Vous vous engagez dans la coursive soulevant aussitôt la désapprobation de Zed.

- C'est pas le moment ni de trainer, ni d'aller te branler, rejoins le couloir principal et termine la mission.

Si vous obtempérez et rebroussez chemin dans la galerie centrale, rendez-vous au 31. Si vous rétorquez un très sobre "Va chier connard", allez au 59.

43

A la vue du résultat, vous estimez que vous l'avez plutôt gâté. Votre rafale de fusier de poing l'a découpé net dans le sens de la longueur, de l'aine jusqu'à l'occiput. Un mélange d'humeurs nauséabondes, de tripes et de cervelle rosée s'en vont se faire la malle en dessinant une flaque grandissante autour de leur propriétaire.

- Amen...

Le bureau vitré devant lequel se tenait cet homme ne présente guère d'intérêt à vos yeux. Etagères et tables font très *art-déco*, surtout renversées et criblées de balles. Des tonnes de papiers échappés de dossiers colorés jonchent le sol. D'un ennui...

Il ne vous reste plus qu'à regagner le couloir principal. Rendez-vous au 31.

44

Les deux premières salves atteignent leurs cibles, envoyant rouler les xénomorphes à terre. Votre dernier adversaire, plus agile, esquive au dernier moment le trait d'énergie qui lui était destiné.

Malheureusement, le tir pulvérise une gigantesque bobine d'un transformateur libérant les tensions accumulées sous la forme d'un arc électro-magnétique de plusieurs milliers de volts. La tempête engendrée balaye toute la galerie technique, vous consumant dans votre armure.

Réduit en bouillie calcinée, votre aventure s'achève ici...

45

Vous donnez un brusque coup de volant et le MEC300 se déporte en geignant, balançant ses tonnes d'acier contre la paroi extérieure de la galerie. Pendant ce temps le xénomorphe campé sur le capot s'est redressé et ouvre la gueule en grand. Des filets de bave dégoulinent de sa mâchoire oblongue et deux yeux malveillants vous scrutent, brillant d'une sourde animosité. Une immonde mâchoire atrophiée surgit du fond de sa gorge tel un ressort pour venir fracasser le pare brise. Dans l'explosion, les débris sont projetés partout dans l'habitacle. Le monstre déploie sa queue osseuse, la dressant menaçante à la manière d'un scorpion. Elle décrit un bref mouvement de balancier puis plonge dans la cabine à la vitesse de l'éclair. Vous esquivez en vous baissant. Le dard lacère le siège avant de refluer pour attaquer à nouveau.

Le camion gîte de plus en plus, heurtant les murs brutalement tout en écrasant les passagers clandestins. La queue préhensile frappe inlassablement, vous obligeant à délaissier une seconde votre conduite pour faire feu à bout portant. La créature est projetée au sol avant d'être impitoyablement écrasée par les roues immenses.

Rendez-vous au 2.

46

Progressant à toute vitesse derrière vous, trois xénomorphes se glissent dans l'enfilade de la galerie. Bondissant entre le sol et les murs, ils disparaissent derrière les refends, se dissimulant des contreforts avant de réapparaître toujours plus proches. Vous tordant le cou dans l'autre sens, vous n'entrevoiez toujours pas la sortie de ce piège à rats. Il va falloir vous défendre.

*Si vous faites usage de votre fuseur de poing, allez au **62**. Si vous préférez actionner vos scies circulaires, rendez-vous au **93**.*

47

- ...empreinte de sérénité et de félicité.

Un courant électrique vous parcourt le cerveau lorsque la substance expulsée par le piston de la seringue se déverse dans la veine gonflée. La douleur irradie en pulsant, comme si se rependait du métal en fusion dans votre corps, le consommant de l'intérieur.

Vous envoyez le Thunder-Zard au diable, crachant des bouillons d'écume bullant à la commissure de vos lèvres. Vous ne distinguez bientôt plus la pièce qui bascule dans l'obscurité et vos paupières se ferment définitivement, mettant un terme peu glorieux à votre aventure.

48

Toutes griffes dehors, la créature passe à l'attaque. Vos scies circulaires entrent en jeu, rugissant dans le réduit du couloir. D'un claquement de gueule, elle tente de vous soulager de la moitié du visage, mais vous empoignez son cou reptilien sans faillir, la maintenant à distance.

VOUS PERDEZ 5 POINTS D'ÉNERGIE.

La lame hurlante de votre lame dentelée pénètre goulument sa boîte crânienne d'où jaillit un flot de liquide verdâtre. Le monstre s'effondre puis agonise en gargouillant, secoué de spasmes frénétiques. Les panneaux de métal brossé se mettent à fondre au contact de la substance qui s'écoule des plaies en dégageant des vapeurs acides.

Rendez-vous au 86.

49

Vous déambulez un moment au delà du spatioport autour duquel s'est aggloméré une ville exubérante qui a poussé comme un champignon, sans contraintes ni organisation. L'ensemble forme un patchwork crasseux, des égouts à ciel ouvert charrient des immondices dans lesquelles jouent des enfants en haillons se disputant la fange à des rats énormes. La colonisation selon les règles du Boucher de l'univers. Ne doivent subsister que les plus forts, les plus rusés et les plus endurants.

Un crachotement dans votre casque précède la voix de Zed.

- Ramène tes fesses, Wolf. On a retrouvé notre oiseau. Un indic a signalé sa trace à 30 kilomètres d'ici en plein désert. A priori, il a trouvé refuge dans un village tenu par des contrebandiers. De là à ce qu'il dégote un vaisseau pour s'échapper de ce caillou perdu... Il risque de nous filer entre les pattes.

- Tu es où ? répondez-vous.

- Dans le hangar 11B avec le capitaine d'une section d'infanterie régulière. On attend plus que toi pour une petite sauterie...

Vous bifurquez dans une avenue où défile une procession costumée, colorée et bruyante, puis filez tout droit vers les

infrastructures rectangulaires de la base spatiale.

*Si vous demandez à Zed que les militaires se tiennent prêt à embarquer, allez au **28**. Si vous préférez vous passer de tout soutien extérieur et régler ça entre Whogs Shrogs, rendez-vous au **38** pour décoller en compagnie du technicien de l'escouade.*

50

Rien ! Vous ôtez la prise et l'enclenchez à nouveau. Que dalle ! Aucun résultat. Vous arrachez le câble de rage. Si vous n'avez pas noté quelque part la mention "Un peu de temps", *rendez-vous directement au **88**.*

Sinon, réfléchissez à un nouveau choix.

Si vous désirez essayer le fil :

- vert : rendez-vous au **41**.

- rouge : rendez-vous au **72**.

- noir : rendez-vous au **16**.

*Si toutefois, vous en avez un peu marre de cette histoire de branchements et que vous préférez affronter la horde, allez au **88**.*

51

Vous avez parcouru quelques foulées quand vous êtes projeté au sol, plaqué brutalement par une des créatures qui a bondi sur votre dos. Vous sentez ses griffes s'enfoncer dans les jointures de votre armure pendant que sa mâchoire se referme sur votre casque. Une conscience primaire doit lui faire comprendre qu'elle a peu de chance de percer le blindage. Elle entreprend

alors de tirer de toutes ses forces en raffermissant son emprise dans le but de vous décapsuler la tête des épaules.

VOUS PERDEZ 10 POINTS D'ÉNERGIE.

Les vertèbres au supplice, vous empoignez son corps hideux et libérez l'énergie accumulée dans votre électrocest. Le monstre s'étrangle dans un cri strident avant de s'enflammer comme une torche imbibée de poix. Vous vous dégagez de sa carcasse tremblotante, ajustez deux autres de ses congénères par une rafale de votre fuseur de poing et courez vers le hangar tout proche.

Rendez-vous au 29.

52

Vous essayez d'agripper la poutrelle mais vos doigts glissent sur le rebord huileux et vous chutez tête la première pour aller vous écraser en contrebas.

VOUS PERDEZ 10 POINTS D'ÉNERGIE.

Le choc est rude, laissant un cratère dans les couches superficielles du nid. Vous vous relevez en secouant la tête. Un réflexe vous pousse immédiatement à bondir sur le côté, esquivant ainsi un xénomorphe se ruant sur vous crocs en avant. Vous balancez votre poing énorme et lui décochez un uppercut retentissant, brisant os et mâchoire. Votre scie lui fend le crâne en deux et vous repartez au pas de course.

Rendez-vous au 77.

Après une brève explication, vous comprenez aisément le principe. La plupart des commandes actionnent les pistons de la benne et les dispositifs de sécurité. *Ca, vous en avez rien à foutre. Mise en route, marche avant, accélérateur, fin de la formation.* Le moteur rugit en démarrant, propageant son grondement amplifié par la démesure des lieux. Vous déverrouillez les freins pneumatiques qui enserrant de leurs étriers les disques fixés au moyeu des roues géantes. Cramponné au volant, vous montez doucement la manette des gaz et le camion piaffe en à-coups nerveux avant de gagner une vitesse plus appropriée.

Vous avez parcouru le tiers de la distance quand vous découvrez qu'une matière organique recouvre peu à peu les cloisons. C'est un entrelacs immonde de lianes pétrifiées et d'agrégats gélatineux qui encombrant la galerie, rétrécissant son diamètre et masquant les murs. Vous jurez en frappant du poing le siège passager.

Au même moment Zed enfonce le clou.

- *Ok Wolf, t'es tout près ! Les portes des hangars 1 à 8 vont apparaître sur ta droite. Choisis le numéro, c'est moi qui détient le sésame.*

Vous allez lui répondre une grossièreté bien sentie lorsqu'un xénomorphe s'écrase sur votre pare-brise à la limite de la rupture. Les fissures se propagent en étoile dans un craquement inquiétant. Plusieurs de ces congénères se sont laissés tomber sur la cabine et la benne. Un coup d'œil dans les rétroviseurs vous le confirme. Finalement connaître les commandes de levage auraient pu s'avérer utile.

Si vous vous préoccupez d'abord de la créature s'exerçant au

rodéo et qui se redresse en enfonçant ses griffes dans le capot, allez au [17](#). Si vous préférez vous débarrasser de ceux qui progressent le long des ailes en direction de la cabine de pilotage, rendez-vous au [45](#).

54

A priori, ces parasites ont sorti l'artillerie lourde. Le champion de la bande est un xénormorphe gigantesque de près de cinq mètres de haut. La mauvaise nouvelle c'est que la chose en question s'est hissée sur la plateforme, griffant l'air de ses quatre longs membres antérieurs. Un rostre démesuré orne son crâne comme une couronne de souverain. A l'ombilic hypertrophié trainant sous son abdomen, vous en déduisez que vous avez probablement affaire à la reine de cette joyeuse colonie.

Elle déplie son cou décharné dans votre direction, vous fixant de ses yeux noirs renfoncés que soulignent des arcades saillantes. Par pure bravade, elle ouvre sa gueule impressionnante en grognant. Ses crocs aussi longs que des dagues s'alignent en plusieurs rangées et apparemment, elle meurt d'envie de s'en servir.

Si vous possédez toujours votre filet magnétique et que vous souhaitez l'utiliser, allez au [84](#). Si vous préférez vous en remettre à votre bon vieux fuseur de poing, rendez-vous au [7](#).

55

Le passage est si étroit qu'il vous faut progresser de profil tout en évitant le moindre contact avec les transformateurs.

- C'est l'entrée des artistes ! s'esclaffe Zed.

- Attends que je revienne et je vais te l'élargir moi ton entrée des

artistes, sale con...

Vous essayez de presser l'allure, restant vigilant à ce qui peut surgir du plafond. Un empilement de galeries et de rampes aux sols grillagés se superposent au dessus de votre tête laissant entrevoir l'immensité du cargo. L'impression du lion en cage vous traverse l'esprit.

Un bruit inquiétant retentit brusquement derrière vous. Lancez un dé. De 1 à 3, allez au 46. Si le résultat est de 4,5 ou 6, rendez-vous au 6.

56

Vous allez reprendre votre route quand un souffle imperceptible vous alerte juste dans votre dos. Vous désintéressant de la carcasse du colon et de sa progéniture encore fumante, vous pivotez sur les talons. Tombé du plafond, une créature chitineuse, longiligne et avoisinant les 2 mètres (soit 20 bon centimètres de moins que vous) se dresse, menaçante. Elle est pourvue d'une longue queue osseuse au bout de laquelle on devine un dard acéré. Sa carapace luisante recouvre un corps d'insectoïde libidineux. Son crâne allongé se termine en une gueule qui exhibe deux rangées de crocs plus disposés à broyer les os qu'à mâcher de la salade. Bavant, éructant, le monstre parcourt les derniers mètres qui vous séparent avec une rapidité aveuglante avant de se ruer sur vous.

Si vous actionnez votre fuseur de poing, rendez-vous au 24. Si vous préférez faire vrombir vos scies circulaires, allez au 48.

57

Une marée de ces monstres attisés par le sang se jettent sur vous, griffant, mordant, vous enserrant pour vous déchiqueter. Vous essayez de rester debout, tournoyant sur vous même pour balancer vos scies avec le plus de force possible. L'adamantium rugit, débitant des tronçons de chairs, lacérant les carapaces, ouvrant des brèches dans les rangs qui se reforment inlassablement. Sous le nombre, vous finissez par plier. Qu'importe. C'est un beau combat. Les crocs s'enfoncent aux jointures de l'armure, et votre casque se craquelle sous les coups de mâchoires surpuissantes. Vous réfrérez un cri lorsque vous sentez votre mollet transpercé par le dard effilé d'un des xénomorphes. Vous tombez, submergé.

VOUS PERDEZ 10 POINTS D'ÉNERGIE.

Dans un craquement lugubre, les poutrelles métalliques formant l'ossature du sol se tordent en geignant sous le poids des cadavres et des vivants. L'acide organique a depuis longtemps sapé fondations et visseries. Ce dernier supplice est de trop ! La galerie finit par céder, ouvrant une brèche dans laquelle vous êtes précipités en même temps que quelques adversaires épinglés à votre cul telles des tiques sur chien.

Rendez-vous au **26**.

58

La même engeance que le monstre de la coursive mais cette fois, il y a le reste de la famille au grand complet. La rapidité de ces créatures est inhabituelle, certaines cavalant au sol tandis

que les autres s'accrochent aux poutres du plafond ou aux câbles longeant les murs. La meute tapageuse paraît bien décidée à vous réduire en charpie.

*Si vous ouvrez le feu à l'aide votre fuseur de poing, allez au **25**. Si vous préférez expulser votre filet afin d'en entraver le maximum, rendez-vous au **74**. Si vous attendez l'impact en actionnant vos scies circulaires, allez au **32**.*

59

Le corps d'un homme d'âge mûr entrave le seuil d'une pièce au mobilier renversé. Enfin, une trace de vie dans ce vaisseau fantôme. Le type tourne lentement la tête vers vous, les yeux grands ouverts et les traits du visage tirés par la douleur.

- *Tuez moi ... Tuez moi...* parvient-il à soupirer en proie à une indicible souffrance. Son teint cireux et l'aspect décharné de son corps vous font penser qu'avec ou sans votre aide, la grande faucheuse l'aura à diner ce soir.

Un début de perplexité commence à poindre quelque part derrière la muraille hermétique emprisonnant votre conscience de squalre. Quel comportement étrange ! Il est vrai que d'habitude, il n'y a pas besoin de demander pour ce genre de service. L'homme s'agite, secoué par des tremblements saccadés, pris de convulsions. Vous remarquez le gonflement anormal au niveau de son abdomen, la peau tendue à rompre dessinant des vagues dodues sous l'épiderme.

- *Digestion difficile ? lâchez-vous perplexe.*

*Si vous attendez la suite des évènements, rendez-vous au **9**.
Si vous mettez fin aux hurlements du martyr, allez au **43**.*

Zed est obligé de hurler pour que vous puissiez discerner ses consignes visant à stopper le vaisseau Almarien. Vous rejoignez le poste du timonier et enchaînez les différentes opérations afin d'arrêter les moteurs et placer le cargo en orbite stable. Tout à coup, Zed s'interrompt avant de reprendre décontenancé.

- Oh putain ! Wolf ! Il en vient de partout. Des centaines ! Y'en a des centaines. Et c'est à toi qu'elles en veulent Whog Shrog !

Sans ciller, vous lui répondez.

- Reprends-toi Zed et continue...

L'élan de panique du Tech Shrog vous interpelle plus que ces xénomorphes qui convergent vers vous. Cela fait quelques temps que vous avez remarqué ce genre de réaction émotionnelle chez lui. Et vous a même confié qu'il fréquentait la même femme sur Holocostia Verola depuis plus d'une semaine...

Mécaniquement, vous achevez la procédure. Un compte à rebours s'enclenche, vous laissant l'opportunité de quitter la console de pilotage pour clore les portes blindées de la salle de commandement. Alors que vous appuyez sur le bouton de fermeture, vous apercevez la horde de monstres envahir chaque galerie attenante au pont principal, masse confuse et tapageuse qui se lance à l'assaut des panneaux coulissant.

Leur assaut déchaîné secoue les murs. Peu à peu s'impriment en relief les empreintes des griffes et des gueules qui déchirent le métal. Vous reculez calmement, basculant le mobilier encore debout pour vous aménager un semblant de barricade. Vous prenez ensuite position, attendant patiemment que les créatures finissent de déchiqueter le dernier rempart vous séparant d'elles.

Vous soufflez longuement en voyant les premières mâchoires ruer dans les brèches qui s'ouvrent de partout et faites feu

lorsque la vague mortelle déferle enfin. Vous abattez vos adversaires avec une précision chirurgicale mais l'ennemi vous encercle inexorablement. Plusieurs xénomorphes se jettent sur vous quand vous entendez la voix de Zed qui vous vrille les tympans.

- Couches-toi !!!

Ce que vous faites. Rendez-vous au **91**

61

Certains des œufs ont déjà éclos, leurs pétales exsangues figurant de grosses fleurs bulbeuses. Dans les parois de la ruche, vous discernez les corps de nombreux membres d'équipage prisonniers des sécrétions indurées. La tête affaissée sur la poitrine, ils ont tous la cage thoracique défoncée, exhibant leurs côtes comme des carcasses chez un boucher. Informé sur le régime alimentaire de ces parasites, vous franchissez le champ de cocons, prêt à défendre votre peau. Les créatures sont toutes proches. Elles rampent ou gagnent de la hauteur en vous observant. Pourtant, elles hésitent à attaquer.

Vous ricanez sous votre casque. Ces immondices veillent sur la couvée et ne désire pas que l'on fasse de mal aux petits... Pathétique.

Si vous choisissez d'exploser quelques cocons au fuseur de poing pour apprécier le résultat, allez au **87**. Si vous vous contentez de slalomer, rendez-vous au **77**.

62

Malgré les risques, vous craignez d'être écharpé, coincé dans ce

terrier de rats et vous décidez d'utiliser les grands moyens. Vous visez les cibles mouvantes qui se rapprochent à toute allure. Lancez un dé. Si votre ENERGIE est supérieure à 29, ajoutez 1 point au résultat.

De 1 à 3, allez au 44. Tous les autres cas vous mènent au 21.

63

- Le vert mec ! Branche le vert !

Vous entendez des grognements dans votre casque et les bruits de détonation typique d'un fuseur de poing dernière génération à cadence rapide.

Le couloir derrière vous grouille de créatures qui déferlent à toute vitesse.

Rendez-vous au 41.

64

La fatigue de cet affrontement vous emmêle l'esprit, sans mentionner les beuglements de Zed dans votre casque vous sommant de l'informer de la situation. Vous pirouettez mécaniquement, la vue brouillée par l'acide et la sueur.

Un choc d'une rare violence ébranle tout votre corps. Suspendu au plafond, un xénomorphe vient de vous frapper de sa queue osseuse et la pointe a transpercé votre armure en plein torse.

VOUS PERDEZ 10 POINTS D'ÉNERGIE.

Vous contemplez, consterné, le dard enfoncé dans votre poitrine, sentant vos chairs se déchirer sous le plastron noir. De

rage, vous agrippez l'immonde insecte par ce membre qui vous fouaille les tripes, puis l'envoyez s'écraser au sol après lui avoir fait décrire un demi-cercle dans les airs. Sans attendre vous vous ruez sur lui, épaule la première. La spalière de votre armure lui fracasse la mâchoire. Groggy, il titube sur place. Vous frappez des deux poings avec hargne, transformant la créature en une bouillie abjecte, ignorant les jets d'acides expulsés de sa carapace crevée.

Rendez-vous au 4.

65

Le martellement de vos bottes résonne dans le ventre creux du vaisseau déserté. Par habitude, vous enclenchez votre vision infrarouge qui aura l'avantage de percer les ténèbres s'étalant à leur aise. Si l'intégrité du vaisseau vous a paru jusque là excellente, il en est tout autrement après quelques dizaines de mètres. Des impacts de balles et d'armes énergétiques trouent les murs, le plafond et le sol.

Des pans entiers de grilles ont été arrachés. Gaines électriques et poutres métalliques encombrant le passage, et vous enjambez à plusieurs reprises des cavités béantes quand l'acier a littéralement fondu sous vos pieds. Le crépitement dans votre casque précède la voix nonchalante de Zed.

- Ca dit quoi ?

Si vous répondez :

- "Ca dit que c'est le bordel", rendez-vous au 10.

- "R.A.S, je continue l'inspection", allez au 92.

Le réveil est difficile et la première chose que vous percevez, ce sont les liens qui entravent vos poignets à la tête de lit. Des cordes d'acier vous déchirent la peau et mordent d'avantage les chairs lorsque vous tirez dessus. Les filles ont malheureusement été remplacées par un Thunder-Zard en costume crème, penché à votre chevet et qui vous dévisage d'un air goguenard. La face replette de cet humanoïde reptilien est fendue par une bouche énorme aux lèvres lippues, qu'il tord en tous sens pour exprimer ses émotions. De fines dents pointues parachèvent son sourire narquois tandis qu'une touffe de poils filasses teints en rouge dessine une vilaine crête sur son crâne bombé.

- Hé bien, hé bien ! ronronne t-il d'une voix mielleuse. *On dirait que notre beau guerrier émerge tout juste pour assister à sa glorieuse destinée.*

Joignant le geste à la parole, il sort de sa poche une seringue argentée qu'il approche de votre cou.

- *Tu as beaucoup d'ennemis en ce bas-monde Whog Shrog et certains sont prêts à payer très cher pour accrocher ta peau dans une salle de trophées...*

Derrière le contrebandier en smoking, vous reconnaissez les deux hommes de mains aperçus à l'entrée. Ils mâchouillent bruyamment des chewing-gum en soutenant de l'épaule les murs de la pièce. Leurs lunettes de soleil repoussées au bout du nez créent l'illusion une apparente décontraction.

L'aiguille dégoulinante d'un liquide poisseux se pose sur votre jugulaire.

- *Repens-toi pour toutes les vies que tu as fauché, ogre du Boucher ! Implores les Dieux afin que ton autre vie soit...*

Lancez un dé. Si votre ENERGIE est supérieur à 24, ajoutez 2 au

*résultat. Entre 1 et 3, allez au **47**. Tous les autres cas vous amènent au **11**.*

67

Cet enfant de putain de Deshraken ne devrait pas passer inaperçu. La planète est officiellement aux mains du Boucher mais en l'absence de gouvernement officiel et d'une autorité militaire affirmée, les contrebandiers y prospèrent. Ce qui pourrait compliquer votre traque. Zed reste confiant et vous informe que plusieurs divisions de l'armée régulière de Talkérus ont été déployées récemment pour "faire le ménage". Le Killmanta tangue dans l'atmosphère saturée de poussières puis survole une ville grise, rampant comme une tumeur crasseuse au cœur d'un désert de sable.

Vous atterrissez au spatioport où règne une activité fébrile. Des myriades de robots déchargent de lourds transporteurs en provenance de Rael Liliith. Vous laissez le Tech Shrog mener son enquête auprès des autorités locales et rejoignez le destin d'une foule de voyageurs.

VOUS REGAGNEZ 5 POINTS D'ÉNERGIE.

*Rendez-vous au **81***

68

- C'est toi qu'a craché cette purée ?

Vous ne répondez rien. C'est mieux. Zed examine la substance pâteuse, la malaxant entre le pouce et l'index. Il se fend d'un "Mouaiiii" évasif. Vous estimez qu'il a du atteindre là le paroxysme de son analyse scientifique et regrettez déjà de l'avoir appelé.

- C'est organique... Clairement pas un produit de synthèse ou une huile. En tout cas, ça à l'air bien efficace pour déboucher les chiottes...

Les dalles octogonales disposées en treillis composant le sol ont en effet été transpercées sur plusieurs mètres par quelques gouttes de cette matière inconnue.

Vous restez encore un moment à inspecter les lieux sans découvrir d'autres éléments d'intérêt quand Zed pousse un juron d'énervement. Rendez-vous au 90.

69

Au terme de votre parcours d'équilibriste, les rails rejoignent une cabine de pilotage. Les opérateurs y actionnent d'habitude les treuils et palans pouvant aligner ou empiler les containers sur toute la longueur du hangar. Vous bondissez tête en avant à travers la vitre, vous réceptionnant en roulant à l'intérieur. Les tableaux de bord sont à l'arrêt, couverts d'une fine couche de poussière. Une thermos de café et quatre gobelets en plastique attendent la pause qui ne viendra pas. Vous remarquez dans un coin de la salle un escalier à vis qui s'échappe de la nacelle par une ouverture ceinte d'une rambarde minimaliste. En deux foulées, vous sautez sur les premières marches qui se déroulent en spirales jusqu'au sol.

Rendez-vous au 77 et ajoutez 1 point à votre prochain jet de dé.

70

Tout en plongeant derrière une cloison de séparation, vous ouvrez le feu sur le vieux Whog Shrog qui riposte instantanément.

Les traits d'énergie quadrillent l'espace, chacun tentant de déborder l'autre. Face à un tel adversaire, vous redoublez d'effort pour tenir la distance. Même si l'âge ralentit les réflexes de Deshraken, il n'en reste pas moins un guerrier redoutable et un excellent tireur.

Après une lutte acharnée, vous pensez néanmoins le coincer. Pilonnant méthodiquement l'armoire métallique renversée derrière laquelle il vient de se retrancher, vous avancez sur lui avec autorité. A deux mètres de sa position, vous bondissez en avant, vos scies circulaires déchainées.

Personne ! Vous roulez sur l'épaule afin de vous remettre sur pieds au plus vite, devinant le piège se refermer implacablement. Derrière vous, un crépitement suraigu précède la salve d'un fusier de poing. Usant de son pouvoir de dématérialisation, Deshraken vous a pris par surprise, réapparaissant subitement dans votre dos pour vous abattre. L'adrénaline courant dans vos veines démultiplie pourtant votre vivacité et vous sautez sur le côté tout en tournoyant en l'air.

Vous sentez la vague brulante d'une décharge énergétique vous transpercer l'armure au niveau des omoplates, tandis que terminant votre rotation, vous ouvrez le feu à votre tour.

VOUS PERDEZ 25 POINTS D'ÉNERGIE.

A courte portée vous ne ratez pas votre cible. Le Whog Shrog renégat encaisse le tir en pleine poitrine en poussant un cri rauque. Chancelant, il étreint sa blessure, le visage livide, puis disparaît à nouveau en se jetant contre une des parois de la pièce.

Vous vous relevez péniblement, suspectant un autre mauvais tour de ce fantôme. En réponse à votre intuition, tous les néons

de secours alimentés par le circuit auxiliaire s'éteignent soudainement, substitués par une alarme stridente et des flashes lumineux aveuglants.

Rendez-vous au 60.

71

Deux colosses aux costumes noirs gardent l'entrée. Ils perdent quelque peu leur flegme habituel en vous voyant approcher. Vous ôtez votre casque, révélant un visage grêlé. Sur votre crane chauve un tatouage, celui du régiment "Sabbatan" auquel vous appartenez. Une araignée noire aux chélicères démesurés. Vos lèvres ne sont que des crevasses scarifiées barrant un visage de plâtre. De longues pattes noires tressées en triangle vous mange les joues des oreilles au menton.

Les videurs s'écartent en ravalant leur salive, la gorge soudain sèche, vous laissant pianoter sur une console d'accès vos codes de crédits et les services demandés.

Un bain. De l'alcool. Des femmes. Rendez-vous au 18.

Un bain. Un repas copieux et quelques heures de sommeil. Allez au 79.

72

Au moment où vous enfoncez la prise, un arc électrique parcourt le boîtier accompagné d'une odeur de trop cuit...

- Et merde ! grognez-vous en vous retournant.

Rendez-vous au 88.

Le bruit de vos semelles résonnent dans la voute colossale de la galerie de circulation. Vous rasez les murs, prêt à toute éventualité. Et puis soudain, vous vous immobilisez. Vos sens s'alertent à nouveau. Les cloisons lisses et froides de la structure originelle du cargo sont à présent recouvertes d'une substance organique gélatineuse migrant jusqu'au sol. Du bout des doigts vous touchez cette matière molle dessinant des alvéoles irrégulières et des boyaux emmêlés, probablement secrétée par les xénomorphes. La masse informe semble peu à peu s'étendre, enrobant comme une toile d'araignée chaque parcelle du vaisseau.

Vous poursuivez au pas de course. La galerie trace une longue ligne droite qui se perd dans des tréfonds obscurs.

- Ok, s'enthousiasme Zed. *Tu devrais maintenant être à hauteur des hangars 1 à 8. Je pourrais t'ouvrir les portes, choisis ton numéro...*

Quel numéro ?! Tout est masqué par les concrétions pétrifiées qui gagnent en épaisseur et solidité au fur et à mesure que vous avancez. Vous pestez de rage, quand un mouvement furtif vous alarme juste au dessus de vous. Une vingtaine de créatures arpentent les parois souillées par ces agrégats sordides, se déployant pour vous attaquer. Cette fois, elles sont sur leur terrain...

Si vous ouvrez le feu, rendez-vous au **19**. Si vous préférez accélérer l'allure en continuant dans la galerie, rendez-vous au **40**.

Vous actionnez la commande située au creux de votre paume

et expulsez le filet d'adamantium qui se déploie en une nasse indestructible. Les premières créatures s'empêtrent dans les mailles coupantes, braillant de rage et d'impuissance. Cela vous donne le temps nécessaire pour déterminer froidement vos priorités de tir. Vous dressez votre fuseur de poing qui vomit des salves d'énergie pure dans un bruit de tonnerre. Sans émotion, vous estimez la dangerosité immédiate des cibles, ajustant le xénomorphe bondissant du plafond avant de pulvériser le crâne de son congénère vous prenant à revers. Vous ne reculez pas malgré le flot de griffes et de crocs qui déferle, chaque cadavre s'écroulant un peu plus près de vos bottes en se vidant du même sang vert et corrosif qui dissout le métal.

Le dernier des monstres jaillit de l'ombre, projetant sa queue munie d'un dard mortel droit vers votre gorge. Vous esquiverez d'un pas l'appendice osseux qui raye votre plastron d'une longue estafilade grinçante. Le bras tendu, vous lui expédiez cinq décharges de feu à bout portant, le trouant de part en part.

Rendez-vous au 4.

75

Vous défoncez du coude la grille sommitale de la cheminée, reprenant votre course. Le claquement de vos bottes résonnent dans une galerie interminable aboutissant enfin à l'objet de votre quête.

- *Ok j'y suis annoncez vous à Zed.*

La horde lancée à vos trousses se rapproche à chaque seconde, une clameur étouffée annonçant autant leur arrivée que le désir de vous démembrer. En face de vous, les portes de l'ascenseur sont closes. Vous honnissez le Tech Shrog en vous apercevant que l'écran n'affiche aucune information et que le

bouton d'ouverture se fout bien de votre index.

- *Et je fais quoi maintenant ? Mais la phrase est autant pour vous que pour votre coéquipier.*

- *Appuie...sur...le bouton....*

Au son de sa voix, vous comprenez que Zed n'est pas dans son assiette. Quelque chose a du attirer son attention et enfin réveillé son instinct de guerrier.

- *Espèce de connard, il ne marche pas ton bouton grognez-vous tandis que vous pilonnez la commande d'ouverture pour justifier vos dires.*

- *Attends Wolf...*

A l'angle du couloir, derrière vous, une vague de créatures s'élance, griffant le sol, gagnant les plafonds.

- *Quand tu veux...*

- *C'est mort Wolf, je n'peux rien modifier à distance. Fait le à l'ancienne ! Arrache le panneau de contrôle.*

- *Fait chier...*

Vous obéissez, gardant la meute du coin de l'œil. C'est une question de secondes. La trappe révèle un chevelu emmêlé de fils de toutes les couleurs et des cavaliers reliant les broches d'une carte électronique. Zed vous explique la marche à suivre. Vous débranchez plusieurs fiches de la carte, les remplaçant par d'autres. Malgré la situation critique, vos doigts ne tremblent pas. Vous restez concentré sur la tâche, insensible au chaos.

- *Ok Wolf, c'est bon, ne reste plus qu'à initialiser l'ascenseur. Tu vois le connecteur rectangulaire PGI424 au fond du boîtier ?*

- *Ouai...*

- *Il doit te rester quelques fils en main disposant de la bonne prise.*

Vous faites le tri, abandonnant les recalés.

- *J'en ai quatre concluez-vous. Un vert, un rouge, un noir et un jaune...*

- Bingo ! Branche le...

*Si vous avez prévenu Zed un peu plus tôt dans l'aventure du danger que pouvait représenter les conduits d'aération, allez au **63**. Sinon, rendez-vous au **98**.*

76

Le crépitemment de votre arme précède deux flots d'énergie qui fusent sur leur proie. Le xénomorphe bascule dans le vide abandonnant son abdomen sur la poutrelle. Vous sautez par dessus les restes fumant mais, en vous réceptionnant, un coup de queue puissant de l'un de vos poursuivants vous déséquilibre. Le membre osseux vous balaye les jambes et vous perdez vous appuis.

*Jetez un dé. Si votre ENERGIE est supérieure à 29, ajoutez 1 point au résultat. De 1 à 3, allez au **52**. Un autre chiffre vous conduit au **3**.*

77

Exalté par l'âpreté de la mission, vous redoublez d'effort. Le fond du hangar est tout proche et l'immonde tapis organique semble moins développé de ce côté. L'armature de métal, les parois, coursives et escaliers apparaissent dans les ombres. Sans ralentir l'allure vous essayez de joindre Zed, bizarrement silencieux depuis plusieurs minutes. Même en insultant sa mère, il ne daigne pas répondre. Vous jurez à nouveau, ne pouvant désormais compter que sur vous même. Après tout, cela n'est pas pour vous déplaire. Vous gravissez plusieurs volées de marches menant à une passerelle dont la plus grande partie s'est écroulée. Ne

subsiste qu'une portion fragile, grinçant à chaque pas et tanguant dangereusement dans le vide. D'une traction vous gagnez une galerie encagée, se situant juste au dessus. Vous y pénétrez par une trémie équipée d'une échelle escamotable. Enfin le monte-charge apparaît un peu plus loin, ses câbles d'acier se perdant dans les nuées obscures du vaisseau.

*Lancez un dé. Si le résultat est compris entre 1 et 3, allez au **54**. Sinon rendez-vous au **37**.*

78

Vous saisissez les deux prostituées par les poignets, les entraînant d'un coup sec dans votre bain, un sourire malicieux aux lèvres. L'une après l'autre vous les obligez à plonger sous l'eau savonneuse pour vous satisfaire. L'alcool et les toxines vous font bientôt tourner la tête et vous vous abandonnez tous trois, sous l'emprise des drogues hallucinogènes. Titubant jusqu'au lit clinquant, vous sombrez dans un sommeil lourd, attendant que l'appel de la fornication ne vous réveille à nouveau.

*Rendez-vous au **66**.*

79

Vous vous surprenez à déclinier la bagatelle au profit d'un repos plus réparateur. Le déjeuner n'est pas inoubliable mais suffit à calmer les supplications de votre estomac. Vous terminez une carcasse de poulet en vous délassant dans un bain brûlant puis sombrez dans un sommeil sans rêves.

VOUS REGAGNEZ 10 POINTS D'ÉNERGIE.

Quelques heures ont passé et un soleil rouge inonde votre chambre d'un voile de sang. Vous vous rhabillez et quittez l'établissement où résonnent des râles de jouissance derrière chaque porte close.

Rendez-vous au 49.

80

Vous refaites surface après une longue coulée. Les précédents combats ont entamé l'intégrité de votre armure qui ne garantit plus dorénavant une étanchéité parfaite. Une eau glacée vous dégouline le long de l'échine et il vous faut presser l'allure afin d'éviter d'être entraîné par le fond. Vous nagez aussi vite que possible, la tête rasant la voute qui ne rend que quelques centimètres d'air au bassin s'enfonçant sous vos pieds. Le plongeon de plusieurs créatures dans votre dos vous confirme que ces bestioles sont aussi aquatiques. La surface des flots est noire et visqueuse. Une couche grasse surnage et les informations qui s'incrument dans la visière de votre casque mentionnent une saturation en hydrocarbures.

La soute se termine brusquement par une cloison épaisse. Dans la quasi obscurité et les remous engendrés, vous vous repérez difficilement et nul passage n'apparaît à vos yeux.

- Plonge ! Plonge ! s'impatiente Zed.

Vous obtempérez. En quelques brasses, vous gagnez un niveau bien moins trouble. Le mur de séparation ne descend que sur quelques mètres, vous permettant de poursuivre votre périple plus avant. Un coup d'œil par dessus votre épaule vous apprend deux choses. La première, c'est que les xénomorphes sont une vingtaine environ. La seconde, c'est que leur queue est beaucoup plus longue que la votre et que du coup, ils peuvent

s'en servir comme moyen de propulsion. Vous concluez que si vous ne sortez pas de cette piscine au plus vite, elle sera votre tombeau.

- *L'échelle, sur ta droite !* intervient une nouvelle fois le Tech Shrog.

Effectivement, le long d'une paroi à la peinture écaillée, des échelons s'élèvent hors de la soute noyée. Vous fusez jusqu'au providentiel échappatoire, émergeant dans un conduit vertical où souffle un courant d'air frais. Vous entamez l'ascension lorsque surgissant du bassin, une des créatures vous agrippe le pied, tentant d'enfoncer ses griffes dans vos jambières. Vous cherchez à vous en débarrasser par des coups de bottes, mais en vain. Elle pèse de tout son poids, seule sa gueule et son torse dépassant de la surface.

*Si vous souhaitez lui faire lâcher prise à coups de scie circulaire, allez au **96**. Si vous préférez utiliser votre électrocest, rendez-vous au **33**.*

81

Dans les rues bondées jouxtant le spatioport, une frénésie malsaine agresse vos sens. Diverses races se côtoient ici, achètent, vendent, échangent, se battent, jouissent, survivent dans une agitation nauséabonde. Des robots criards vantent les mérites d'établissements en tout genre, salles de jeux où boîtes à strip-tease, coffee-shop ou dômes du plaisir. Une foule avinée se presse, avide de perversité et de luxure. Chacun oublie sa morne existence dans une brève éjaculation ou dans le plaisir éphémère d'un fix injecté dans un bras sans avenir.

Les relents de friture, d'égouts et de transpiration se confondent dans ce cloaque poisseux où les corps se frôlent sans cesse avec

l'appréhension de l'inconnu. Des véhicules volant ou non, taxi-drones pressés et motos pétaradantes se fraient un chemin à travers la masse palpitante de vies innombrables et de machines soumises.

Traversant une rue au milieu de laquelle se bagarre deux humains complètement saouls dérapant dans leur gerbe, vous remarquez une façade aguicheuse. Des néons roses et violets dessinent des silhouettes dénudées tandis que des hologrammes érotiques apparaissent en soupirant de plaisir sur le fronton principal. La porte est une gigantesque bouche généreuse, déroulant une langue charnue que symbolise un épais tapis rouge.

Si vous souhaitez revendiquer votre droit au repos du guerrier, allez au 71. Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au 49.

82

Zed vous lorgne avec perplexité quand vous donnez l'ordre aux fantassins de charger sans vous. Après tout, vous dépassez largement le cadre de votre simple mission de reconnaissance et même si les Whogs Shrogs doivent toujours faire preuve d'initiative, vous estimez que tout cela n'a que trop duré. De votre position, vous observez sans ferveur la section de soldats progresser en direction du hangar où se retranchent les mercenaires. Dans l'air chaud du désert retentit bientôt le feu des lasers se croisant, rebondissant ou brulant les chairs. Les pertes sont nombreuses dans les rangs de l'assaillant chargeant à découvert, mais l'assaut final met en déroute les dernières poches de résistance.

Un vrombissement sourd provient du hangar dont les portes

explosent au passage d'un vaisseau de classe chasseur-bombardier qui décolle aussitôt. Esquivant les timides tirs de barrage, Deshraken disparaît dans le ciel plombé de lourds nuages menaçants.

Qu'importe. Sa fuite le marque au fer rouge du sceau du déshonneur. Plus que jamais renégat, les dernières miettes de sa gloire passée de Whog Shrog se diluent dans l'atmosphère en même temps que son sillage vapoureux.

83

Une fois l'embout fixé magnétiquement au crochet du palan, le moteur de votre armure vous hisse sans peine jusqu'à destination. Vous escaladez prestement la lourde chaîne pour vous retrouver sur un des rails servant de guide à l'engin de levage, à 15 mètres du sol. Vous surplombez le nid nimbé d'une lumière terne qui émane des rares spots de secours encore en fonctionnement. Une ombre noire dans la nuit jouant les funambules. Sur la poutrelle étroite, vous assurez votre équilibre avant de courir, droit devant.

Soudain, les cris caractéristiques des pensionnaires des lieux retentissent sous la voûte du hangar dont les lignes épurées se perdent dans les ténèbres. L'instant d'après ils surgissent de partout. Dans votre dos, deux créatures finissent l'ascension d'un pilier de soutien et vous prennent en chasse. Un peu plus loin, une autre se rétablit aisément sur la même traverse que vous - après s'être jetée des hauteurs- ouvrant grand sa gueule d'anthropophage.

*Si vous donnez la parole à votre fuseur de poing en maintenant le rythme, allez au **76**. Si vous utilisez à nouveau votre lance filin pour essayer de rejoindre le rail parallèle au votre, rendez-vous*

84

Vous expulsez sans attendre votre filet magnétique qui déploie ses mailles d'adamantium pour s'abattre sur la créature. Malheureusement, la reine est si imposante que l'effet de rétractation qui succède généralement à l'emprisonnement de vos adversaires ne peut se dérouler convenablement. Empêtrée un moment dans la nasse, la souveraine folle de rage s'en débarrasse avec exaspération, la colère décuplant sa force.

Ne vous reste plus que l'option plus éprouvée de l'artillerie conventionnelle ! Rendez-vous au 7.

85

Qui d'autre qu'un véritable Whog Shrog pourrait considérer un tel choix autrement que le meilleur d'entre tous ? Ce vaisseau filant vers une des planètes mère de l'empire du Boucher de l'univers ne doit pas arriver à destination. Les créatures qui le parasitent sont probablement des centaines et celui qui se cache derrière cette vaine tentative de déstabilisation est peut-être toujours à bord, espérant sans doute savourer sa victoire.

Sans hésiter, vous déclenchez la minuterie de la grenade atomique sur 30 secondes avant de l'accrocher à votre ceinture. Les xénomorphes sont légions et se précipitent pour la curée. Vos scies vrombissent à nouveau pour les accueillir comme il se doit ! Attendant patiemment le contact imminent avec l'ennemi vous interpellez une dernière fois ce crétin de Tech Shrog.

- Zed ?
- Quoi ? Tu branles quoi, bordel ?
- A propos de ta mère...
- Ben quoi, ma mère, arrêtes tes conneries et bouges de là !

- Je l'ai baisée...

Explosion. Rideau.

86

Le combat terminé, vous contemplez la créature, cherchant à vous remémorer si vous avez déjà affronté chose semblable. Bien qu'elle ne représente pas un danger majeur, vous admettez une propension naturelle à la prédation non dénuée d'intérêt chez ce bipède caparaçonné. Il vous faut maintenant effectuer un choix concernant la suite de votre mission.

*Si vous souhaitez vous hisser dans le conduit d'aération par lequel a surgit le monstre, rendez vous au **5**. Si vous préférez regagner le couloir central du vaisseau, allez au **31**.*

87

Pour expérimenter votre intuition, vous envoyez quelques salves dans les œufs géants qui éclatent mollement à l'impact. Des geysers de liquide amniotique blanchâtre jaillissent des plaies suppurantes avant que les cocons ne s'affaissent au sol en une charpie tiède. Et effectivement, à chaque détonation répondent des cris courroucés. Un rugissement plus puissant couvre soudain tous les autres, une plainte aux accents de rage et de haine. Profitant de cet excès d'amour filial, vous traversez sans encombre le champ de ponte. Au delà, rien ne vous protégera plus des griffes et des crocs. A votre prochain jet de dé, soustrayez 2 points au résultat du lancer.

*Rendez-vous au **77**.*

Ultime combat, ultime honneur. Même au seuil du grand saut, nul sentiment ne filtre à travers votre conscience hermétique. Nul souvenir des années passées, nul regret, nulle crainte. Les créatures sont trop nombreuses, mais qu'importe. Votre fuseur de poing déchirent leurs rangs tout au long de leur approche et les lames de vos scies prennent le relais pour dispenser mort et destruction. Transpercé par les dards qui fouaillent vos chairs, vous ne faiblissez pas. Une machine à tuer, insensible à sa mise au rebus. Même lorsque que l'un des xénomorphes vous arrache un bras, vous continuez encore à semer la dévastation. Le sang libéré de son carcan de chair et d'os se déverse à gros bouillons de la plaie en lambeaux. Votre vision se trouble. Les crocs s'enfoncent dans votre crâne quand le casque figurant une tête de mort roule au sol.

Un dernier ennemi agonise sous l'étau de votre poigne d'acier et vous sombrez enfin dans une éternité d'absence.

Vous couvrez l'espace qui vous sépare de Deshraken par un bond surpuissant. Retombant de toute votre masse sur le Whog Shrog renégat, vos scies entrent aussitôt en action, crissant sur l'armure du guerrier. Pris au dépourvu, votre adversaire recule précipitamment, cherchant à trouver de l'allonge avec son épée en cristacier difficilement maniable. Plus prompt, vous profitez de chaque ouverture, tailladant avec hargne. Le visage rougi de Dehraken ruisselle de sueur, le vieil homme irrémédiablement débordé par un adversaire trop rapide, froidement déterminé...

Un coup de tête en plein visage lui explose son nez d'aigle et l'envoi tituber à quelques mètres, complètement sonné. Plaçant

vos bras croisés de part et d'autre de sa tête vous vous apprêtez à le décapiter lorsque, usant de son pouvoir de dématérialisation, il disparaît par enchantement...

Vous pivotez par instinct, les muscles tendus, prêt à faire face, cherchant à deviner où ce fantôme surgira à nouveau. Un léger halo trouble se forme sur votre droite. Vous pointez votre fusil. Deshraken jaillit des ombres et ouvre le feu dans la même seconde. Vous faites mouche tous les deux. Le trait d'énergie vous mord l'épaule tandis que le votre frappe votre ennemi en pleine poitrine.

VOUS PERDEZ 5 POINTS D'ÉNERGIE.

Il s'effondre avant de se volatiliser une nouvelle fois. Vous conspuez sa lâcheté indigne d'un guerrier Whog Shrog tout en vous demandant quel tour pendable il vous réserve.

En réponse à votre intuition, tous les néons de secours alimentés par le circuit auxiliaire s'éteignent soudainement, substitués par une alarme stridente et des flashes lumineux aveuglants.

Rendez-vous au 60.

90

- Bon c'est la merde, Wolf. Le réseau électrique principal est mort...Tout du moins, au-delà de ce hall. J'ai perdu la connexion avec leur ordinateur central. Juste pu pirater un vague plan du vaisseau...Faudra faire avec. La bonne nouvelle, c'est que la machinerie est OP. Les moteurs ronronnent comme deux petites chattes...

Soudain, un faible signal sonore retentit au poignet du Tech Shrog. Machinalement, il jette un œil à son écran pour discerner

quelques points lumineux qui progressent dans votre direction.

- *On a de la visite, tu t'en occupes.*

- *Va vite te cacher dans les jupons de ta mère, ricanez-vous...*

- *Espère plutôt que c'est pas elle que tu va croiser dans ce putain de vaisseau. Elle aurait vite fait de t'enfoncer ta sale trogne dans ton cul !*

Vous haussez les épaules, boxant le poussoir d'ouverture du sas. Les vérins démesurés assurant la parfaite herméticité de la pièce expulsent bruyamment l'air comprimé contenus dans leur chambres cylindriques avant que le panneau ne coulisse dans une succession de crissemments de câbles fatigués.

Le couloir au delà du seuil est plongé dans une pénombre grise. Quelques diodes électroluminescentes émettent un faible rayonnement monochromatique, d'un bleu azur. Elles dessinent une arborescence timide permettant tout au plus de distinguer un réseau de coursives en révélant les embranchements par des pictogrammes spécifiques à la flotte marchande.

Le sas se referme derrière vous. En vous retournant machinalement vous découvrez que la commande d'accès au hall est complètement hors d'usage de ce côté. A la place du panneau digital, des fils emmêlés pendent mollement d'une cavité noircie. Vous vous mettez en marche, arpentant la galerie qui doit traverser le vaisseau de part en part.

Rendez-vous au 65.

91

L'apocalypse se déchaîne alors dans la salle de commandement. Vous avez désactivé les déflecteurs du vaisseau Almarien au cours de votre procédure de mise en orbite du cargo et cela permet désormais de remettre

sérieusement en cause son intégrité physique...

Le cockpit en ogive vient de voler en éclats, pulvérisé par un tir d'artillerie lourde et retombe en une pluie de milliers de fragments. La décompression qui en résulte s'avère brutale.

Tandis que des lasers massifs hachurent le pont, débitant les rangs des xénomorphes qui fondent sur place au contact des rayons, le vide spatial aspire en tourbillonnant toutes choses avec la même désinvolture.

Vous luttez un moment, agrippé fermement à une barre de maintien rivetée dans le sol quand une des créatures vous percute de plein fouet, s'accrochant à vos épaules pour vous lacérer de ses griffes.

VOUS PERDEZ 5 POINTS D'ÉNERGIE.

Vous lâchez prise afin de riposter, expulsé hors du cargo, luttant au corps à corps dans le froid d'une nuit éternelle. Seule votre armure vous permet de résister à ces conditions extrêmes mais sur votre visière s'incrustent des alarmes vous signalant que cette garantie est plus que provisoire. Vous tronçonnez le crâne du xénomorphe et remarquez le Killmanta de Zed qui arrose le pont du marchand.

Abandonnant à regret son massacre, il manœuvre habilement pour vous récupérer, au seuil de l'évanouissement. Vous reprenez quelques couleurs une fois installé à bord du chasseur, Zed paraissant toujours aussi satisfait de lui.

- T'as vu ça hein ? T'as vu ça ?

Vous lui faites signe de parler moins fort et lui indiquez un point scintillant sur son radar courte portée.

- Merde ! Quelqu'un vient de se barrer du vaisseau avec une des navettes de secours...

- Deshraken !

- Pourra pas allez bien loin...Pas assez d'autonomie et pas équipé pour un saut dans l'hyperespace. Sa seule possibilité, c'est de se réfugier là !

Il tend alors son bras en travers de l'habitacle désignant la planète la plus proche nimbée d'une aura pourpre.

- LV-426, nom provisoire, vu que c'est en cours de colonisation. Je connais un peu... On y trouve de tout... Et un vaisseau de contrebande n'est pas le moins rare.

- Alors fonce... concluez-vous avant de vous installer confortablement dans le siège passager afin de récupérer un peu de force.

Rendez-vous au 67.

92

- OK, magne toi les fesses.

Une série de coursives recoupent le couloir central que vous arpentez. Vous jetez un œil distrait à chaque embranchement découvrant toujours le même spectacle d'apocalypse. Certains accès sont complètement engorgés par un amas hétéroclite de portes défoncées et de mobiliers ciselés à la mitrailleuse. Visiblement, le femme de ménage a du boulot en retard.

Rendez-vous au 31.

93

Dans d'autres circonstances, vous ne feriez qu'une bouchée de ces créatures aussi collantes qu'une chiasse au cul. Mais engoncé dans ce passage qui vous écrase, vos scies bourdonnantes manquent d'efficacité et de rendement. Vos

ennemis paraissent avoir compris l'intérêt de la configuration des lieux et fondent sur vous en choisissant des angles les mettant à l'abri des dents d'adamantium. Vous êtes obligé de découvrir votre garde afin de concentrer vos attaques sur le même adversaire pour plus d'efficacité.

Les griffes tailladent aux défauts de votre armure tandis que vous sectionnez le thorax d'un des monstres.

VOUS PERDEZ 10 POINTS D'ÉNERGIE.

Vous finissez pas prendre le dessus au prix de contorsions éprouvantes, ravageant les deux derniers xénormorphes débités en tranches généreuses.

Quelques pas chassés plus tard, vous vous extirpez enfin de la souricière, ankylosé par cette reptation verticale. Vous détendez tous vos muscles par de brefs mouvements d'assouplissement avant de poursuivre.

Rendez-vous au 30.

94

Comme les héros costumés de ces bandes-dessinées aidant à patienter sur la cuvette, vous envoyez votre lance filin sur l'autre poutre distante d'environ 20 mètres. Le *clanc* retentit entre les cris de vos poursuivants. La créature vous faisant face propulse son dard pour vous éventrer mais vous plongez déjà dans le vide, opérant un large mouvement de balancier. Vous gagnez de la vitesse fendant les airs et déclenchez le moteur du mécanisme une fois à l'aplomb du rail. Moins d'une minute après, vous prenez appui sur la mince solive et reprenez votre course.

Rendez-vous au 69.

95

A tour de rôle vous possédez les deux nymphes, pénétrant l'une tandis que l'autre se masturbe ardemment. Sans retenue, elles se laissent aller à des rôles de plaisir tandis que votre chibre pistonne leur intimité. Après des ébats torrides, une fois votre semence projetée sur la faïence de la baignoire, vous vous abandonnez tous trois sous l'emprise des drogues hallucinogènes. Vous réussissez à tituber jusqu'au lit clinquant, attendant que l'appel de la fornication ne vous réveille à nouveau.

Rendez-vous au 66.

96

Si on y arrive pas avec les pieds, il reste l'ouvre-boîte ! Votre scie vrombit avec fureur dans l'étroite cheminée qui se perd dans les hauteurs avant de débiter le xénomorphe en quartiers plus ou moins réguliers. La créature relâche son étreinte et vous en profitez pour vous dégager. Gravissant les échelons à toute allure, résonne derrière vous des grognements sinistres. La traque n'est pas terminée !

Rendez-vous au 75.

97

Vous pivotez sur les talons et actionnez la commande de votre fusil de poing. L'arme énergétique vibre faiblement avant d'expulser ses traits mortels. Vous réglez la cadence sur vitesse

maximum et arrosez le couloir. Quatre des créatures qui se ruent sur vous se retrouvent stoppées net par la puissance de feu. Elles s'effondrent, démembrées, leurs gueules carnassières se crispant dans un dernier réflexe. Cette manœuvre vous a permis de gagner un peu de temps. Vous reprenez votre course en direction du hangar, les sifflements enragés d'autres xénomorphes retentissants toujours plus proches.

*Rendez-vous au **29**.*

98

-....

Vous entendez un grésillement, suivis de cris ponctués par des tirs de laser et des grognements.

- Lequel bordel !!?

-....

Cette fois, il n'y a plus de temps. Les créatures sont à moins de vingt mètres et ont soif de sang. Il va falloir choisir. De quel fil allez vous brancher la prise au connecteur PGI424 ?

*- Le vert : rendez-vous au **41**.*

*- Le rouge : rendez-vous au **72**.*

*- Le noir : rendez-vous au **16**.*

*- Le jaune : rendez-vous au **50**.*

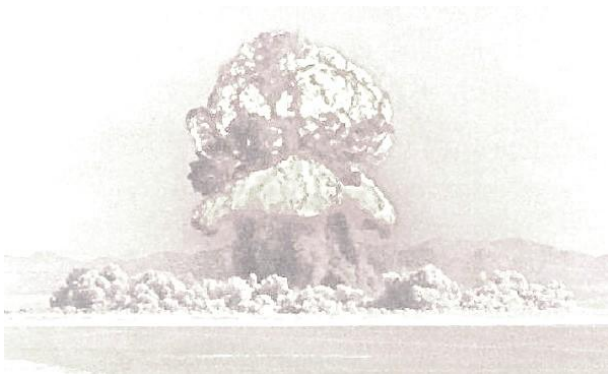
99

Le Killmanta frissonne légèrement malgré la distance qui vous sépare de l'explosion. Derrière vous, l'horizon s'est ouvert en deux. Une colonne de lumière gagne les cieux, déployant une corolle gibbeuse consumant l'atmosphère. Dans un rayon de 3

kilomètres, tout a été soufflé par le brasier radioactif. Vous pouvez vous détendre enfin, même si aucun sentiment, bon ou mauvais, ne vous traverse l'esprit.

Vous repensez simplement, par habitude, à l'approche discrète jusqu'au hangar du village. La neutralisation efficace des gardes gênants, le coup d'œil à travers la fenêtre crasseuse pour surprendre Deshraken en pleine discussion avec des Skeers. Un chasseur-bombardier à propulsion hyper lumineuse semblait au cœur de la transaction. Pas besoin d'en savoir d'avantage. Votre grenade atomique avait terminé le boulot.

Ni gloire, ni haine. Ni regret, ni espérance. Simplement un jour de plus dans la broyeuse de vies que constitue votre existence.



100

Le flot de particules s'enfonce dans la carlingue du chasseur au niveau du moteur qui entre aussitôt en fusion. Privé de propulsion, le vaisseau tourbillonne maladroitement avant de s'écraser au sol comme une pierre. L'explosion projette une nuée ardente de poussières incandescentes, feu liquide consumant l'atmosphère devenant irrespirable. Debout devant le brasier, les flammes dansent sur votre armure y jetant des reflets d'or et de

cuivre. La mission s'achève sur la mort d'un traître et vous n'en tirez nulle gloire. Spectateur sans âme de votre propre théâtre de désolation. Vous cherchez dans le puits noir de votre conscience à vous raccrocher au début du commencement d'une émotion. Mais rien ne vient. Votre cœur est devenu aussi sec que ce désert brûlant. Racorni du manque d'humanité qui n'irrigue plus vos veines.

Vous tournez les talons pour rejoindre le reste du groupe quand un malaise insidieux, aussi éphémère que vigoureux vous fait vaciller, vous, colosse au service de la destruction. C'est un cri. Un cri sans voix montant des tréfonds de votre être, silencieux mais infini, qui vient de lézarder la stèle claquemurant votre esprit. Derrière le linceul déchiré, quelque chose de chaud palpite, bruissant sous une brise d'été.

La paluche de Zed posée sur votre épaule vous tire de votre rêverie, colmatant aussitôt la fissure pour que le froid et les ténèbres reviennent.

- Joli tir Wolf ! On a bien mérité quelques jolis culs à honorer ! Je t'offre la première toison camarade !



Toutes les illustrations N&B sont issues du livre des règles WHOG SHROG* et de son extension METAL FANTAISY **.

Beaucoup de PANTERA dans les oreilles pour rédiger cette AVH...



*

- Auteur(s) : [Eric Bouchaud](#), [John Cachalot](#), [Nicolas Théry](#)
- Illustrateur(s) : [Frantz Auberlet](#), [Eric Pavillon](#)
- Illustrateur(s) de couverture : [Pascal Gayrard](#)

**

- Auteur(s) : [Eric Bouchaud](#), [Nicolas Théry](#), [Laurent Trémel](#)
- Illustrateur(s) : [José Das Neves](#)
- Illustrateur(s) de couverture : [Eric Pavillon](#)