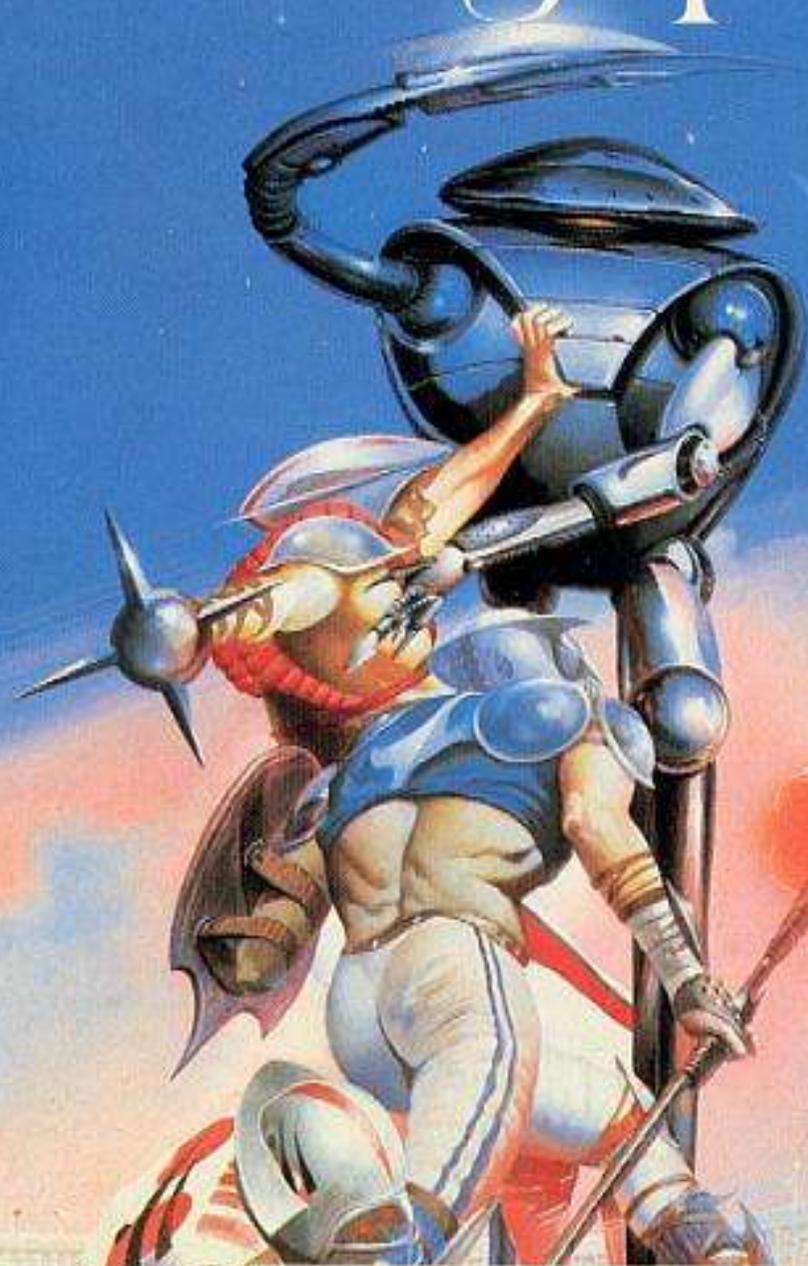


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson

La Galaxie Tragique



Défis Fantastiques



folio
junior

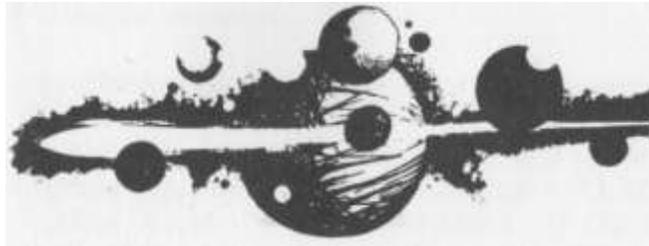
Steve Jackson

La Galaxie Tragique

Défis Fantastiques/04

Traduit de l'anglais par Camille Fabien

Illustrations de Peter Andrew Jones



Gallimard

FEUILLE D'AVENTURE

EQUIPAGE

COMMANDANT	
HABILETÉ	ENDURANCE
OFFICIER SCIENTIFIQUE	
HABILETÉ *	ENDURANCE
OFFICIER MÉDICAL	
HABILETÉ *	ENDURANCE
OFFICIER INGÉNIEUR	
HABILETÉ *	ENDURANCE
OFFICIER DE SÉCURITÉ	
HABILETÉ	ENDURANCE
AGENT DE SÉCURITÉ N° 1	AGENT DE SÉCURITÉ N° 2
HABILETÉ	ENDURANCE
HABILETÉ	ENDURANCE

* Déduire 3 points d'HABILETÉ pendant les combats



FORCE DE FRAPPE	BOUCLIERS
NOTES	
CHANCE	

Préparez-vous pour votre mission

Vous êtes le Commandant du vaisseau spatial *Voyageur*. Ce vaisseau constitue le plus beau fleuron de votre flotte astronautique. Parmi tous vos astronefs, c'est celui dont les armes et le système de défense sont les plus avancés techniquement. Quant à son équipage, il n'en est pas de meilleur.

Avant de commencer votre odyssée, il vous faudra déterminer vos forces et vos faiblesses en tant que Commandant, mais également celles des membres de votre équipage. Par ailleurs, le voyage au sein du trou noir occasionnera quelques dommages aux armes et au système de défense du vaisseau.

Pour évaluer vos points de départ, vous aurez besoin d'une paire de dés et d'un crayon. Vous reporterez les résultats obtenus sur la *Feuille d'Aventure* que vous trouverez en pages 12 et 13. Mais, avant d'écrire directement sur cette *Feuille d'Aventure*, songez qu'il serait préférable d'en établir des photocopies qui vous permettront, par la suite, de jouer à nouveau. Il est peu probable en effet que vous découvriez dès votre premier voyage le chemin qui vous ramènera sur Terre.

A la différence des précédents livres de la série, vous ne trouverez pas dans cette introduction les règles de combat qu'il vous faudra observer pour faire face aux créatures et aux vaisseaux venus d'ailleurs. Ces règles qui déterminent les combats entre vaisseaux et les affrontements corps à corps ou au pistolet laser (le phaseur) vous seront indiquées au cours de l'aventure, cela afin que vous puissiez au plus vite commencer à jouer. Lorsque vous vous trouverez en situation de combattre, vous devrez vous reporter aux numéros sous lesquels sont détaillées les règles correspondant à chaque rencontre. Dans l'immédiat, il vous suffira de jeter les dés pour établir vos points de départ que vous noterez ensuite sur la *Feuille d'Aventure*.

Votre vaisseau

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu. Reportez le total dans la case **FORCE DE FRAPPE** de votre *Feuille d'Aventure*. Toutes les fois que vous tirerez sur un vaisseau ennemi, il vous faudra jeter les dés et obtenir un chiffre *inférieur* à ce total pour marquer un coup au but.

Lancez à nouveau un dé. Ajoutez 12 au chiffre obtenu. Notez le total dans la case **BOUCLERS DE DÉFENSE** de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous êtes touché par un vaisseau ennemi, vous perdrez des points que vous devrez soustraire à ce capital de **DÉFENSE**. Quelques coups portés à votre astronef suffiront à diminuer sensiblement la résistance de vos **BOUCLERS**. S'il arrivait qu'il soit touché alors qu'il ne vous reste plus aucun point de **DÉFENSE**, votre vaisseau serait instantanément détruit.

Vous et votre équipage

La compétence des hommes que vous aurez sous vos ordres dépendra de leurs points d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**. Leurs scores d'**HABILETÉ** reflètent leurs aptitudes professionnelles, celles de votre Officier Scientifique en matière d'ordinateurs, par exemple, ou le talent de votre Officier Médical dans la pratique de son art, ou encore l'adresse au combat de votre Officier de Sécurité, sans oublier, bien entendu, votre propre capacité à commander et à prendre des décisions en tant que seul maître à bord.

Sur votre *Feuille d'Aventure*, des cases sont réservées à chacun des principaux membres de votre équipage (le Commandant, c'est-à-dire vous-même, l'Officier Scientifique, l'Officier Médical, l'Officier de Sécurité et l'Officier

Ingénieur, ainsi que deux Agents de Sécurité). Vous devrez évaluer leurs points de départ respectifs en procédant comme suit pour chacun d'entre eux :

Jetez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et reportez le total dans la colonne **HABILETÉ** de la case correspondante. Jetez ensuite deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le résultat dans la colonne **ENDURANCE**.

Une fois ces diverses opérations réalisées, vous aurez une idée précise de la valeur de chacun des membres de votre équipage. Plus les scores d'**HABiLETÉ** sont élevés, mieux cela vaut.

Les combats

Seuls les responsables de la sécurité sont habilités à combattre. C'est sur eux qu'il vous faudra compter dans les affrontements au corps à corps ou au phaseur. Les membres de votre équipage qui ne font pas partie de l'équipe de sécurité peuvent également combattre, mais c'est à d'autres tâches que leurs compétences les destinent. Si, par choix ou par nécessité, vous souhaitez engager dans un combat un de vos hommes n'appartenant pas à l'équipe de sécurité, il faudra enlever 3 points à son total d'**HABiLETÉ** tant que durera l'affrontement. Cette règle s'applique à votre Officier Scientifique, à l'Officier Médical et à votre Officier Ingénieur et à eux seuls. En tant que Commandant du vaisseau, elle ne vous concerne pas vous-même. Votre habileté au combat est, en effet, égale à votre compétence professionnelle, comme il convient à un véritable héros.

Chance

Tout héros qui se respecte est à la merci des caprices de la destinée. Sur votre *Feuille d'Aventure*, une case est ainsi réservée à la **CHANCE**. Pour connaître le nombre de points auxquels vous avez droit dans ce domaine, jetez un dé et ajoutez 6 au chiffre obtenu. Notez ensuite le total dans la case correspondante.

Quel que soit le nom qu'il vous plaira de lui donner - Force du Destin, Volonté Divine ou autre -, la **CHANCE** jouera un rôle important au cours de votre aventure.

Débarquement sur les planètes

Lorsque vous arriverez sur une planète, vous aurez la possibilité de débarquer à sa surface grâce à un transmetteur de matière. Parfois, vous serez seul à le faire, mais le plus souvent vous devrez emmener avec vous deux ou trois membres de votre équipage que vous aurez le droit de choisir dans la liste figurant sur votre *Feuille d'Aventure*. Dans certaines circonstances, il se peut que votre choix se trouve limité; reportez-vous à ce sujet aux explications données sous la rubrique « Perte d'un Officier ». D'une manière générale, votre Officier Scientifique saura résoudre les problèmes généraux relatifs à l'électronique et à l'espace, votre Officier Médical sera votre docteur, votre Officier Ingénieur exercera ses compétences dans le domaine de la mécanique et de la géologie, quant à votre Officier de Sécurité et à ses deux agents, ils interviendront lors des combats que vous aurez à livrer aux créatures du cosmos.

Choisissez ceux qui vous accompagneront *avant* de débarquer sur la planète et rappelez-vous que seuls les hommes que vous aurez emmenés peuvent vous aider, à l'exclusion du reste de l'équipage qui, lui, ne quittera pas le vaisseau.

Comment rétablir votre endurance

Sur certaines planètes, vous serez entraînés dans des combats ou des situations diverses qui vous feront perdre des points d'**ENDURANCE**. Vous disposerez alors de deux moyens pour regagner ces points. D'une part, vous aurez parfois la possibilité d'atterrir sur des planètes où une technologie médicale avancée vous permettra de reconstituer votre **ENDURANCE**. Les détails vous seront donnés en cours d'aventure. D'autre part, vous pourrez également rendre 2 points d'**ENDURANCE** à chacun des membres de votre équipage toutes les fois que vous quitterez une planète. Cette règle s'applique aussi au Commandant, c'est-à-dire à vous-même. Vous ne pourrez cependant pas en bénéficier, ni vous ni vos hommes, si votre Officier Médical meurt. Dans cette hypothèse, il ne vous sera pas permis de regagner 2 points

d'ENDURANCE par ce moyen. Autre règle dont il faudra vous souvenir : les points d'ENDURANCE des membres de votre équipage - ou les vôtres - ne peuvent en aucun cas dépasser leur total initial.

Perte d'un Officier ou d'un Agent de Sécurité

Si, au cours de votre aventure, l'un des Officiers ou Agents de Sécurité inscrits sur votre *Feuille d'Aventure* meurt ou est porté disparu, vous devrez le rayer de la liste : il ne pourra plus jouer aucun rôle lors des épisodes ultérieurs. Sa place sera aussitôt prise par un assistant dont vous aurez à évaluer les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE que vous noterez sur la *Feuille d'Aventure*. Cet assistant n'aura pas les mêmes compétences que l'Officier disparu, et son score d'HABILETÉ sera calculé en ôtant 2 points au total initial dont disposait auparavant celui qu'il remplace. En ce qui concerne ses points d'ENDURANCE, en revanche, vous procéderez comme à l'accoutumée, c'est-à-dire en ajoutant 12 au chiffre obtenu en lançant deux dés. Cet assistant nouvellement promu *n'aura pas le droit* de débarquer sur les planètes et ne pourra pas faire partie des missions au cours desquelles vous devrez emmener des membres de votre équipage. Vous ne pouvez, en effet, prendre le risque de le perdre car il sera le seul désormais à posséder les compétences requises dans sa spécialité. Vous aurez toutefois la possibilité de l'utiliser pour les travaux de routine (c'est-à-dire lorsque aucun choix ne vous sera donné dans le texte). Le remplaçant de l'Officier Médical peut restaurer l'ENDURANCE des membres de l'équipage lorsque vous quittez une planète (voir plus haut : « Comment rétablir votre endurance ») mais à raison de 1 point d'ENDURANCE par planète seulement.

Votre aventure va commencer!

Les scores que vous aurez calculés et inscrits sur la *Feuille d'Aventure* vous donneront une vision d'ensemble des forces et des faiblesses de votre vaisseau, de votre équipage et de vous-même. Pour l'instant, vous n'avez pas besoin de savoir comment

ces différents scores interviendront dans le jeu; toutes les indications nécessaires vous seront données à mesure que votre aventure se déroulera.

Dans cette odyssée qui commence, vous êtes le Commandant du vaisseau *Voyageur* qui s'est égaré dans un univers inconnu. Vos propres compétences en tant que Commandant détermineront vos chances et celles de votre équipage de revoir un jour la Terre. Dans l'immédiat, vous allez être projeté dans un trou noir au sein d'un espace inexploré. Votre seule chance de retour sera de découvrir un autre trou noir, mieux adapté à votre vaisseau, et dans lequel vous pourrez retrouver le chemin de votre univers d'origine.

Vous êtes prêt à partir désormais. Installez-vous dans votre siège, devant les commandes du vaisseau, et préparez-vous au long voyage...

Et maintenant, tournez la page!

Panique à bord!



1 *Une formidable explosion secoue bientôt l'astro-
nef...*

Assis aux commandes du vaisseau *Voyageur*, vous examinez avec inquiétude l'écran de l'indicateur de vitesse. L'équipe d'ingénierie vient de vous signaler une défectuosité du régulateur de puissance de vos moteurs transsidéraux qui maintient votre vaisseau à une vitesse de 10% supérieure à la normale. Vos instruments de mesure indiquent que la zone d'alerte n'est pas loin : vous serez bientôt en surpuissance. Aussitôt, vous poussez le bouton qui vous met en communication avec l'Ingénierie et vous demandez de plus amples informations. Les nouvelles n'ont rien de réjouissant. Personne ne parvient à découvrir l'origine de cette anomalie et il faudra encore treize minutes pour que le système de contrôle automatique fournisse une analyse complète.

Votre vaisseau se dirige vers le Vide de Sélestian, un trou noir répertorié sur les cartes du cosmos. Vous avez la possibilité de l'éviter, mais votre Officier Scientifique vous soumet une autre idée : si vous traversez l'immense champ gravitationnel du trou noir, sa force d'attraction devrait vous permettre de réduire votre vitesse à condition de vous éloigner vers une orbite extérieure. La manœuvre vaut la peine d'être tentée, mais vous aurez à faire preuve d'une extrême précision dans le maniement des commandes...

Dès que vous êtes entré dans le champ gravitationnel de Sélestian, vous mettez le cap sur tribord en gardant les yeux fixés sur l'indicateur de vitesse. A votre grand soulagement, la manœuvre semble fonctionner! L'excès de puissance de vos moteurs tombe de 10 à 5 %, puis à 0; vous enregistrez même une déperdition de 5 % par rapport à la vitesse normale.

Les acclamations enthousiastes des membres de l'équipage saluent votre prouesse, mais vous continuez à surveiller attentivement l'indicateur de vitesse qui montre à présent une perte de puissance de 15 puis de 25 %. La déperdition s'accroît,

et il faut alors vous rendre à l'évidence : le Vide de Sélestian est en train de vous engloutir!

Vous appuyez sur le bouton rouge qui déclenche l'alerte générale et vous ordonnez à tous les hommes d'équipage de s'attacher à leurs sièges. Le vaisseau émet un long sifflement et commence à vibrer tandis qu'il est attiré de plus en plus rapidement par le trou noir. Il n'y a plus rien à faire pour éviter le désastre qui s'annonce...

Une formidable explosion secoue bientôt l'astronef et tout l'équipage - vous y compris - sombre dans l'inconscience. Rendez-vous au [256](#).

2

Vous vous approchez de la planète bleue puis vous vous placez en orbite. Les radars analyseurs indiquent que la planète est habitée et que sa surface porte des superstructures particulièrement développées qui dénotent une forme de vie à l'organisation sociale très élaborée.

Vous essayez d'établir une communication à travers diverses fréquences radio et, enfin, le visage d'une créature apparaît sur l'écran. Il s'agit d'un humanoïde à la silhouette mince, surmontée d'une grosse tête bulbeuse. Il a des doigts osseux et ses vêtements ont l'allure d'un uniforme. Il se présente sous le nom de Missirininir, Premier Officier du Gouvernement National de Décamron. Vous lui faites le récit de vos épreuves et il vous tranquillise en vous assurant qu'il ne vous veut aucun mal. Il vous invite même - et vous seul - à débarquer sur la planète et à le rejoindre dans ses bureaux.

Accepterez-vous cette invitation à lui rendre visite (rendez-vous alors au [222](#)), ou préférez-vous poursuivre votre route après l'avoir remercié de sa courtoisie (vous vous rendrez dans ce cas au [41](#))?

3

Frappée à bout portant, la bête pousse un terrible rugissement et s'écroule morte dans un violent fracas. Vous entrez en communication avec le vaisseau pour donner l'ordre qu'on ramène à bord la carcasse de l'animal. Sa viande assurera certainement à tout l'équipage quelques bons repas. A présent, vous pouvez partir à la cueillette de végétaux comestibles (et vous rendre au [236](#)), ou vous mettre en quête d'autres animaux à chasser (rendez-vous alors au [173](#)).

4

L'enfant vous entraîne à l'intérieur d'un bâtiment où plusieurs autres enfants sont assis. Votre entrée est saluée par des cris d'enthousiasme. Votre guide vous laisse en compagnie du groupe et se précipite dans une autre pièce d'où il ressort avec un autre enfant.

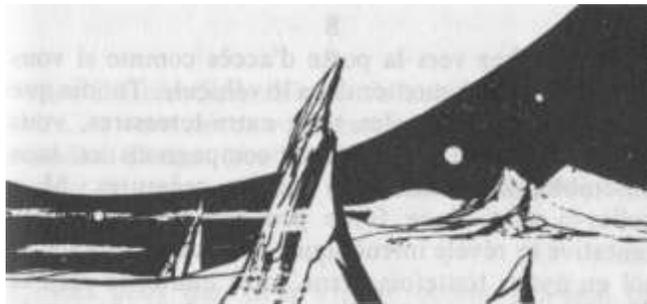
Ce dernier se présente à vous sous le nom de Luff. Vous lui faites part de votre étonnement de voir qu'un enfant si jeune ait pu entrer en contact avec votre vaisseau et c'est alors que le nouveau venu vous conte l'étrange histoire des Gayotoliens. Le monde de Gayotol est gouverné par des enfants. Ils naissent avec une intelligence et des dons exceptionnels, et de hautes responsabilités leurs sont immédiatement confiées après leur naissance. Mais lorsqu'ils grandissent, ils deviennent très rapidement séniles et incapables d'assumer leurs fonctions. Ils sont alors remplacés par des nouveau-nés.

Vous contez vos malheurs à Luff qui vous écoute avec sympathie. Il peut peut-être vous aider dans votre quête d'un moyen de rejoindre votre propre univers. Si vous désirez bénéficier de son aide, rendez-vous au [148](#). Luff vous signale également que la science médicale est très avancée sur sa planète et qu'il peut rendre à votre équipage toute sa force initiale. Si vous souhaitez profiter de cette offre, rendez-vous au [85](#). En échange d'une aide ou d'un traitement médical, il vous demande de l'emmener à

bord de votre vaisseau et de lui donner des détails techniques concernant votre système de défense et les différentes armes dont vous disposez. Si vous pensez que c'est trop cher payer, vous pouvez décliner son offre et retourner dans votre vaisseau (rendez-vous alors au [120](#)).

5

Mikagamil déclare que vous avez franchi les limites du territoire de la Confédération et qu'il vous met de ce fait en état d'arrestation. Il vous donne l'ordre de suivre son vaisseau en direction d'une base proche où vous devrez atterrir. Si vous décidez de lui obéir, rendez-vous au [15](#). Si vous refusez, rendez-vous au [143](#).



6

Vous mettez le cap sur le trou noir et lorsque vous arrivez à proximité, vous réduisez votre vitesse. En choisissant soigneusement votre angle de pénétration et en prenant garde à ne pas forcer l'allure, vous vous dirigez vers les ténèbres du vide qui s'ouvre devant vous. Vous sentez l'immense champ gravitationnel s'emparer de votre vaisseau et vous ordonnez aux membres de votre équipage de s'attacher à leurs sièges. Soudain, le vaisseau bondit en avant et sa vitesse augmente. La force d'accélération est telle que l'équipage et vous-même sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au [339](#).

7

Votre Officier Médical ne comprend pas grand-chose à l'anatomie de ces créatures et ne peut rien faire sans le secours de son laboratoire installé à bord du vaisseau. Certaines de leurs maladies, cependant, paraissent semblables à celles qu'on observe sur Terre et l'on peut donc essayer d'appliquer un traitement de base. Rendez-vous au [210](#).

8

Vous marchez vers la porte d'accès comme si vous vous apprêtiez à monter dans le véhicule. Tandis que vous passez devant les trois extra-terrestres, vous faites un signe à vos deux compagnons et tous ensemble, vous bondissez sur les créatures. Mais celles-ci sont d'une force peu commune et votre tentative se révèle infructueuse. Vous êtes projeté au sol en ayant toutefois, dans votre chute, le réflexe d'agripper le casque de l'un de vos adversaires et de le lui arracher de la tête. Aussitôt, l'extra-terrestre s'immobilise dans une étrange posture, comme un automate soudainement privé d'énergie. Le chef des créatures ramasse alors le casque et le replace sur la tête de son compagnon qui revient instantanément à la vie. Il est clair que vous n'êtes pas de taille à lutter contre de tels adversaires et vous montez dans leur véhicule, comme ils vous l'ont ordonné.

Ce que vous venez de découvrir quant au fonctionnement de ces C.P., comme ils se nomment eux-mêmes, pourra cependant vous être utile pour tenter de leur échapper. A présent, retenez bien ceci : selon les numéros que vous choisirez à partir du paragraphe 317, vous aurez peut-être à lancer les dés pour calculer des points par rapport à un score d'**HABILETÉ**. Dans l'hypothèse où ces points devraient être évalués dans un paragraphe où **L'HABILETÉ** sera suivie de deux astérisques (**HABILETÉ ****), vous aurez alors le droit d'ôter 2 points au chiffre obtenu en jetant les dés. Vous comprendrez pourquoi en temps utile, pour l'instant, souvenez-vous simplement de cette règle :

HABILETÉ ** = 2 points en moins à soustraire du total donné par les dés. Et maintenant, rendez-vous au [317](#).

9

Votre Officier Scientifique n'a aucune suggestion à faire, et vous devez vous en remettre soit au Commandant Domm (rendez-vous au [221](#)), soit à l'ordinateur de votre astronef (rendez-vous au [299](#)).

10

Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou supérieur à votre total de **CHANCE**, rendez-vous au [123](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [154](#).

11

De retour dans le poste de commandement, vous établissez le nouvel itinéraire du vaisseau. Vous avez le choix entre deux directions : l'une vous mènera vers une grande planète de couleur rouge (rendez-vous au [329](#)), l'autre vers une planète bleue (rendez-vous au [2](#)). Vous pouvez également choisir de mettre le cap sur un point de dimension réduite, se déplaçant rapidement et manifestant des signes de vie (rendez-vous alors au [92](#)).

12

Les gardes ne croient pas un mot de votre histoire. Ils vous interrompent au beau milieu d'une phrase et vous entraînent sans ménagement dans le couloir. Rendez-vous au [78](#).



13

Vous atterrissez sur la planète et vous jetez un regard autour de vous. Un orage se déchaîne et déverse une pluie battante. Vous vous trouvez sur un sol rocheux, à une centaine de mètres de ce qui semble être une sorte de village. Trois extra-terrestres, probablement des habitants de l'endroit, font les cent pas à mi-distance du village. Lorsqu'ils vous aperçoivent, ils paraissent surpris et se tournent vers vous. Ce sont d'étranges créatures grassouillettes au long cou et aux jambes courtes. L'un de ces extraterrestres fait volte-face et se hâte vers le village en se dandinant d'un pas qui doit être ce qu'on fait de mieux dans la région en matière de course à pied. Les deux autres s'avancent vers vous en vous menaçant de leurs armes (de longs bâtons pointus). Qu'allez-vous faire?

Attendre qu'ils vous aient rejoints? Rendez-vous au [115](#)

Marcher dans leur direction pour les rencontrer à mi-chemin?
Rendez-vous au [25](#)

Vous précipiter vers le village? Rendez-vous au [179](#)

14

Une idée vous vient : après avoir branché votre phaseur sur son rayonnement de chaleur maximale, vous le dirigez vers un rocher proche que vous chauffez à blanc en espérant que la clarté ainsi produite permettra à l'équipage de votre vaisseau de vous repérer.

Vous attendez patiemment en continuant de maintenir le rocher sous l'effet du rayonnement jusqu'à ce que l'énergie de votre phaseur soit épuisée. Alors, à votre grand soulagement, vous commencez à vous dématérialiser pour reparaître bientôt dans le transmetteur de matière de votre vaisseau. Votre plan a réussi et vous regagnez le poste de commandement pour y décider de votre itinéraire. Rendez-vous au [27](#).

15

Vous suivez les Ganzigites pendant plusieurs heures jusqu'à ce que vos radars repèrent un objet circulaire. Devant vous, vous voyez alors une structure de grande dimension, en forme de roue, qui tourne lentement sur elle-même. Les Ganzigites annoncent leur arrivée, et en écoutant leur conversation sur votre propre radio de bord, vous apprenez qu'il s'agit là d'une station spatiale appelée Laur-Jamil. Mika-gamil vous contacte une nouvelle fois et vous donne les instructions nécessaires pour amarrer votre vaisseau à la station.

Après avoir exécuté la manœuvre, il ne vous reste plus qu'à attendre que Mikagamil ait vérifié votre histoire. Au bout d'un certain temps, vous voyez le vaisseau des Ganzigites quitter la station. Apparemment, vous êtes considéré comme étant en règle, ou peut-être vous a-t-on oublié? à moins qu'on n'ait décidé de vous ignorer... Quoi qu'il en soit, vous décidez de quitter le vaisseau et d'explorer la base de Laur-Jamil. Rendez-vous au [157](#).

16

Vous explorez l'espace qui s'étend devant vous à l'aide de vos radars à longue portée. A l'extrémité de votre rayon radar, sur bâbord, se trouve une petite étoile au centre d'un système orbital. Vous pouvez mettre le cap dans cette direction (rendez-vous au [180](#)). Sinon, vous avez la possibilité de passer en vitesse transsidérale pour foncer dans l'espace (rendez-vous au [93](#)).

17

Elle vous remercie chaleureusement et vous contactez votre Officier Ingénieur pour lui exposer la situation. Il se déclare d'accord pour rester sur la planète afin d'aider les Macommoniens à construire leurs vaisseaux. Dilane vous propose alors de vous emmener au Département d'Astronomie, mais il est interdit d'emporter des armes à l'intérieur du

bâtiment des sciences, et vous acceptez de confier votre phaseur à l'un des techniciens qui se tient à l'entrée. Rendez-vous au [105](#).

18

Très vite, l'équipage isole la zone dangereuse pour éviter que le mal mystérieux ne s'étende. On ne déplore plus aucune perte. Rendez-vous au [337](#).

19

La créature aux pattes d'araignée se remet péniblement sur pied. Elle vous regarde d'un air étrange sans comprendre votre inquiétude puis, vous précédant d'une démarche chaloupée, elle vous mène à l'intérieur du bâtiment. Un désordre indescriptible règne dans les lieux, les meubles sont cassés et des reliefs de nourriture traînent un peu partout. L'extra-terrestre se laisse tomber sur un banc et se concentre. Alors, lentement, une autre patte lui pousse à partir de son moignon et, en quelques instants, sa blessure est complètement guérie. Vous interrogez la surprenante créature, mais elle ne semble guère intelligente. Elle vous déclare qu'elle est un Kroll; elle ne sait rien des voyages dans l'espace ni des trous noirs. Elle vous conseille cependant d'aller voir un Timol qui habite dans un autre bâtiment un peu plus loin et qui est l'être le plus intelligent que vous pourrez rencontrer dans les environs. Vous la remerciez et prenez congé. Irez-vous rendre visite au Timol (en allant au [231](#)) ou choisirez-vous plutôt d'explorer le grand bâtiment qui se dresse au bout de l'avenue (rendez-vous alors au [73](#))?

20

Le chemin oblique vers la droite et aboutit à une nouvelle bifurcation. Irez-vous à gauche (rendez-vous au [166](#)) ou à droite (rendez-vous au [113](#))?

21

Vous vous approchez des trois hommes et vous les saluez. Ils ne vous prêtent cependant aucune attention et semblent se disputer entre eux. Finalement, ils se tournent quand même vers vous et vous demandent ce que vous voulez d'un ton agressif. Vous leur racontez votre histoire qui ne les impressionne nullement et, à nouveau, ils vous demandent ce que vous voulez. Vous les priez alors de vous mener, vos hommes et vous, auprès de leur chef (rendez-vous au [259](#)).

22

Vous bondissez sur les créatures (ces bêtes sont des Squinns). Pour les règles du combat corps à corps, reportez-vous au [342](#), mais *rappelez-vous la référence de ce paragraphe* afin de pouvoir y revenir par la suite.

HABILETE ENDURANCE

Premier Squinn	8	16
Deuxième Squinn	7	18
Troisième Squinn	8	18

S'il y a d'autres membres de votre équipage avec vous, vous pouvez leur ordonner d'attaquer l'une des bêtes. Ces créatures n'attaqueront que si elles sont elles-mêmes attaquées. Vous devez en tuer au moins une avant de pouvoir entrer en contact avec le vaisseau, mais dès que l'une d'elles sera raide morte, vous aurez le droit à tout moment de vous faire ramener à bord à l'aide du transmetteur de matière en emportant votre proie avec vous. Lorsque vous remonterez dans le vaisseau, rendez-vous au [311](#).

23

En poursuivant votre chemin le long du ravin, vous ne trouvez rien d'autre qu'un sol rocheux. Votre détecteur portable n'indique rien de particulier sous la surface. Lorsque vous remontez la pente du ravin, le vent vous frappe à nouveau avec force dans une tempête de poussière. Vous décidez de regagner le vaisseau. Rendez-vous au [84](#).

24

Votre Officier Scientifique émet l'hypothèse que, puisque votre esprit habite le corps d'un Dar-Vilien, il doit y avoir quelque part l'esprit d'un Dar-Vilien dans votre propre corps. Peut-être alors qu'en refaisant le même voyage dans le transmetteur de matière il vous sera possible de repérer ce corps. Pensez-vous que l'idée est bonne? Si oui, rendez-vous au [81](#). Dans le cas contraire, vous pouvez demander son avis au Commandant (rendez-vous au [221](#)) ou interroger votre ordinateur qui a peut-être des suggestions à faire (rendez-vous au [299](#)).

25

Ils se mettent en position de combat et préparent leurs armes. Ils vous crient quelque chose et par l'intermédiaire de votre machine à traduire, vous comprenez qu'ils vous ordonnent de rester où vous êtes. Vous pouvez leur obéir et attendre qu'ils vous aient rejoints (rendez-vous au [115](#)) ou poursuivre votre chemin. Dans cette dernière hypothèse, rendez-vous au [179](#).

26

Dans la salle de l'ordinateur, le Ganzigite vous donne pour instructions de le laisser seul, de retourner au poste de commandement et de suivre son propre vaisseau. Il insère alors un petit modem dans le port d'accès de l'ordinateur afin de lire sa mémoire et de la retransmettre à bord de son astronef.

Dorénavant, vous vous trouverez désavantagé chaque fois que vous rencontrerez des Ganzigites car, à présent, ils connaissent vos armes et votre système de défense. Dès lors, s'il vous arrive d'avoir à combattre des représentants de ce peuple, il vous faudra déduire 2 points du total inscrit dans les cases **FORCE DE FRAPPE** et **BOUCLERS DE DÉFENSE** de votre *Feuille d'Aventure*.

Votre Officier Scientifique vous a informé de ce que l'extra-terrestre était en train de faire. Allez-vous rester sans réagir jusqu'à ce que vous ayez atteint la base de Ganzig (rendez-vous alors au [202](#)) ou préférez-vous mettre au point un plan pour capturer l'intrus (rendez-vous dans ce cas au [36](#))?

27

A l'aide de votre radar, vous sondez l'espace autour de vous. A quelque distance se trouve une planète verte que vous pourriez atteindre en quelques heures. Vous avez la possibilité de vous rendre sur cette planète (rendez-vous au [104](#)) ou de mettre le cap sur ce qui apparaît comme une station spatiale proche de vous (et, dans ce cas, rendez-vous au [137](#)).

28

Choisissez deux membres d'équipage dans la liste figurant sur votre *Feuille d'Aventure* pour vous accompagner à la surface de la planète. Vous pénétrez dans le transmetteur de matière et, quelques minutes plus tard, vous vous rematérialisez au sein d'une jungle touffue. Tandis que vous cherchez à vous orienter, vous entendez un bruit. Au lointain, quelque chose vient vers vous en piétinant lourdement la végétation qui recouvre le sol. Allez-vous donner l'ordre à vos compagnons de se mettre à couvert (rendez-vous alors au [184](#)) ou au contraire de dégainer leurs phaseurs (rendez-vous au [156](#))?

29

Le robot contacte une nouvelle fois son ordinateur central. Il vous ordonne à nouveau de le suivre et, à nouveau, vous refusez. Alors, sans sommations, un rayon paralysant jaillit de l'un de ses bras et vient vous frapper, vous et vos hommes, vous laissant bientôt évanouis sur le sol. Chacun de vos compagnons perd aussitôt 2 points d'ENDURANCE. Vous aussi, bien entendu. Un peu plus tard, vous reprenez connaissance dans une autre pièce. Rendez-vous au [187](#).



30

Votre officier se met au travail à l'aide de son mini-excavateur. Il vous annonce, par l'intermédiaire de sa radio, qu'il a trouvé un important gisement, amplement suffisant pour répondre à vos besoins. Il fourre plusieurs kilos de dilibrium dans un sac puis il saute de l'astéroïde et revient vers le vaisseau. Lancez un dé. Si vous faites un 1, rendez-vous au [190](#). Sinon, rendez-vous au [165](#).

31

Vous entrez en contact avec le vaisseau et vous donnez l'ordre qu'on vous ramène à bord. Bientôt, vous vous retrouvez dans le transmetteur de matière, soulagé d'avoir quitté cet enfer. Vous reprenez ensuite votre place au poste de commandement. Rendez-vous au [207](#).

32

Vous choisissez deux membres de votre équipage pour vous accompagner dans le transmetteur de matière qui vous déposera sur la planète. Vous vous dématérialisez, puis vous reprenez forme à la surface. En regardant autour de vous, vous constatez que vous vous trouvez sur une sorte de terrain clos avec, derrière

vous, des bâtiments en forme de dôme. Soudain, le hurlement d'une sirène déchire le silence et trois extra-terrestres semblables à Stoffol jaillissent de l'un des dômes, leurs armes à la main! Allez-vous les laisser s'approcher de vous pour savoir ce qu'ils veulent (rendez-vous au [111](#)) ou préférez-vous dégainer votre arme et faire feu (rendez-vous au [122](#))?

33

Lancez deux dés. Si le total obtenu est *égal ou inférieur* au score d'**HABILETÉ** ** de votre Officier Scientifique, rendez-vous au [332](#). Si ce total est *supérieur* à ces mêmes points **d'HABILETÉ** **, rendez-vous au [224](#).

34

Vous vous approchez d'une planète de taille moyenne et de couleur bleu-vert, puis vous vous plut py en orbite. En explorant la surface à l'aide de votre radar, vous découvrez plusieurs groupes d'êtres vivants doués d'intelligence. Vous essayez d'entrer en contact avec eux, mais aucun son ne sort de votre radio en réponse à vos appels. Allez-vous débarquer sur cette planète (rendez-vous au [13](#)), ou quitter votre orbite et poursuivre votre route (rendez-vous au [203](#))? Si vous débarquez, vous avez le droit d'emmener avec vous trois membres d'équipage à choisir dans la liste de votre *Feuille d'aventure*.

35

Jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est *supérieur* au total d'**HABiLETÉ** de votre Officier Scientifique, rendez-vous au [24](#). Si ce chiffre est *égal ou inférieur* à ce même total, rendez-vous au [9](#).

36

Votre Officier Scientifique, votre Officier Ingénieur et votre Officier de Sécurité vous accompagnent. Vous pouvez ordonner à l'un d'entre eux d'essayer de maîtriser le Ganzigite ou, si vous préférez, vous pouvez le neutraliser vous-même. Décidez qui devra attaquer l'extra-terrestre et rendez-vous alors au [330](#).

37

Ils cessent le feu et vous enlèvent votre phaseur. Fort heureusement, leurs armes étaient réglées pour paralyser et non pour tuer. Aussi, ceux de vos compagnons qui ont été touchés reprennent-ils bientôt connaissance. Les extra-terrestres vous conduisent ensuite dans une salle de détention et vous y enferment. Rendez-vous au [187](#).

38

Vous mettez le cap sur le trou noir et lorsque vous arrivez à proximité, vous réduisez votre vitesse. En choisissant soigneusement votre angle de pénétration et en prenant garde à ne pas forcer l'allure, vous vous dirigez vers les ténèbres du vide qui s'ouvre devant vous. Vous sentez l'immense champ gravitationnel s'emparer de votre vaisseau et vous ordonnez aux membres de votre équipage de s'attacher à leurs sièges. Soudain, le vaisseau bondit en avant et sa vitesse augmente. La force d'accélération est telle que l'équipage et vous-même sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au [339](#).

39

Par mesure de sécurité, Dilane demande que vous débarquiez seul à la surface de la planète, ce que vous faites. Lorsque vous vous rematérialisez, vous vous trouvez dans une grande salle aux murs lisses. Une porte s'ouvre et deux Macommoniens apparaissent, vêtus de combinaisons de couleurs. Dilane elle-même les suit. A l'aide de détecteurs, les techniciens vous soumettent à un contrôle pour voir si vous avez des armes et



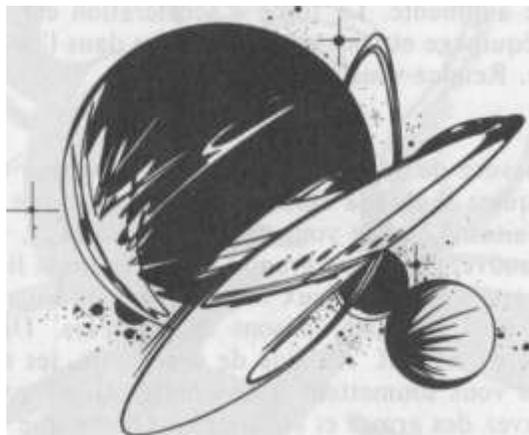
39 *Par mesure de sécurité, Dilane demande que vous débarquiez seul à la surface de la planète.*

signalent à Dilane que vous portez un phaseur. Elle hoche la tête, puis vous demande ce que vous voulez voir. Qu'allez-vous faire?

Interroger les techniciens du Département d'Astronomie dans l'espoir qu'ils vous indiqueront un moyen de rentrer chez vous? Rendez-vous au [169](#). Demander à Dilane de vous montrer la ville? Rendez-vous au [218](#)

40

Vous donnez pour instruction à votre officier navigateur d'établir un plan de vol pour rejoindre la double étoile puis vous ordonnez que l'on mette le vaisseau en vitesse transsidérale. L'astronef s'élance vers sa destination mais, soudain, une voix affolée retentit dans l'interphone pour vous demander de descendre à la cantine où un incident a lieu. Rendez-vous au [314](#).

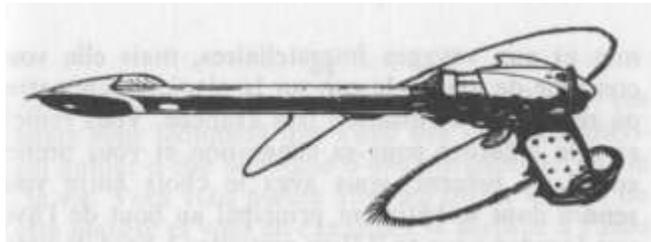


41

Vous quittez l'orbite de la planète Décamron et vous actionnez vos radars pour essayer de découvrir dans les environs une planète habitée. Bientôt, vos appareils détectent une petite planète jaune. Mettrez-vous le cap sur cette planète, (rendez-vous au [89](#)), ou préférez-vous poursuivre votre route dans l'espace intersidéral (rendez-vous au [253](#))?

La créature se met debout. Apparemment, elle est surprise d'avoir été réveillée par des étrangers, et si laids à voir, par surcroît! Elle vous explique qu'elle est un Timol. Elle semble tout à fait amicale, sautillant autour de la pièce et vous offrant nourriture et boissons que vous refusez poliment. Cette planète est une planète d'accueil, peuplée de toutes sortes d'extra-terrestres, principalement des créatures qui ne supportaient pas la vie sur leurs propres planètes ou d'autres à l'esprit particulièrement aventureux. Cette planète-ci est tout à fait plaisante, le climat y est agréable, et en quelque temps cette « terre promise » a acquis une réputation dans toute la galaxie, attirant de nombreux pionniers qui viennent y trouver liberté et justice. L'ennui, c'est que personne n'a le droit d'y occuper une position de responsabilité car tous ses habitants sont par principe parfaitement égaux. Au bout de plusieurs années, cette situation a abouti à un véritable chaos. A tel point que ses habitants n'ont même pas réussi à se mettre d'accord sur le nom qu'il conviendrait de donner à leur planète.

Vous racontez vos propres ennuis au Timol - votre longue errance dans un univers parallèle au vôtre. La créature ne connaît pas grand-chose à l'astronomie ni aux voyages interstellaires, mais elle vous conseille de mettre le cap sur la planète Culematter où règne une civilisation très avancée. Vous remerciez la créature pour sa suggestion et vous prenez congé. A présent, vous avez le choix entre vous rendre dans le bâtiment principal au bout de l'avenue (rendez-vous au [73](#)) ou remonter à bord de votre vaisseau et poursuivre votre voyage (rendez-vous alors au [290](#)).



43

Lorsque les gardes entrent dans la pièce pour emmener les étrangers à l'endroit où doivent se dérouler les combats avec les Couacs, vous bondissez sur eux. Dans la bataille, les gardes pourront faire usage de leurs nerfs de bœuf. Chaque fois que vous ou l'un de vos hommes serez frappés par un garde, vous jetterez un dé. Si vous faites un 4, un 5 ou un 6, le coup aura été donné par un nerf de bœuf, ce qui ôtera à la victime 4 points d'**ENDURANCE** pour le dommage subi au lieu des 2 habituels. Si vous faites un 1, un 2 ou un 3, il ne s'agira que d'un coup normal. Pour les règles du combat corps à corps, reportez-vous au [342](#), mais *rappelez-vous la référence du présent paragraphe* afin de pouvoir y revenir ensuite.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier garde	8	7
Deuxième garde	7	7
Troisième garde	8	7

En cas de victoire sur les gardes, rendez-vous au [301](#). En revanche, si au cours de l'affrontement, vous choisissez de vous rendre, allez au [239](#).

44

Lorsque vous approchez de l'étoile violette, vos radars vous indiquent que l'une des planètes gravitant autour d'elle bénéficie d'une atmosphère idéale à la vie. Vous vous placez alors en orbite autour de cette planète et vous en examinez la surface à l'aide de vos radars. Ceux-ci détectent des signes très nets d'une activité intelligente. En vérité, il y a même de fortes chances pour que la civilisation régnant sur cette planète soit plus avancée que la vôtre. Vous pouvez choisir de débarquer (rendez-vous au [171](#)), ou de poursuivre votre route (rendez-vous au [250](#)).



45

Vous réglez la force de rayonnement de votre phaseur de manière à pouvoir tracer un cercle autour de vous en brûlant le sol avec le rayon laser. A votre grand soulagement, vous sentez se relâcher la pression exercée sur votre jambe et vous parvenez dès lors à arracher la plante. Vous avez dû cependant puiser largement dans la réserve d'énergie de votre phaseur et vous ne pourrez plus vous en servir tant que vous ne l'aurez pas rechargé à bord du vaisseau. Vous pouvez donc choisir de remonter à bord (rendez-vous au [311](#)) ou de continuer à chercher du gibier à chasser ou quelque nourriture à ramasser (rendez-vous au [173](#)). Mais quelle que soit votre décision, vous avez de toute façon récolté une assez belle quantité de fruits et de légumes que vous avez fait transporter à bord du vaisseau par l'intermédiaire du transmetteur de matière.

46

Votre Officier Médical prépare un produit qui pourrait servir d'antidote et s'en fait une injection. Il descend dans la soute sans revêtir de combinaison spatiale et attend. Une heure plus tard, il ne montre toujours aucun symptôme de malaise : l'antidote a fonctionné! Tout l'équipage alors se rend au Service Médical pour s'y faire traiter. Rendez-vous au [11](#).

47

En s'approchant du centre de l'amas, votre Officier avance par à-coups pour éviter les astéroïdes qui jaillissent constamment de tous côtés dans une multitude d'éclairs. Certains d'entre eux parfois se heurtent et sont projetés dans diverses directions, provoquant par moments des réactions en chaîne. A l'aide d'un détecteur portable, votre Officier localise quatre astéroïdes qui

contiennent chacun du minerai de dilibrium. Lequel choisira-t-il?

Premier astéroïde	Rendez-vous au 30
Deuxième astéroïde	Rendez-vous au 96
Troisième astéroïde	Rendez-vous au 217
Quatrième astéroïde	Rendez-vous au 295

48

Votre Officier Supérieur branche sa radio et donne pour instruction de ramener à bord du vaisseau les membres de l'équipage ainsi que le Commandant Domm et vous-même. Une fois l'opération terminée, l'Officier Scientifique analyse alors la situation à l'aide de l'ordinateur de bord qui vous indique que vous avez été transféré sur la planète, par l'intermédiaire du transmetteur de matière, à l'endroit exact où se trouvait l'un des gardes Dar-Viliens et c'est ainsi que votre corps s'est rematérialisé dans le sien.

Il vous faut maintenant décider du moyen que vous emploierez pour vous séparer de ce corps étranger. Allez-vous :

demander à votre Officier Scientifique ce qu'il en pense? Rendez-vous au [35](#) demander son avis à l'ordinateur de bord? Rendez-vous au [299](#) demander au Commandant Dar-Villien s'il n'a pas une idée à vous suggérer? Rendez-vous au [221](#)

49

A la première occasion, vous bondissez sur un garde, mais il est d'une force peu commune et vous n'êtes pas de taille à le maîtriser à vous seul. Si vous êtes deux ou trois cependant, et que vous le combattez ensemble, vous aurez une chance de le vaincre. Pour les règles du combat corps à corps, reportez-vous au [342](#) mais *rappelez-vous la référence du présent paragraphe* afin de

pouvoir y revenir ensuite. L'extra-terrestre vous attaquera deux fois à chaque assaut, aussi devrez-vous jeter les dés à deux reprises pour calculer à chaque fois sa *Force d'Attaque*. Et chacune de ces attaques sera dirigée contre celui d'entre vous qui a le total d'ENDURANCE le plus élevé (en cas d'égalité, jouez à pile ou face).

GARDE EXTRA-TERRESTRE HABILITÉ1 1 ENDURANCE14

Si vous parvenez à réduire à 5 L'ENDURANCE de la créature, vous pourrez alors lui ôter son casque, provoquant ainsi sa paralysie. Dans ce cas, rendez-vous au [147](#). En revanche, si jamais le combat tourne mal et que vous préféreriez abandonner la lutte, rendez-vous au [309](#).

50

Pour payer votre droit d'amarrage, vous pouvez utiliser n'importe laquelle des substances suivantes, chacune étant valable sur cette station spatiale : poudre minérale jaune, malinite ou métal vert fluorescent. Si vous êtes en possession de l'un ou de l'autre de ces moyens de paiement, vous pouvez aborder et vous rendre au [157](#). Dans le cas contraire, il va vous falloir marchander (rendez-vous au [294](#)).



51

L'ordinateur de bord ne peut vous donner aucun renseignement sur la Confédération Impériale du Ganzig. Impatients par votre retard à leur répondre, les occupants de l'astronef ouvrent le feu et tirent un coup au but à l'avant de votre vaisseau; le coup est absorbé par vos boucliers, mais vous devrez ôter 2 points au total indiqué dans la case **BOUCLIER DE DÉFENSE** de votre *Feuille d'Aventure*. Et maintenant, qu'allez-vous faire?

Satisfaire à la demande du Commandant Maktel? Rendez-vous au [281](#) Riposter à son coup de feu? Rendez-vous au [135](#)

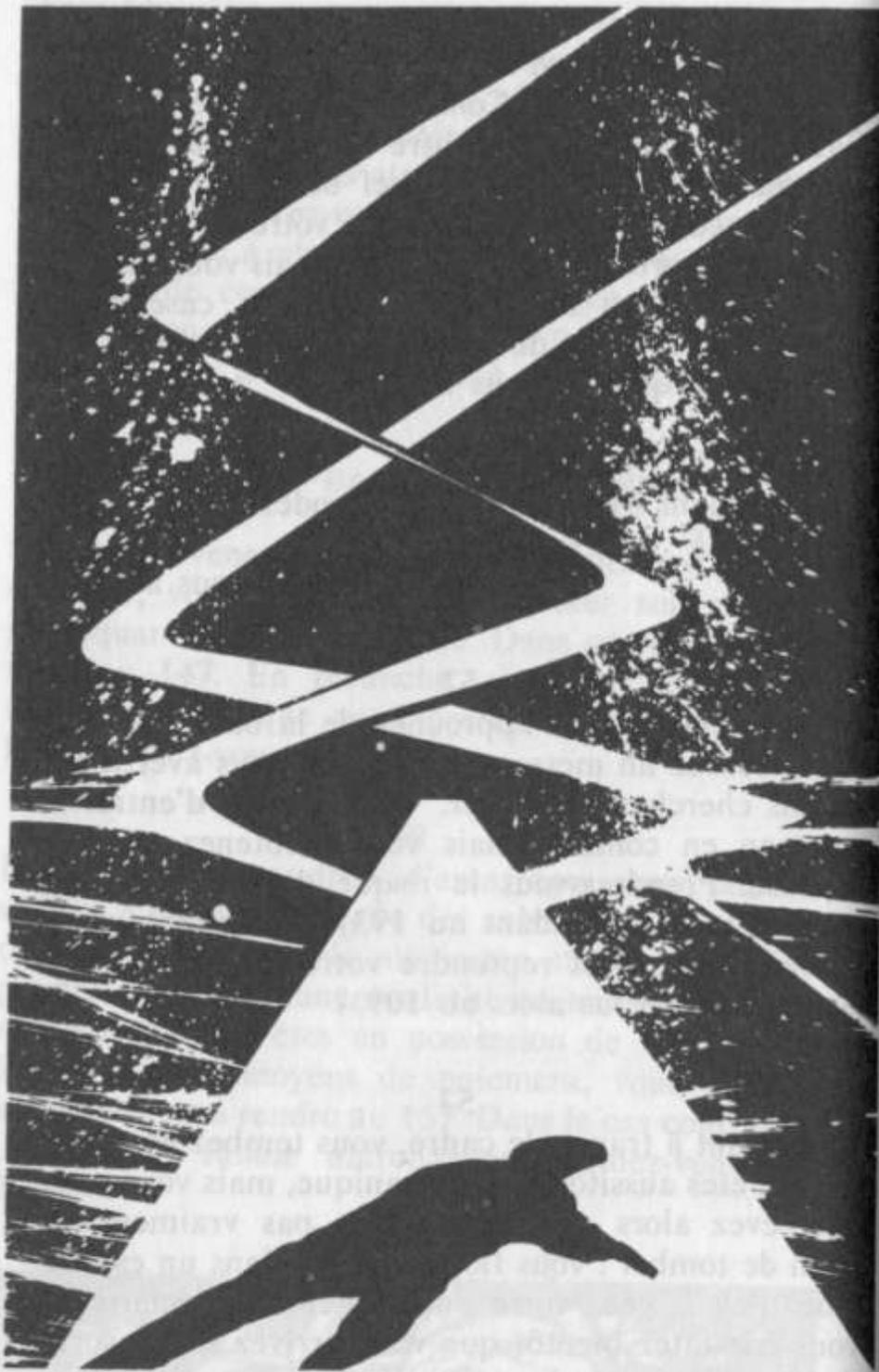
52

Alors que vous vous approchez de la base spatiale, vous recevez un message confus qui vous avertit de ne pas chercher à aborder. Vous essayer d'entrer à nouveau en contact, mais vous n'obtenez aucune réponse. Prendrez-vous le risque d'aborder quand même (en vous rendant au [193](#)), ou préférez-vous changer de cap et reprendre votre itinéraire antérieur (rendez-vous alors au [109](#))?

53

lin passant à travers le cadre, vous tombez en avant et vous êtes aussitôt saisi de panique, mais vous vous apercevez alors que vous n'êtes pas vraiment en train de tomber : vous flottez plutôt dans un espace vide. Peu à peu, votre environnement s'éclaire et vous constatez bientôt que vous arrivez à une sorte de chemin qui paraît constitué d'une énergie immatérielle. Tandis que vous y prenez pied, vous regardez autour de vous : le chemin tourne et serpente, se dédouble et se reforme aussi loin que porte votre regard, comme une toile d'araignée suspendue dans un néant obscur. Le chemin semble pouvoir supporter votre poids mais tout autour, il n'y a que vide et ténèbres. Avec précaution, vous avancez en tâtant le terrain du bout du pied.

A quelque distance, le chemin bifurque. Choisirez-vous d'aller à gauche? (rendez-vous alors au [293](#)), ou à droite? (en vous rendant au [312](#)).



53 *Le chemin tourne et serpente, se dédouble et se reforme aussi loin que porte votre regard.*

54

Vous tentez de poursuivre la conversation, mais vous ne parvenez qu'à le rendre furieux. Il appelle alors ses compagnons et deux Gayotoliens entrent dans la pièce, armes au poing.

«Supprimez-les!» lance le vieil homme et les deux autres pointent leurs armes sur vous. Le vieillard lui aussi dégaine une arme et tous trois ouvrent le feu sur vous. Rendez-vous au [343](#) pour les règles du combat au phaseur mais *rappelez-vous la référence de ce paragraphe* afin de pouvoir y revenir ensuite. Les Gayotoliens tirent les premiers.

HABILETÉ

Vieil homme 6

Premier Gayotolien 7

Deuxième Gayotolien 5

Si vous remportez le combat, vous pouvez retourner à bord du vaisseau en compagnie des membres survivants de votre équipage. Rendez-vous alors au

55

Vous entrez dans le bâtiment et vous regardez autour de vous. Il semble que vous vous trouviez dans une sorte de bibliothèque. Vous remarquez sur le bureau à l'entrée un journal que vous emportez avec vous dans l'espoir qu'il vous fournira quelques indices quant aux raisons pour lesquelles toute la ville semble désertée. Par chance, la bibliothèque est contrôlée par un ordinateur.

Vous enfoncez une touche sur un clavier, un ronronnement se fait aussitôt entendre, puis une voix retentit : « Bonjour, lecteur, dit-elle. A quoi allez- j vous vous intéresser, aujourd'hui?» Tout d'abord, vous demandez de la documentation sur l'histoire locale

mais les données les plus récentes datent d'un temps où la ville était agitée d'une vie trépidante.

A ce moment, l'un des membres de votre équipage se précipite vers vous: «Commandant! s'écrie-t-il.] Je viens de consulter les archives astronomiques. Ils y mentionnent un trou noir qui semble être un seuil spatio-temporel. C'est dans le secteur 288!» Voilà une nouvelle tout à fait intéressante et vous donnez des instructions pour qu'on vous ramène tous à bord du vaisseau par le transmetteur de matière afin de reprendre votre course. Rendez-vous au [130](#).

56

La planète est sombre et désolée et sa surface, couverte d'aspérités rocheuses. Vous l'explorez pendant une demi-heure, puis vous décidez de rejoindre le vaisseau car votre réserve d'oxygène sera bientôt ; épuisée. Mais en branchant votre radio, vous vous apercevez avec effroi qu'il vous est impossible d'établir le contact avec le vaisseau! Votre Officier Scientifique pense que ce sont peut-être les roches magnétiques qui empêchent toute communication. Il réfléchit à la question pendant quelques instants, puis une idée lui vient. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est *égal ou inférieur* à son total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [117](#); si ce chiffre est *supérieur*, rendez-vous au [313](#).

57

Vous choisissez deux membres d'équipage pour vous accompagner sur la planète. Lorsque vous vous matérialisez à sa surface, vous êtes salué par Stoffol. Il vous invite à le suivre dans son bureau et vous donne des informations sur sa planète. Vous lui expliquez que le meilleur moyen de rejoindre votre propre univers consiste à traverser un trou noir en sens inverse et vous lui demandez s'il connaît quelqu'un sur sa planète qui serait susceptible de vous aider. Il pense que c'est tout à fait possible. A ce moment, un signal sonore émanant d'un interphone placé sur son bureau l'informe qu'il doit se rendre à l'« arène ». Il vous prie

de l'excuser et vous laisse aussitôt. Il ne vous reste plus qu'à l'attendre. Rendez-vous au [287](#).

58

Vous essayez d'envoyer un message par une autre gamme de fréquence, mais vous n'obtenez aucune réponse. Un deuxième coup ébranle le vaisseau. Lancez deux dés. Si vous obtenez un chiffre égal ou inférieur au total inscrit dans la case **BOUCLIER DE DÉFENSE**, vous perdez 1 point de ce total. Un chiffre supérieur vous inflige 2 points de pénalité, et si vous faites un double six, c'est alors 5 points qu'il vous faudra retrancher. Puis vous donnez l'ordre qu'on se tienne prêt au combat. Rendez-vous au [235](#).

59

Vous réduisez votre vitesse à quelque distance du trou noir, en vous maintenant dans une zone de sécurité. Votre Officier Scientifique calcule la trajectoire optimale à l'aide de l'ordinateur de bord et tandis que vous progressez, vous sentez l'attraction de l'immense champ gravitationnel produit par l'étoile effondrée. Vous laissez cette force happer le vaisseau; les membres de l'équipage s'attachent à leurs sièges; l'astronef est aspiré dans le vide et tout le monde s'évanouit. Rendez-vous au [339](#).

60

Vous vous approchez du petit amas d'étoiles. Bientôt, un message de l'Officier d'Intendance vous parvient par l'interphone : « Commandant, je viens de découvrir qu'un de nos congélateurs est en panne, annonce-t-il. Nous avons perdu une assez grande quantité de nourriture et, pour tout vous dire, il ne nous reste que pour quarante-huit heures de vivres. » De toute évidence, il est temps de trouver des provisions pour reconstituer les stocks. En dirigeant vos radars vers l'amas d'étoiles, vous repérez deux planètes dont la pesanteur et la température sont compatibles avec le développement d'une forme de vie. L'une est de couleur verte, l'autre bleue. Choisirez-vous d'explorer la planète verte (rendez-vous au [136](#)), ou la bleue (rendez-vous au [260](#))?

61

Armez vos phaseurs et ouvrez le feu. Reportez-vous au [343](#) pour les règles du combat au phaseur. Chaque membre de votre groupe a le droit de tirer une fois sur le gardien. Si vos phaseurs sont réglés pour paralyser l'adversaire, ajoutez 2 points à chaque jet de dés car le garde est protégé par une cuirasse. Si vos phaseurs, en revanche, sont réglés pour tuer, vous n'aurez pas besoin de faire cette addition. Si vous neutralisez le garde, rendez-vous au [244](#). Si vous avez tous raté votre coup, rendez-vous au [237](#).

62

Vous mettez le cap sur le trou noir et lorsque vous arrivez à proximité, vous réduisez votre vitesse. En choisissant soigneusement votre angle de pénétration et en prenant garde à ne pas forcer l'allure, vous vous dirigez vers les ténèbres du vide qui s'ouvre devant vous. Vous sentez l'immense champ gravitationnel s'emparer de votre vaisseau et vous ordonnez aux membres de votre équipage de s'attacher à leurs sièges. Soudain, le vaisseau bondit en avant et sa vitesse augmente. La force d'accélération est telle que l'équipage et vous-même sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au [339](#).

63

Les gardes se remettent d'aplomb et braquent leurs armes sur vous. Ils vous font passer devant eux et vous poussent le long d'un couloir puis dans un ascenseur. Au bout de quelques minutes, vous arrivez au Centre de Détention et vous êtes jetés dans des cellules. Vous l'ignorez, mais les Dar-Viliens ne savent pas très bien quoi faire de vous. Finalement, ils estiment que la meilleure façon de résoudre le problème consiste à s'en débarrasser. Un gaz alors s'infiltré dans votre cellule à travers le système de ventilation et vous sombrez dans une inconscience dont vous n'émergerez plus jamais...

64

Ces Compétitions sont organisées chaque année pour divertir les mineurs de Malini. Elles consistent en une série d'épreuves athlétiques qui font appel à l'habileté et à l'endurance des participants. Les extra-terrestres en compagnie desquels on vous a laissés doivent participer aux Tournois des Couacs. Les Couacs sont des animaux à moitié intelligents, pourvus d'ailes, et capables de voler très rapidement; ils ont également un long bec, tranchant comme un rasoir. Sur Malini, ils sont considérés comme de redoutables fléaux. Vos compagnons de détention seront armés de phaseurs et tenteront leur chance contre une trentaine ou une quarantaine de Couacs. S'ils gagnent, on leur rendra leur liberté et on leur donnera de généreuses récompenses sous forme de malinite. Vous avez le choix entre attendre de voir à quel genre de jeu on entend vous faire participer (rendez-vous alors au [239](#)), ou élaborer un plan d'évasion (rendez-vous au [43](#)).

65

Vous donnez aux membres de votre équipage une permission de deux heures, pendant laquelle ils pourront se détendre sur la station spatiale. La plupart de vos hommes et vous-même vous dirigez alors vers le bar et la salle de jeu.

Le bar est un endroit plutôt désagréable, sombre et enfumé. Un bon nombre de créatures extra-terrestres aux allures étranges boivent des breuvages colorés et vous dévisagent d'un air soupçonneux lorsque vous entrez. Vous commandez vos consommations et vous allez vous asseoir à une table d'angle. A côté de vous, sont installées d'autres créatures qui toutes ont un long nez et la peau sombre, couverte de verrues. Soudain, l'une de ces créatures vous bouscule et émet un grognement menaçant. Vos Officiers se lèvent aussitôt pour vous défendre. Les choses s'enveniment rapidement, et, avant que vous ayez pu faire quoi que ce soit pour l'éviter, une bagarre éclate.



65 *Un bon nombre de créatures extra-terrestres aux allures étranges boivent des breuvages colorés...*

Chacun des Officiers et des Agents de Sécurité inscrits sur votre *Feuille d'Aventure* (y compris vous-même) devra combattre un des extra-terrestres et chaque affrontement sera un combat à mort. Pour les règles du combat corps à corps, reportez-vous au [342](#) mais *rappelez-vous bien la référence de ce paragraphe* afin de pouvoir y revenir ensuite. Toutes les créatures extra-terrestres ont les mêmes caractéristiques :

Créatures de bar **HABILETÉ 7 ENDURANCE 6**

Lorsque tous les combats auront été menés à leur terme, vous donnerez l'ordre (si vous êtes toujours en vie) de regagner immédiatement le vaisseau. Rendez-vous au [242](#).



66

L'avion de reconnaissance réintègre le vaisseau, et vos hommes rejoignent la salle de briefing pour vous faire leur rapport. Tandis qu'ils exposent le compte rendu de leurs découvertes, un message urgent vous interrompt soudain: «Commandant! Nous venons de perdre trois membres du personnel d'ingénierie : ils sont morts juste après avoir arrimé l'avion de reconnaissance! » Quels ordres allez-vous donner?

Mettre en quarantaine dans le Service Médical le groupe qui se trouvait à bord de l'avion? Rendez-vous au [306](#)

Isoler la soute dans laquelle l'avion est arrimé? Rendez-vous au [18](#)

Larguer l'avion dans l'espace? Rendez-vous au [201](#)

67

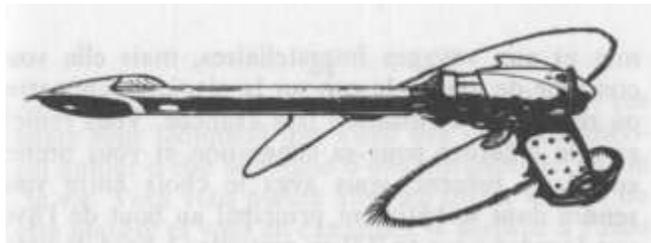
Vous branchez votre radio, mais vous n'entendez que des crachotements. Quelque chose dans le bâtiment brouille la transmission. Cependant, tandis que vous vérifiez vos longueurs d'onde, vous remarquez un fait étrange. Tous les extra-terrestres autour de vous sont immobiles comme des statues. Vous venez de trouver un moyen possible de vous échapper. Vous éteignez votre radio et tous les extraterrestres reviennent alors à la vie. Rendez-vous au [215](#).

68

Les conditions de vie qui régissent ici sont très primitives. Votre Officier Médical constate que beaucoup de ces créatures souffrent de fièvre et il leur donne un médicament qui la fait tomber. Les extra-terrestres vous sont très reconnaissants de votre aide. Rendez-vous au [210](#).

69

Le problème auquel vous avez maintenant à faire face est le suivant : vous pouvez soit continuer d'avancer à une vitesse transsidérale en espérant que vos réserves de dilibrium vous permettront d'arriver à destination (rendez-vous au [10](#)), soit puiser dans une autre source d'énergie de votre vaisseau le carburant nécessaire à l'alimentation des moteurs (rendez-vous alors au [323](#)). Qu'allez-vous choisir?



70

Votre Officier Ingénieur disparaît dans son laboratoire et se met au travail. Une heure plus tard, il vous fait savoir par l'interphone qu'il a essayé plusieurs procédés de filtrage dans l'appareil mais qu'aucun ne fonctionne. Il va falloir demander conseil à votre Officier Scientifique (rendez-vous au [35](#)), ou au Commandant extra-terrestre (rendez-vous au [221](#)).

71

Armes au poing, vous observez attentivement les créatures. Les deux bêtes sauvages échangent quelques cris brefs, et celle à côté de laquelle vous vous étiez cachés s'enfuit à travers la jungle en écrasant tout sur son passage. Vous vous trouvez maintenant face à la nouvelle venue. Rendez-vous au [156](#).

72

La foule pousse de grands cris tandis que le robot bascule et s'écrase sur le sol. On vous conduit aussitôt auprès du Directeur de l'Organisation Minière qui vous remet la récompense habituelle, c'est-à-dire, en plus de votre liberté, une belle quantité de malinite. Vous lui racontez votre histoire en lui expliquant que vous aimeriez bien trouver le moyen de retourner dans votre propre univers. Il hoche la tête et vous demande de le suivre au Quartier Général d'Astronautique. Rendez-vous au [280](#).

73

Des marches mènent à l'entrée du bâtiment. Une inscription sur la porte indique qu'il doit s'agir d'un édifice important. Vous frappez au panneau, mais personne ne vient vous ouvrir. Vous entendez cependant les rumeurs d'une conversation très animée qui a lieu à l'intérieur. Vous tournez la poignée de la porte qui s'ouvre aussitôt et vous pénétrez dans un grand hall. Toutes sortes d'extra-terrestres de formes et de tailles diverses traversent le couloir qui s'étend devant vous et vont de salle en

salle en se disputant avec vigueur. Une étrange créature, vêtue d'une longue robe bleue d'aspect minable, vous remarque bientôt et vient vers vous en traînant des pieds. Vous ne parvenez pas à distinguer les traits de son visage, mais ses yeux vous lancent des éclairs bleus. Elle parle et votre machine à traduire vous transmet ses propos : « Je suis sûre que vous devez avoir une opinion tout à fait intéressante, dit la créature. Où pensez-vous qu'il faut bâtir le centre médical? » Vous répondez que vous venez tout juste de débarquer et que vous souhaiteriez parler à quelqu'un qui ait quelque autorité sur cette planète. L'extraterrestre éclate de rire. « Personne n'a aucune autorité ici, cher ami, dit-il. Nous sommes tous égaux. Mais venez donc avec moi, je vais vous faire visiter les lieux. » il vous propose alors de vous emmener :

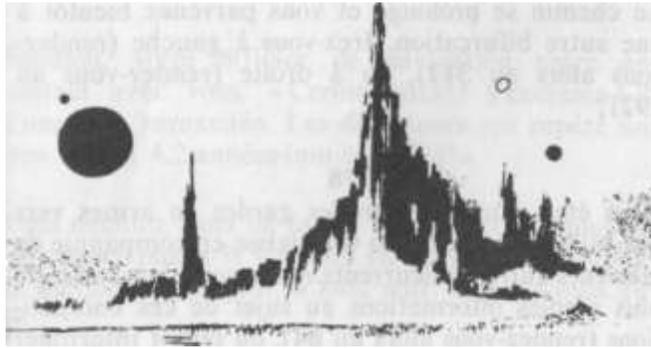
Dans la grande salle de réunion Rendez-vous au [161](#) Faire un tour dans l'ensemble du bâtiment Rendez-vous au [103](#)

74

Le Robot de Service vous mène à une salle d'attente. Quelques instants plus tard, il vous introduit dans un bureau somptueux aux murs de métal poli. Une créature de grande taille se tient assise à une table, devant une haute fenêtre qui donne sur l'espace. La créature a une grosse tête et un large torse, et sa silhouette ressemble à un vieux sablier. L'extraterrestre se présente sous le nom de Chardhoné et vous demande ce qu'il peut faire pour vous. Apparemment, il occupe les fonctions de Contrôleur de la base spatiale. Vous lui exposez votre situation, et vous lui demandez s'il peut vous aider à trouver le moyen de rejoindre votre propre univers. Il vous prie alors d'attendre quelques instants pendant qu'il appelle son Service des Cartes de l'Espace. Assis le torse droit, dans une attitude de méditation, il semble contacter quelqu'un par télépathie. Vous l'observez en attendant patiemment.

Soudain, il sort de sa transe et vous parle : « Je ne peux pas vous garantir que cette information vous sera d'aucune aide, dit-il,

mais mon officier préposé aux cartes de l'espace a mené quelques études sur les seuils reliant entre eux différents univers, et il semble probable que deux univers vont bientôt se toucher au temps spatial 77, pour être précis. J'ignore cependant si l'un de ces univers est bien le vôtre. Quoi qu'il en soit, vous ne pourrez établir le contact que par l'intermédiaire d'un trou noir, mais il est incapable de me préciser lequel. » Vous le remerciez pour ses renseignements et vous retournez à bord du vaisseau. Rendez-vous au [242](#).



75

L'homme inconscient est emmené au Service Médical où votre Officier responsable établit un diagnostic. Jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est *égal ou supérieur* au total d'**HABILETÉ** de votre Officier Médical, rendez-vous au [90](#). Si ce chiffre est inférieur, rendez-vous au [213](#). Dans l'hypothèse où vous auriez déjà perdu votre Officier Médical, ou s'il est l'homme qui a été frappé, c'est son remplaçant qui mènera les examens; dans ce cas, ôtez 2 points au score d'**HABILETÉ** de votre Officier Médical, tel qu'il figure sur votre *feuille d'Aventure*.

76

Vous récupérez les armes des deux gardes et vous retournez au Quartier Général du Commandant Domm. Phaseurs au poing, vous entrez dans la pièce. Votre Officier Supérieur vous conseille de retourner à bord du vaisseau en emmenant Domm avec vous afin de chercher une solution à votre problème. Rendez-vous au [48](#).

77

Le chemin se prolonge et vous parvenez bientôt à une autre bifurcation. Irez-vous à gauche (rendez-vous alors au [312](#)), ou à droite (rendez-vous au [192](#))?

78

Vous êtes emmenés par des gardes en armes vers une salle d'attente où on vous laisse en compagnie de plusieurs autres concurrents. Allez-vous demander de plus amples informations au sujet de ces compétitions (rendez-vous alors au [64](#)), ou plutôt interroger vos compagnons de détention sur les meilleurs moyens de s'évader (rendez-vous au [94](#))?

79

Tandis que vous vous approchez, vous coupez les moteurs et vous branchez vos écrans pour examiner à quelque distance l'amas d'étoiles. Soudain, votre Officier de Navigation se tourne vers vous: «Commandant! s'exclame-t-il. Il y a une chute de météores devant nous et nous nous dirigeons droit dessus! » Qu'allez-vous décider?

Une manœuvre de contournement? Rendez-vous au [254](#)

la mise en action de tous les boucliers de protection? Rendez-vous au [283](#)

80

Vos officiers font de leur mieux pour reconforter l'équipage, mais le moral est vraiment bas. On vous signale même deux suicides. Le Service Médical est envahi de patients qui se plaignent de troubles nerveux.

Soudain, votre officier de navigation entre en contact avec vous. «Commandant! s'exclame-t-il d'une voix surexcitée. Les détecteurs ont repéré un trou noir à 4,2 années-lumière d'ici!»

Vous décidez alors de tenter le tout pour le tout et vous faites passer le vaisseau en vitesse transsidérale en mettant le cap sur le trou noir. Rendez-vous au [59](#).

81

Vous entrez dans le transmetteur de matière qui vous rematérialise à la surface de Dar-Vil. Mais vous arrivez dans le même état qu'auparavant, l'expérience a échoué. Vous revenez donc à bord du vaisseau, et il vous faut maintenant soit consulter l'ordinateur (rendez-vous au [299](#)), soit demander son avis au Commandant Domm (rendez-vous au [221](#)).

82

Vous mettez le cap sur le trou noir et lorsque vous arrivez à proximité, vous réduisez votre vitesse. En choisissant soigneusement votre angle de pénétration et en prenant garde à ne pas forcer l'allure, vous vous dirigez vers les ténèbres du vide qui s'ouvre devant vous. Vous sentez l'immense champ gravitationnel s'emparer de votre vaisseau et vous ordonnez aux membres de votre équipage de s'attacher à leurs sièges. Soudain, le vaisseau bondit en avant et sa vitesse augmente. La force d'accélération est telle que l'équipage et vous-même sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au [339](#).

83

Votre Officier Scientifique emporte à bord du vaisseau une pile de programmes de contrôle météorologique pour tenter de les analyser à l'aide de son ordinateur. Les programmes sont écrits dans un langage étrange, mais l'ordinateur parvient cependant à fournir des informations sur leur logique interne. Votre Officier Scientifique modifie légèrement les données et établit un nouveau programme. Quelques instants plus tard, la pluie cesse de tomber. Bran-Sel est enchanté et vous propose d'utiliser son propre ordinateur pour essayer de découvrir un trou noir qui vous ramènerait dans votre univers. L'ordinateur localise plusieurs de ces trous noirs, malheureusement, il est incapable

de les distinguer les uns des autres. Il vous précise cependant que vous devrez vous diriger vers l'un de ces trous noirs à une vitesse transsidérale de force 3 pour que le transfert ait quelque chance de succès. Vous remerciez Bran-Sel de son aide et vous remontez à bord du vaisseau. Rendez-vous au [203](#).

84

De retour à bord, vous entrez les données que vous venez de réunir dans votre ordinateur et vous consultez les radars longue portée pour décider de votre prochaine destination. Pendant ce temps, le Service d'Ingénierie analyse le minerai que vous avez ramassé. Vos radars vous signalent deux étoiles vers lesquelles vous pouvez vous diriger et qui sont pourvues de systèmes planétaires. L'une est une étoile violette de forte magnitude, l'autre une double étoile. Si vous choisissez d'aller vers la première, rendez-vous au [270](#); si vous préférez la double étoile, rendez-vous au [40](#).

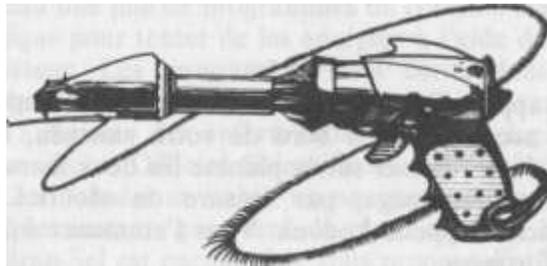
85

Luff appelle l'un de ses médecins et lui demande de vous accompagner à bord de votre vaisseau, mais vous devrez laisser sur la planète les deux membres de votre équipage, par mesure de sécurité. Le médecin s'appelle Ledoux. Vous l'emmenez à bord du *Voyageur*.

En une heure, Ledoux traite tous les membres de l'équipage dont l'état nécessite des soins. Vous retournez ensuite sur la planète où le médecin vous soigne à votre tour ainsi que vos deux compagnons. Vous pouvez à présent rendre à votre équipage et à vous-même tous les points initiaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**, tels qu'ils figuraient sur la *Feuille d'Aventure* au début de votre odyssée. Rendez-vous ensuite au [229](#).

86

Vous augmentez votre vitesse en mettant le cap sur une planète bleu sombre autour de laquelle vous vous placez bientôt en orbite. Vos radars de détection à courte distance indiquent la présence d'êtres vivants sur la planète. Le secteur le plus peuplé semble être une ville située au centre d'une grande île. Vous avez la possibilité de débarquer dans cette ville en compagnie de trois membres de votre équipage, choisis à votre convenance sur la liste de votre *Feuille d'Aventure* (rendez-vous alors au [209](#)); ou vous pouvez, si vous le préférez, quitter l'orbite de la planète et poursuivre votre route (rendez-vous dans ce cas au [321](#)).



87

Vous attendez un instant pour voir si les plantes vont cesser de lutter, mais au contraire elles s'enchevêtrent autour de vous, en vous immobilisant les bras le long du corps. Saisi de panique, vous vous contorsionnez désespérément pour tenter de vous libérer, mais vos efforts restent vains. Vous ne pouvez même plus contacter le vaisseau. Les plantes alors resserrent leur étreinte autour de votre cou : vous étouffez, et tout espoir de vous échapper s'envole. Vous mourez dévoré par ces mêmes plantes dont vous pensiez nourrir votre équipage.

88

Votre double transmet un message au vaisseau, donnant pour instruction à l'équipage de débarquer pour une permission de 24 heures, car « cette planète, dit-il, est aussi hospitalière et agréable que Malthus 4 ». Votre Officier Scientifique saisit aussitôt l'allusion : Malthus 4, en effet, est une planète désolée

habitée par un peuple extrêmement guerrier, et elle est utilisée comme prison par les Terriens. Votre Officier demande alors que le Commandant revienne à bord du vaisseau pour donner ses ordres de vive voix. Les Macommoniens, cependant, ne peuvent prendre le risque que votre double soit examiné de trop près et il continue donc à communiquer par radio. Mais, au grand dam des Macom-irmier-, il répond aux questions que lui pose votre Officier Scientifique en lui révélant ce qui s'est passé. Les Macommoniens sont dès lors contraints de vous relâcher sous la menace des phaseurs du vaisseau. Vous remontez aussitôt à bord. Rendez-vous au [141](#).

89

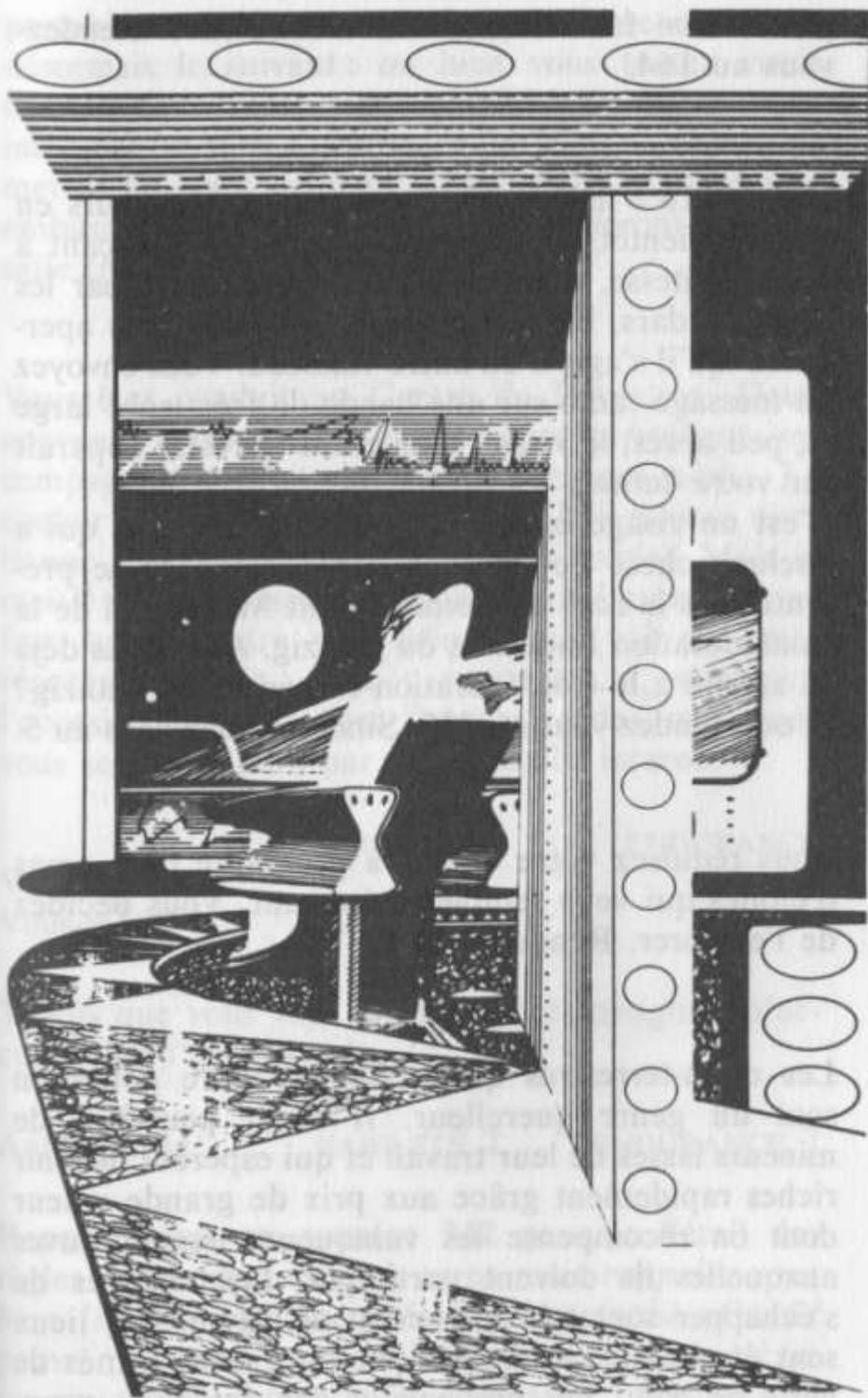
Vous vous placez en orbite autour d'une petite planète qui gravite autour d'une grande étoile rouge. **j** D'après les observations radars, il semblerait que la planète soit dépourvue de toute forme de vie. La surface en est brûlante et volcanique. Souhaitez-vous débarquer pour explorer l'endroit (rendez-vous au [145](#)), ou préférez-vous poursuivre votre route? (rendez-vous au [207](#))?

90

Après avoir procédé à un examen complet, votre Officier Médical est incapable de découvrir les raisons de cet accès de folie. Le médecin ne peut rien faire de plus pour le malade et propose de l'interner dans la prison du bord jusqu'à ce qu'il soit possible de trouver un remède. Les Agents de Sécurité l'emmènent au quartier de détention et l'enferment dans la cellule. Ce membre de l'équipage n'aura désormais plus aucun rôle à jouer dans votre aventure. Vous retournez au poste de commandement. Rendez-vous au [336](#).

91

Lorsque vous entrez, vous ouvrez grand les yeux sous l'effet de la surprise. Vous n'êtes pas, en effet, dans une salle d'apparat de style médiéval, comme vous vous y attendiez, mais dans un immense centre informatique. Les murs sont couverts de



91 *A votre approche, la silhouette fait pivoter son fauteuil pour vous faire face.*

panneaux de contrôle très sophistiqués, équipés d'une multitude de cadrans, d'indicateurs, de voyants lumineux. Au milieu de la salle, derrière un grand écran entouré de claviers, une silhouette humaine est assise. A votre approche, la silhouette fait pivoter son fauteuil pour vous faire face. Rendez-vous au [164](#).

92

Vous mettez le cap sur l'espace, vos détecteurs en action. Bientôt un point minuscule, se déplaçant à grande vitesse, entre dans le champ balayé par les rayons radars. En vous approchant, vous vous apercevez qu'il s'agit d'un autre vaisseau. Vous envoyez un message radio sur une bande de fréquence large et, peu après, le visage d'un extra-terrestre apparaît sur votre écran. C'est un visage brun, recouvert d'écaillés, et qui a quelque chose de reptilien. Le personnage se présente sous le nom de Commandant Mikagamil de la Confédération Impériale du Ganzig. Avez-vous déjà eu affaire à la Confédération Impériale du Ganzig? Si oui, rendez-vous au [335](#). Sinon, rendez-vous au [5](#).

93

Vous réduisez votre vitesse à proximité d'un amas d'étoiles qui vous semble intéressant. Vous décidez de l'explorer. Rendez-vous au [79](#).

94

Les extra-terrestres qui partagent votre détention sont du genre querelleur. Il s'agit peut-être de mineurs lassés de leur travail et qui espèrent devenir riches rapidement grâce aux prix de grande valeur dont on récompense les vainqueurs des épreuves auxquelles ils doivent participer. Les chances de s'échapper sont très minces, vous dit-on. Les lieux sont étroitement surveillés par les gardes armés de nerfs de bœuf qui provoquent des douleurs insupportables lorsqu'on en est frappé. Votre choix est désormais le suivant : ou bien vous tentez votre chance dans l'une des compétitions qu'on vous imposera (et vous vous rendez au [239](#)), ou bien vous mettez au point un plan d'évasion en tendant une

embuscade aux gardes lorsqu'ils entreront dans la salle (rendez-vous alors au [43](#)).

95

Vous êtes conduit au Centre de Détention. Deux nouveaux gardes vous escortent et surveillent vos compagnons plus attentivement que vous-même. Le couloir forme un angle un peu plus loin et vous avez là une chance de maîtriser l'un des gardes. Mais la moitié de votre esprit s'oppose à cet élan et il vous faut lutter contre vous-même pour vaincre cette résistance. Enfin, vous y parvenez et, saisissant l'occasion, vous attaquez l'un des gardes, mais vous vous sentez affaibli par votre conflit interne.

HABILETÉ ENDURANCE

Votre garde	7	6
Vous-même	6	7

Tandis que vous vous battez, vos compagnons s'occupent de l'autre garde.

Autre garde **HABILETÉ 7 ENDURANCE 7**

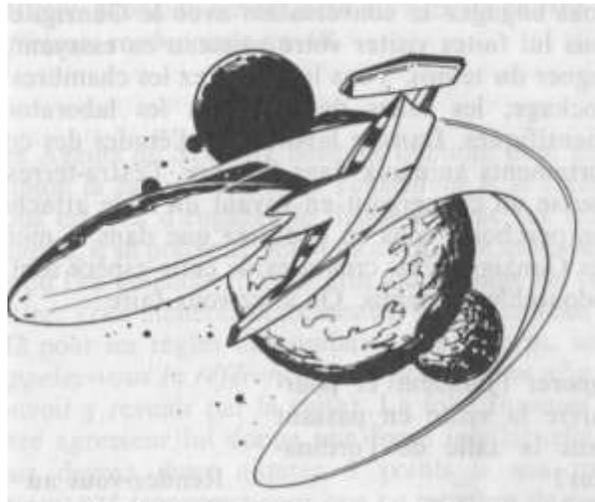
Reportez-vous au numéro [342](#) pour le détail des règles du combat corps à corps mais *rappelez-vous bien la référence du présent paragraphe* afin de pouvoir y revenir ensuite. Tout d'abord, vous mènerez un assaut contre votre adversaire, puis ce sera au tour de vos hommes de lancer une attaque contre l'autre garde, et ainsi de suite. Si vos compagnons tuent leur adversaire, ils pourront venir à votre rescousse. Si vous tuez votre adversaire, c'est vous qui pourrez alors leur prêter main forte. Si vos hommes et vous sortez vainqueurs de la bagarre, rendez-vous au 76. Si, en revanche, les choses tournent mal et que vous souhaitez interrompre le combat, rendez-vous au [63](#).

96

A l'aide d'un mini-excavateur, qu'il prend dans sa ceinture, votre officier se met au travail sur l'astéroïde. Le gisement est important et votre homme parvient à remplir un sac de plusieurs kilos de minerai. Evitant soigneusement les chutes d'astéroïdes, il revient ensuite vers le vaisseau. Rendez-vous au [190](#).

97

Vous continuez à sonder la surface à l'aide de vos radars. C'est une planète de haute densité recouverte d'une croûte métallique. Vous choisissez deux membres d'équipage sur votre *Feuille d'Aventure* pour vous accompagner, puis vous revêtez une combinaison antigravité avant de prendre place dans le transmetteur de matière. Quelques instants plus tard, vous vous rematérialisez à la surface de la planète. Rendez-vous au [230](#).



98

Nourriture et boissons qui vous sont offertes ont une apparence et un goût quelque peu synthétique mais elles sont, malgré tout, agréables à absorber. Vous parlez de votre propre monde au Premier Officier et lui-même vous donne quelques informations sur la planète Décamron. Peu après, vous vous sentez gagné par la somnolence, ce qui vous semble étrange car vous n'avez aucune raison d'être fatigué. Vos paupières se font lourdes,

pourtant, et il vous faut lutter pour parvenir à rester conscient. Vous vous rendez compte alors - mais un peu tard - que la nourriture était droguée. Et tandis que vous sombrez dans le sommeil, vous entendez la voix de Missirinir dire à son assistant : « Nous allons emmener notre visiteur au laboratoire spatio-temporel. » Rendez-vous au [127](#).

99

Vous engagez la conversation avec le Ganzigite et vous lui faites visiter votre vaisseau en essayant de gagner du temps. Vous lui montrez les chambres de stockage, les salles de loisirs et les laboratoires scientifiques. Dans le laboratoire d'études des comportements animaux dans l'espace, l'extra-terrestre pousse un cri perçant en voyant un aigle attaché à son perchoir. Vous en déduisez que dans le monde des Ganzigites, les créatures de cette espèce sont de redoutables ennemis. Qu'allez-vous faire :

Ignorer l'incident et poursuivre la visite en passant dans la salle de l'ordinateur? Rendez-vous au [26](#) Lâcher l'aigle? Rendez-vous au [245](#) Mettre à profit cet instant de trouble pour capturer l'extra-terrestre? Rendez-vous au [36](#)

100

La créature vous observe pendant quelques instants puis fait volte-face et s'éloigne dans la jungle d'un pas placide. A présent, vous pouvez soit récolter de la végétation qui vous servira de nourriture (rendez-vous alors au [236](#)), soit partir à la recherche d'animaux à chasser (rendez-vous au [173](#)).

101

On conduit votre Officier Médical dans quelques-unes des huttes en espérant qu'il pourra faire quelque chose. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est *égal ou supérieur* au score d'**HABILETÉ** de votre Officier Médical, rendez-vous au [7](#). Si ce chiffre est *inférieur*, rendez-vous au [68](#).

102

Les Agents de Sécurité hésitent quelque peu, mais comme la lutte a cessé, ils consentent à le lâcher. Vous essayez d'engager le dialogue avec lui mais, soudain, il se précipite sur vous avant que quiconque ait pu l'en empêcher! Vous êtes alors obligé de vous battre. Vous mènerez deux assauts (reportez-vous au [342](#) pour les règles du combat corps à corps, mais *rappelez-vous la référence de ce paragraphe* afin de pouvoir y revenir par la suite). La folie furieuse de votre agresseur lui donne une force inhabituelle et vous devrez donc ajouter 3 points à son total d'**HABILETÉ** (souvenez-vous que ce membre de votre équipage, devenu dément, a été choisi par vous au paragraphe [182](#) et son score d'**HABILETÉ** figure donc dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*). Après avoir lancé deux assauts contre lui, rendez-vous au [240](#).

103

Votre guide s'appelle Fioral et il vous conduit de salle en salle. Il vous explique les us et coutumes qui régissent sur sa planète, en vous précisant que les dieux, ici, ont pour noms Liberté et Egalité. « La vie chez nous est très agréable, poursuit la créature. Et tous les émigrés sont les bienvenus, d'où qu'ils viennent. Tous les citoyens sont parfaitement égaux entre eux, qu'ils soient nés ici ou qu'ils s'y soient installés récemment. De plus, chacun fait ce qu'il veut, sur notre planète, et nous n'avons pas besoin de lois ». Votre guide vous fait visiter les salles d'archives, le service de l'urbanisme et les salons de réception.

Tandis que vous revenez vers la chambre des débats, vous passez devant une salle des gardes et vous demandez comment il se fait qu'on ait besoin de gardes sur une planète où les lois n'existent pas. Fioral s'arrête et vous explique de quoi il retourne : « Ces gardes ne gardent rien, dit-il, car il n'y a rien à garder. Il se trouve simplement que certains membres de notre communauté éprouvent du plaisir à s'attaquer aux autres et, bien entendu, ils sont libres de faire ce qu'ils veulent. Mais, pour que le reste de la

population sache à quoi s'en tenir, ces citoyens agressifs sont vêtus d'uniformes et on les appelle les gardes. Ainsi, chacun est prévenu qu'il faut se tenir sur ses gardes lorsque passe un garde. Vous avez compris? »

Tandis que Fioral vous donnait ces explications, trois gardes se sont justement approchés de vous par-derrière et sans faire de bruit. Soudain, ils bondissent sur vous et une lutte s'engage. Votre guide, lui, se tient à l'écart.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier garde	8	10
Deuxième garde	7	9
Troisième garde	7	10

Reportez-vous au [342](#) pour les règles du combat corps à corps, mais *rappelez-vous bien la référence de ce paragraphe* pour pouvoir y revenir ensuite. Si vous sortez vainqueur du combat avec les gardes, rendez-vous au [150](#).

104

Vous réduisez votre vitesse à l'approche de la planète et vous vous placez en orbite. Les radars indiquent que la planète verte est habitée par des êtres intelligents. Si vous souhaitez débarquer à sa surface, rendez-vous au [118](#). Si vous préférez quitter votre orbite et poursuivre votre route, rendez-vous au [296](#).

105

Vous confiez votre phaseur à l'un des techniciens et vous suivez Dilane, franchissant la porte derrière elle. Vous vous trouvez à présent dans un couloir et, soudain, vous recevez sur la tête un coup qui vous assomme pour le compte. Vous vous écroulez sur le sol, inconscient.

Lorsque vous vous réveillez, vous vous apercevez que vous êtes attaché à un grand fauteuil métallique. Des électrodes sont fixées sur votre corps et, devant vous, un scanner se déplace lentement en vous photographiant en détail. Le scanner est relié à un autre fauteuil semblable au vôtre et vous voyez bientôt une silhouette humaine s'y dessiner. Peu à peu, la silhouette se précise et vous comprenez alors ce qui est en train de se passer : les Maccommuniens sont en train de créer votre double!

Dilane entre dans la pièce en compagnie de deux autres femmes qui occupent sans doute d'importantes fonctions si l'on en juge par leurs tuniques. « Notre visiteur a repris connaissance, constate Dilane. » Vous exigez aussitôt des explications. « Notre peuple n'a aucune intention agressive, assure-t-elle, mais nous nous trouvons dans une situation désespérée et il nous faut prendre toutes les mesures nécessaires à notre survie. Notre planète se désagrège sous l'effet de forces gravitationnelles opposées, produites par deux étoiles contraires. Dans moins d'un an, Maccommon sera devenue inhabitable. Or nous ne disposons pas d'un nombre suffisant d'astronefs pour permettre l'évacuation de toute la population vers un autre monde. Nous avons donc besoin de votre vaisseau et comme vous n'accepteriez certainement pas de l'abandonner, nous sommes contraints d'utiliser un stratagème pour convaincre votre équipage de le quitter. » De toute évidence, elle a l'intention d'envoyer un message à bord du vaisseau par l'intermédiaire du faux Commandant qu'elle vient de créer à votre image : votre double devra donner l'ordre à l'équipage de débarquer sur Maccommon, laissant ainsi votre astronef aux mains de Dilane.

Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est *égal ou inférieur* à vos points d'**HABILETÉ**, rendez-vous au **303**. Si ce chiffre est *supérieur*, rendez-vous au **247**.

106

Le Robot de Service vous conduit à un bureau. Là, vous vous mettez d'accord avec un responsable pour que votre vaisseau soit révisé. Vous pouvez dès lors rétablir vos points de **FORCE DE FRAPPE** et de **BOUCLIERS DE DÉFENSE** à leur niveau initial; notez cette modification sur votre *Feuille d'Aventure*. A présent, vous avez tout loisir de quitter la station spatiale. Rendez-vous au [242](#).

107

Le malaise de votre Officier Médical passe très vite et il recouvre sa parfaite santé après un bref repos. Ensuite, vous vous concertez, vos compagnons et vous, pour décider de ce qu'il convient de faire. Rendez-vous au [304](#).

108

Vous vous mettez à courir et vous le suivez à l'intérieur du bâtiment. «Juste à temps! s'exclame-t-il. Les C.P. ont failli vous trouver dans la rue. Vous vous rendez compte? » Vous ne comprenez rien à ce qu'il dit et vous lui expliquez que vous venez d'une autre planète. Il se tient sur ses gardes, mais vous le rassurez en lui affirmant que vous ne lui voulez aucun mal. Vous êtes simplement à la recherche d'indications qui vous permettraient de rentrer dans votre monde. Votre interlocuteur se détend et vous informe que vous vous trouvez sur la planète Cule-matter. « Les C.P. auxquels vous avez échappé sont les Contrôleurs de Population. Personne ne meurt, chez nous, mais comme la population ne cesse d'augmenter, il devient nécessaire d'exterminer certains habitants pour faire de la place aux autres. Les C.P. ont ainsi le droit de tuer qui ils veulent et sans justification, dans les limites d'un certain quota. En vous voyant dans la rue après l'heure du couvre-feu, ils vous auraient certainement abattus. »

Soudain, la porte est enfoncée par trois personnages vêtus d'uniformes de protection. Ils entrent et leur chef s'écrie : «

J'étais sûr de les avoir vu entrer ici! Allez, dehors! ordonne-t-il. Votre hôte fait valoir que vos compagnons et vous-mêmes êtes des étrangers et que vous ignoriez les lois concernant le couvre-feu. Pour toute réponse, le chef des C.P. pointe un doigt vers lui et un rayon électrique de couleur bleue lui traverse la poitrine. Vous en concluez qu'il serait sage de suivre les C.P. au-dehors, comme ils vous l'ont ordonné. Rendez-vous au [140](#).

109

Vous vous placez en orbite autour de la grande planète grise et vous examinez sa surface à l'aide de vos radars. Vous constatez que l'endroit présente des signes de vie intelligente et vous lancez un message sur une bande toutes fréquences. Peu après, une réponse vous parvient et vous branchez votre écran. Un extra-terrestre de couleur grise apparaît alors. Il a une toute petite bouche ronde et un nez plat. Il se présente sous le nom le Stoffol, du poste minier de Malini. Vous vous présentez à votre tour et vous lui expliquez votre situation. Vous apprenez que Malini est une planète minière d'où l'on extrait un minerai précieux appelé la malinite. Stoffol vous invite à débarquer sur sa planète en vous proposant de venir avec les membres de votre équipage; ceux-ci, en effet, seront peut-être intéressés par les Epreuves, des rencontres sportives organisées pour la plus grande joie des mineurs et dont la saison bat son plein. Il vous donne les coordonnées nécessaires à votre débarquement par le transmetteur de matière, mais des parasites sur la fréquence radio brouillent quelque peu le message et vous n'êtes pas sûr des chiffres qu'il vous a indiqués : s'agit-il de 223-473-85 ou de 223-473-83?

Vous pouvez décider d'abandonner cette planète et de poursuivre votre route (rendez-vous dans ce cas au [320](#)). Mais si vous préférez tenter un débarquement, vous aurez à choisir entre 223-473-85 (qui vous mènera au [32](#)) et 223-473-83 (qui vous renvoie au [57](#)).

110

Votre Officier se retourne et pousse un cri en voyant le roc foncer sur lui. Il fait un bond de côté mais pas assez rapidement et les deux astéroïdes se heurtent, le prenant en sandwich et déchirant sa combinaison. N'étant plus protégé contre les effets du vide, il se volatilise aussitôt et vous assistez à ce spectacle d'horreur sans pouvoir rien tenter. Il vous faut prendre maintenant une décision : allez-vous courir le risque d'envoyer un autre officier chercher du dilibrium (rendez-vous alors au [327](#)), ou préférez-vous abandonner l'opération et poursuivre votre voyage (en vous rendant au [69](#))?

111

Ils se précipitent sur vous et vous encerclent. Vous leur expliquez que vous avez été invités par Stoffol, mais ce nom ne leur dit rien et ils s'emparent de vous, confisquant vos phaseurs au passage. Il semble que vous ayez affaire à des Agents de Sécurité. Ils vous conduisent, vous et vos compagnons, à une salle de détention et vous y enferment (rendez-vous au [187](#)).

112

Vous envoyez un message radio pour donner l'ordre d'amener l'extra-terrestre à bord du vaisseau afin que votre Officier Médical puisse l'examiner. Si votre Officier Médical se trouve avec vous sur la planète, il devra accompagner l'extra-terrestre à bord du vaisseau et un autre membre de l'équipage viendra le remplacer auprès de vous. L'extra-terrestre disparaît, happé par le transmetteur de matière. Vous vous apprêtez à poursuivre votre chemin, mais un message vous parvient en provenance du vaisseau. Apparemment, l'extra-terrestre n'est pas arrivé! Vous confirmez qu'il a pourtant bien quitté la planète. Vous ne pouvez pas faire grand-chose et vous laissez les techniciens du transmetteur de matière se débrouiller seuls. Rendez-vous au [220](#).

113

Vous parvenez bientôt à une nouvelle bifurcation. Irez-vous à droite (rendez-vous au [166](#)) ou à gauche (rendez-vous au [192](#))?

114

Vous mettez le cap sur le trou noir et lorsque vous arrivez à proximité, vous réduisez votre vitesse. En choisissant soigneusement votre angle de pénétration et en prenant garde à ne pas forcer l'allure, vous vous dirigez vers les ténèbres du vide qui s'ouvre devant vous. Vous sentez l'immense champ gravitationnel s'emparer de votre vaisseau et vous ordonnez aux membres de votre équipage de s'attacher à leurs sièges. Soudain, le vaisseau bondit en avant et sa vitesse augmente. La force d'accélération est telle que l'équipage et vous-même sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au [339](#).

115

Vous engagez le dialogue avec eux, par l'intermédiaire de votre machine à traduire, en leur expliquant les raisons de votre présence. Ils restent méfiants et vous tiennent à distance, leurs armes pointées sur vous. Ils acceptent cependant de vous mener au village, auprès du Grand Sage à qui vous pourrez exposer votre cas. Rendez-vous au [170](#).

116

Elle comprend que vous ne puissiez vous séparer de votre Officier Ingénieur. « Mais peut-être votre équipage aimerait-il visiter notre planète? ajoute-t-elle. Vos hommes seront parfaitement en sécurité dans les dômes de protection, et nous disposons d'équipements médicaux et de loisirs de tout premier ordre. Nous sommes toujours heureux d'accueillir des voyageurs. »

Si vous pensez qu'il serait bon d'accorder à votre équipage quelques moments de détente sur la planète Macommon,

rendez-vous au [286](#). Sinon, vous vous contenterez de remercier Dilane, puis vous retournerez à bord du vaisseau pour décider d'un nouvel itinéraire (rendez-vous alors au [141](#)).

117

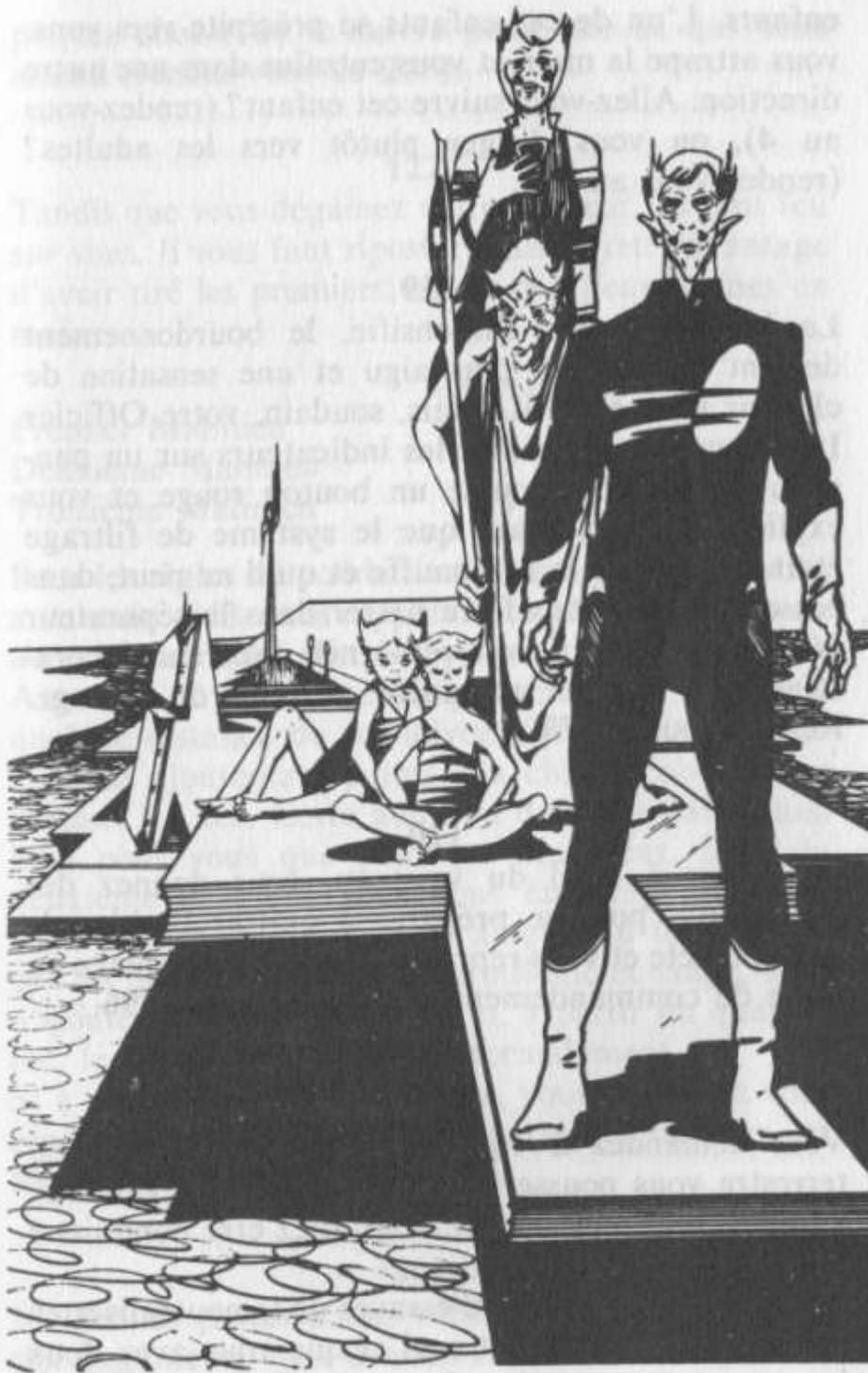
Votre Officier Scientifique vous conseille de concentrer les rayons de votre phaseur sur un rocher qui se trouve à proximité. Bientôt, le rocher est chauffé à blanc et votre officier espère qu'on apercevra cette clarté à bord du vaisseau. Votre réserve d'oxygène baisse dangereusement mais vous ne pouvez rien faire d'autre qu'attendre. Quelques instants plus tard, votre Officier Scientifique se dématérialise et vous poussez un soupir de soulagement tandis que le transmetteur de matière vous happe à votre tour.

Vos compagnons et vous-même vous rematérialisez à bord du vaisseau. Vous vous débarrassez de votre combinaison et vous retournez au poste de commandement. Rendez-vous au [27](#).

118

Avant de débarquer, vous essayez d'établir un contact radio avec la planète pour savoir si vous y serez bien reçu. Quelques instants plus tard, vous recevez une réponse et vous branchez votre écran. Un visage apparaît et vous demande de vous identifier. L'extra-terrestre est mince, il a un long visage osseux et la peau très blanche. Vous vous présentez à lui et vous lui demandez si vous pouvez débarquer pour le rencontrer. A son tour, il se présente : son nom est Luff et sa planète s'appelle Gayotol 6. Il vous donne l'autorisation de débarquer.

Vous vous rendez au transmetteur de matière et vous choisissez sur votre *Feuille d'Aventure* deux membres d'équipage pour vous accompagner. Vous vous faites transférer à proximité de l'endroit d'où provient l'émission radio et, un instant plus tard, vous prenez pied à la surface de la planète. Mais en jetant un regard autour de vous, vous vous apercevez qu'en réalité vous n'êtes pas vraiment *sur* la planète. Vous vous trouvez, en fait, tout près du



118 *Devant vous se tient un groupe de Gayotoliens.*

bord d'une immense plate-forme maintenue en vol stationnaire et sur laquelle se dressent en grand nombre de hauts bâtiments. Vous apercevez à quelque distance ce qui vous semble une concentration d'usines entourées de surfaces cultivées. Vous avez débarqué sur une île suspendue en plein ciel!

Devant vous, se tient un groupe de trois Gayotoliens à la silhouette mince, en compagnie de deux enfants. L'un de ces enfants se précipite vers vous, vous attrape la main et vous entraîne dans une autre direction. Allez-vous suivre cet enfant? (rendez-vous au [4](#)), ou vous diriger plutôt vers les adultes? (rendez-vous au [21](#)).

119

La lumière rouge s'intensifie, le bourdonnement devient de plus en plus aigu et une sensation de chaleur vous envahit. Mais, soudain, votre Officier Ingénieur qui surveillait les indicateurs sur un panneau de contrôle pousse un bouton rouge et vous explique en s'excusant que le système de filtrage était au bord de la surchauffe et qu'il ne peut, dans ces conditions, vous faire passer dans le séparateur génétique. Il va devoir retourner dans son laboratoire pour étudier un autre procédé de filtrage. Rendez-vous au [70](#).

120

De retour à bord du vaisseau, vous donnez des instructions pour se préparer à quitter l'orbite de cette planète et vous reprenez aussitôt votre place au poste de commandement. Rendez-vous au [296](#).

121

Vous demandez à voir un officiel, mais l'extraterrestre vous pousse sans ménagement devant lui. « Impossible! réplique-t-il, vous allez être conduits à la chambre d'extermination. » Vous avez la possibilité d'essayer de le neutraliser en profitant de ce qu'il est seul et que vous avez deux hommes avec vous (rendez-

vous au [297](#)), ou vous pouvez choisir de le suivre pour voir ce qui vous attend (rendez-vous au [215](#)).

122

Tandis que vous dégainez votre phaseur, ils font feu sur vous. Il vous faut riposter mais ils ont l'avantage d'avoir tiré les premiers, ayant déjà leurs armes en main :

HABILETÉ

Premier Malinien	8
Deuxième Malinien	7
Troisième Malinien	9

Pour les règles du combat au phaseur, reportez-vous au numéro [343](#), mais *rappelez-vous bien la référence de ce paragraphe* afin de pouvoir y revenir ensuite. Au cours du premier échange, vous vous trouvez à quelque distance de vos adversaires; en conséquence, vous ajouterez 3 points aux chiffres obtenus en lançant les dés. Cette addition doit être faite aussi bien pour vous que pour les Maliniens. Lors du deuxième échange, vous vous êtes rapprochés et vous n'aurez que 2 points à ajouter au total donné par les dés. Au moment du troisième échange, vous n'ajouterez plus que 1 point et, à partir du quatrième, le combat se déroulera normalement. Si à un moment ou à un autre, vous souhaitez vous rendre, allez au [37](#). Si vous paralysez ou tuez les Maliniens, rendez-vous au [225](#).

123

Malgré les protestations véhémentes de votre Officier Ingénieur, vous donnez l'ordre de maintenir la vitesse actuelle. L'indicateur de contrôle commence à clignoter, signalant qu'on est entré dans la zone de surpuissance. Allez-vous maintenir votre décision (rendez-vous alors au [278](#)), ou ralentir et vous brancher sur une autre source d'énergie (rendez-vous au [323](#))?

124

Votre Officier Scientifique vous propose de retourner à bord du vaisseau pour établir une analyse de situation à l'aide de l'ordinateur. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est *égal ou supérieur* au total d'**HABILETÉ** de votre Officier Scientifique, rendez-vous au [251](#). Si ce chiffre est *inférieur*, rendez-vous au [48](#).

125

Vous avancez prudemment le long de l'avenue, vos phaseurs réglés pour paralyser d'éventuels adversaires. Vous percevez bientôt des rumeurs de conversations en provenance d'un ou deux bâtiments, et un visage insolite apparaît à l'une des fenêtres. Vous n'êtes pas sûr qu'il s'agisse là d'une créature intelligente et tandis que vous vous demandez, avec vos compagnons, s'il convient d'approcher du bâtiment, un bruit, derrière vous, vous fait faire volte-face à tous quatre.

Une longue créature filiforme de trois mètres de haut environ s'est approchée de votre groupe. Elle a six pattes qui ressemblent à celles d'une araignée et sa tête posée sur un cou interminable se trouve très loin au-dessus de vous. La créature vous parle et vos machines à traduire transmettent ainsi ses propos : « Salut, les amis. Vous n'êtes pas du tout les bienvenus dans l'Avenue du Comité. Vous feriez mieux de partir immédiatement. Puis-je vous offrir un peu de chaleur et quelque chose à boire? » Cet étrange discours vous déconcerte. Vous vous présentez alors, lui dites d'où vous venez en insistant sur le fait que vous ne lui voulez aucun mal. L'extraterrestre n'accorde pas la moindre attention à vos propos et se met à frissonner. Allez-vous accepter son hospitalité (et vous rendre au [177](#)), ou préférez-vous le laisser là et vous diriger vers un autre bâtiment (rendez-vous alors au [231](#))?

126

Vous passez en vitesse transsidérale en mettant le cap sur la planète rouge. Un peu plus loin, vous réduisez l'allure alors que vous approchez d'une petite planète grise. Souhaitez-vous l'explorer (rendez-vous dans ce cas au [261](#)), ou préférez-vous continuer votre route vers votre destination initiale (rendez-vous alors au [329](#))?

127

Vous reprenez conscience et vous essayez de bouger. Mais en dépit de vos efforts, vous n'y parvenez pas : une force invisible paralyse vos membres. Vous êtes dans une salle aux murs blancs et propres, dans laquelle sont disposés diverses machines et terminaux d'ordinateur. Missirinir se tient devant vous. « Etranger, déclare-t-il, vous allez avoir le privilège d'aider au progrès de notre technologie. Nos techniciens ont mis au point un cadre spatio-temporel qui ouvre une porte entre notre univers et le vôtre, et nous vous avons choisis pour participer à la première expérience. » 11 montre d'un geste un coin de la salle où se dresse un cadre nu qui ressemble au chambranle d'une porte. En regardant à travers le cadre, vous ne distinguez rien. Deux techniciens vous remettent debout et vous maintiennent devant cette étrange porte. Un autre technicien appuie sur le bouton d'un petit appareil et, au son d'un léger bourdonnement, vous retrouvez l'usage de vos bras et de vos jambes. Vous tentez alors d'échapper à l'emprise des deux personnages qui vous ont mené là, mais ils vous poussent aussitôt à travers le cadre. Rendez-vous au [53](#).

128

L'équipe médicale arrive et s'apprête à administrer un sédatif au dément. Mais à leur approche, le prisonnier parvient, d'un violent coup de poing, à frapper au front l'un de ses gardiens. Jetez un dé. Si vous faites un 5 ou un 6, c'est l'un des Agents de Sécurité figurant sur votre *Feuille d'Aventure* qui a été atteint et

vous devrez lui enlever 3 points d'ENDURANCE (si vous disposez toujours de vos deux Agents de Sécurité, jouez à pile ou face pour savoir lequel a été frappé). Si vous faites 1, 2, 3 ou 4, vous n'avez pas à changer quoi que ce soit : ce n'est pas l'un des agents inscrit sur votre liste qui a reçu le coup. Juste après cet incident, votre équipe médicale parvient à injecter un somnifère au dément qui s'écroule inconscient sur le sol. Rendez-vous au [75](#).

129

Votre Officier Médical prépare un antidote et l'essaye sur lui-même avant d'entrer dans la zone affectée sans revêtir de combinaison isolante. Vous suivez ses mouvements sur un écran de contrôle et vous le voyez pénétrer dans la soute. Hélas! un instant plus tard, il s'affaisse et s'écroule sur le sol. Son antidote n'a pas marché et il ne vous reste plus qu'à rayer votre Officier Médical de la *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous ensuite au [284](#).

130

De retour à bord, vous annoncez la nouvelle à l'équipage. Tandis que, sous le contrôle de l'Officier Navigateur, l'astronef s'élance à nouveau dans l'espace, vous repensez au journal trouvé sur la planète et vous le confiez au laboratoire de linguistique aux fins d'analyse. A présent, vous pouvez mettre le cap sur une étoile violette qui se trouve dans le champ de vos radars à longue portée (rendez-vous au [233](#)), ou sur un petit amas d'étoiles à 2,3 années-lumière sur tribord (rendez-vous au [292](#)).

131

Pour les règles du combat au phaseur, reportez-vous au [343](#), mais *rappelez-vous bien la référence de ce paragraphe* pour pouvoir y revenir ensuite.

HABILETÉ

Premier garde 7

Deuxième garde 6

Troisième garde 7

Les membres de votre équipage peuvent tirer sur n'importe quel garde, et il vous faudra déterminer sur qui ils ont ouvert le feu en lançant un dé. A chaque assaut, vous choisirez lequel de vos hommes fera feu et, s'il a fait mouche, vous jetterez un dé jusqu'à ce que vous obteniez un 1, un 2 ou un 3. Ce chiffre vous indiquera quel garde a été touché. Vous devrez également tenir compte de la distance qui vous sépare de vos adversaires et qui est considérable. En conséquence, vous ajouterez 1 point au total obtenu pour chaque jet de dés, que ce soit vous ou les gardes qui fassiez feu. Mais comme, par surcroît, vous êtes à couvert, les gardes sont défavorisés, et vous devrez encore ajouter 1 point au chiffre que donneront les dés lorsque ce sera leur tour de tirer. Si vous sortez vainqueurs du combat avec les gardes, vous pourrez, vous et vos compagnons, avoir accès au donjon. Rendez-vous au [91](#).

132

Vous réglez votre transmetteur de matière sur les coordonnées du Quartier Général d'Astronautique que le Commandant Domm vous a indiquées. Vos hommes et vous-mêmes, vous vous dématérialisez bientôt pour reparaître à la surface de la planète. En jetant un regard alentour, vous vous apercevez alors que vous venez de débarquer dans un centre militaire. Des gardes armés se tiennent devant la porte et le Commandant Domm vous fait



132 *Des gardes armés se tiennent devant la porte, et le commandant Domm vous fait face.*

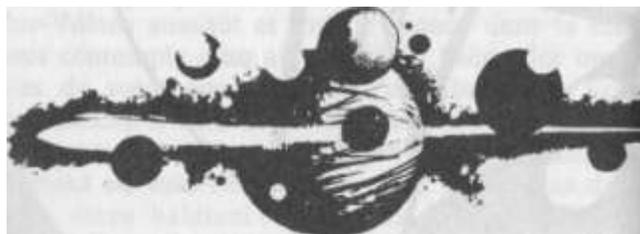
face. Vos compagnons eux aussi examinent l'endroit et ils semblent chercher quelque chose. Vous vous présentez, aux Dar-Viliens aussitôt et tout le monde dans la salle vous contemple d'un air stupéfait. Même les membres de votre équipage ont l'air abasourdi. Vous commencez à vous sentir mal à l'aise. Leurs réactions vous semblent incompréhensibles jusqu'au moment où vous réalisez que vous n'êtes plus dans votre corps habituel : vous avez à présent l'apparence d'un Dar-Vilien! Vous êtes grand, bâti en athlète, et vêtu d'un uniforme militaire. Votre Officier Scientifique se trouve-t-il avec vous? Si oui, rendez-vous au [289](#). Sinon, rendez-vous au [189](#).

133

Vous vous replacez en orbite et vous reprenez votre examen radar de la planète. Les indications données sont toujours aussi énigmatiques mais, de toute évidence, il n'y a aucun signe de vie à sa surface. Si vous manquez encore de dilibrium, vous allez devoir débarquer pour essayer de découvrir un gisement (rendez-vous alors au [285](#)). Sinon, vous pouvez quand même aller faire un tour sur la planète pour y jeter un coup d'œil (rendez-vous au [264](#)), ou quitter votre orbite et poursuivre votre route (rendez-vous au [198](#)).

134

Stoffol vous présente également ses excuses pour ce fâcheux malentendu. Puis, il vous propose, si vous le désirez, d'assister aux Epreuves en vous promettant que, de cette maison, vous aurez une « vue imprenable » sur le spectacle (rendez-vous au [310](#)); mais peut-être préférez-vous retourner à bord de votre vaisseau (en vous rendant au [320](#))?



135

Les deux astronefs ouvrent le feu. Ce sera un combat à mort. Pour en connaître les règles, reportez-vous au [341](#), mais *rappelez-vous bien la référence de ce paragraphe* pour pouvoir y revenir ensuite. Dès que vous aurez pris connaissance des règles du combat, lancez-vous à l'assaut.

VAISSEAU EXTRA-TERRESTRE BOUCLIERS DE DÉFENSE 1 2 FORCE DE FRAPPE 9

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [16](#).

136

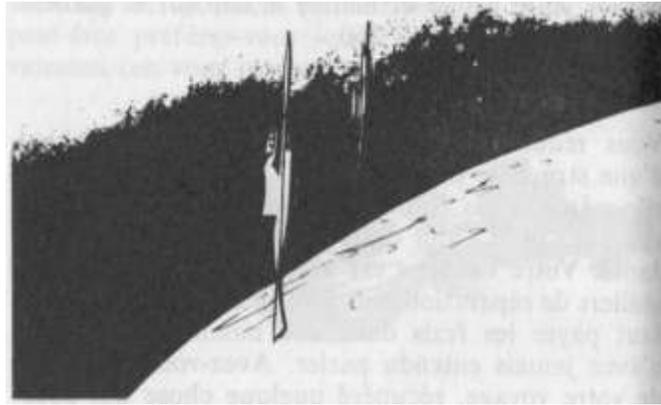
Vous vous placez en orbite autour de la planète verte. En sondant la surface à l'aide de vos radars, vous vous apercevez qu'elle porte une faune et une flore abondantes mais vous n'y décelez aucun signe de vie intelligente. Souhaitez-vous débarquer? Dans ce cas, rendez-vous au [28](#). Sinon, vous pouvez quitter votre orbite et mettre le cap sur la planète bleue, rendez-vous au [260](#).

137

Vous réduisez votre vitesse en vous approchant d'une structure circulaire qui tourne lentement sur elle-même. Vous établissez un contact radio et vous apprenez qu'il s'agit de la station spatiale de Laur-Jamil. Votre vaisseau est autorisé à aborder et des ateliers de réparation sont à votre disposition, mais il faut payer les frais dans une monnaie dont vous n'avez jamais entendu parler. Avez-vous, au cours de votre voyage, récupéré quelque chose qui pourrait servir de monnaie d'échange? Si oui, rendez-vous au [50](#). Sinon, vous pouvez essayer de négocier avec les responsables de la station (rendez-vous au [294](#)) ou encore, si vous le préférez, poursuivre votre route sans insister (rendez-vous au [324](#)).

138

Vous mettez le cap sur le trou noir et lorsque vous arrivez à proximité, vous réduisez votre vitesse. En choisissant soigneusement votre angle de pénétration et en prenant garde à ne pas forcer l'allure, vous vous dirigez vers les ténèbres du vide qui s'ouvre devant vous. Vous sentez l'immense champ gravitationnel s'emparer de votre vaisseau et vous ordonnez aux membres de votre équipage de s'attacher à leurs sièges. Soudain, le vaisseau bondit en avant et sa vitesse augmente. La force d'accélération est telle que l'équipage et vous-même sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au [340](#).



139

Votre Officier Ingénieur se met au travail. Il faudra à son équipe un peu de temps pour installer un séparateur génétique. Deux heures plus tard, il vous appelle et vous fait savoir que l'appareil est prêt pour le premier essai. Vous vous rendez au laboratoire pour procéder à cette première expérience. Dans le laboratoire, une machine en forme de M est placée au-dessus de trois couchettes. Vous vous allongez sur celle du milieu et on met le séparateur en marche. Au-dessus de vous s'allume une lumière rouge et vous percevez un bourdonnement qui devient peu à peu plus aigu. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est *égal ou supérieur* à votre score de **CHANCE**, rendez-vous au [181](#). Si ce chiffre est *inférieur*, rendez-vous au [119](#).

140

Vous expliquez que vous venez d'une autre planète et que vous ignorez tout de leurs lois sur le couvre-feu. « Il est interdit de sortir après le couvre-feu, déclare le chef. La peine prévue est l'extermination pure et simple, montez dans ce véhicule. » Allez-vous obéir? (rendez-vous au [317](#)), dégainer vos phaseurs et tirer? (rendez-vous au [206](#)), ou faire semblant de vous soumettre, puis les attaquer par surprise? (rendez-vous au [8](#)).

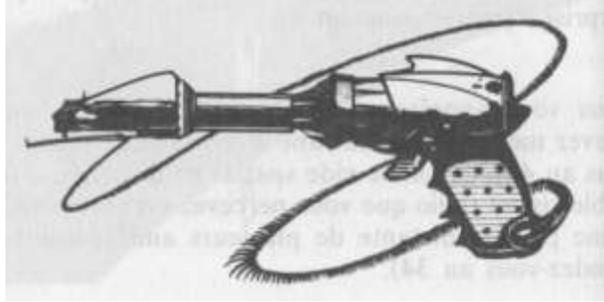
141

Vous vous apprêtez à quitter votre orbite. Vous pouvez mettre le cap sur une étoile violette (rendez-vous au [44](#)), ou sur le vide spatial en direction d'un faible signal radio que vous percevez en provenance d'une planète distante de plusieurs années-lumière (rendez-vous au [34](#)).

142

Vous augmentez votre vitesse en direction de votre destination. Soudain, un voyant rouge s'allume sur votre panneau de contrôle. Vous branchez l'interphone pour contacter le Service d'Ingénierie. « Il va falloir réduire notre vitesse! s'exclame votre Officier Ingénieur. Le réacteur a subi de plus grands dégâts que je ne le pensais. Je ne parviens plus à contrôler le vaisseau. » En demandant de plus amples détails, vous apprenez que vos réserves de dilibrium sont presque épuisées.

Le cristal de dilibrium est un minerai très largement répandu à l'état naturel dans votre propre galaxie. Le minerai brut peut être facilement extrait et votre vaisseau comporte une installation de raffinage qui permet de le transformer en carburant nucléaire. Il faut immédiatement vous mettre en quête de dilibrium, car, sans lui, votre vaisseau deviendra inutilisable. Vous avez le choix entre poursuivre votre route en direction du système solaire dépourvu de vie (rendez-vous alors au [69](#)), ou explorer un amas d'astéroïdes à proximité duquel vous vous trouvez (rendez-vous dans ce cas au [226](#)).



143

Les Ganzigites vous avertissent qu'ils devront ouvrir le feu si vous refusez de leur obéir. Si vous préférez éviter l'affrontement et suivre Mikagamil jusqu'à la base spatiale, rendez-vous au 15. Si au contraire, vous voulez résister, donnez l'ordre à vos hommes de prendre leurs postes de combat et d'attaquer les premiers :

VAISSEAU EXTRA-TERRESTRE

BOUCLIERS DE DÉFENSE I 2 FORCE DE FRAPPE 8

Pour les règles du combat entre astronefs, reportez-vous au [341](#), mais *rappelez-vous bien la référence de ce paragraphe* pour pouvoir y revenir ensuite. Si vous sortez vainqueur du combat avec les Ganzigites, rendez-vous au [185](#).

144

Il est quelque peu vexé, mais n'en poursuit pas moins la conversation et vous propose de vous faire visiter les lieux, ce que vous acceptez. Il vous emmène d'abord au centre technologique, expliquant que vous serez peut-être intéressé par leurs travaux les plus récents. Après avoir quitté son bureau, vous prenez place sur un tapis roulant qui vous conduit dans un long parcours à travers des tubes et des tunnels jusqu'à la porte du laboratoire. Vous y entrez. L'endroit est d'une propreté impeccable, les murs sont blancs, et diverses machines sont disposées dans la pièce, ainsi que des terminaux d'ordinateur.

« Dans ce laboratoire, explique Missirinir, nos techniciens ont mis au point un cadre spatio-temporel qui ouvre une porte entre votre univers et le nôtre. Il nous reste cependant à l'expérimenter et nous pourrions vous proposer d'être le premier à l'essayer. Ce sera peut-être un moyen pour vous de rejoindre votre monde. » Il montre d'un geste une structure dressée dans un coin du laboratoire : c'est un cadre nu qui ressemble au chambranle d'une porte. Accepterez-vous sa proposition de franchir ce cadre spatiotemporel (rendez-vous alors au [158](#)), ou est-ce un risque que vous ne souhaitez pas courir (rendez-vous dans ce cas au [178](#))?

145

Vous prenez place dans le transmetteur de matière après avoir choisi sur votre *Feuille d'Aventure* deux membres de votre équipage pour vous accompagner sur la planète. Vous vous rematérialisez bientôt à la surface et vous constatez qu'il y règne une chaleur exceptionnelle qui met à rude épreuve le système de refroidissement de vos combinaisons isolantes. Le sol est volcanique et de petites éruptions se multiplient alentour, projetant des giclées de lave en fusion.

Qu'allez-vous faire? Chercher des signes de vie à l'aide de vos détecteurs? Rendez-vous au [272](#)

Examiner de plus près un volcan en éruption, situé à proximité? Rendez-vous au [159](#)

Remonter à bord du vaisseau? Rendez-vous au [31](#)

146

Après un traitement approprié administré dans le Service de Médecine, votre Officier Médical se remet rapidement. Vous préférez vous éloigner de cette planète qui fait courir des risques à la santé de votre équipage et vous vous concertez avec vos hommes pour décider du prochain cap à prendre. Rendez-vous au [203](#).



145 *Le sol est volcanique, et de petites éruptions se multiplient alentour.*

147

Vous arrachez son casque à l'extra-terrestre qui s'immobilise aussitôt, comme pétrifié. Le bruit de la bagarre a cependant attiré l'attention d'autres gardes dont le nombre est trop important pour que vos compagnons et vous puissiez tenter quoi que ce soit. Rendez-vous au [309](#).

148

Vous le suivez à travers plusieurs bâtiments jusqu'à un observatoire. Là, il s'entretient avec un autre enfant qui manœuvre un gros télescope. Le second enfant vous pose alors quelques questions sur les conditions de votre arrivée sur la planète, puis il s'assied à un bureau et adresse quelques mots à un terminal d'ordinateur. Quelques instants plus tard, des informations s'inscrivent sur l'écran. L'enfant se retourne vers vous et vous annonce qu'il n'est pas sûr de l'endroit où se trouve le trou noir que vous cherchez mais que vos deux univers, selon lui, devraient se rencontrer au temps spatial 21. Vous le remerciez de son aide et vous retournez à la salle de réunion en compagnie de Luff (rendez-vous au [229](#)).

149

Vous luttez pour retrouver la maîtrise de votre propre voix. Vous vous concentrez intensément et, à votre grand soulagement, vous constatez que vous êtes à nouveau capable d'exprimer votre volonté. L'Officier le plus élevé en grade parmi ceux qui vous accompagnent s'adresse alors au Commandant Dar-Vilien et celui-ci accepte de vous accompagner à bord du vaisseau. Rendez-vous au [48](#).

150

Fioral sort de l'ombre et s'approche de vous. Il ne semble pas être le moins du monde surpris par la bagarre qui vient d'avoir lieu. Vous lui demandez pourquoi les gardes vous ont attaqués, vous et vos hommes. « Oh, sans raison particulière, répond-il. Ils sont

simplement libres de faire ce qu'ils veulent. » A présent, vous pouvez demander à voir la chambre des débats (et vous rendre au 161), à moins que vous ne préfériez visiter la salle des cartes et des voyages (en vous rendant au [194](#)). Vous avez également la possibilité de quitter le bâtiment pour remonter à bord du vaisseau (rendez-vous alors au [290](#)).



151

Vous regardez autour de vous : la planète est aride; sa surface, plate et noire. Vous explorez les alentours pendant quelques instants, mais vous ne découvrez rien et vous décidez de retourner à bord du vaisseau. Votre radio, cependant, ne fonctionne plus. L'abondance de roches magnétiques brouille vos émissions et vous n'avez plus que pour 20 minutes d'oxygène. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est *supérieur* à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [14](#). Si ce chiffre est *égal ou inférieur* à ce même total, rendez-vous au [313](#).

152

Vous explorez les environs pour voir s'il n'y a pas d'autres Charognards. Vous entendez alors un bruit en provenance de l'un des bâtiments et vous vous y rendez pour voir de quoi il retourne. Dans un coin, vous découvrez une Maccommonienne ligotée qui tente vainement de se défaire de ses liens. Vous la libérez et elle est éperdue de reconnaissance car, dans quelques minutes, des charognards allaient la soumettre à la torture pour leur simple amusement. Elle habite dans la cité des dômes et seule sa curiosité l'a amenée parmi ces ruines où des Charognards l'ont capturée. Pour vous exprimer sa gratitude, elle est prête à se

mettre à votre service et, si vous le souhaitez, vous pouvez la recruter dans votre équipe de sécurité. C'est une combattante de grande valeur (**HABILETÉ 9, ENDURANCE 12**), spécialisée dans les techniques du corps à corps. Chaque fois que vous aurez à déterminer sa *Force d'Attaque* dans un combat corps à corps, vous aurez le droit de lancer à nouveau les dés si vous souhaitez obtenir un chiffre plus élevé qui augmentera la force de votre Macommonienne. Vous devrez cependant accepter le résultat de ce deuxième jet (même s'il est inférieur au premier). Vous pouvez à présent remonter à bord du vaisseau en emmenant la Macommonienne avec vous si vous le désirez. Rendez-vous au [141](#), pour un nouveau départ.

153

Il vous conseille d'isoler la soute. Il semble clair, en effet, que l'avion de reconnaissance a dû y rapporter un quelconque poison. Fort heureusement, les membres d'équipage qui ont atterri sur la planète n'ont certainement pas été atteints puisqu'ils portaient des combinaisons isolantes. Vous acceptez cette suggestion et vous donnez les ordres en conséquence, en demandant qu'on isole également les secteurs du laboratoire d'ingénierie où le poison a pu se répandre. Rendez-vous au [18](#).

154

Le voyant d'alerte s'allume signalant que la réserve de carburant atteint un seuil critique. Vos radars à longue portée indiquent que la planète est à 10 minutes 38 secondes de distance. Vous avez une chance d'y parvenir avant de tomber en panne. Rendez-vous au [174](#).

155

Comme vous vous en doutiez, leurs connaissances en astronomie sont pratiquement inexistantes. Vous mettez donc fin à la conversation et vous demandez qu'on vous ramène à bord du vaisseau. Les extra-terrestres sont alors stupéfaits de vous voir vous dématérialiser devant eux. De retour au poste de commandement, vous vous préparez à un nouveau départ. Rendez-vous au [203](#).

156

Préférez-vous régler vos phaseurs pour *paralyser* (rendez-vous au [328](#)) ou pour *tuer* (rendez-vous au [3](#))? Peut-être cependant souhaitez-vous attendre dans l'espoir que la bête vous laissera tranquille (rendez-vous au [100](#))?

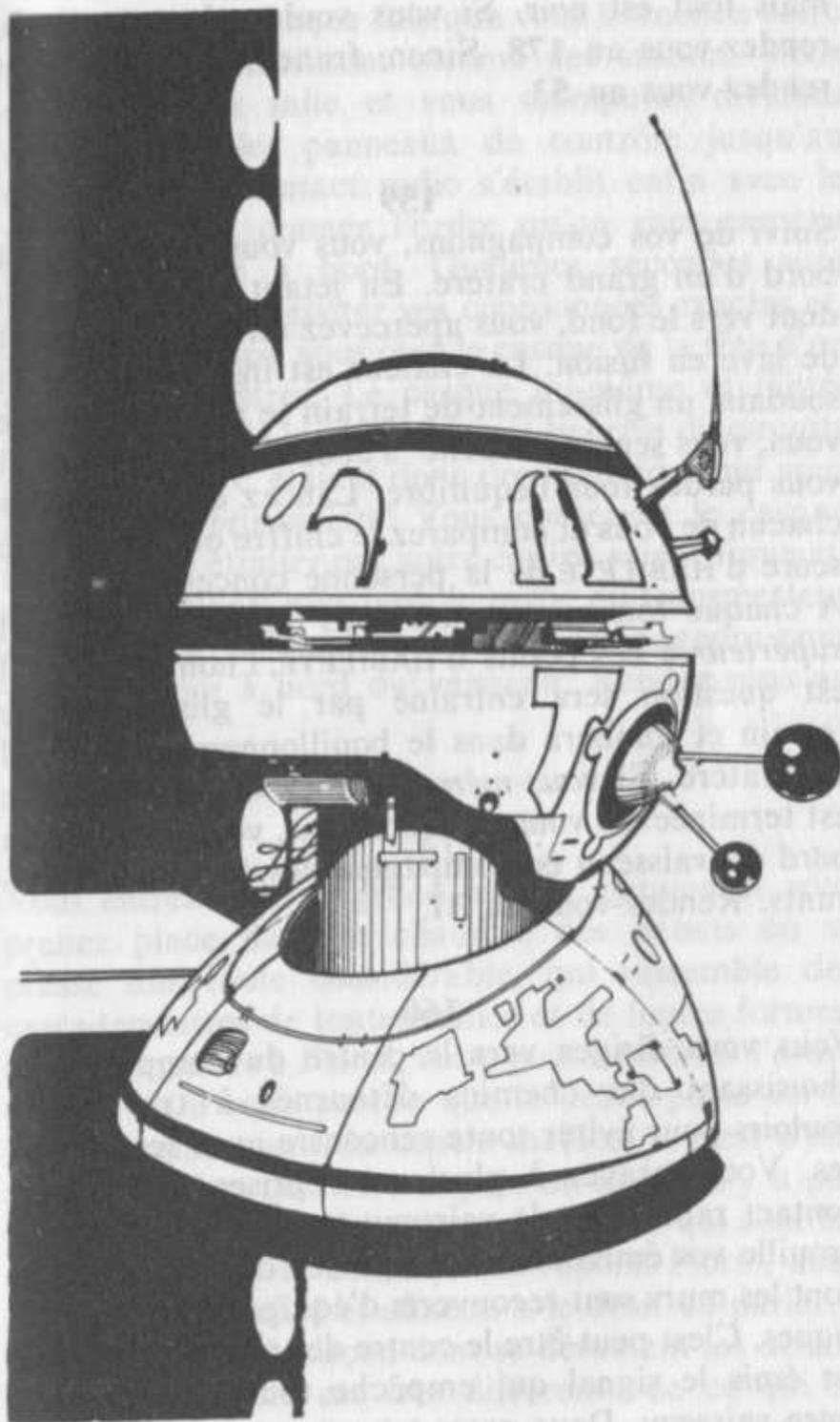
157

Vous suivez un couloir à l'intérieur de la station spatiale et, bientôt, une machine se déplaçant sur coussin d'air s'approche de vous. La machine se présente comme étant le Robot de Service et vous demande si elle peut vous être utile. Vous pouvez lui demander :

De vous emmener auprès d'un responsable de la base Rendez-vous au [74](#)

S'il y a ici des installations de loisirs Rendez-vous au [308](#)

Comment vous y prendre pour faire réviser votre vaisseau Rendez-vous au [106](#)



157 *Une machine se déplaçant sur coussin d'air s'approche de vous.*

158

Un des techniciens pianote sur un clavier et le cadre spatio-temporel se met en charge en produisant un bourdonnement. Vous regardez à travers l'appareil, mais tout est noir. Si vous voulez changer d'avis, rendez-vous au [178](#). Sinon, franchissez le cadre et rendez-vous au [53](#).

159

Suivi de vos compagnons, vous vous approchez du bord d'un grand cratère. En jetant un regard prudent vers le fond, vous apercevez un bouillonnement de lave en fusion. La chaleur est insupportable. Et soudain, un glissement de terrain se produit derrière vous, vous sentez la roche s'ébouler sur vos pieds et vous perdez tous l'équilibre. Lancez deux dés pour chacun de vous et comparez le chiffre obtenu avec le score d'**HABILETÉ** de la personne concernée. A chaque fois que les dés vous donneront un total *supérieur à* ces points d'**HABILETÉ**, l'homme dont il est question sera entraîné par le glissement de terrain et tombera dans le bouillonnement infernal du cratère. Si *vous-même* tombez ainsi, l'aventure est terminée. Si vous en réchappez, vous remontez à bord du vaisseau en compagnie des éventuels survivants. Rendez-vous au [31](#).

160

Vous vous dirigez vers le centre du complexe, en choisissant des chemins détournés à travers les couloirs pour éviter toute rencontre avec les créatures. Vous essayez à plusieurs reprises d'établir le contact radio avec le vaisseau, mais quelque chose brouille vos émissions. Vous passez devant une salle dont les murs sont recouverts d'équipements électroniques. C'est peut-être le centre de transmission d'où est émis le signal qui empêche tout contact avec votre vaisseau. Deux extra-terrestres sont assis dans cette salle et, à chaque fois que vous branchez votre radio, ils s'immobilisent comme des statues. Vous entrez dans la salle et vous manipulez diverses manettes sur les panneaux de contrôle

jusqu'au moment où le contact radio s'établit enfin avec le vaisseau. Vous donnez l'ordre qu'on vous ramène immédiatement à bord. Quelques secondes sont nécessaires pour repérer vos coordonnées exactes et, pendant ce temps, vous ôtez le casque de la tête d'un des extra-terrestres. Le casque lui-même et l'intérieur du crâne de la créature sont bourrés de circuits électroniques. C'étaient donc des androïdes qui vous avaient fait prisonniers! Vous conservez le casque pour le faire étudier par votre équipe scientifique et, quelques instants plus tard, le rayon du transmetteur de matière se pose sur vous et vos compagnons pour vous ramener à bord du vaisseau. Rendez-vous au [269](#).

161

Vous entrez dans le grand hall de réunion et vous prenez place dans la chambre des débats où se presse une foule considérable, qui rassemble des extra-terrestres de toutes tailles et de toutes formes. Vous demandez à Fioral, votre guide, quel est l'ordre du jour et il vous précise que le débat porte sur le futur emplacement du centre médical - c'est d'ailleurs un débat qui dure depuis un an! Il n'y a pas d'estrade dans la salle et vous demandez qui sont les orateurs. « Tout le monde, vous répond Fioral, nous croyons en l'égalité et chacun a le droit de parler. » Apparemment, la façon dont se déroulent les débats sur cette planète est très différente de ce qui se passe sur Terre. Ici, chacun se rassemble en petits groupes pour tenir des conversations séparées. Les participants vont de groupe en groupe et, progressivement, de nouvelles idées se répandent dans toute l'assistance à mesure de leurs déplacements. Il arrive ainsi un moment où tout le monde a la même opinion et c'est alors que des décisions sont prises et appliquées. Vous faites remarquer que cela doit prendre beaucoup de temps. « En effet, répond Fioral, mais c'est la meilleure manière de procéder et on évite ainsi qu'un orateur plus convaincant que les autres retourne l'assistance en sa faveur ou tente de s'imposer comme chef. »

Le débat ne vous semble pas devoir aboutir et vous décidez de quitter l'endroit. Fioral vous propose alors de visiter la salle des cartes et des voyages (rendez-vous au [194](#)), mais vous pouvez préférer prendre congé et remonter à bord du vaisseau (rendez-vous dans ce cas au [290](#)).

162

Suivant les instructions du Commandant, vous débarquez sur la planète. Les transmetteurs de matière des Dar-Viliens et de votre vaisseau sont alors réglés sur un même point et vous synchronisez minutieusement les opérations en entrant dans l'ordinateur les données nécessaires au déclenchement simultané des rayons. A l'heure dite, les deux rayons des transmetteurs se concentrent sur vous et vous vous dématérialisez. Quelques instants plus tard, vous reparaissez dans le transmetteur du vaisseau et, cette fois, vous vous retrouvez dans votre propre corps. La tentative a parfaitement réussi!

Vous contactez le Commandant qui vous annonce que son officier a, lui aussi, reparu dans le transmetteur Dar-Vilien. Vous vous congratulez abondamment, mais il est temps pour vous de quitter votre orbite et de poursuivre votre route et vous vous rendez alors au [316](#).

163

Vous reprenez votre place au poste de commandement et vous décidez de votre itinéraire. Vous pouvez mettre le cap sur une étoile violette autour de laquelle gravitent des planètes susceptibles d'être habitées par des êtres vivants (rendez-vous au [44](#)), ou sur un petit amas d'étoiles distant de 2,3 années-lumière vers tribord (rendez-vous au [79](#)).

« Ah! Ah! Voici donc ces fameux intrus! glousse le petit homme assis devant ses tableaux de contrôle. Peut-être vont-ils pouvoir nous aider à résoudre notre petit problème? »

L'homme se présente sous le nom de Bran-Sel. Vous vous présentez à votre tour ainsi que vos compagnons, et vous lui racontez votre histoire. « Il se pourrait que je sois en mesure de vous aider, assure-t-il, à condition que vous m'aidiez vous-même. » Il vous explique alors qu'il était à la tête d'une affaire de commerce interstellaire, il y a de cela des années, et que, transportant un chargement d'ordinateurs de contrôle planétaire très sophistiqués vers Gleena-3, les réacteurs de son vaisseau étaient tombés en panne l'obligeant à se mettre en orbite autour de cette planète. Il avait pu contacter Gleena-3 pour expliquer les raisons de son retard, mais ses clients n'avaient rien voulu savoir, annulant leur commande. Il fut ainsi abandonné avec son chargement sans personne pour l'acheter. Craignant une faillite de son entreprise s'il retournait chez lui, Bran-Sel décida de s'établir sur cette planète. En raison de l'étendue de ses connaissances, les habitants le considérèrent très vite comme une sorte de dieu et lui bâtirent un château où il put installer tout son équipement de contrôle planétaire. Depuis ce temps, il a véritablement fait office de dieu et, selon lui, de dieu bienveillant. Il avait notamment réussi à contrôler la météorologie, parvenant à régler le temps à sa guise, mais son système s'était détraqué récemment et tout contrôle lui avait désormais échappé. Habituellement, le climat est très humide sur la planète et comme, pendant des années, il avait veillé à ce que le temps restât au beau fixe pour favoriser les récoltes, d'énormes réserves d'eau s'étaient accumulées dans les nuages de la planète. Et dès qu'il eut perdu le contrôle météo, des pluies torrentielles avaient commencé à se déverser.

« Si vous vous y connaissez en contrôle planétaire et que vous puissiez m'aider à reprendre la maîtrise du temps, je suis certain que les données astronomiques stockées dans mon ordinateur

vous permettront de retrouver votre propre univers », assure le petit homme. Vous décidez alors de faire appel à votre Officier Scientifique (s'il ne vous accompagne pas, vous pouvez le faire débarquer sur la planète par le transmetteur de matière). Rendez-vous au [227](#). Si votre Officier Scientifique est mort, vous n'êtes d'aucun secours à votre hôte: il ne vous reste donc plus qu'à regagner votre vaisseau et à quitter votre orbite (rendez-vous au [203](#)).

165

Votre Officier regagne le vaisseau en traversant le sas et confie le sac de minerai à l'Officier Ingénieur qui se rend dans son laboratoire pour procéder aux opérations de raffinage. Une heure plus tard, il vous annonce que vous avez suffisamment de carburant pour alimenter les réacteurs et vous pouvez donc continuer votre route (rendez-vous au [248](#)).

166

Vous arrivez à un croisement où deux chemins convergent, tandis que deux autres bifurquent : l'un vers la droite; l'autre vers la gauche. Irez-vous à gauche (rendez-vous au [293](#)), ou à droite (rendez-vous au [338](#))?

167

L'équipage du poste de commandement reprend ses esprits et vous demandez à votre Officier Navigateur de vous faire un rapport. Il vous répond que le vaisseau s'est éloigné de l'orage de météorites et que le cap a été mis à nouveau sur l'amas d'étoiles. Rendez-vous au [60](#).

168

Vous quittez le poste de commandement et vous attendez l'arrivée du Ganzigite dans le transmetteur de matière. Quelques instants plus tard, une silhouette se dessine. Le corps brun et couvert d'écaill-les d'un être reptilien prend forme devant vous.

Vous vous avancez vers lui pour l'accueillir, mais la créature se met à gronder et dégaine une arme. Par l'intermédiaire de votre machine à traduire, le Ganzigite vous ordonne de le mener droit à la salle de l'ordinateur. Pendant ce temps, votre vaisseau suit dans l'espace l'astronef des extra-terrestres. L'attitude de cet émissaire vous rend soupçonneux. Qu'allez-vous faire :

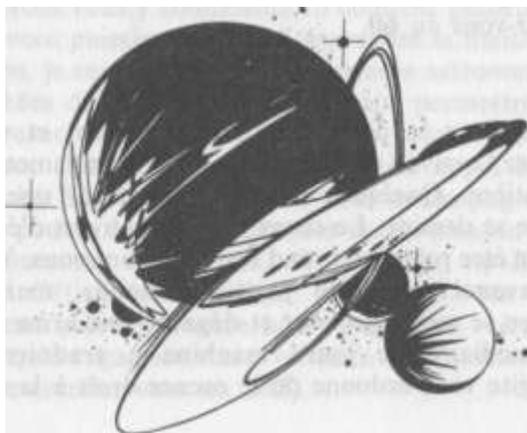
Le conduire à la salle de l'ordinateur comme il le désire? Rendez-vous au [26](#)

Essayer de ruser en le menant à l'un des ponts inférieurs? Rendez-vous au [99](#)

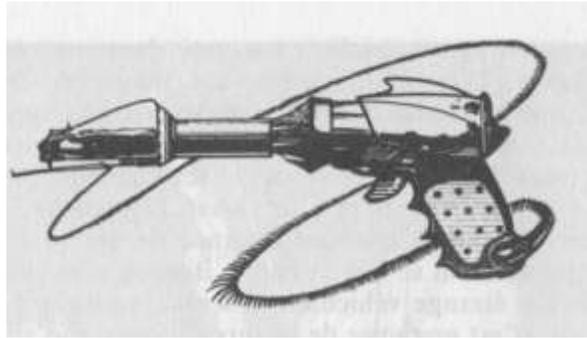
Bondir sur lui et tenter de le neutraliser? Rendez-vous au [36](#)

169

« Vous ne serez pas autorisé à emporter votre arme dans le Département d'Astronomie », dit-elle. Allez-vous abandonner votre phaseur et la suivre (rendez-vous alors au [105](#)), ou renoncer à cette visite et lui demander de vous faire faire le tour de la ville (rendez-vous au [218](#))?



Lorsque vous entrez dans l'enceinte du village, d'autres extra-terrestres s'avancent vers vous d'un air inquisiteur. On vous escorte vers une grande hutte dressée sur la place et où habite le Grand Sage. Vous entrez et vous apercevez dans un coin éloigné un extra-terrestre de grande taille, à la peau ridée, qui se tient accroupi. Après vous être présenté, vous lui posez quelques questions. Allez-vous lui demander de vous parler de sa planète et de ses habitants (rendez-vous au [291](#)), ou l'interroger sur ses connaissances en astronomie, malgré votre conviction qu'une peuplade aussi primitive ne puisse vous être d'un grand secours (rendez-vous au [155](#))?



Vous envoyez un message radio à plusieurs reprises, mais vous ne recevez aucune réponse. Vous choisissez alors un Officier et un Agent de Sécurité sur votre *Feuille d'Aventure* et vous entrez avec eux dans le transmetteur de matière pour débarquer sur la planète.

Vous vous rematématialisez tous trois dans une avenue déserte. D'un côté, s'élève une rangée de hauts bâtiments tandis que, en face, les maisons sont de faible hauteur - ce sont peut-être des résidences privées. Malgré la présence de cette architecture, il n'y a pas le moindre être vivant alentour. Au loin dans la rue, à quelque distance devant vous, un ronronnement se fait entendre. Bientôt, vous apercevez un étrange véhicule qui semble se diriger



171 Vous apercevez une créature de la taille d'un homme, ayant l'apparence d'un insecte.

vers vous. C'est une sorte de voiture sur coussin d'air qui se déplace avec lenteur.

Tandis que vous vous demandez ce qu'il convient de faire, votre machine à traduire vous transmet un message. « Vite! Par ici! » dit une voix. Vous regardez autour de vous et vous apercevez une créature de la taille d'un homme, ayant l'apparence d'un insecte, et qui vous fait signe d'entrer dans l'une des maisons basses. Allez-vous le rejoindre (rendez-vous au [108](#)), ou l'ignorer et attendre que le véhicule se soit approché de vous (rendez-vous au [263](#))?

172

Votre Officier Scientifique a une suggestion à vous faire. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est *égal ou inférieur* au total d'**HABILETÉ** de votre Officier Scientifique, rendez-vous au [153](#). Si ce chiffre est *supérieur*, rendez-vous au [255](#).

173

A l'aide d'un détecteur de vie animale, vous essayez de localiser une autre de ces créatures porcines. Finalement, vous arrivez à une clairière où trois de ces mêmes bêtes sont en train de boire de l'eau. Si vous êtes en mesure d'utiliser votre phaseur, rendez-vous au [200](#). Sinon, vous pouvez essayer de les capturer à mains nues (rendez-vous au [22](#)).

174

Deux minutes plus tard, le vaisseau commence à ralentir. Vous contactez le service d'ingénierie. Votre Officier Ingénieur est complètement affolé. Votre réserve de dilibrium est arrivée à sa fin et en faisant fonctionner les réacteurs sans carburant vous avez provoqué une réaction en chaîne dans les sources d'énergie de l'astronef. Toute énergie, en dehors de celle des batteries, a été complètement épuisée et il n'y a plus moyen d'en reconstituer la moindre parcelle. Il n'est plus possible de faire avancer le vaisseau et lorsque les batteries seront usées, vous n'aurez même

plus de quoi alimenter le chauffage et la lumière. Votre vaisseau n'est plus qu'une épave dérivant dans l'espace et il ne vous reste désormais aucun espoir de jamais revoir la Terre...

175

Votre esprit voudrait que votre voix exprime le désir de retourner à bord du vaisseau *Voyageur*, mais vous vous entendez parler dar-vilien et demander au Commandant Domm de faire prisonnier votre équipage et de vous emmener au siège de leur Service de Renseignements! Rendez-vous au [251](#).

176

Ils ne trouvent aucune trace du pilote. Peut-être est-il mort, tué lors de l'accident ou plus tard. Un signal automatique, sans doute une sorte de S.O.S., est transmis par la radio de l'astronef. Il n'y a rien d'autre à découvrir sur cette planète, et vos hommes regagnent l'avion de reconnaissance à bord duquel ils rejoignent le vaisseau. Rendez-vous au [66](#).

177

L'étrange créature vous fait signe de la suivre. D'une démarche ondulante, due à la minceur de ses pattes, elle vous fait traverser la rue et vous mène à un bâtiment construit dans une matière d'apparence argileuse. A quelques mètres de l'entrée, un autre extra-terrestre, de petite taille cette fois, couvert de poils et pourvu d'au moins une douzaine de jambes, sort en trombe d'un bâtiment voisin et s'arrête à hauteur de la grande créature avec laquelle il engage un bref dialogue. Les deux extra-terrestres éclatent alors de rire, comme à l'écoute d'une bonne plaisanterie, mais soudain le petit être saute sur le grand et lui arrache un morceau de patte à coup de dents! Votre guide s'écroule sur le sol sous l'effet de la douleur. Vous êtes saisi d'horreur : vous pouvez utiliser votre phaseur pour paralyser l'agresseur (rendez-vous au [307](#)), ou vous précipiter au secours de la créature blessée (rendez-vous au [19](#)).

Missirininir est une fois encore quelque peu chagriné et il essaye de vous convaincre que les risques sont minimes. Mais votre décision est irrévocable. « Si c'est votre dernier mot, fort bien! » lance alors votre hôte puis, d'un mouvement de la tête, il fait signe aux trois techniciens qui se trouvent dans la pièce d'avancer vers vous. Apparemment, il vient de leur donner l'ordre de vous capturer et vous allez devoir les combattre chacun à son tour. Pour les règles du combat corps à corps, reportez-vous au [342](#), mais *rappelez-vous bien la référence de ce paragraphe* afin de pouvoir y revenir ensuite.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier technicien	7	7
Deuxième technicien	5	6
Troisième technicien	6	6

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [205](#). Mais s'ils parviennent à faire baisser de 6 points votre score d'ENDURANCE, rendez-vous immédiatement au [271](#).

Ils apprêtent leurs armes et, soudain, leurs longs bâtons pointus tirent des projectiles sur vous. Lancez deux dés pour chacun des membres de votre équipage (y compris vous-même), afin de savoir qui visaient les créatures. L'homme à qui les dés auront donné le chiffre le plus élevé se trouvait dans la ligne de tir du premier projectile, le deuxième tir ayant visé celui qui aura obtenu le deuxième chiffre le plus élevé (à moins qu'il n'y ait égalité). Lancez encore deux dés pour chacune des victimes. Si le chiffre obtenu est supérieur au score d'HABILETÉ de l'homme en question, le projectile l'aura grièvement blessé. Si votre Officier Médical vous accompagne, il sera en mesure de soigner toutes les blessures. S'il n'est pas là, en revanche, tout homme

sérieusement atteint par l'un des tirs mourra aussitôt. A la suite de cette attaque, vous jugez préférable de lever les mains et de les laisser s'approcher de vous. Rendez-vous au [115](#).

180

Lorsque vous arrivez à proximité de la petite étoile, vos radars détectent deux planètes qui gravitent autour d'elle. L'une est rouge et grande, et vous pouvez vous en approcher en vous rendant au [258](#). L'autre planète est bleu foncé et si vous voulez vous y rendre, allez au [86](#).

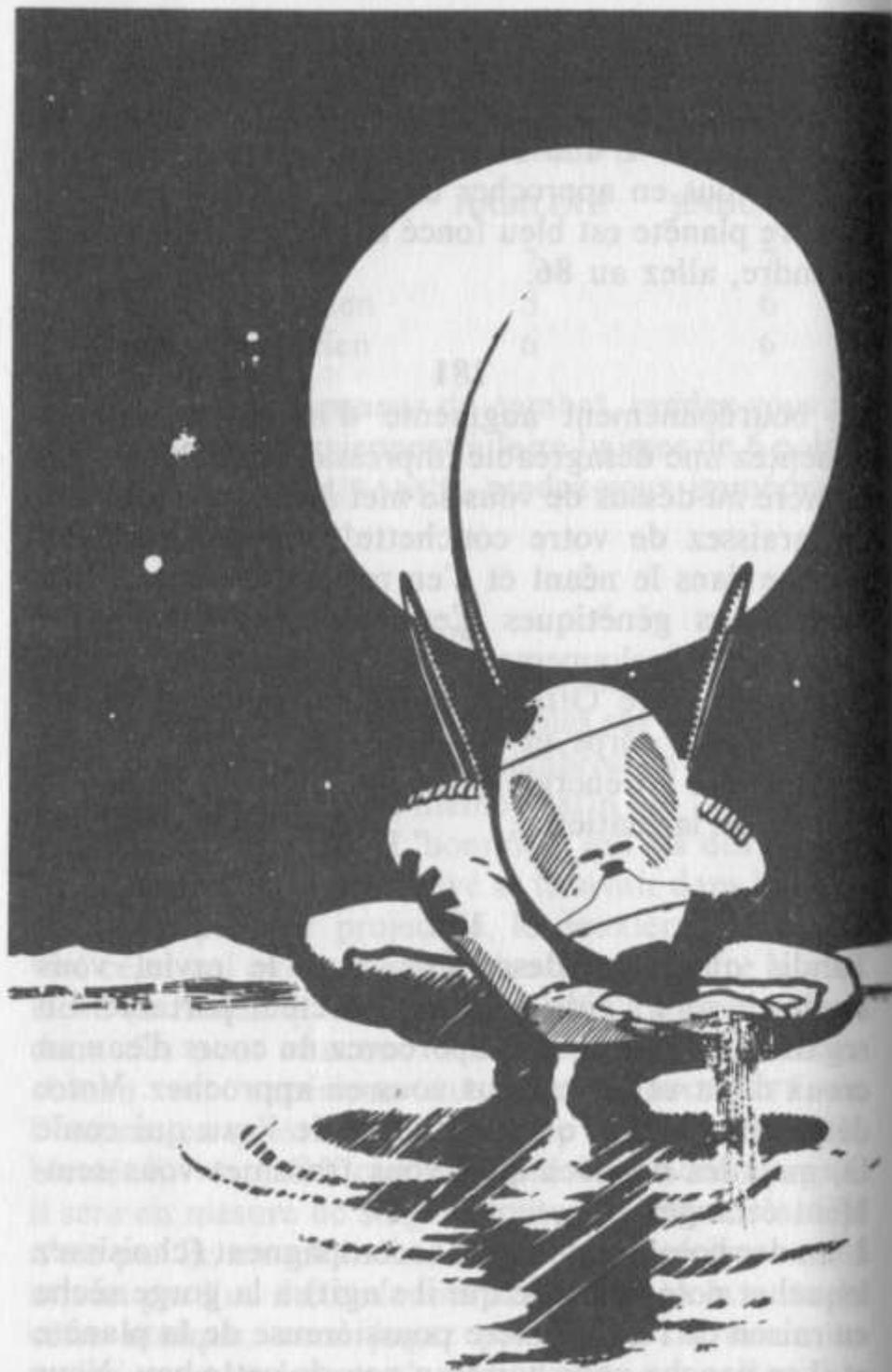
181

Le bourdonnement augmente d'intensité et vous ressentez une désagréable impression de chaleur. La lumière au-dessus de vous se met à clignoter et vous disparaîsez de votre couchette! Votre conscience sombre dans le néant et n'en reviendra jamais. Les séparateurs génétiques n'en sont encore qu'à un stade de développement très élémentaire et les efforts de votre Officier Ingénieur se sont révélés vains. Votre corps et celui du Dar-Vilien se sont transformés en énergie et ils ont quitté à jamais le monde de la matière...

182

Tandis que vous descendez dans le ravin, vous sondez le sol à l'aide de votre détecteur portable. En regardant au fond, vous apercevez un cours d'eau au creux de la vallée et vous vous en approchez. Votre détecteur indique que c'est bien de l'eau qui coule là, mais les données qu'il vous transmet vous semblent étranges.

L'un des hommes qui vous accompagnent (choisissez lequel et notez bien de qui il s'agit) a la gorge sèche en raison de l'atmosphère poussiéreuse de la planète et il se penche pour boire un peu de cette eau. Vous lui ordonnez de s'éloigner, mais il a déjà avalé une gorgée et il vous dit de ne pas vous inquiéter : cette rivière est bel et bien remplie d'eau. Sur la rive, il y a un



182 *L'un des hommes se penche pour boire un peu de cette eau. Vous lui ordonnez de s'éloigner...*

dépôt de poudre jaune qui semble être une substance naturelle mais que votre détecteur ne parvient pas à analyser. Vous pouvez, si vous le désirez, emporter un peu de cette poudre à bord du vaisseau pour essayer d'en connaître la composition. Pour le reste, la planète semble tout à fait stérile. Si vous souhaitez poursuivre votre exploration, rendez-vous au [23](#). Sinon, vous pouvez retourner à bord du vaisseau, en vous rendant au [84](#).



183

Le Robot Tueur est équipé d'une cuirasse de plasti-métal renforcé qui résiste à la plupart des coups bien qu'elle soit vulnérable en certains points précis. Chaque fois que vous ou l'un de vos hommes frapperez le robot, vous lancerez un dé. Si vous faites un 5 ou un 6, vous aurez alors trouvé un point faible et vous pourrez diminuer de 1 point le total **d'ENDURANCE** de votre adversaire. Si, en revanche, vous faites 1, 2, 3, ou 4, vous l'aurez frappé sur sa cuirasse sans lui avoir causé de dommage (vous ne lui ôterez donc aucun point d'**ENDURANCE**).

Robot Tueur **HABILETÉ 10 ENDURANCE 4**

En dehors de cette règle particulière, les conditions du combat corps à corps restent les mêmes qu'à l'ordinaire et si vous parvenez à vaincre le Robot Tueur, rendez-vous au [72](#).

184

Vos deux compagnons et vous-même vous dissimulez dans la végétation en attendant qu'apparaisse la « chose ». Le bruit de cavalcade devient de plus en plus intense jusqu'au moment où se montre enfin une énorme bête couverte d'écaillés vertes qui lui permettent de se fondre dans les couleurs de la jungle. Cette créature ressemble à un énorme porc mais avec un museau long

et fin qui évoque plutôt un tamanoir. La bête interrompt sa course, flairant quelque chose, puis se dirige vers vous avec lenteur.

Soudain, vous sentez le feuillage remuer autour de vous et, à votre grande terreur, vous vous apercevez que vous êtes caché juste à côté d'une autre bête dont le camouflage était si parfait que vous n'aviez pu la distinguer des plantes alentour. La bête se met en mouvement et l'un de vos hommes pousse alors un cri. Vous vous retournez aussitôt pour voir une énorme patte qui ressemble à un tronc d'arbre s'abattre et écraser votre infortuné compagnon. (Jouez à pile ou face pour savoir lequel des deux hommes qui vous accompagnent a été ainsi tué par la bête.) Une deuxième patte s'avance, menaçante.

Lancez un dé. Si vous faites un 1 ou un 2, votre deuxième compagnon est à son tour écrasé. Si vous faites un 5 ou un 6, c'est vous qui êtes la victime. Si vous faites un 3 ou un 4, vous êtes tous deux sains et saufs. Le ou les survivants dégainent alors leurs armes et se précipitent hors du chemin de la créature (rendez-vous au [71](#)). Mais il est clair que si vous avez été tué par la bête, votre aventure se termine ici.

185

Vous avez maintenant le choix entre une grande planète grise à quelque 2,7 années-lumière de distance (rendez-vous au [253](#), si vous souhaitez l'atteindre), et une autre plus petite sur laquelle vous pouvez mettre le cap à vitesse réduite, étant donné sa proximité (rendez-vous au [89](#)).



186

L'un de vos chimistes prépare une pâte constituée par cette poudre jaune et s'approche du prisonnier. Bien que celui-ci se débatte frénétiquement, le chimiste parvient à lui enfoncer un peu de pâte dans la bouche. Vous attendez le résultat et, bientôt, un changement notable intervient : le visage du dément passe de l'écarlate au bleu et l'homme cesse de se débattre. Enfin, il s'écroule sur le sol, sans connaissance. Il est aussitôt transporté au Service Médical et vos médecins l'auscultent. Malheureusement, il n'y a plus rien à faire, on vous annonce que l'homme est mort. La poudre jaune l'a empoisonné. Vous avez commis une grave erreur, mais vous devez reprendre courage et rejoindre le poste de commandement. Rendez-vous au [336](#).

187

Vous vous trouvez dans une pièce aux murs nus et il semble qu'aucune porte n'en ferme l'entrée. Mais, en lançant l'une de vos bottes dans l'embrasure, vous vous apercevez qu'elle rebondit contre un invisible rideau d'énergie dont vous soupçonniez l'existence. Quelques instants plus tard, les gardes entrent dans la pièce en compagnie d'un surveillant qui vous demande si vous participez aux Epreuves. Allez-vous répondre oui (et vous rendre au [78](#)), ou essayer de lui raconter votre histoire (rendez-vous au [326](#))?

188

L'extra-terrestre est parvenu à blesser l'aigle, mais il vous supplie avec des gémissements plaintifs de rappeler l'oiseau, ce que vous faites. Apparemment, les aigles sont des animaux sacrés chez les Ganzigi-tes et c'est un péché mortel que d'en blesser un. Vous ordonnez ensuite à vos Agents de Sécurité d'emmener l'extra-terrestre à la prison du bord.

Vous contactez alors le Commandant de l'astronef des Ganzigites et vous lui rapportez l'incident, menaçant de tuer votre prisonnier s'il ne vous laisse pas poursuivre librement votre

route. Le Commandant se soumet à vos conditions : il lui est impossible en effet de s'attaquer à un astronef qui transporte à son bord un animal sacré. Vous faites aussitôt emmener votre prisonnier dans le transmetteur de matière et vous le renvoyez sur son propre vaisseau. Vous êtes désormais libre de repartir. Rendez-vous au [16](#).

189

Vous souhaitez remonter à bord du vaisseau afin que votre Officier Scientifique puisse examiner la situation. Vous sentez cependant, à l'intérieur de vous-même, la présence d'une force étrangère qui s'oppose à votre propre volonté et que vous ne parvenez pas à contrôler. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est *supérieur* à votre total d'**HABLETÉ**, rendez-vous au [175](#). Si ce chiffre est *égal ou inférieur* à ce même total, rendez-vous au [149](#).

190

Un petit astéroïde apparaît soudain sur votre écran de contrôle, se déplaçant à grande vitesse. Vous branchez aussitôt votre radio pour avertir votre officier qui n'a pas vu le danger. Hélas, il est trop tard! L'astéroïde s'écrase dans le dos de votre homme d'équipage, détruisant son système de propulsion et déchirant sa combinaison de protection. Sans pouvoir rien y faire, vous le regardez se volatiliser sur votre écran.

Vous avez perdu un officier de valeur. Vous devez maintenant décider s'il vaut la peine d'envoyer un autre de vos hommes chercher du minerai (rendez-vous alors au [327](#)) ou s'il vaut mieux renoncer à l'opération et poursuivre votre route en direction de la planète (rendez-vous au [69](#)).

191

Trois membres du personnel technique apparaissent bientôt et vous emmenez tout le monde à bord du vaisseau à l'aide du transmetteur de matière. Vous laissez à Luff et à ses collaborateurs le libre accès à votre ordinateur et vous les conduisez au Service d'Ingénierie. Deux heures plus tard, ils ont recueilli toutes les informations qui les intéressaient et vous les renvoyez sur leur planète par le transmetteur de matière. Rendez-vous au [120](#).

192

Vous parvenez bientôt à une nouvelle bifurcation. Irez-vous à gauche (rendez-vous au [113](#)), ou à droite (rendez-vous au [293](#))?

193

Vous vous amarrez à la station spatiale et vous vous dirigez vers le centre de commandement après avoir franchi le sas. Vous pouvez emmener jusqu'à trois membres d'équipage avec vous, choisis dans la liste de votre *Feuille d'Aventure*. En parcourant les couloirs de la station, vous croisez des extra-terrestres de toutes sortes. Curieusement, vous remarquez qu'ils semblent tous se déplacer avec difficulté. Lorsque vous passez devant eux, ils ont un mouvement de recul et vous évitent, bredouillant et vacillant comme dans un état d'hébétude. Le Commandant de la station que vous rencontrez peu après est lui-même très abattu. Il vous explique qu'un microorganisme très résistant a infecté la station et que le mal s'est largement répandu. Il peut envoyer des ingénieurs s'occuper de votre vaisseau, mais il faudra leur fournir des combinaisons isolantes que vous devrez détruire lorsqu'ils auront fini de s'en servir. Vous donnez votre accord et vous pouvez alors rétablir le total de vos points de **FORCE DE FRAPPE** et de **BOUCLERS DE DÉFENSE** à leur niveau initial; puis vous quittez rapidement la station et vous vous rendez au [257](#).

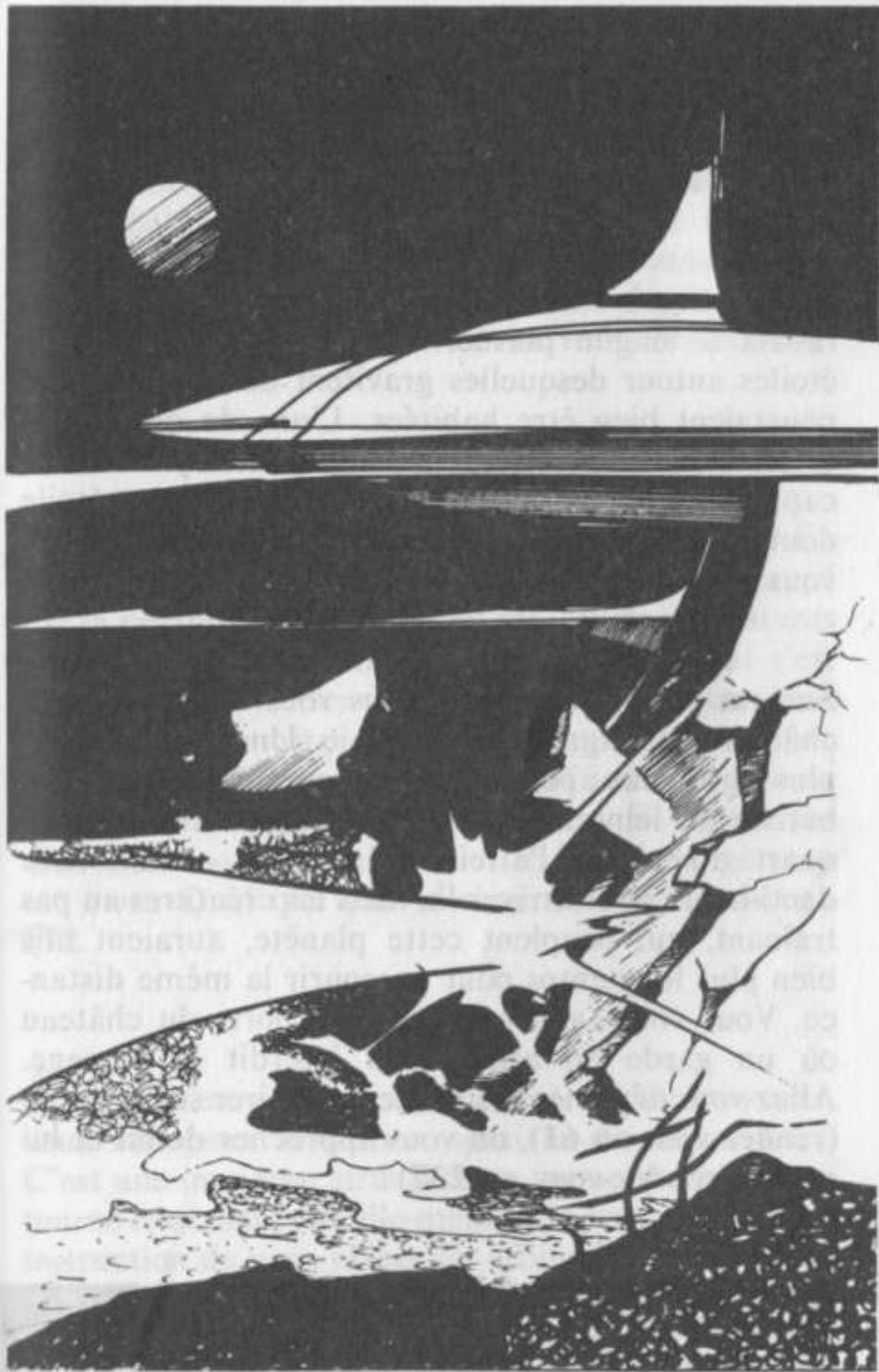
194

La salle des cartes et des voyages est dans un état de désordre indescriptible. Des multitudes de livres et de cartes géographiques recouvrent le sol et les tables. Un petit extra-terrestre racorni, avec une grosse tête, la peau bleue, et de longs doigts, dort dans un coin et s'éveille à votre entrée. Vous demandez à consulter des cartes de la planète elle-même, mais vous n'y apprenez pas grand-chose. Vous vous demandez alors s'il est bien utile d'examiner les cartes de l'espace, disponibles en ces lieux, mais le petit être interrompt vos réflexions en vous présentant une grande carte qu'il vous autorise à étudier. D'après ce document, vous vous trouvez dans un système de type solaire dont le centre est l'étoile Magnus. En dehors de la planète sur laquelle vous êtes en ce moment, il en existe une autre également habitée. Elle porte le nom de Trax et gravite autour de Magnus sur une orbite proche. Trax a été récemment dévastée par une guerre et nombre de ses habitants sont venus se réfugier sur cette planète-ci. Les deux autres planètes habitées les plus proches - bien qu'elles soient quand même distantes de plusieurs années-lumière - s'appellent Culematter et Macommon. Culematter gravite autour d'une étoile violette et Macommon autour d'une étoile double. La carte n'indique aucun trou noir.

Vous remerciez le petit personnage pour son aide et vous quittez le bâtiment en prenant congé de Fioral au passage. Lorsque vous êtes dehors, vous remontez à bord du vaisseau par le transmetteur de matière et vous vous rendez au [290](#).

195

Vous suivez le Robot sur coussin d'air le long d'une suite de couloirs. Enfin, il vous montre une salle dans laquelle il vous conseille d'entrer. Vous pénétrez dans la salle et vous attendez, mais rien ne se passe et personne ne vient s'occuper de vous. Rendez-vous au [187](#).



96 *Soudain, un tir de laser vient frapper un mur, juste en face de vous.*

196

Vous marchez parmi les ruines, suivi par Dilane qui manifeste quelque nervosité. Soudain, un tir de laser vient frapper un mur juste en face de vous. Vous apercevez alors à votre gauche un Maccommonien aux yeux fous - celui-ci est un mâle - une arme à la main. Il s'apprête à faire feu une nouvelle fois et il vous faut combattre. Reportez-vous au [343](#) pour les règles du combat au phaseur, mais *rappelez-vous bien la référence de ce paragraphe* pour pouvoir y revenir ensuite.

Charognard **HABILETÉ 8**

Si vous désirez éviter ce combat avec le Charognard maccommonien, vous pouvez entrer en contact avec le vaisseau et vous faire aussitôt ramener à bord (rendez-vous alors au [141](#)), mais ce serait condamner Dilane à une mort certaine. Si vous choisissez de combattre et que vous êtes vainqueur, rendez-vous au [152](#).

197

Vous réunissez tous vos officiers supérieurs dans la salle de briefing et vous leur expliquez qu'il faut à tout prix maintenir le moral de l'équipage. Vous ne disposez pas encore de suffisamment d'informations pour mener le vaisseau dans la bonne direction, mais vous êtes convaincu que vous finirez par découvrir un trou noir qui vous permettra de rejoindre votre univers. Rendez-vous au [80](#).

198

Vous quittez votre orbite et vous branchez vos radars à longue portée. Vous repérez alors deux étoiles autour desquelles gravitent des planètes qui pourraient bien être habitées. L'une de ces étoiles est de couleur violette. Si vous souhaitez y mettre le cap, rendez-vous au [44](#). L'autre est une étoile double, vers laquelle vous pouvez vous diriger en vous rendant au [333](#).

199

Suivant leurs indications, vous vous dirigez vers le château du Seigneur de la Pluie. Un quart d'heure plus tard, vous apercevez la silhouette d'une grande bâtisse au lointain et vous mettez encore un autre quart d'heure à l'atteindre. Il vous a fallu une demi-heure pour arriver là, mais les créatures au pas traînant, qui peuplent cette planète, auraient mis bien plus longtemps pour parcourir la même distance. Vous vous avancez jusqu'à la porte du château où un garde en arme vous interdit le passage. Allez-vous dégainer vos phaseurs et tirer sur le garde (rendez-vous au [61](#)), ou vous approcher de lui et lui parler (rendez-vous au [237](#))?



200

Vous réglez votre phaseur pour tuer et vous faites feu sur la première créature. Le coup lui arrache un cri perçant et elle s'écroule sur le sol, tuée net. Son hurlement a cependant alerté les deux autres qui vous chargent aussitôt. Votre deuxième coup de phaseur arrête l'une des deux bêtes. Si vous êtes tout seul, rendez-vous au [243](#). Si en revanche vous avez encore au moins un homme avec vous, rendez-vous au [279](#).

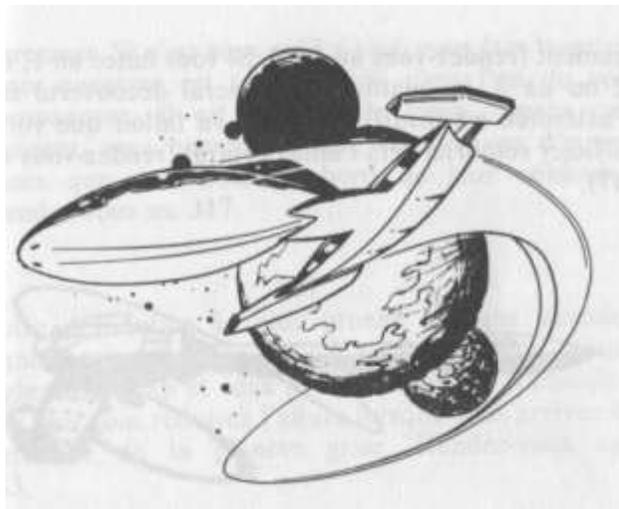
201

Votre équipage abandonne l'avion dans l'espace. En entrant dans l'atmosphère de la planète, il est happé par la pesanteur et s'écrase au sol. Quelques instants plus tard, on vous annonce que l'agent léthal s'est répandu dans le Service d'Ingénierie et que deux hommes sont morts. Il se pourrait même que l'une des deux victimes soit votre Officier Ingénieur puisqu'il travaillait là. Jetez deux dés. Si vous faites un double 1 ou un double 6, votre Officier Ingénieur est mort. Quel que soit le résultat, rendez-vous au [172](#).

Après plusieurs heures de voyage à vitesse moyenne, vous atteignez la station spatiale des Ganzigites. C'est une immense structure en forme d'anneau qui tourne lentement sur elle-même. On vous donne pour instruction de vous placer en orbite et de débarquer par le transmetteur de matière pour rencontrer le Haut Commandant Impérial. Cette rencontre se révèle bénéfique. Le Commandant se rend compte que vous êtes bel et bien perdu dans l'espace et qu'il est dans son intérêt, pour sa propre sécurité, que vous retrouviez le chemin de votre univers. Vous n'y parviendrez cependant qu'en traversant une courbure de l'espace produite par un trou noir. L'essentiel sera de découvrir le bon endroit et le moment exact où le transfert sera possible. Il ne peut vous donner aucune autre information de quelque utilité, mais il est persuadé que, sur d'autres planètes, on pourra vous aider. Il vous conseille donc d'explorer cette galaxie pour essayer d'y trouver des informations qui vous permettront de déterminer le point exact et le moment précis auxquels l'opération pourra se dérouler.

De votre côté, vous lui fournissez des renseignements sur votre propre galaxie. Les armes dont votre vaisseau est équipé l'inquiètent, mais il consent à vous laisser partir si vous acceptez qu'on insère dans votre système de détection des cibles un sous-programme qui vous ôtera désormais toute possibilité, pendant tout le reste de votre voyage, d'atteindre un astronef de la Confédération Impériale du Gan-zig. Vous donnez votre accord et à partir de maintenant, vous ne pourrez plus utiliser vos phaseurs contre les vaisseaux ganzigites (notez bien cette particularité afin de vous en souvenir en temps utile).

Vous remontez ensuite à bord de votre astronef et vous tentez de mettre au point un itinéraire qui vous permettra de réunir les informations de temps et d'espace dont vous avez besoin. Rendez-vous au [16](#).

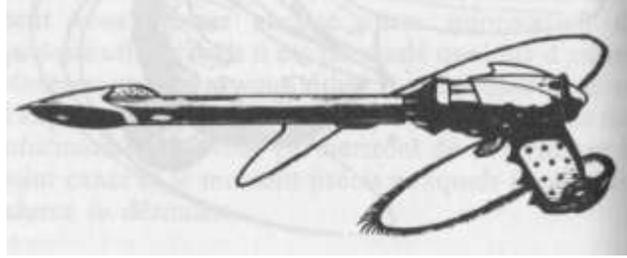


203

Vous quittez votre orbite et vous sondez l'espace à l'aide de vos radars, en quête d'une destination. Vous détectez à 3,3 annnées-lumière de distance une grande planète rouge sur laquelle vous pouvez mettre le cap. Rendez-vous au [126](#).

204

Vous entendez soudain la voix surexcitée de votre Officier qui vous appelle par radio. Il semble avoir découvert des dépôts de dilibrium sur un autre astéroïde, situé à l'écart de l'amas central. Il s'y précipite à l'aide de son réacteur individuel et se met à forer la surface de l'astéroïde avec son miniexcavateur. Lancez un dé. Si vous faites un 4, un 5 ou un 6, il a trouvé suffisamment de minerai brut pour que vous puissiez poursuivre votre route et il revient à bord du vaisseau avec son précieux chargement (rendez-vous au [165](#)). Si vous faites un 1, un 2 ou un 3, la quantité de minerai découverte sur l'astéroïde est insuffisante et il va falloir que votre officier retourne vers l'amas central (rendez-vous au [47](#)).



205

Vous vous retrouvez seul avec Missirinir et vous dégainez aussitôt votre phaseur que vous pointez sur lui. « Vous pouvez ranger votre arme, étranger, vous dit-il. Car je ne suis moi-même pas armé et je ne vous veux aucun mal. » Vous continuez cependant à vous méfier de lui et vous branchez votre radio pour demander qu'on vous ramène à bord du vaisseau par le transmetteur de matière. Rendez-vous au [41](#).

206

Lancez un dé. Si vous faites de 1 à 5, l'un de vos compagnons ouvre le feu sur le chef. Si vous faites 6, c'est vous qui tirez. Le coup atteint l'extra-terrestre, mais ne produit pas le moindre effet! Leurs cuirasses sont peut-être à l'épreuve des rayons laser ou alors ils sont tout simplement invulnérables aux phaseurs. Le chef pointe alors le doigt vers celui d'entre vous qui a fait feu et un rayon électrique bleu frappe son agresseur. Si c'est vous qu'il a visé, vous êtes mort et votre aventure est terminée. Si c'est l'un de vos compagnons, il est tué sur le coup. Après cet incident, vous comprenez que vous n'avez d'autre choix que de monter à bord de leur véhicule. Rendez-vous au [317](#).

207

Votre destination la plus proche est une grande planète grise distante de **2,3** années-lumière. Vous réglez votre cap et vous passez en vitesse transsidérale puis vous réduisez l'allure lorsque vous arrivez à proximité de la planète grise. Rendez-vous au [253](#).

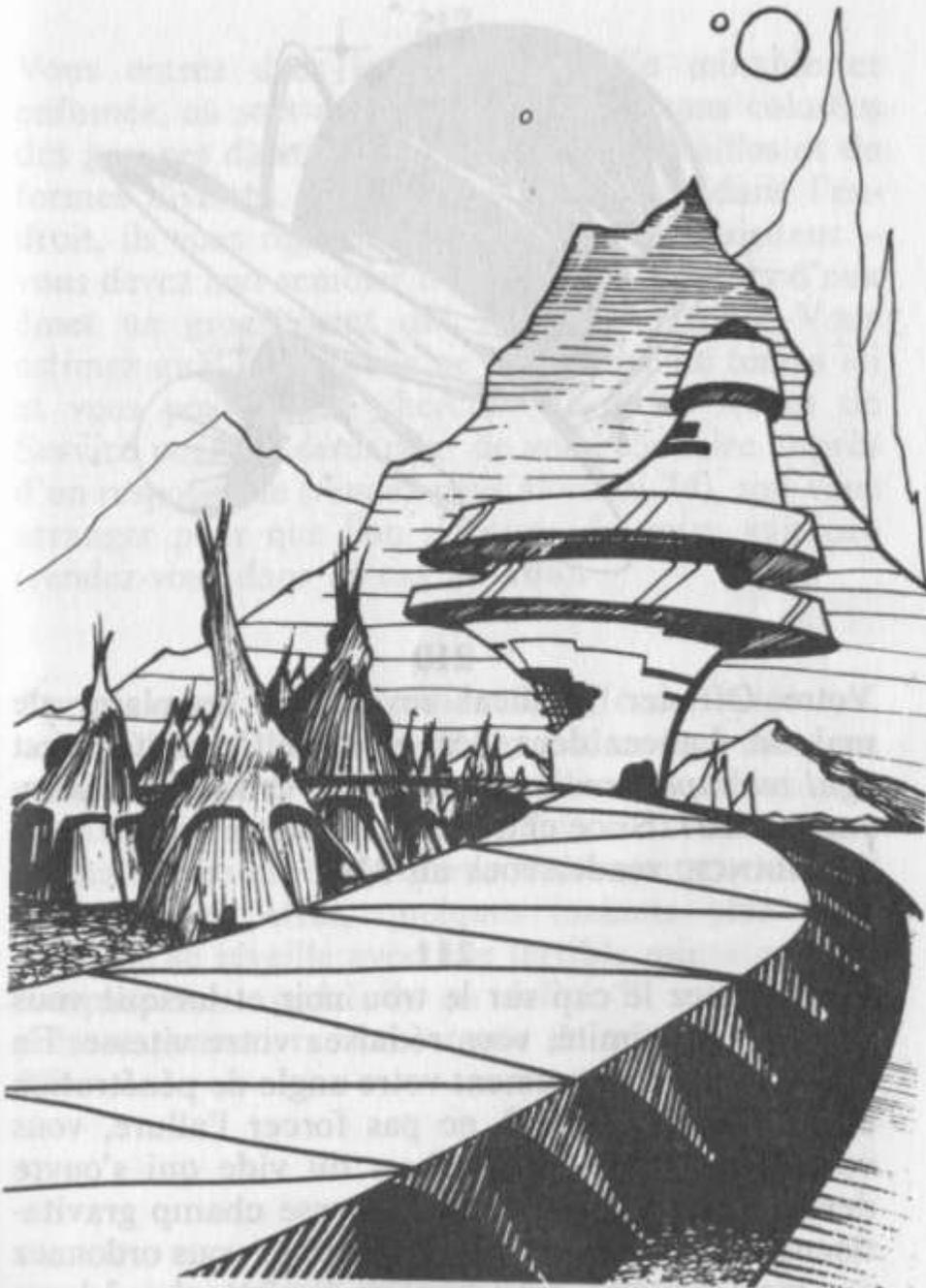
Votre Officier ordonne à vos hommes de se défendre. Les gardes lèvent leurs armes et font feu tandis que vos compagnons se baissent ou se jettent de côté pour échapper aux rayons. Chacun de vos hommes va combattre un garde. Choisissez l'adversaire de chacun des gardes et que la bataille s'engage. Pour les règles du combat corps à corps, reportez-vous au [342](#), mais *rappelez-vous bien la référence de ce paragraphe* pour pouvoir y revenir ensuite.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier garde	6	7
Deuxième garde	7	6

Pendant ce temps, vous continuez à ressentir le même déchirement intérieur. Une partie de vous-même souhaiterait que vous prêtiez main-forte à vos hommes, et une autre partie veut que vous aidiez les gardes. Après chaque double assaut mettant aux prises les quatre adversaires combattant deux par deux, jetez à nouveau un dé. Si vous faites 1, vous vous lancerez à l'attaque d'un de vos compagnons (choisissez lequel) et il perdra 1 point d'**ENDURANCE**. Si vous faites 6, c'est l'un des gardes que vous attaquerez (choisissez également lequel), lui infligeant aussi une perte de 1 point d'**ENDURANCE**. Si vous faites de 2 à 5, vous êtes dans un tel état de confusion que vous êtes incapable de décider quoi que ce soit.

Si vos compagnons parviennent à vaincre les deux gardes, rendez-vous au [48](#). Si l'un de vos deux hommes voit son total d'**ENDURANCE** réduit à 3 points ou moins, votre Officier le plus élevé en grade ordonne de cesser le combat et vous vous rendez au [234](#).



209 *Les maisons ont une apparence étonnante; elles ont toutes sortes de formes et de tailles, et on dirait qu'elles sont inachevées.*

209

Vous vous rematérialisez à la surface de la planète et vous regardez autour de vous. Vous vous trouvez dans une grande avenue déserte bordée de maisons. Derrière vous, au bout de l'avenue, se dresse un grand bâtiment. Les maisons ont une apparence étrange, elles ont toutes sortes de formes et de tailles et on dirait qu'elles sont inachevées. Vous avez le choix entre :

Marcher le long de l'avenue en cherchant des signes de vie Rendez-vous au [125](#)

Approcher du grand bâtiment derrière vous Rendez-vous au [73](#)

Essayer d'entrer dans l'une des maisons Rendez-vous au [231](#)

210

Votre Officier Médical revient et se plaint de malaise. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est *égal ou supérieur* à vos points de **CHANCE**, rendez-vous au [107](#). Si ce chiffre est *inférieur* à votre total de **CHANCE**, rendez-vous au [219](#).

211

Vous mettez le cap sur le trou noir et lorsque vous arrivez à proximité, vous réduisez votre vitesse. En choisissant soigneusement votre angle de pénétration et en prenant garde à ne pas forcer l'allure, vous vous dirigez vers les ténèbres du vide qui s'ouvre devant vous. Vous sentez l'immense champ gravitationnel s'emparer de votre vaisseau et vous ordonnez aux membres de votre équipage de s'attacher à leurs sièges. Soudain, le vaisseau bondit en avant et sa vitesse augmente. La force d'accélération est telle que l'équipage et vous-même sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au [339](#).

212

Vous entrez dans le bar, une salle minable et enfumée, où sont assis devant des boissons colorées des groupes d'extra-terrestres de toutes tailles et de formes diverses. Lorsque vous pénétrez dans l'endroit, ils vous regardent tous d'un air inquisiteur -vous devez leur sembler très étranges - et l'un d'eux émet un grognement qui vous est destiné. Vous estimez qu'il vaut mieux ne pas perdre de temps ici et vous pouvez soit chercher un autre Robot de Service pour lui demander de vous conduire auprès d'un responsable (rendez-vous alors au [74](#)), soit vous arranger pour que l'on s'occupe de votre vaisseau (rendez-vous dans ce cas au [106](#)).

213

Après avoir soumis le patient à différents examens, votre Officier Médical découvre dans son sang un micro-organisme. Il essaye alors divers antibiotiques et en trouve un qui se révèle efficace. Il l'administre au malade en espérant que le traitement portera ses fruits et, en effet, quelques instants plus tard, l'homme se réveille avec une terrible migraine mais complètement guéri de sa folie. Il vous faut à présent poursuivre votre route en vous rendant au [336](#).



214

Le chemin suit une courbe et vous arrivez à une autre bifurcation. Irez-vous à gauche (rendez-vous alors au [318](#)), ou à droite (rendez-vous dans ce cas au [305](#))?

215

Vous suivez le garde qui vous mène le long d'un couloir jusqu'à une grande salle ouverte. Plusieurs gardes revêtus de cuirasse dirigent des civils, à l'autre bout de la salle, vers une grande porte béante d'où parvient une faible lueur rouge. On vous place, quant à vous, à l'extrémité de la file. Votre Officier Scientifique est-il avec vous? Si oui, rendez-vous au [33](#). Si vous avez déjà essayé d'entrer en contact avec le vaisseau, rendez-vous au [238](#). Dans tout autre cas, rendez-vous au [309](#).

216

Vous rassemblez tous les responsables de service dans la salle de briefing et vous leur annoncez que vous pensez avoir trouvé les coordonnées spatiales et temporelles d'un trou noir qui devrait vous permettre de retourner dans votre monde. Si votre vitesse et votre temps d'approche sont bien calculés, vous devriez pouvoir passer dans ce trou noir qui est peut-être le vide de Sélestian et émerger dans votre univers terrestre. Vous reprenez votre place au poste de commandement et vous préparez votre itinéraire en mettant le cap sur le trou noir. Soustrayez ses coordonnées de temps (exprimées en temps spatial) de ses coordonnées d'espace (nombre indiquant un secteur) et rendez-vous au numéro que vous obtiendrez.

217

Évitant plusieurs astéroïdes, votre Officier parvient à destination. Tirant alors de sa ceinture un miniexcavateur, il entreprend d'extraire le minerai. Vous observez ses évolutions sur votre écran de contrôle. Quelques minutes plus tard, il consulte les données fournies par son détecteur et vous annonce qu'il n'a pu extraire qu'un kilo de minerai brut, c'est-à-dire une quantité insuffisante pour assurer l'alimentation en carburant de votre vaisseau. Il va devoir essayer un autre astéroïde. Lequel va-t-il choisir?

Le premier astéroïde Rendez-vous au [30](#)

Le deuxième astéroïde Rendez-vous au [96](#)

Le troisième astéroïde Rendez-vous au [295](#)

218

L'idée ne l'enthousiasme guère mais elle finit par accepter de vous faire visiter quelques autres endroits de sa planète. Vous quittez le bâtiment en franchissant une lourde porte et vous découvrez au dehors un spectacle de désolation : des maisons en ruine, des rues désertes, un paysage dévasté que traversent parfois deux ou trois véhicules spatiaux individuels.

« Tout le monde, ici, vit dans des dômes de protection, vous explique Dilane. Notre planète est en train de mourir, déchirée par les variations gravitationnelles que lui infligent nos deux étoiles et nous construisons des aéronefs pour pouvoir emmener la population sur une autre planète avant que la nôtre soit complètement détruite. »

Souhaitez-vous poursuivre la visite? (rendez-vous alors au [265](#)). Dans le cas contraire, vous avez le choix entre lui demander si elle peut vous aider à retourner sur Terre (rendez-vous au [169](#)), ou lui proposer vous-même votre aide si elle la juge utile (rendez-vous dans ce cas au [319](#)).

219

Le malaise s'accroît et votre Officier Médical se met à transpirer abondamment sous l'effet de la fièvre. Allez-vous ramener votre Officier Médical à bord du vaisseau pour qu'on le soigne (rendez-vous au [146](#)), ou préférez-vous poursuivre votre exploration de la planète (rendez-vous au [249](#))?

Vous tournez le coin de l'avenue et vous continuez d'avancer sur plusieurs mètres. Mais vous entendez soudain un bruit derrière vous et vous vous arrêtez net, saisi par la panique. Car ce bruit, vous l'avez aussitôt identifié : c'est le crépitement d'une arme à répétition. On est en train de vous tirer dessus avec une mitrailleuse. Vous vous jetez à terre et vous criez à vos compagnons d'en faire autant. Tandis que vous êtes tous à plat ventre, les balles sifflant au-dessus de vos têtes, les deux autres tournent leurs regards vers vous, visiblement interloqués. « Commandant, dit l'un, que faisons-nous à plat ventre par terre? »

Il se relève alors et, à votre grand étonnement, vous le voyez se dresser sous les rafales de balles sans en subir le moindre dommage. Peu à peu, le crépitement s'éteint, et vos deux compagnons vous aident à vous remettre sur pied en vous observant avec perplexité.

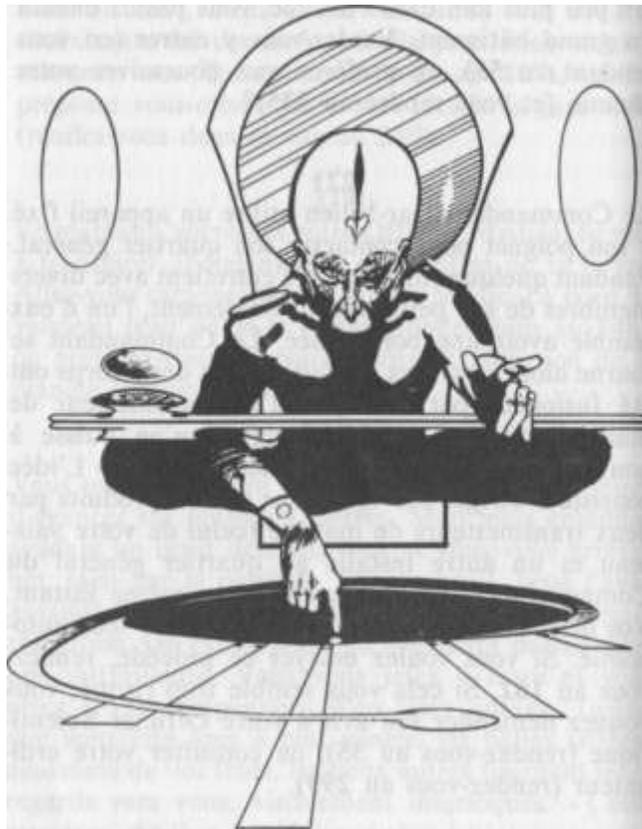
Un peu plus loin dans l'avenue, vous passez devant un grand bâtiment. Voulez-vous y entrer (en vous rendant au [55](#)), ou préférez-vous poursuivre votre chemin (et vous rendre au [325](#))?

Le Commandant Dar-Vilien utilise un appareil fixé à son poignet pour contacter son quartier général. Pendant quelques minutes, il s'entretient avec divers membres de son personnel et, finalement, l'un d'eux semble avoir une bonne idée. Le Commandant se tourne alors vers vous : « Puisque vos deux corps ont été fusionnés par le rayon d'un transmetteur de matière, dit-il, il semble logique qu'on puisse à nouveau vous dissocier par le même moyen. » L'idée consiste à diriger sur vous deux rayons produits par deux transmetteurs de matière (celui de votre vaisseau et un autre installé au quartier général du Commandant) et ce, exactement au même instant. Vos deux corps devraient ainsi retrouver leur autonomie. Si vous voulez

essayer ce procédé, rendez-vous au [162](#). Si cela vous semble trop risqué, vous pouvez demander son avis à votre Officier Scientifique (rendez-vous au [35](#)), ou consulter votre ordinateur (rendez-vous au [299](#)).

222

Lorsque vous entrez dans son bureau, Missirinir s'avance vers vous pour vous saluer. A en juger par les équipements que vous apercevez, vous vous trouvez là en présence d'une civilisation très avancée, et même de beaucoup supérieure à la vôtre. Son bureau est une surface flottant dans l'air, sans aucun support, et votre hôte s'y installe en prenant place dans un fauteuil invisible. Il vous invite à vous asseoir à votre tour, mais vous ne voyez pas le moindre siège. Avec précaution, vous vous asseyez cependant en imitant Missirinir, et votre corps rencontre en effet une force



mystérieuse qui supporte aisément votre poids. Les murs sont décorés d'hologrammes animés, disposés comme le seraient des

tableaux dans le bureau d'un Terrien. A côté du bureau, un écran est installé. Missirinir prononce quelques mots dans sa direction et quelques instants plus tard, un extra-terrestre entre dans la pièce, apportant un plateau de rafraîchissements. Missirinir vous présente le nouveau venu et vous offre à boire et à manger. Allez-vous accepter cette collation (rendez-vous alors au [98](#)), ou préférez-vous refuser poliment en le remerciant de son amabilité (rendez-vous dans ce cas au [144](#))?

223

Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est *égal ou inférieur* au total d'**HABILETÉ** de votre Officier Médical, rendez-vous au [129](#). Si ce chiffre est *supérieur* à ce même total, rendez-vous au [46](#).

224

Votre Officier Scientifique ne pense pas que ces créatures puissent faire preuve d'une telle force sans le secours de quelque énergie artificielle. Or il ne semble pas qu'un appareil produisant une énergie de cette nature soit dissimulé dans leurs cuirasses; il devrait donc plutôt se trouver sous leurs casques. Par conséquent, il est peut-être possible de les neutraliser en les leur enlevant. Si vous voulez tenter d'enlever son casque à l'une des créatures, rendez-vous au [49](#). Sinon, rendez-vous au [309](#).

225

De toute évidence, vous avez mal choisi vos coordonnées et vous recontactez le vaisseau. On vous ramène en choisissant, cette fois, les bonnes coordonnées, c'est-à-dire 223-473-83. Rendez-vous au [57](#).

226

Vos radars sondent l'amas d'astéroïdes et découvrent qu'en son centre existe un astéroïde qui renferme du dilibrium. A cette distance, cependant, vos radars ne peuvent indiquer avec précision de quel astéroïde il s'agit. Vous pouvez envoyer l'un de

vos Officiers sur place pour essayer de découvrir le gisement. Il devra s'y rendre à l'aide d'un réacteur individuel et ce sera une mission dangereuse, car le centre de l'amas est composé d'une masse d'astéroïdes qui tourbillonnent à grande vitesse et chacun d'entre eux est suffisamment gros pour tuer un homme. Allez-vous prendre le risque d'envoyer quelqu'un (rendez-vous au [327](#)), ou préférez-vous y renoncer et poursuivre votre route (en vous rendant au [69](#))?

227

Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est *supérieur* au total d'**HABILETÉ** de votre Officier Scientifique, rendez-vous au [282](#). Si ce chiffre est *égal ou inférieur* à ce même total, rendez-vous au [83](#).

228

Votre Officier de Navigation, le visage tendu, fait le point. Vous avez changé de cap mais, malheureusement, l'orage de météores s'est également déplacé et vous vous dirigez toujours droit dessus. Actionnez vos boucliers de défense et rendez-vous au [283](#).

229

Luff vous demande de tenir à présent votre promesse et de l'emmener à bord du vaisseau en compagnie de ses techniciens pour y étudier vos systèmes d'armement et de défense. Allez-vous honorer le marché conclu avec lui? Si oui, rendez-vous au [191](#). Si, en revanche, vous refusez, rendez-vous au [298](#).

230

Si vous avez choisi votre Officier Scientifique pour vous accompagner, rendez-vous au [56](#). Si vous avez choisi votre Officier Ingénieur, rendez-vous au [277](#). Si vous les avez emmenés tous les deux, vous pouvez vous rendre à l'un ou à

l'autre de ces paragraphes. Mais si vous n'avez choisi ni l'un ni l'autre de ces deux officiers, rendez-vous alors au [151](#).

231

Vous arrivez devant un bâtiment de forme insolite, aux murs arrondis. D'étranges pointes, apparemment sans utilité, hérissent la façade. La porte est ouverte et vous pénétrez à l'intérieur avec prudence. Vous apercevez alors une silhouette massive écroulée sur une table et visiblement endormie. Votre entrée dérange la créature, qui relève la tête, vous voit et bondit aussitôt sur... son pied. Car cet être n'a pas de jambes mais un membre unique semblable à une souche d'arbre. La créature se met à vociférer, mais votre machine à traduire ne parvient pas à vous transmettre le sens de ses propos. Qu'allez-vous faire?

Lever les mains pour lui montrer que vous ne lui voulez aucun mal? Rendez-vous au [42](#)

Dégainer votre phaseur et tirer? Rendez-vous au [334](#)

232

Vous faites un pas dans l'espace et, à votre grande surprise, votre pied rencontre une surface solide qui supporte votre poids. Vous avancez et vous entendez un bourdonnement électrique tandis qu'un éclair vous aveugle momentanément. Lorsque vous ouvrez les yeux, vous vous apercevez que vous êtes de retour dans le laboratoire de la planète Decamron. Missirinir et ses techniciens vous observent et se précipitent vers vous pour vous féliciter. Leur expérience est un succès. Missirinir vous emmène à nouveau dans son bureau et vous explique que tous vos mouvements ont été observés à l'aide d'instruments de contrôle. L'expérience a ainsi permis de résoudre plusieurs problèmes qui s'étaient posés au cours des recherches.

Mais, bien que le cadre spatio-temporel soit en mesure de vous projeter, vous et votre équipage, dans votre propre univers, il ne servirait à rien de procéder à ce transfert, car alors, sans votre

vaisseau, vous deviendriez des naufragés de l'espace. Il faudrait un cadre beaucoup plus grand au travers duquel on pourrait faire passer votre vaisseau. Les recherches menées par l'équipe de Missirinir permettent cependant d'établir qu'une telle porte, reliant vos deux univers, va exister à l'état naturel à un certain moment au voisinage d'un trou noir situé dans le secteur 159. Missirinir vous montre sur une carte du ciel où se trouve le secteur 159. Vous lui demandez quelques informations sur les planètes de la Galaxie, mais il ne peut vous donner aucun détail. Il vous conseille cependant de mettre le cap sur Malini, une planète minière distante de plusieurs années-lumière. Vous entrez en contact avec votre vaisseau et vous remontez à bord par l'intermédiaire du transmetteur de matière. Rendez-vous au [41](#).

233

Tandis que se poursuit votre voyage, le laboratoire de linguistique vous signale quelques découvertes intéressantes que vos techniciens ont pu faire en analysant le journal que vous leur avez confié. La planète d'où vous revenez s'appelle Trax et une civilisation très avancée s'y est développée. Il y a quelques années, avant que ce journal soit publié, une grande polémique prit naissance et deux écoles de pensée se dessinèrent bientôt. L'une rassemblait les Progressifs, des penseurs modernes qui croyaient au progrès matériel, à l'information généralisée et à la nécessité d'envisager l'avenir sous un angle toujours plus scientifique. L'autre école était constituée par les Régressifs qui refusaient le caractère inhumain du monde des Progressifs et préféraient en revenir à une civilisation plus rudimentaire qui n'accorderait pas autant d'importance aux machines. Une période de guerre froide s'ensuivit, jusqu'au jour où les Régressifs découvrirent que les Progressifs avaient mis au point une puissante drogue hallucinogène. Les Progressifs avaient l'intention d'utiliser cette drogue pour neutraliser les Régressifs, mais lorsque leurs menées furent publiquement dévoilées, ils durent accepter d'expédier dans l'espace et, à bonne distance, tous les stocks de drogue qu'ils avaient constitués. A la suite d'un accident, cependant, la fusée qui transportait le redoutable

chargement avait explosé dans la haute atmosphère de la planète et la drogue s'y était répandue, soumettant toute la population à de graves crises d'hallucination. Au jour de la publication du journal, on venait tout juste de constater les premiers effets de la catastrophe. Vous pouvez poursuivre votre course en mettant le cap sur l'étoile violette (rendez-vous au [44](#)), ou sur le petit amas d'étoiles (rendez-vous au [79](#)).

234

Votre Officier ordonne à vos hommes de se laisser arrêter sans résistance. Les gardes s'emparent de vos armes et vous emmènent. Tandis qu'on vous escorte ainsi vers le centre de détention, vous ressentez un irrépressible besoin de crier et vous prononcez une étrange phrase en langue dar-vilienne. Le Commandant Domm vous répond, vous indiquant qu'on s'occupera de vous plus tard. Rendez-vous au [95](#).

235

Un autre missile manque de peu votre vaisseau et vous décidez de riposter. Reportez-vous au [341](#) pour les règles du combat entre astronefs, mais *rappelez-vous bien la référence de ce paragraphe* pour pouvoir y revenir ensuite.

VAISSEAU EXTRA-TERRESTRE

BOUCLIER DE DÉFENSE 7 FORCE DE FRAPPE 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [133](#).

236

Vous cherchez des plantes à l'aide d'un analyseur nutritionnel qui vous indique lesquelles sont comestibles. Non loin de l'endroit où vous avez atterri, vous découvrez justement une surface couverte de plantes comestibles aux feuilles succulentes, aux branches chargées de gros fruits et aux racines tubéreuses. Vous coupez plusieurs de ces plantes et vous en faites un tas que



236 *Mais soudain, vous sentez que quelque chose vous enserre la jambe.*

vous pouvez envoyer sur le vaisseau à l'aide du transmetteur de matière. Mais, soudain, vous sentez que quelque chose vous enserre la jambe et vous voyez alors une plante grimpante s'enrouler autour de votre mollet. Son étreinte se resserre et tandis que vous essayez de vous en dépêtrer, les feuilles d'une autre plante, de grande taille celle-ci, se penchent sur vous et entourent votre corps en le serrant étroitement. Vous vous débattez, mais il semble en fait que ces plantes, apparemment douées de vie, sont en train de se défendre contre *vous* \ Allez-vous dégainer votre phaseur et tenter de vous libérer en coupant les plantes (rendez-vous au [45](#)), ou préférez-vous ne pas prendre le risque de les blesser davantage, auquel cas, vous essaieriez simplement de vous désenlacer (rendez-vous au [87](#))?

237

Dès que le garde vous a repérés, il est saisi d'une vive agitation. Il lève la tête et siffle avec force. Quelques secondes plus tard, vous êtes cernés par une dizaine d'autres gardes qui pointent leurs armes sur vous. Vous estimez préférable de vous rendre. Rendez-vous au [315](#).

238

Vous rappelant ce qui s'est produit la dernière fois que vous avez branché votre radio, vous essayez à nouveau de contacter le vaisseau. Cette fois encore, vous ne parvenez pas à établir la communication, mais votre émetteur radio a eu le même effet qu'auparavant sur les extra-terrestres : ils se sont tous pétrifiés comme des statues et, tandis qu'ils sont ainsi cloués sur place, vous en profitez pour quitter la salle. Rendez-vous au [160](#).

239

Les gardes vous escortent jusqu'à une autre salle où on vous donne l'ordre de revêtir des uniformes très serrés. On vous fournit également de gros casques et un assortiment d'armes fort étranges. Les gardes ne vous disent rien de l'épreuve à laquelle

vous devrez participer et se contentent de vous emmener le long d'un tunnel.

Votre cœur se met à battre la chamade lorsque vous émergez du tunnel. Vous vous trouvez à présent dans une vaste arène et des milliers de spectateurs poussent, à votre entrée, des acclamations assourdissantes. Au centre de l'arène, se tient un énorme Robot Tueur lourdement armé. La porte claque derrière vous et le Robot s'avance. De toute évidence, il vous faut le vaincre avant qu'il ne vous tue. Dans ce combat, le Robot Tueur est suffisamment fort pour vous affronter tous, vous et vos compagnons, à chaque assaut (cela signifie que, quel que soit votre nombre, il combattra chacun d'entre vous, un par un). Vos armes sont cependant particulièrement efficaces, ce qui vous dispense de déduire les points d'**HABILETÉ** de ceux de vos hommes qui ne sont pas spécialisés dans les combats. Pour les règles du combat corps à corps, reportez-vous au [342](#), mais *rappelez-vous la référence de ce paragraphe* afin de pouvoir y revenir ensuite.

Robot Tueur HABILETÉ 10 ENDURANCE 4

Dès que l'un de vos compagnons ou vous-même aurez porté un coup au Robot, rendez-vous au [183](#).

240

Après deux assauts, les Agents de Sécurité vous ont rejoints. Lancez un dé. Si vous faites 5 ou 6, les gardes parviennent à maîtriser le dément et la bagarre prend fin. Si vous faites de 1 à 4, la bagarre continue et vous menez un nouvel assaut. Vous jetterez encore un dé juste après pour voir si les gardes peuvent à présent le neutraliser (il faut un 5 ou un 6) et, si ce n'est pas le cas, vous continuerez à vous battre. A la fin de la bagarre, vous pourrez appeler l'équipe médicale (rendez-vous au [128](#)), ou demander les résultats d'analyse des données recueillies sur la planète que vous venez de quitter (rendez-vous alors au [302](#)).

241

Votre phaseur neutralise la petite créature qui tombe sur le sol. L'extra-terrestre aux allures d'araignée qui était en train de soigner sa patte pousse alors une exclamation horrifiée. «Oh non! s'écrit-il, il ne fallait surtout pas faire ça! » Au même instant, plusieurs autres extra-terrestres apparaissent aux portes voisines et vous serrez les rangs, vous et vos compagnons, prêts à vous défendre, car toutes ces créatures bien qu'elles soient différentes les unes des autres vous considèrent, de toute évidence, avec hostilité en s'avançant d'un air menaçant. Vos hommes sont inquiets et piétinent sur place sans savoir que faire.

Le petit être allongé par terre pousse alors un grognement puis lève la tête et se remet lentement debout. L'effet produit par votre phaseur a pris fin. Les autres extra-terrestres cessent alors d'avancer vers vous et se mettent à parler entre eux. Voyant que leur voisin est sain et sauf, ils décident de rentrer chez eux. Vous poussez un soupir de soulagement et vous reportez votre attention sur la créature aux allures d'araignée (rendez-vous au [19](#)).

242

Vous mettez en marche les moteurs du vaisseau et vous quittez la station spatiale en vous élançant dans l'espace. Rendez-vous au [324](#).

243

Vous ne parvenez pas à tirer à temps sur la troisième créature. Elle est déjà sur vous et son énorme patte en forme de souche d'arbre s'élève pour vous écraser. Vous tentez de faire un bon de côté, mais la végétation est trop dense et vous hurlez de douleur lorsque la bête vous porte un coup mortel. Votre aventure est terminée.

244

Vous vous approchez des portes du château. Le rayon de vos phaseurs fait instantanément fondre la serrure et le lourd battant pivote sur ses gonds. Vous pénétrez à l'intérieur, en restant dans l'ombre, et vous avancez avec prudence vers l'entrée du donjon central où il semble probable que vous trouverez le Seigneur de la Pluie. Trois gardes, cependant, en surveillent la porte, armés de longs bâtons pointus semblables à ceux que portaient les trois créatures rencontrées au moment de votre arrivée. Vous pouvez soit aller à la rencontre des gardes et leur demander de vous conduire auprès du Seigneur de la Pluie (rendez-vous au [274](#)), soit ouvrir le feu avec vos phaseurs (rendez-vous au [131](#)).

245

L'aigle s'envole de son perchoir et fond sur l'extraterrestre. Celui-ci, saisi d'une terreur abjecte, cherche à frapper le rapace pour se protéger de l'attaque. Vous assistez alors au combat. Pour en connaître les règles, reportez-vous au [342](#), mais *rappelez-vous bien la référence de ce paragraphe* pour pouvoir y revenir ensuite.

HABILETÉ ENDURANCE

Aigle	6	5
Ganzigite	10	10

Déduisez 2 points du total d'**HABILETÉ** du Ganzigite pour tenir compte de l'épouvante que l'aigle lui inspire. Dès que l'extraterrestre aura réussi à blesser le rapace, rendez-vous au [188](#).

246

Vous faites un pas au-delà du chemin et, en poussant un cri d'horreur, vous tombez dans l'espace. Vous vous enfoncez dans les ténèbres, et vous échouez dans les limbes d'une frontière entre deux univers. L'expérience du cadre spatio-temporel a échoué et vous ne reverrez jamais le vaisseau *Voyageur* !

247

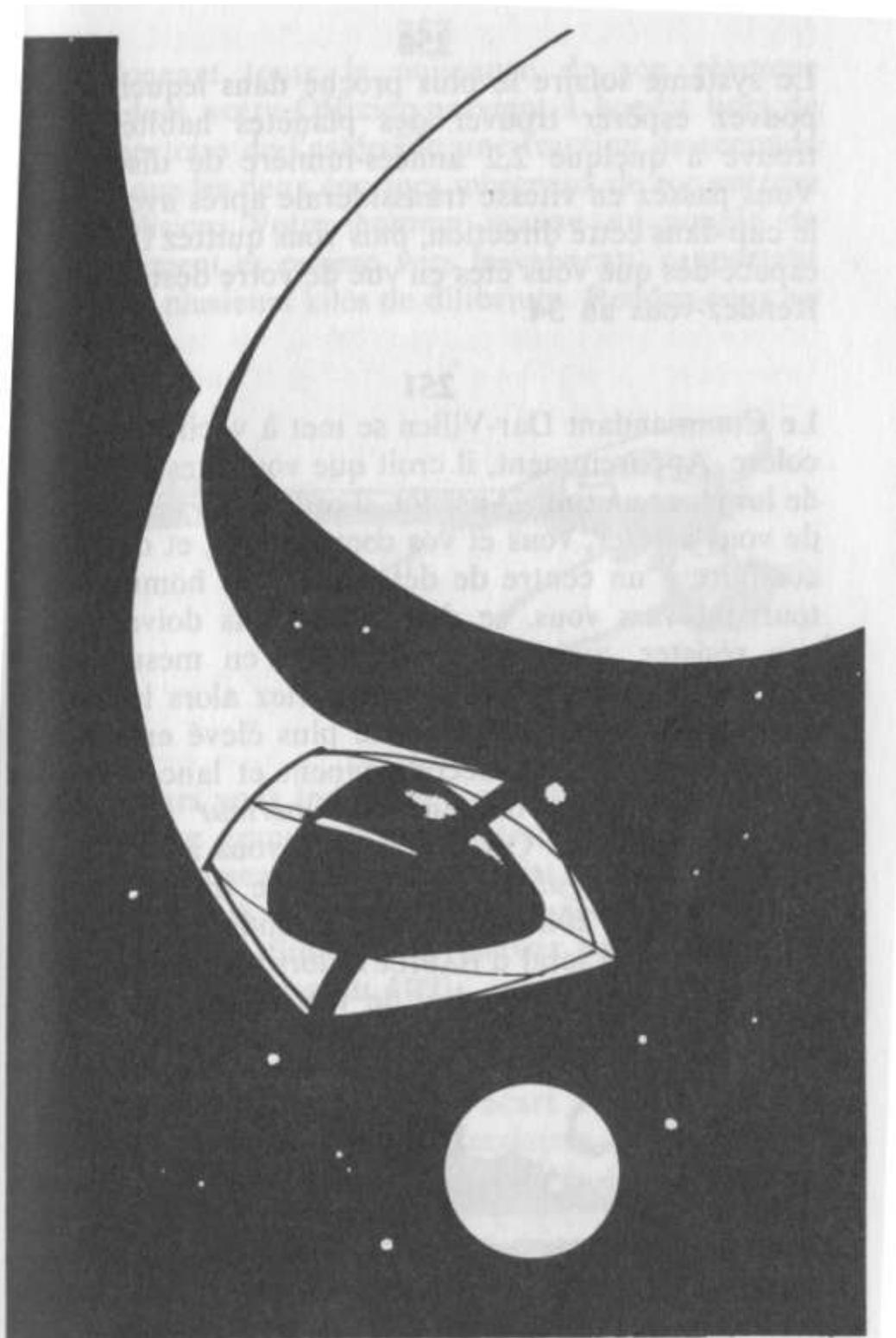
Vous ne pouvez rien faire pour empêcher les Maccommoniens de réaliser leur plan et, une heure plus tard, un double de vous-même se tient devant vous, parlant avec votre voix! Utilisant votre propre radio, l'imposteur ordonne à tout votre équipage de débarquer sur la planète. Vos hommes obéissent et lorsqu'ils ont tous pris pied à la surface, les Maccommoniens les font prisonniers puis s'emparent de votre vaisseau.

Vous êtes désormais condamnés à passer l'année qui vient dans un centre de détention en attendant d'être détruits en même temps que la planète et plus jamais vous ne reverrez la Terre.

248

Vous approchez d'une petite planète bleu-vert et vous vous placez en orbite. A l'aide des radars, vous sondez la surface, mais il semble qu'elle soit inhabitée. Vos détecteurs, cependant, vous communiquent d'étranges données que vous n'arrivez pas à interpréter. Vous essayez de lancer un message, mais aucune réponse ne vous parvient.

Soudain, vos radars détectent une masse - probablement un autre astronef - qui se dirige vers vous à une vitesse extrêmement rapide. Cet objet gravite autour de la planète en provenance de sa face cachée. Vous branchez votre écran et vous voyez se dessiner une sorte de missile qui fonce dans votre direction. Vous poussez le bouton rouge qui déclenche l'alerte et vous actionnez les boucliers de défense. Vous attendez quelques instants et, bientôt, un coup ébranle l'astronef. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu



248 *Vous voyez se dessiner une sorte de missile qui fonce dans votre direction.*

est *égal ou inférieur* au total inscrit dans la case **BOUCLIER DE DÉFENSE** de votre *Feuille d'Aventure*, réduisez ce total de 1 point. Si en revanche, le chiffre est *supérieur*, c'est 2 points qu'il vous faudra déduire du total. Et dans l'hypothèse où vous feriez un double 6, vous perdriez alors 5 points d'un coup.

Allez-vous essayer d'entrer en contact avec ce mystérieux objet lorsqu'il passera à proximité de votre vaisseau (rendez-vous alors au **58**), ou préférez-vous rejoindre immédiatement les postes de combat (en vous rendant au **235**)?

249

Pendant que vous interrogez le Grand Sage, la santé de votre Officier Médical se détériore rapidement. On vous appelle pour vous rendre auprès de lui, mais vous arrivez trop tard : il vient de rendre l'âme. Qu'allez-vous décider, maintenant? Rendez-vous au **304**.

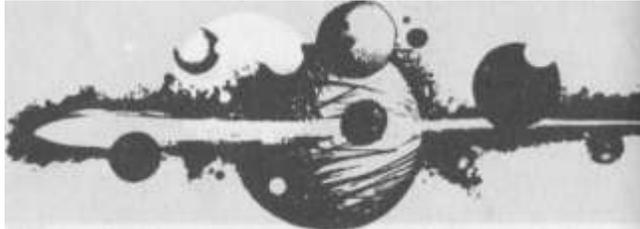
250

Le système solaire le plus proche dans lequel vous pouvez espérer trouver des planètes habitées se trouve à quelque 2,2 années-lumière de distance. Vous passez en vitesse transsidérale après avoir mis le cap dans cette direction, puis vous quittez l'hyper-espace dès que vous êtes en vue de votre destination. Rendez-vous au **34**.

251

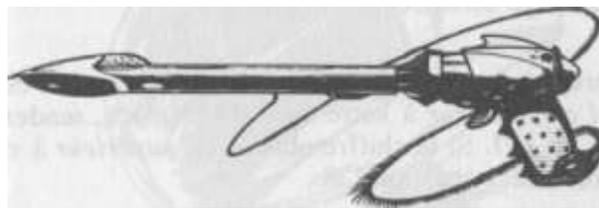
Le Commandant Dar-Vilien se met à vociférer avec colère. Apparemment, il croit que vous êtes en train de lui jouer un tour. Aussitôt, il ordonne à ses gardes de vous arrêter, vous et vos compagnons, et de vous conduire à un centre de détention. Vos hommes se tournent vers vous, se demandant s'ils doivent ou non résister, mais vous n'êtes pas en mesure de prendre la moindre décision. Confiez alors le commandement à votre Officier le plus élevé en grade parmi ceux qui vous accompagnent et lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est *supérieur* au score

d'**HABILETÉ** de cet Officier, rendez-vous au [234](#). Si ce chiffre est *égal ou inférieur* à ce même score, rendez-vous au [208](#). Vous aurez cependant à déduire 3 points de son total d'**HABILETÉ** lorsque vous lancerez les dés car ce membre de votre équipage n'est pas, en principe, qualifié pour commander.



252

En donnant toute la puissance de son réacteur individuel, votre Officier parvient à bondir hors de la trajectoire de l'astéroïde une fraction de seconde avant que les deux énormes morceaux de roc entrent en collision. Votre homme pousse un soupir de soulagement et revient vers le vaisseau, rapportant avec lui plusieurs kilos de dilibrium. Rendez-vous au [165](#)



253

Vos radars vous indiquent que vous passez à proximité d'une grande station spatiale située à tribord. Si votre vaisseau a subi des dégâts, vous souhaitez peut-être vous y rendre pour le faire réparer (en allant au [52](#)). Sinon, vous pouvez poursuivre votre route (rendez-vous au [109](#)).

254

Le vaisseau fait un violent écart sur bâbord. Vos hommes d'équipage ne s'attendaient pas à ce mouvement brusque et ils tombent sur le sol tout autour de vous. Jetez un dé pour chacun des membres d'équipage inscrits sur la *Feuille d'Aventure*. Si vous faites de 1 à 5, cela signifie que l'homme en question se relève de sa chute avec quelques contusions sans gravité. Mais un 6 signifie qu'il a été projeté contre une cloison et qu'il est sérieusement blessé. Les blessés grièvement atteints sont envoyés d'urgence au Service Médical. Ils seront guéris si vous obtenez, en lançant deux dés, un chiffre *égal ou inférieur* au total d'**HABILETÉ** de votre Officier Médical. Si ce chiffre est *supérieur* à ce total, la blessure est si grave que l'homme qui en a été atteint ne pourra plus jouer aucun rôle dans la suite de l'aventure. Jetez les dés pour chaque membre d'équipage sérieusement blessé.

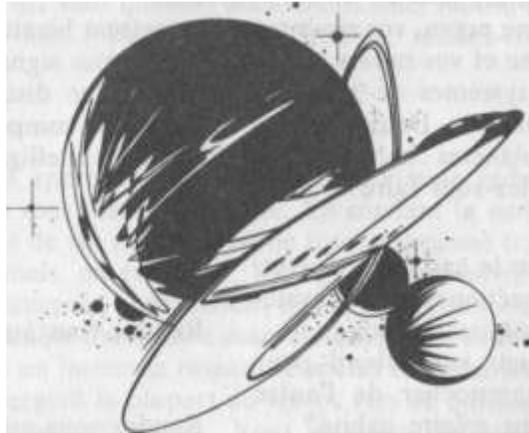
A présent, lancez encore deux dés : si le résultat est *égal ou inférieur* à votre total de **CHANCE**, rendez-vous au [167](#). Si le chiffre obtenu est *supérieur* à ce total, rendez-vous au [228](#).

255

Votre Officier Scientifique pense que ces morts mystérieuses ont probablement été provoquées par un quelconque micro-organisme en provenance de la planète. Il va procéder à des examens sur les cadavres et demander à l'Officier Médical de vaporiser un antibiotique dans la zone touchée. Vous donnez votre accord.

Pendant que vous attendez le résultat des analyses, on vous annonce une autre mauvaise nouvelle. Le mal s'est répandu dans le Service d'Ingénierie et dans le Service Médical. On compte d'autres morts et il se pourrait même que vous ayez perdu votre Officier Ingénieur et votre Officier Médical. Lancez deux dés pour chacun d'eux. Si vous faites un double (quel qu'il soit) ou un 7 pour votre Officier Ingénieur, cela signifie qu'il est mort. Si vous faites un double 1 ou un double 6 pour votre Officier

Médical, lui aussi meurt. A présent, vous décidez qu'il faut isoler toutes les zones atteintes par ce poison, même si cela doit encore entraîner la mort des hommes qui y resteront coincés. Rendez-vous au [18](#).



256

Vous reprenez conscience, votre équipage et vous-même. Aussitôt, vous actionnez l'interphone en ordonnant qu'on fasse le bilan des dommages subis. Mais apparemment, tout semble intact. Quelques instants plus tard, cependant, le Service d'Ingénierie vous annonce que vos moteurs transsidéraux ne fonctionnent plus. A l'heure actuelle, vous flottez dans l'espace! Dans vingt ou trente minutes, toutefois, vos réacteurs devraient être à nouveau opérationnels.

Quant à votre Officier de Navigation, il est complètement désorienté. Il ne parvient pas à savoir où vous êtes et l'ordinateur de bord déclare que vous vous trouvez dans un espace inconnu. Votre Officier Scientifique étudie la situation et, d'après lui, il semble que le vaisseau ait traversé le trou noir puis franchi un seuil dimensionnel qui l'a conduit dans ce qui paraît être un univers parallèle. Comme prévu, vos réacteurs se remettent bientôt en marche et vos radars à longue portée vous signalent trois systèmes de type solaire à quelque distance devant vous. Deux d'entre eux devraient comporter des planètes habitées par des êtres intelligents. Qu'allez-vous faire?

Mettre le cap droit devant, en direction d'un des systèmes solaires habités? Rendez-vous au [86](#) Obliquer sur bâbord pour vous approcher de l'autre système solaire habité? Rendez-vous au [273](#) Vous diriger plutôt vers le système solaire dépourvu de vie? Rendez-vous au [142](#)

257

Vous mettez à nouveau le cap sur la grande planète grise. Mais êtes-vous sûr que les membres de votre équipage qui sont entrés dans la station spatiale n'ont pas été atteints par l'infection? Lancez un dé pour chacun d'eux (y compris vous-même). Si vous faites un 5 ou un 6, la personne en question a été atteinte et votre Officier Médical va s'efforcer de trouver un remède. Il y parviendra si, en jetant deux dés, vous obtenez un chiffre *inférieur* à son total d'**HABILETÉ**. Sinon, le malade mourra lentement. Il faudra commencer par réduire de 2 points son propre score d'**HABILETÉ** et de 4 points son score d'**ENDURANCE**. La victime aura rendu l'âme lorsque vous aurez quitté la prochaine planète et il faudra alors penser à l'effacer de votre *Feuille d'Aventure*. Si c'est vous qui êtes ainsi condamné, inutile d'aller plus loin... Dans le cas contraire, rendez-vous au [109](#)

258

Vous approchez de la planète à vitesse réduite et vous vous placez en orbite. En sondant la surface à l'aide de vos radars, vous ne trouvez aucune trace de vie mais, en revanche, les signes d'une civilisation très avancée apparaissent nettement. Vous observez la planète avec votre macrotélescope et vous distinguez un immense réseau de routes et de canaux qui convergent la plupart du temps vers ce qui doit être des centres urbains. Vous envoyez des messages radio sur diverses fréquences, mais vous n'obtenez aucune réponse. Allez-vous débarquer sur cette planète? (en vous rendant au [300](#)), ou préférez-vous poursuivre votre route? (et vous rendre au [163](#)).

259

Ils vous font traverser plusieurs bâtiments, puis vous introduisent dans une pièce où un vieil homme ridé est assis à un bureau. Vous le saluez et, une fois de plus, vous racontez votre histoire. Le vieillard semble avoir du mal à vous comprendre et, à plusieurs reprises, il vous faut répéter les épisodes de votre récit. Puis soudain, le vieil homme paraît agacé par votre présence et il vous ordonne de quitter sa planète. Allez-vous lui obéir? (en vous rendant au [120](#)) ou lui demander s'il peut vous fournir les informations dont vous avez besoin (rendez-vous alors au [54](#)).

260

Vous vous placez en orbite autour de la planète bleue et vous actionnez vos radars. D'après les indications fournies par vos appareils, la surface est entièrement recouverte d'eau, mais il ne semble pas qu'il y ait trace de vie dans cette eau. Vous pouvez débarquer en compagnie de deux de vos hommes choisis sur votre *Feuille d'Aventure* (et vous rendre au [288](#)), ou quitter votre orbite et mettre le cap sur la planète verte (rendez-vous alors au [136](#)).

261

Apparemment, il n'y a pas trace de vie sur cette planète, mais vos radars détectent pourtant un signal produit peut-être par le fonctionnement d'une machine. Vous décidez d'essayer d'en savoir un peu plus et vous envoyez une équipe en reconnaissance à bord d'un avion. Vos hommes pilotent l'avion en direction de l'endroit d'où le signal est émis et atterrissent à la surface de la planète. Ils se retrouvent dans un paysage rocheux et désert, mais à proximité de l'endroit où ils ont atterri, ils repèrent un vaisseau d'exploration d'un modèle qu'ils n'ont encore jamais vu et qui s'est écrasé là. Allez-vous leur donner pour instruction de poursuivre leurs investigations (rendez-vous au [176](#)), ou de revenir à bord du vaisseau (rendez-vous au [66](#))?

Vous vous êtes maintenant engagé à abandonner derrière vous un certain nombre de vos hommes d'équipage en échange d'une autorisation à aborder sur la station afin d'y faire réparer votre vaisseau. Pour déterminer quels sont ceux à qui il sera demandé de rester, lancez un dé pour chacun des membres d'équipage figurant dans la liste ci-dessous. Chaque fois que vous ferez un 6, la personne correspondante devra rester lorsque vous repartirez et ne pourra donc plus jouer aucun rôle dans votre aventure.

Officier Scientifique

Coiffeur

Officier d'Intendance

Officier

Ingénieur

Assistant d'Administration

Expert en électronique

Officier préposé aux loi-

Responsable en chef du nettoyage

Officier de Sécurité

Officier de navigation

Officier Médical

Chat du bord

Si vous ne faites aucun six, vous pouvez en conclure qu'ils vous demanderont deux employés subalternes.

Si le prix à payer est supérieur à trois membres d'équipage, vous pouvez refuser le marché et quitter la station en vous rendant au [324](#). Sinon, vous devrez accepter et vous amarrer en allant au [157](#).

263

Vous attendez que le véhicule s'approche. Il s'arrête bientôt devant vous et trois extra-terrestres d'apparence étrange et revêtus d'uniformes de protection en descendent d'un bond. Ils ont tous trois la taille d'un homme et la forme d'un insecte, avec de gros yeux et des pattes filiformes. Ils s'adressent à vous d'un ton rude et votre machine à traduire vous transmet ce message : « Dehors après le couvre-feu. C'est illégal. Vous êtes bizarre et laid. D'où venez-vous? » Vous essayez de raconter votre histoire en vous rendant au [140](#).

264

Vous atterrissez sur une falaise abrupte qui surplombe un ravin. Un vent terrible balaie la surface qui semble constituée de rochers dépourvus de toute végétation. Il n'y a rien d'intéressant à découvrir à l'endroit où vous vous trouvez et vous décidez donc de descendre dans le ravin, ne serait-ce que pour vous mettre à l'abri du vent. Rendez-vous au [182](#).

265

Dilane essaye de vous en dissuader, car les rues ne sont pas sûres et les Charognards guettent. Ces Charognards sont de minables délinquants qui vivent de pillage et de violence parmi les ruines de la cité. Si vous vous rangez à son avis, retournez au 218 et modifiez votre choix, mais si vous êtes déterminé à poursuivre, rendez-vous au [196](#).

266

Le surveillant écoute votre histoire et essaye de contacter Stoffol pour demander confirmation. Il parvient enfin à établir la communication et Stoffol confirme vos dires. Le surveillant alors vous présente ses excuses et vous conduit auprès de son chef. Rendez-vous au [134](#).

267

Vous mettez le cap sur le trou noir et lorsque vous arrivez à proximité, vous réduisez votre vitesse. En choisissant soigneusement votre angle de pénétration et en prenant garde à ne pas forcer l'allure, vous vous dirigez vers les ténèbres du vide qui s'ouvre devant vous. Vous sentez l'immense champ gravitationnel s'emparer de votre vaisseau et vous ordonnez aux membres de votre équipage de s'attacher à leurs sièges. Soudain, le vaisseau bondit en avant et sa vitesse augmente. La force d'accélération est telle que l'équipage et vous-même sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au [339](#).



268

Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est *égal ou supérieur* au total d'**HABILETÉ** de votre Officier Ingénieur, rendez-vous au [139](#). Si ce chiffre est *inférieur* à ce même total, vous vous rendez alors au [70](#).

269

Vous quittez votre orbite et vous reprenez votre route. A quelque 3,6 années-lumière de distance, se trouve une planète qui pourrait bien être habitée. Vous vous dirigez vers elle. Peu après, le laboratoire d'électronique vous informe que le casque récupéré sur la planète des androïdes constitue une remarquable

réalisation technique et que votre équipe d'électroniciens va pouvoir le modifier de telle sorte que, lorsque vous le porterez, votre score d'**HABILETÉ** augmentera de 1 point. Ce sera sans aucun doute fort utile. Rendez-vous au [34](#).

270

Vous établissez votre itinéraire et vous quittez votre orbite en mettant le cap sur la planète violette. Mais quelques instants plus tard, un message transmis par l'interphone vous informe qu'un incident s'est produit à la cantine. On vous demande d'y descendre immédiatement. Rendez-vous au [314](#).

271

Vous vacillez sous le choc et vous tombez en arrière, dans les bras de Missirinir qui vous retient, puis vous pousse vers le cadre spatio-temporel et vous force à le franchir. Rendez-vous au [53](#).

272

L'extrême chaleur qui règne sur la planète empêche vos radars de fonctionner normalement et il est impossible de déterminer si oui ou non, une forme de vie existe alentour. Allez-vous poursuivre votre exploration à pied (en vous rendant au [159](#)), ou abandonner cette planète inhospitalière et remonter à bord du vaisseau (en vous rendant au [31](#))?

273

Vous avancez à vitesse moyenne pour permettre à vos radars de vous transmettre des données. Ils détectent notamment un petit objet situé à quelques milliers de kilomètres devant vous et qui avance dans votre direction. Vous poursuivez votre route avec prudence.

A cinq kilomètres de distance, l'objet s'arrête et vous faites de même. Vos détecteurs vous informent qu'il s'agit d'un astronef de



273 *Le visage d'un être reptilien apparaît aussitôt sur l'écran.*

classe D et vous actionnez vos boucliers de défense. Un message vous parvient peu après et vous le transférez sur l'écran.

Le visage d'un être reptilien, vêtu d'un uniforme indiquant un rang élevé, apparaît aussitôt sur l'écran et votre machine à traduire vous transmet alors ce message : « Je suis le commandant Maktel, de la Confédération Impériale du Ganzig. Vous êtes un vaisseau non immatriculé et vous avez franchi les limites de l'autorité impériale. Identifiez-vous et exprimez clairement vos intentions. » Qu'allez-vous répondre?

Souhaitez-vous vous identifier comme il vous le demande? Rendez-vous au [281](#)

Voulez-vous diriger vos radars sur la Confédération du Ganzig pour réunir des données à son sujet? Rendez-vous au [51](#)

Préférez-vous ouvrir le feu? Rendez-vous au [135](#)

274

Ils se mettent en position de défense lorsque vous approchez et lèvent leurs bâtons vers vous. L'un de vos hommes a une réaction quelque peu hâtive et esquisse un geste pour dégainer son phaseur. Au même instant, l'un des gardiens lui tire dessus avec son bâton qui lui envoie un projectile en plein dans la poitrine. Lancez un dé pour chacun des hommes d'équipage qui vous accompagnent : celui qui aura obtenu le chiffre le plus élevé aura été touché par le projectile et sa blessure sera grave. Si votre Officier Médical est avec vous, lancez deux dés. Si vous faites un chiffre *inférieur* au total d'**HABILETÉ** de l'Officier Médical, votre compagnon ne mourra pas, mais il ne pourra plus prendre part à aucune action tant qu'il ne sera pas remonté à bord du vaisseau pour y être guéri. Si votre Officier Médical n'est pas avec vous ou si le chiffre obtenu est *égal ou supérieur* à son score d'**HABILETÉ**, vous ne pouvez rien faire pour votre homme et il s'écroule mort. Tout en vous gardant en joue, les gardes vous font entrer dans le donjon après vous avoir annoncés au Seigneur de la Pluie. Rendez-vous au [91](#).

275

Votre Officier Scientifique pense que vous avez été déposé par le transmetteur de matière à l'endroit précis où se trouvait un Officier Dar-Vilien et vos deux corps, de ce fait, ont fusionné. Le commandant et lui tombent d'accord pour estimer qu'il faut à tout prix trouver le moyen de séparer à nouveau les deux individus. Rendez-vous au [124](#).

276

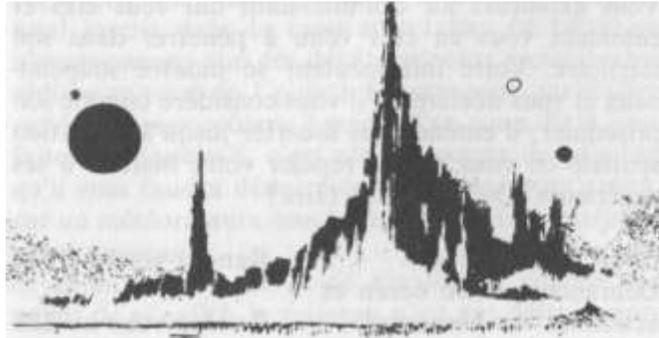
Vous appelez le vaisseau et vous ordonnez qu'on ramène à bord votre compagnon pour le remplacer par un autre membre de l'équipage (que vous choisirez parmi les Officiers ou les Agents de Sécurité disponibles). Votre homme proteste avec vigueur, en affirmant qu'il vient de vous sauver la vie, mais quelques instants plus tard, il disparaît dans le transmetteur de matière et son remplaçant arrive aussitôt. Vous enjambez le corps de l'extraterrestre et vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [220](#).

277

Vous vous matérialisez à la surface de la planète. Votre Officier Ingénieur fait fonctionner son radar portable et paraît très intéressé par une grosse masse rocheuse qui se trouve derrière vous. Il semble que ce roc contienne une source d'énergie et il en gratte la surface pour essayer d'en savoir davantage. Il découvre au-dessous de la croûte qui recouvre le rocher un métal vert fluorescent dont il prélève un gros échantillon pour le rapporter sur le vaisseau aux fins d'analyse. Si votre Officier Scientifique vous accompagne, rendez-vous au [56](#). Sinon, rendez-vous au [151](#).

278

Votre vaisseau commence à vibrer mais vos radars indiquent que vous n'êtes plus loin de votre destination : la petite planète bleu-vert. Au grand soulagement de votre équipage, vous ordonnez que l'on réduise la vitesse pour amorcer la manœuvre d'approche de la planète. Rendez-vous aux [248](#). Cette planète est votre dernier espoir : vous fournira-t-elle le dilibrium dont vous avez besoin?



279

La dernière créature est presque sur vous et vous faites un bond de côté pour l'éviter. Vous entendez alors un autre cri et, en vous retournant, vous vous apercevez que votre compagnon a tué la bête alors qu'elle se trouvait à moins d'un mètre de vous . Vous contactez le vaisseau et le transmetteur de matière vous ramène tous deux à bord ainsi que votre gibier. Rendez-vous au [311](#).

280

Il vous emmène à son Quartier Général Astronautique et s'entretient un instant avec son Directeur des Opérations qui disparaît alors dans une autre pièce et revient avec un calcul de données fourni par son ordinateur. Autant qu'il puisse le savoir, le trou noir que vous recherchez se trouve dans le secteur 083 mais il n'est pas sûr du moment exact où s'établira la communication avec votre univers. Vous le remerciez pour ces renseignements et vous remontez à bord du vaisseau afin de poursuivre votre voyage. Rendez-vous au [320](#).

281

Vous expliquez au Commandant qui vous êtes et comment vous en êtes venu à pénétrer dans son territoire. Votre interlocuteur se montre soupçonneux et vous déclare qu'il vous considère comme son prisonnier; il entend vous escorter jusqu'à sa station spatiale où vous devrez répéter votre histoire à ses supérieurs. Qu'allez-vous faire?

Obéir à ses ordres? Rendez-vous au [168](#)

Débrancher votre écran et actionner vos phaseurs? Rendez-vous au [135](#)

282

Votre Officier Scientifique essaye pendant un certain temps de déchiffrer le programme de contrôle météo de l'ordinateur, mais son langage en est trop sophistiqué et il est incapable d'y comprendre quoi que ce soit. Quelques heures plus tard, il doit se résoudre à avouer qu'il n'aboutira à rien et puisque vous ne pouvez être d'aucun secours, vos compagnons et vous-même, il ne vous reste plus qu'à regagner le vaisseau pour poursuivre votre route. Rendez-vous au [203](#).

283

Vous ne pouvez plus éviter la tempête de météores et vous vous cramponnez à vos sièges en espérant qu'elle passera vite. Lorsque vous entrez dans la zone de perturbation, le vaisseau est secoué en tous sens par le choc des météores qui viennent frapper ses boucliers de protection.

Lancez un dé dix fois de suite. Chaque fois que vous ferez un 6, l'un des météores aura traversé un bouclier et endommagé le vaisseau. A chaque coup reçu, jetez deux dés. Un chiffre *égal ou inférieur* au total inscrit dans la case **BOUCLIERS DE DÉFENSE** n'occasionnera que des dégâts mineurs (vous devrez réduire ce total de 1 point). En revanche, un chiffre *supérieur* vous coûtera

2 points d'un coup. Et si vous faites un double 6, c'est alors 5 points de pénalité qu'il vous faudra déduire de votre total **BOUCLIERS**, car un météore aura touché une partie essentielle de votre vaisseau.

Si après avoir lancé le dé dix fois et calculé vos points de pénalité, le vaisseau n'est pas détruit, vous parvenez à traverser l'orage de météores et vous pouvez mettre le cap sur le petit amas d'étoiles vers lequel vous vous dirigiez. Rendez-vous au [60](#).

284

Vous donnez des instructions pour qu'on fasse le vide dans toute la zone infectée et vous ordonnez aux membres d'équipage qui s'y trouvent de revêtir des combinaisons isolantes puisqu'il n'y aura plus d'oxygène dans ce secteur. L'air est ainsi entièrement pompé et remplacé par un air non vicié. Votre Officier Scientifique procède à une analyse de cet air nouvellement injecté et n'y découvre plus aucune trace de poison. Rendez-vous au [11](#).

285

Vous analysez la surface de la planète à l'aide de vos radars et à votre grand soulagement, vous constatez la présence de gisement de dilibrium. Vous pouvez choisir deux hommes dans la liste de votre *Feuille d'Aventure* pour débarquer avec vous et vous vous faites transférer dans la zone riche en minerai.

La planète ne porte aucune trace de végétation sur son sol rocheux. Un vent souffle sur toute sa surface en produisant un hurlement ininterrompu. A l'aide d'un détecteur portable, vous localisez un gisement de dilibrium et vous donnez l'ordre à l'un de vos hommes d'en extraire plusieurs kilos en utilisant son mini-excavateur. Avant de remonter à bord du vaisseau, vous décidez d'explorer un peu plus cette planète en commençant par un ravin qui se trouve à plusieurs centaines de mètres devant vous. Rendez-vous au [182](#).

Obéissant à vos instructions, l'équipage du vaisseau commence à débarquer et vos hommes ne sont pas mécontents de pouvoir prendre un peu de repos. Vous les accueillez dans l'un des dômes et bientôt tout l'équipage se trouve avec vous, le vaisseau étant branché sur pilotage automatique. Dilane quitte alors la salle pour s'occuper de l'organisation de votre séjour, mais, lorsqu'elle est partie, vous constatez qu'elle a fermé à clé la porte d'entrée! Quelques instants plus tard, l'un de vos hommes découvre au plafond un petit tuyau par lequel s'échappe une vapeur jaune qui se répand dans la pièce. Vous vous sentez peu à peu gagné par le sommeil et plusieurs des membres de votre équipage s'évanouissent autour de vous. Bientôt, c'est à votre tour de perdre conscience.

Vous vous réveillez dans une autre pièce semblable en compagnie de vos hommes qui eux aussi émergent du sommeil. La voix de Dilane vous parvient alors, transmise par un haut-parleur invisible : « Je suis désolée, Commandant, dit-elle, mais c'était indispensable. Il nous reste moins d'un an à nous, Macommoniens, avant que notre planète soit détruite et si nous voulons survivre en tant que peuple, nous aurons besoin de votre vaisseau. Je vous remercie de votre sacrifice. »

Vous êtes enfermé, votre équipage et vous, dans un centre de détention et dans un peu moins d'un an, vous serez tous détruits en même temps que la planète; vous ne reverrez donc jamais le vaisseau *Voyageur*.

Vous attendez pendant environ une heure, mais Stoffol ne revient pas. La porte s'ouvre cependant mais c'est un Robot sur coussin d'air qui entre dans la pièce. Il s'arrête net lorsque son système de détection signale votre présence et divers bourdonnements vous indiquent qu'il entre en contact avec son centre de contrôle. Le Robot s'adresse alors à vous en vous

demandant de le suivre. Si vous consentez à obéir, rendez-vous au [195](#). Si vous préférez continuer à attendre Stoffol, rendez-vous au [29](#).

288

Votre Officier Scientifique proteste vigoureusement, mais vous ne reviendrez pas sur votre décision. Accompagné de deux membres d'équipage, vous débarquez sur la planète.

Vous vous rematérialisez tous trois à la surface d'un immense océan et comme vos radars vous l'avaient indiqué, la planète est entièrement couverte d'eau. Lorsque le processus de rematérialisation est achevé, vous vous enfoncez dans l'eau, vos compagnons et vous-même. Vous êtes alors saisi de panique et vous tentez d'établir le contact avec le vaisseau pour qu'on vous ramène immédiatement à bord, mais il est trop tard. Vos poumons vous brûlent et vous ne pouvez plus rien faire pour échapper à la noyade. Votre aventure est terminée...

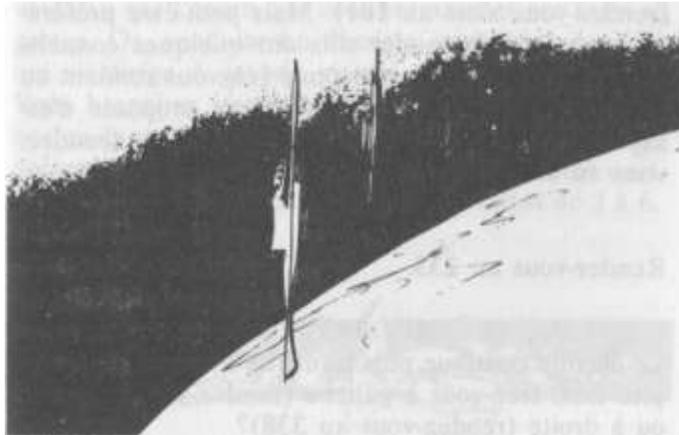
289

Votre Officier Scientifique s'entretient avec le Commandant Domm et, pendant ce temps, vous prenez véritablement conscience de toute la gravité de votre situation. Vous ressentez en vous même un

trouble grandissant et vous essayez de savoir ce qui s'est passé mais la voix qui sort de votre gorge est celle d'un Dar-Vilien. Un sentiment d'agressivité, fait moitié de haine, moitié de panique, s'empare alors de vous. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est *égal ou inférieur* au total d'**HABLLETÉ** de votre Officier Scientifique, rendez-vous au [275](#). Si ce chiffre est *supérieur* à ce même total, rendez-vous au [251](#).

290

De retour au poste de commandement, vous établissez les coordonnées de votre prochain itinéraire. Une autre planète habitée gravite autour de la même étoile un peu plus loin et vous pouvez aller l'explorer (rendez-vous au [258](#)), sinon, vous avez la possibilité de mettre le cap sur une étoile violette distante de quelques années-lumière (rendez-vous au [44](#)).



291

L'extra-terrestre se révèle plutôt bavard et vous informe que vous vous trouvez sur la planète Cliba. Les villages peuplés de créatures semblables sont nombreux sur la planète et le stade de développement de cette civilisation rappelle la période médiévale sur Terre. C'est un peuple d'agriculteurs. Or les conditions météorologiques de la planète étaient naguère excellentes, mais, depuis quelques années, un mauvais temps persistant détruit les récoltes. Selon votre interlocuteur, c'est un « Seigneur de la Pluie » qui contrôle le temps qu'il fait et ce Seigneur habite un château fort à quelque deux heures de marche du village. D'après la croyance populaire, c'est pour punir les habitants de la planète que le Seigneur de la Pluie leur inflige du mauvais temps. Et comme les récoltes ont été perdues, le village a été frappé par la famine et par la maladie. Si votre Officier Médical vous accompagne, vous pouvez proposer qu'il examine les malades

pour voir s'il peut faire quelque chose pour eux (rendez-vous alors au [101](#)). Mais peut-être préférez-vous leur demander s'ils ont quelques connaissances en matière d'astronomie (en vous rendant au [155](#))? Vous pouvez également leur proposer d'essayer de rencontrer le Seigneur de la Pluie (rendez-vous au [199](#)).

292

Rendez-vous au [233](#).

293

Le chemin continue puis bifurque à nouveau un peu plus loin. Irez-vous à gauche (rendez-vous au [322](#)), ou à droite (rendez-vous au [338](#))?

294

Vous leur expliquez que vous n'avez pas d'argent et vous leur demandez s'ils pourraient accepter autre chose comme moyen de paiement. Ils vous répondent qu'ils ont seulement besoin de nourriture et de personnel et qu'ils vous autoriseront à vous amarrer à la station si vous leur laissez un ou plusieurs hommes de votre équipage après votre départ. Ces hommes devront rester définitivement dans cette station spatiale pour y travailler. A l'unanimité, les membres de votre équipage se déclarent prêts à se sacrifier pour sauver le vaisseau. Mais accepterez-vous ce sacrifice? Si oui, rendez-vous au [262](#) pour voir de qui vous devrez vous séparer. Sinon, vous pouvez refuser leur offre et repartir (en vous rendant au [324](#)).

295

Votre Officier prend pied sur l'astéroïde et entreprend d'extraire des fragments de minerai à l'aide de son mini-excavateur. Vous l'observez depuis le vaisseau sur l'écran qui vous retransmet ses faits et gestes. Or, soudain, un énorme astéroïde apparaît qui se dirige à grande vitesse vers votre Officier. Vous branchez immédiatement votre radio et vous hurlez dans le micro pour

l'avertir. Mais l'avez-vous prévenu à temps? Lancez un dé. Si vous faites un 1 ou un 2, rendez-vous au [110](#). Si vous faites de 3 à 6, rendez-vous au [252](#).

296

Vous dirigez vos radars vers l'espace qui s'ouvre devant vous pour repérer une destination possible. Mais il n'y a pas de planète habitée dans la zone que couvrent vos radars. Vous décidez alors de passer en hyperspace pour faire un saut dans un autre secteur de la galaxie. Rendez-vous au [324](#).

297

Le garde vous conduit dans un tunnel et vous saisissez là l'occasion de le neutraliser : vous bondissez sur lui, vous et vos compagnons. La créature est douée d'une force exceptionnelle mais votre supériorité en nombre vous donne un avantage. Reportez-vous au [342](#) pour les règles du combat corps à corps mais *rappelez-vous bien la référence de ce paragraphe* pour pouvoir y revenir ensuite. A chaque assaut, le garde s'attaquera à deux d'entre vous et vous devrez déterminer (en lançant un dé) lequel de vous trois échappera à chaque affrontement. Si vous n'êtes que deux à combattre, il s'attaquera à chacun de vous (cela toujours à chaque assaut) et si vous êtes seul à vous battre, il vous attaquera deux fois par assaut (dans ce cas, vous lancerez les dés une fois pour évaluer votre *Force d'Attaque*, tandis qu'il faudra les lancer deux fois de suite pour lui; et si deux fois de suite sa *Force d'Attaque* est supérieure à la vôtre, vous devrez alors déduire de votre total d'**ENDURANCE** le double des points habituels).

Garde cuirassé **HABILETÉ** il **ENDURANCE** U

Si vous terrassez le garde, rendez-vous au [160](#). Si en revanche le combat tourne mal pour vous, vous pouvez choisir de vous rendre mais seulement dans l'hypothèse où **l'ENDURANCE** de l'un de vos compagnons ou de vous-même aurait été réduite à moins de 4 points. Si vous vous rendez, allez au [215](#).

298

Trois techniciens arrivent, prêts à monter à bord. Mais lorsqu'ils constatent que vous essayez de vous défilier, ils commencent très vite à s'impatienter et, soudain, dégainent leurs armes. Vous allez devoir les combattre. Pour les règles du combat au phaseur, reportez-vous au [343](#), mais *rappelez-vous bien la référence de ce paragraphe* pour pouvoir y revenir ensuite.

HABILETÉ

Luff	8
Premier technicien	7
Deuxième technicien	6
Troisième technicien	7

Si vous tuez tous les Gayotoliens, vous pouvez remonter à bord du vaisseau et vous rendre au [120](#).

299

L'ordinateur suggère que votre Officier Ingénieur construise un séparateur génétique qu'il connectera avec le transmetteur de matière. De tels séparateurs sont utilisés en génétique à titre expérimental lorsque, par exemple, des chercheurs veulent créer des hybrides de plantes ou d'animaux en combinant les caractéristiques de deux sujets différents. Si ensuite ils veulent revenir en arrière et séparer à nouveau les deux animaux ou les deux plantes dont ils se sont servis au départ pour constituer l'hybride, ils peuvent le faire grâce à un filtre génétique qui analyse la composition cellulaire d'un sujet placé dans le transmetteur de matière et dissocie ses différents composants. Les séparateurs génétiques n'en sont cependant qu'à un stade encore expérimental et souvent, on a obtenu des résultats inattendus. Si vous voulez essayer cette méthode, rendez-vous au 268. Si en revanche vous ne voulez pas prendre ce risque, vous

pouvez demander l'avis de l'Officier Scientifique (en vous rendant au [35](#)), ou celui du Commandant Dar-Vilien (rendez-vous alors au [221](#)).

300

Vous déterminez un lieu d'atterrissage à l'intérieur de ce qui devrait être l'un des centres urbains les plus peuplés de la planète puis vous choisissez sur votre *Feuille d'Aventure* deux membres d'équipage pour vous accompagner; vous débarquez ensuite à la surface en passant tous trois dans le transmetteur de matière. Lorsque vous vous rematérialisez, vous vous retrouvez dans une avenue déserte. Il règne alentour un silence oppressant et vous sentez qu'il se passe quelque chose d'anormal. Les bâtiments qui vous environnent et les véhicules abandonnés le long de l'avenue révèlent une civilisation avancée, mais tout est recouvert d'une épaisse poussière comme si l'endroit n'avait plus connu la moindre activité depuis des années. Vous avancez avec prudence et tandis que vous approchez d'un croisement, vous entendez un bruit et vous vous arrêtez net. Les autres se tournent vers vous d'un air interrogateur et écoutent... mais ils n'entendent rien. Vous avancez silencieusement vers le coin de l'avenue et vous faites un bond en arrière lorsque se dessine devant vous une silhouette.

« Des visiteurs! » s'écrie alors une voix. La créature qui vient de prononcer ces mots a à peu près la taille d'un homme et porte une longue cape blanche dont les pans flottent autour d'elle. « Il y a des années que nous n'avons pas vu de visiteurs », reprend l'extraterrestre. Vous lui expliquez que vous venez d'une autre planète et la créature hoche sa tête chevelue. Vous demandez alors s'il vous serait possible de rencontrer une personne responsable et l'extraterrestre réfléchit un instant.

Mais soudain, vous entendez un dé clic suivi d'un sifflement aigu et votre interlocuteur s'écroule sur le sol, frappé par le rayon d'un phaseur avec lequel l'un de vos hommes vient de tirer. Vous vous tournez vers votre compagnon, l'air incrédule. L'agresseur, pour



300 *La créature a à peu près la taille d'un homme, et porte une longue cape blanche dont les pans flottent autour d'elle.*

sa part, contemple fièrement le cadavre de l'extraterrestre et vous ordonnez aussitôt à l'autre homme qui vous accompagne de se saisir du fautif. Puis vous lui arrachez son arme et vous exigez de savoir pourquoi il a tiré sur la créature. « Pourquoi? s'exclame-t-il interloqué. Mais si je n'avais pas fait feu, il vous aurait tué! N'avez-vous donc pas remarqué l'arme qu'il tenait à la main? » Vous êtes sûr de n'avoir vu aucune arme dans la main de l'extraterrestre et votre second compagnon n'a rien remarqué non plus. Qu'allez-vous faire à présent?

Renvoyer votre homme à la gâchette facile à bord du vaisseau? Rendez-vous au [276](#)

Faire ramener l'extra-terrestre à bord du vaisseau pour voir s'il est possible de le sauver? Rendez-vous au [112](#)

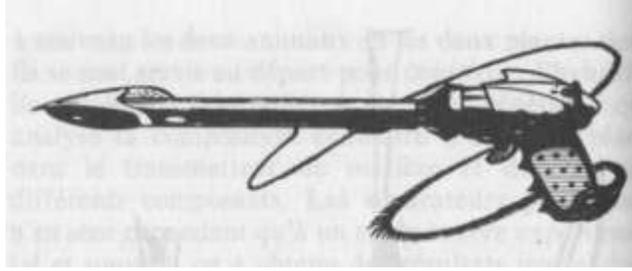
Donner un avertissement au fautif et poursuivre votre exploration? Rendez-vous au [220](#)

301

Vous pouvez contacter le vaisseau pour qu'on vous ramène très vite à bord, prêt à poursuivre votre voyage. Rendez-vous au [320](#).

302

Après analyse de toutes les données rassemblées sur la planète déserte, rien ne permet de déterminer la cause de la folie dont votre homme est victime. La poudre jaune semble être une matière organique tout à fait inconnue de vos chimistes. Si vous le souhaitez, vous pouvez faire prendre un peu de cette poudre au dément en espérant qu'elle agira comme un remède (rendez-vous alors au [186](#)), sinon, vous faites appel à votre équipe médicale (et vous vous rendez au [128](#)).



303

Bien que vous ne puissiez rien tenter pour les empêcher de créer votre double, vous pouvez cependant essayer de faire échouer leur plan. En vous concentrant intensément, vous allez vous efforcer d'imprimer dans votre esprit une pensée qui, transmise par votre alter ego éveillera les soupçons de votre équipage et lui fera comprendre ce qui est en train de se passer. Vous concentrez toute votre force mentale sur deux choses : la vérité - ainsi, votre double sera incapable de mentir si on lui pose des questions -, et la planète Malthus-4. Au bout d'une heure environ, votre double est prêt et on l'emmène dans une salle de transmission pour le mettre en contact avec votre vaisseau. Rendez-vous au [88](#).

304

Vous avez le choix entre remonter à bord du vaisseau pour poursuivre votre voyage (rendez-vous au [203](#)), ou proposer de rencontrer ce fameux Seigneur de la Pluie afin de voir avec lui s'il est possible de faire quelque chose pour améliorer les conditions météorologiques (rendez-vous alors au [199](#)).

305

Vous suivez le chemin jusqu'à son extrémité : il s'arrête soudain et vous n'avez plus devant vous qu'un espace vide dans lequel vous pouvez essayer d'avancer en vous rendant au [246](#). Si vous préférez en revanche revenir sur vos pas pour choisir une autre direction, vous devrez vous rendre au [113](#).

306

Les deux hommes qui ont atterri sur la planète sont transportés d'urgence au Service Médical pour y subir des examens mais ils semblent en parfaite santé. Entre-temps, on vous informe que trois autres de vos hommes viennent de mourir pour des raisons inconnues, et cette fois, dans le Service d'Ingénierie. Il se peut même qu'une des victimes soit votre Officier Ingénieur lui-même. Lancez trois fois les dés. Si vous faites un double 6 ou un double 1, vous avez perdu votre Officier Ingénieur. Rendez-vous ensuite au [172](#).

307

Rappelez-vous bien la référence du présent paragraphe et reportez-vous ensuite au [343](#) pour connaître les règles du combat au phaseur. Vous aurez le droit de tirer trois fois sur la créature avant qu'elle vous échappe en retournant dans sa maison, et vous devrez à chaque tir ajouter 2 au chiffre que vous donneront les dés, car votre cible, en raison de sa petite taille et de ses mouvements rapides, est difficile à atteindre. Si vous la touchez, rendez-vous au [241](#). Si vous la manquez, rendez-vous au [19](#).

308

Le Robot de Service vous indique où se trouve le centre de loisirs qui comprend une salle de jeu, un bar, une salle audiovisuelle et un sensorama. Vous pouvez vous y rendre seul (rendez-vous alors au [212](#)), ou retourner à bord du vaisseau et inviter l'équipage à prendre quelques instants de détente (rendez-vous au [65](#)).

309

Les gardes vous poussent dans la foule qui attend et vous suivez les autres. Les civils franchissent le seuil de la porte vers la lueur rouge en un flot régulier. Vous cherchez un moyen de vous échapper, mais sans succès. Une sorte de brouillard flotte dans la salle et vous ne parvenez pas à distinguer quoi que ce soit au-delà de cette porte. Ce sera bientôt votre tour de la franchir. Ça y est, c'est à vous... Vous passez le seuil...

Vous venez d'entrer dans une chambre d'extermination qui permet de compenser, rapidement et sans douleur, les effets de la démographie galopante dont souffre la planète Culematter. Quant à vous, votre voyage prend fin ici même.

310

Deux gardes vous escortent jusqu'à l'endroit d'où vous pourrez assister au spectacle. Vous êtes quelque peu soupçonneux, cependant, car vous avez vu Stoffol esquisser un sourire inquiétant lorsque vous avez quitté la pièce. Vous essayez de parler avec les gardes, mais ils gardent le silence et vous n'avez plus qu'à les suivre à travers tout un réseau de couloirs. Rendez-vous au [239](#).

311

Lorsque vous êtes de retour à bord du vaisseau, la nourriture que vous avez rapportée est envoyée au laboratoire pour y être analysée. Vous reprenez votre place au poste de commandement et vous vous préparez à quitter votre orbite. Le laboratoire vous informe alors que les provisions en provenance de la planète sont tout à fait comestibles et d'une très grande richesse nutritive.

Vos radars signalent que la planète la plus proche est située à 3,7 années-lumière de l'endroit où vous vous trouvez et vous mettez le cap dans cette direction en vous rendant au [34](#).

312

Le chemin continue puis aboutit à une nouvelle bifurcation. Irez-vous à gauche (rendez-vous au [20](#)), ou à droite (rendez-vous au [77](#))?

313

Vous vous placez bien en évidence et vous attendez en espérant qu'on s'apercevra à bord du vaisseau que vous êtes en difficulté et qu'on pourra vous ramener en vous cherchant au hasard avec le rayon du transmetteur de matière. Votre attente se prolonge et bientôt, vous éprouvez des difficultés à respirer. Vous voyez disparaître un roc à quelque distance puis un autre derrière vous : c'est le transmetteur de matière du vaisseau qui les a absorbés; là-haut, on vous cherche désespérément sans parvenir à repérer vos coordonnées exactes. Vous commencez à suffoquer à présent et vous attendez en vain. Sur le vaisseau, vos hommes sont incapables de vous retrouver et vos réserves d'oxygène sont maintenant complètement épuisées. Vous vous écroulez sur le sol de la planète. Votre voyage est terminé...

314

A votre arrivée, des membres de l'équipage se précipitent vers vous, l'air affolé. Ils parlent tous en même temps mais vous parvenez malgré tout à saisir l'essentiel de leurs explications. L'un de vos hommes est devenu fou furieux, jetant des plateaux de nourriture à travers le réfectoire et se battant avec ses collègues. Vous poussez la porte de la cantine et vous apercevez le dément maintenu dans un coin -ce qui n'est pas une tâche facile - par trois hommes du Service de Sécurité. Vous reconnaissez aussitôt le perturbateur et vous devinez par la même occasion ce qui a dû se produire. Car c'est l'un des hommes qui vous accompagnaient sur la planète déserte et c'est précisément celui qui a bu de l'eau à la rivière. Il est maintenant dans un état de folie furieuse, le visage écarlate et couvert de sueur, se débattant comme un diable pour essayer d'échapper à



314 *Vous apercevez le dément maintenu dans un coin par trois hommes du service de sécurité.*

ses gardiens. En vous voyant, il se calme soudain. Qu'allez-vous faire?

Demander qu'on le lâche et lui parler? Rendez-vous au [102](#)

Demander au Service Médical qu'on vienne lui administrer un calmant? Rendez-vous au [128](#)

Demander où en sont les analyses des données et des échantillons rapportés de la planète déserte? Rendez-vous au [302](#)

315

On vous escorte à l'intérieur du château en direction d'un donjon central qui semble être le P.C. de l'endroit et vous expliquez que vous souhaiteriez rencontrer le Seigneur de la Pluie. L'un de vos hommes entre dans le donjon et reparait quelques instants plus tard. Un autre groupe de gardes vient alors vous chercher pour vous emmener à l'intérieur. Rendez-vous au [91](#).

316

Vous quittez votre orbite et vous augmentez votre vitesse. Mettez-vous le cap sur une grande planète grise? (rendez-vous au [253](#)), ou cherchez-vous une autre destination? (rendez-vous au [92](#)).

317

Le véhicule bascule d'un côté et d'autre lorsque vous y prenez place. Les gardes montent à leur tour, actionnent le moteur à coussin d'air et font faire demi-tour à l'engin pour reprendre la direction d'où ils étaient venus. Le trajet dure environ une demi-heure et le véhicule s'arrête enfin devant un grand bâtiment de forme circulaire. D'autres engins semblables sont également stationnés là et des extraterrestres en grand nombre sont conduits à l'intérieur du bâtiment. On vous y fait pénétrer à votre tour et on vous mène à une cellule dans laquelle on vous enferme

en compagnie de quatre extra-terrestres. Ceux-ci semblent se résigner au fait qu'on va les exterminer dans le cadre d'un programme de contrôle démographique et vous avez du mal à comprendre comment ils peuvent paraître si indifférents à leur mort imminente.

Bientôt, l'un des gardes extra-terrestres vous appelle, vous et vos compagnons. Il va falloir prendre une décision rapide. Allez-vous essayer de vous enfuir (rendez-vous au [297](#)), de contacter votre vaisseau (rendez-vous au [67](#)), ou de rencontrer un responsable (rendez-vous au [121](#))?

318

Le chemin tourne et serpente et vous le suivez jusqu'au bout. Arrivé là, vous ne pouvez aller plus loin, sauf si vous décidez de faire un pas dans le vide qui s'étend devant vous. Si tel est votre souhait, rendez-vous au [232](#). Mais si vous préférez revenir à la bifurcation et prendre à droite, rendez-vous au [305](#).

319

« Tout ce dont nous avons besoin, explique Dilane, c'est de vaisseaux spatiaux et d'ingénieurs pour en bâtir d'autres. »

Vous n'avez aucune intention de lui faire don de votre vaisseau mais vous pouvez lui laisser votre Officier Ingénieur si vous le désirez. Elle vous promet alors qu'en échange elle vous communiquera des informations particulièrement utiles qui vous permettront de retourner sur Terre. Allez-vous lui donner votre Officier Ingénieur (rendez-vous au [17](#)), ou préférez-vous le garder avec vous en faisant valoir à Dilane qu'il vous est impossible d'abandonner ainsi vos Officiers sur des planètes étrangères (rendez-vous alors au [116](#))?



320

A présent, vous avez le choix entre mettre le cap sur une grande structure en forme de roue, suspendue dans le vide (rendez-vous au [137](#)) ou vous diriger, d'un bond dans l'hyperm espace, vers une petite planète noire (rendez-vous au [331](#)).

321

Vos radars à longue portée vous signalent une autre planète qui gravite autour de la même étoile mais sur une orbite plus lointaine. Vous pouvez poursuivre votre route pour aller étudier cette planète (rendez-vous au [258](#)) ou changer d'itinéraire si vous souhaitez l'éviter (et vous rendre au [44](#)).

322

Le chemin oblique vers la droite et bifurque à nouveau peu après. Irez-vous à gauche (rendez-vous au [113](#)), ou à droite (rendez-vous au [214](#))?



323

Vous consultez votre Officier Scientifique et votre Officier Ingénieur qui pensent tous deux que l'on ^x peut détourner de l'énergie des réserves alimentant les phaseurs ou les boucliers de défense pour la diriger vers les réacteurs. Vous pouvez choisir l'une ou l'autre de ces sources et donner des instructions au Service d'Ingénierie pour qu'on procède aux connexions nécessaires. Le vaisseau deviendra cependant vulnérable lors des combats tant que vous n'aurez pas retrouvé du dilibrium et vous devrez déduire 3 points du total indiqué dans la case **FORCE DE FRAPPE OU BOUCLIER DE DÉFENSE** selon la source d'énergie que vous aurez décidé d'utiliser. Vous pouvez maintenant poursuivre votre voyage. Rendez-vous au [248](#).

324

Vos hommes d'équipage commencent à s'inquiéter de leur sort. Devront-ils passer le reste de leurs jours à explorer l'espace en quête d'un seuil spatiotemporel que vous ne trouverez peut-être jamais? On vous demande de venir leur parler pour les rassurer. Connaissez-vous enfin les coordonnées de temps et d'espace du trou noir grâce auquel vous pourriez retrouver votre univers? Sans doute avez-vous soigneusement noté les numéros de secteurs et les dates en temps spatial que tel ou tel extraterrestre aura pu vous donner au cours de votre voyage. Si vous estimez que vos informations sont suffisantes pour tenter un retour dans votre monde, rendez-vous au [216](#). Si, en revanche, vous ne pensez pas être en possession des coordonnées indispensables à ce retour, rendez-vous au [197](#).

325

Vous poursuivez votre chemin le long de l'avenue et vous pénétrez dans une zone de quelque importance, à en juger par les bâtiments qui vous entourent. Vous passez devant une machine qui semble être un distributeur de journaux et vous prenez un exemplaire imprimé. Vous ne comprenez pas la langue dans

laquelle il est écrit, mais vous emportez le journal avec vous pour le confier à votre laboratoire de linguistique lorsque vous serez de retour à bord du vaisseau. Votre regard est alors attiré par un grand bâtiment qui vous semble mériter une visite. Vous y entrez.

Tout est calme à l'intérieur, mais une voix cependant vous demande qui vous désirez voir. Vous sursautez en entendant la voix mais vous vous apercevez aussitôt qu'elle est, en fait, produite par un robot qui fait office de réceptionniste. Vous décidez de commencer la visite de l'immeuble par le dernier étage puis de descendre au fur et à mesure. Vous pensez, en effet, que ce sont les bureaux des étages supérieurs qui sont les plus importants. Au quatrième étage, vous entrez dans une pièce et vous apercevez une silhouette écroulée sur une table, face à un terminal d'ordinateur. Vous vous approchez prudemment et vous comprenez très vite qu'il s'agit là d'un cadavre. L'être est d'ailleurs mort depuis longtemps, sa peau s'est décomposée et il se dégage du corps une odeur fétide. Vous repoussez le cadavre contre le dossier de la chaise et vous examinez la console de l'ordinateur. A ce moment, le cadavre ouvre les yeux! Aussitôt, vous faites un bond en arrière, vous et vos deux compagnons, et vous dégagez vos phaseurs. Mais l'extra-terrestre vous sourit, d'un sourire qu'on pourrait qualifier d'amical, n'était son état de décomposition avancée. L'être hoche la tête avec lenteur tandis que vous vous présentez. Une voix électronique sort alors de cette macabre carcasse et des symboles apparaissent sur l'écran du terminal. Vous êtes quelque peu désorienté jusqu'au moment où vous comprenez enfin que votre interlocuteur veut vous aider à choisir un sujet sur lequel il pourrait vous fournir des informations. Aussitôt, vous lui demandez s'il peut vous aider à rentrer chez vous. Quelques instants plus tard, la voix annonce que compte tenu des différences de fréquence atomique, un seuil spatiotemporel devrait s'ouvrir dans un trou noir au temps spatial 45.

Vous remerciez votre hôte pour ces renseignements et vous contactez le vaisseau pour qu'on vous ramène immédiatement à bord, vous et vos compagnons. Rendez-vous au [130](#).

326

Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est *supérieur* à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [266](#). Si ce chiffre est *égal ou inférieur* à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [12](#).

327

Choisissez un de vos officiers pour extraire le minerai de dilibrium et envoyez-le à la porte du sas. C'est là que sont stockés les réacteurs individuels et les combinaisons de protection qui permettent aux membres de l'équipage de sortir du vaisseau et de se déplacer dans le vide pour y accomplir certains travaux extérieurs. L'approche de l'amas d'astéroïdes ne présente pas de difficultés : vers sa circonférence, en effet, les morceaux de roches se déplacent lentement et sont assez espacés. Il est, en revanche, infiniment plus difficile d'approcher du centre de l'amas. Lancez un dé. Si vous faites un 1, rendez-vous au [204](#). Si vous faites un 6, rendez-vous au [190](#). Sinon, rendez-vous au [47](#).

328

La créature semble vous observer (vous ignorez si elle peut réellement vous voir ou pas) et vous faites feu. Lorsque le rayon frappe son corps, elle se dresse sur ses pattes arrière en poussant un rugissement sonore et s'avance vers vous, ses énormes pattes avant juste au-dessus de votre tête. La puissance de votre phaseur réglé pour paralyser n'était pas suffisante. Le rayon n'a réussi qu'à lui faire mal et à présent, à votre grand désespoir, elle s'abat sur vous et vous écrase sous sa masse, ce qui signifie que votre aventure est arrivée à son terme...



327 *L'approche de l'amas d'astéroïde ne présente pas de difficultés... il est en revanche plus difficile de s'approcher de son centre.*

329

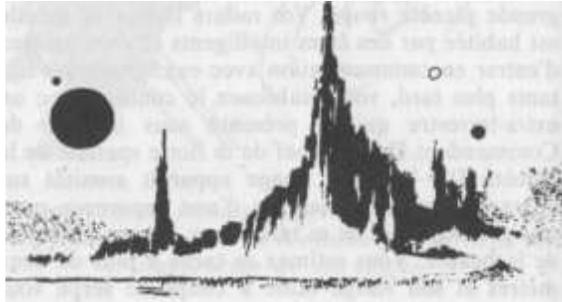
Vous placez le vaisseau en orbite autour de la grande planète rouge. Vos radars indiquent qu'elle est habitée par des êtres intelligents et vous essayez d'entrer en communication avec eux. Quelques instants plus tard, vous établissez le contact avec un extra-terrestre qui se présente sous le nom de Commandant Domm, chef de la flotte spatiale de la planète Dar-Vil. Son image apparaît aussitôt sur l'écran : c'est un humanoïde d'une apparence presque grotesque si l'on se réfère aux canons terrestres de la beauté. Vous estimez sa taille à plus de deux mètres et son visage taillé à coups de serpe vous laisse penser que cet être appartient à une race plutôt agressive. Néanmoins, il vous invite, vous et deux hommes de votre équipage (à choisir sur votre *Feuille d'Aventure*), à débarquer sur sa planète pour le rencontrer. Si vous souhaitez visiter la planète Dar-Vil, rendez-vous au [132](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [316](#).

330

Le Ganzigite a une réaction immédiate et appuie sur un bouton à sa ceinture. L'homme que vous avez choisi bondit sur lui, mais il est aussitôt projeté en arrière, contre le mur, par un champ de force invisible que l'extra-terrestre vient de créer autour de lui. Il faut à présent déduire 1 point du total d'**HABILETÉ** de l'homme qui a été ainsi repoussé et 2 points de son total d'**ENDURANCE**. L'extra-terrestre vous avertit qu'il serait idiot de réitérer une tentative de ce genre et il exige que vous le conduisiez au poste de commandement tandis que vous suivrez son astronef vers la station spatiale des Ganzigites. Vous êtes obligé de lui obéir, à contrecœur. Rendez-vous au [202](#).

331

Vous réduisez votre vitesse à proximité d'une petite planète noire. Les radars ne détectent aucune forme de vie à sa surface. Voulez-vous y débarquer pour l'explorer (rendez-vous au [97](#)), ou préférez-vous poursuivre votre route en direction d'une planète verte située un peu plus loin (en vous rendant au [104](#))?



332

Votre Officier Scientifique a observé ces extraterrestres et il a remarqué que leur comportement n'est pas tout à fait naturel. D'après lui, il se pourrait bien que ces créatures ne soient pas du tout des êtres vivants, mais des robots. En fait, cette planète serait contrôlée par des androïdes, d'apparence vivante, mais entièrement artificiels. Il vous suggère de brancher votre radio sur une fréquence de brouillage, ce que vous faites aussitôt. Au même instant, tous les extra-terrestres présents dans la pièce s'immobilisent soudain comme si le temps s'était arrêté. Tandis qu'ils sont ainsi pétrifiés, vous vous hâtez de quitter l'endroit. Rendez-vous au [160](#).

333

Alors que vous approchez de la double étoile, vos radars vous indiquent que la troisième planète qui gravite autour d'elle devrait être habitée. Vous vous placez aussitôt en orbite autour de cette planète. De plus amples observations confirment la présence à sa surface d'êtres intelligents et vous envoyez un message. Un instant plus tard, vous obtenez une réponse à cet appel. Vous branchez l'écran et un étrange visage apparaît. C'est

un être au crâne rasé, à la peau brune et vêtu d'une combinaison multicolore. Votre interlocuteur, qui se révèle être de sexe féminin, se présente sous le nom de Dilane, Officier des Communications Extérieures de la planète Maccommon. Sa voix est très agréable, avec des intonations musicales. Vous lui expliquez que vous essayez de rejoindre votre propre univers et vous lui demandez si elle peut vous apporter une aide quelconque. Pendant quelques instants, elle semble contacter quelqu'un puis elle vous répond : « Je pense que nous pourrions vous aider, dit-elle. Venez nous voir sur la planète, vous serez les bienvenus. » Allez-vous répondre favorablement à cette invitation (rendez-vous au [39](#)), ou préférez-vous quitter cette orbite et poursuivre votre route (en vous rendant au [141](#))?

334

A cette distance, vous ne pouvez manquer votre coup, et la créature s'écroule sur sa table. Des exclamations affolées en provenance de l'extérieur indiquent qu'on vous a épiés et la créature qui vous observait s'est enfuie le long de l'avenue. Vous jetez un coup d'œil dans la pièce où vous vous trouvez et, bientôt, vous entendez des bruits. Une foule d'extraterrestres s'approche de la maison : ils sont menaçants et apparemment très en colère contre vous. Vous estimez donc prudent de quitter cette planète et de regagner le vaisseau. Rendez-vous au [290](#).

335

Vous faites état de votre échange avec le Commandant Maktel mais l'extra-terrestre reste soupçonneux et vous donne l'ordre de l'accompagner jusqu'à la station spatiale la plus proche. Si vous décidez d'obéir, rendez-vous au [15](#). Sinon vous allez devoir attaquer l'astronef (n'oubliez pas de tenir compte des points de pénalité éventuellement infligés lors de votre dernière rencontre).

VAISSEAU EXTRA-TERRESTRE

BOUCLIER DE DÉFENSE 12. FORCE DE FRAPPE 8

Reportez-vous au [341](#) pour les règles du combat entre astronefs mais *n'oubliez pas la référence de ce paragraphe* afin de pouvoir y revenir ensuite. Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [185](#).

336

Vous reprenez votre course. Allez-vous mettre le cap sur l'étoile violette (rendez-vous au [44](#)), ou sur la double étoile (rendez-vous au [333](#))?

337

Après avoir revêtu une combinaison isolante, votre Officier Médical examine le corps de l'une des victimes. Il établit que l'homme a été empoisonné. L'atmosphère de la planète où l'avion de reconnaissance a atterri doit contenir un gaz mortel qui s'est à présent répandu à bord du vaisseau. Qu'allez-vous faire?

Demandez à l'Officier Médical de chercher un antidote pour traiter l'équipage? Rendez-vous au [223](#) Évacuer l'air contenu dans les zones infectées? Rendez-vous au [284](#)

338

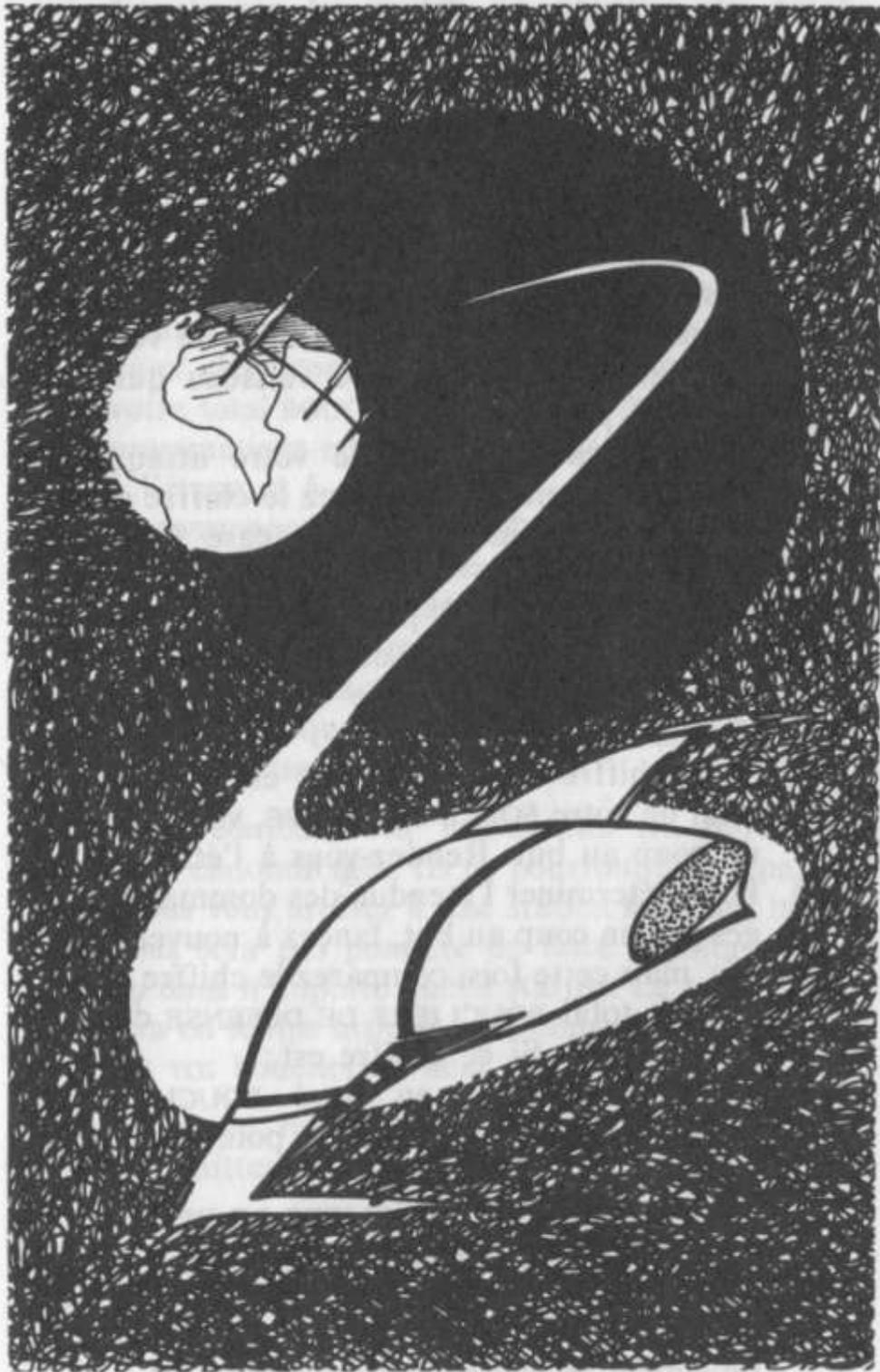
Le chemin suit une courbe et vous arrivez bientôt à une autre bifurcation. Irez-vous à droite (rendez-vous au [20](#)), ou à gauche (rendez-vous au [166](#))?

339

Vous ne saurez jamais si ce trou noir était ou non le bon. Peut-être avez-vous mal choisi votre angle de pénétration? peut-être votre vitesse n'était-elle pas la bonne? peut-être même vos informations n'étaient-elles pas exactes? Quoi qu'il en soit, le vaisseau *Voyageur* n'émergera plus jamais du vide. Votre mission a échoué.

Vous reprenez conscience et en jetant un regard autour de vous, vous constatez que les hommes de l'équipage se réveillent également. Vous demandez à votre Officier de Navigation de faire le point et vous branchez votre écran de contrôle. Une image apparaît : vous voyez l'espace face à vous. Est-ce celui de votre propre univers?

Au lointain, vous apercevez une forme qui vous est familière. Votre Officier chargé des transmissions vous contacte alors: «Commandant! s'écrie-t-il d'une voix surexcitée, j'ai capté un message qui semble venir de la station spatiale Einstein! J'ai l'impression que nous avons réussi! » Votre écran de contrôle vous confirme bientôt que le message reçu vient en effet d'une des bases spatiales de votre univers. Vous avez réussi à traverser le trou noir et vous êtes de retour chez vous. Vos hommes se rassemblent alors autour de vous pour vous féliciter. Vous êtes parvenu à ramener le vaisseau *Voyageur* et son équipage dans leur univers d'origine. Bravo!



340 *Au lointain, vous apercevez une forme qui vous est familière...*

IMPORTANT : notez bien la référence du paragraphe que vous venez de quitter avant de lire ces pages. Vous en aurez besoin pour y revenir ensuite.

Voici comment se déroulent les combats entre vaisseaux spatiaux :

1. Les astronefs s'attaquent chacun à son tour. A moins qu'une indication contraire ne vous soit donnée, c'est votre propre vaisseau qui attaquera le premier.

2. Lancez deux dés lors de votre attaque du vaisseau ennemi et comparez le chiffre obtenu avec le total inscrit dans la case **FORCE DE FRAPPE**.

3. Si le chiffre donné par les dés est *égal ou supérieur* au total de votre **FORCE DE FRAPPE**, vous avez manqué votre coup. Rendez-vous alors à l'étape n° 7.

4. Si le chiffre obtenu aux dés est *inférieur* au total de votre **FORCE DE FRAPPE**, vous avez mis un coup au but. Rendez-vous à l'étape n° 5.

5. Pour déterminer l'étendue des dommages infligés par un coup au but, lancez à nouveau deux dés, mais cette fois, comparez le chiffre obtenu avec le total **BOUCLERS DE DÉFENSE** du vaisseau ennemi. Si ce chiffre est :

égal ou inférieur au total **BOUCLERS DE DÉFENSE**, le coup inflige 2 points de pénalité;

supérieur au total **BOUCLERS DE DÉFENSE**, le coup inflige 4 points de pénalité; un double 6, inutile de comparer avec le total **BOUCLERS DE DÉFENSE**, le coup aura automatiquement infligé 6 points de pénalité.

6. Soustrayez les points de pénalité du total **BOUCLERS DE DÉFENSE** du vaisseau ennemi.

7. C'est maintenant au tour de votre adversaire de tirer. Repassez par les mêmes étapes, mais en inversant les rôles. Lancez deux dés. Comparez le chiffre obtenu avec le total **FORCE DE FRAPPE** du vaisseau ennemi. Si ce chiffre est *inférieur*, votre astronef a reçu un coup. Pour évaluer l'étendue des dégâts, lancez encore deux dés, comparez le chiffre obtenu avec votre total **BOUCLERS DE DÉFENSE** et faites les soustractions nécessaires comme il est indiqué à l'étape n° 5.

8. Recommencez à l'étape n° 1 pour la deuxième attaque. Chaque vaisseau tire à son tour jusqu'à ce que le total **BOUCLERS DE DÉFENSE** de l'un des deux astronefs ait été réduit à zéro. Lorsque vous en arrivez là, un coup supplémentaire, quelle que soit sa force, provoque l'explosion du vaisseau touché.

Après un combat, vos **BOUCLERS DE DÉFENSE** auront été endommagés. Ils ne pourront être réparés que si vous vous arrêtez à une station spatiale; mais il ne vous sera pas possible de faire réparer votre vaisseau dans n'importe quelle station. Le texte vous indiquera en temps utile si vous pouvez ou non faire remettre vos boucliers à neuf.

Et maintenant, retournez au paragraphe que vous venez de quitter et engagez le combat.

135 143 235 335



IMPORTANT : notez la référence du paragraphe d'où vous venez avant de poursuivre la lecture. Vous en aurez besoin pour pouvoir y revenir ensuite.

Les combats corps à corps se déroulent comme suit :

1. Le combat est simultané. A chaque affrontement sans phaseur, les deux adversaires s'élancent l'un contre l'autre, et l'un d'eux inflige des coups à l'autre. Dans les explications qui suivent, le terme extra-terrestre désigne toute créature contre laquelle vous aurez à combattre, vous-même ou vos hommes d'équipage. Le terme « vous » s'applique soit à vous personnellement si vous vous battez avec l'extra-terrestre soit à n'importe lequel de vos hommes qui aura reçu de vous l'ordre de se battre.
2. Lancez deux dés. Ajoutez au chiffre obtenu le score d'**HABILETÉ** de l'extra-terrestre. Le résultat vous donnera la *Force d'Attaque* de votre adversaire.
3. Lancez à nouveau deux dés. Ajoutez votre score d'**HABILETÉ** au chiffre obtenu. Le résultat représente votre *Force d'Attaque*.
4. Si la *Force d'Attaque* de l'extra-terrestre est supérieure à la vôtre, il vous a porté un coup.
5. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de l'extra-terrestre, c'est vous qui lui avez infligé un coup.
6. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, le coup est nul, et il faut recommencer à l'étape n° 2.
7. Toute blessure infligée est représentée par une soustraction de points d'**ENDURANCE**. Si vous avez frappé l'extra-terrestre, déduisez 2 points de son total d'**ENDURANCE**. Si c'est lui qui vous a frappé, c'est vous qui perdrez 2 points d'**ENDURANCE**, à déduire de votre propre total.

8. Lancez le deuxième assaut (en recommençant les étapes de 2 à 7) et continuez ainsi jusqu'à ce que le score d'**ENDURANCE** de l'un des adversaires soit réduit à zéro (ce qui signifie la mort).

9. Si, au cours du texte, vous pouvez choisir de vous rendre, vous aurez la possibilité d'arrêter le combat pour vous éviter de plus grands dommages.

Si les adversaires d'un combat corps à corps sont en nombre impair (c'est-à-dire s'il y a plus de combattants d'un côté que de l'autre), il vous faudra déterminer qui va attaquer qui. Chacun doit se battre avec un adversaire et si, par exemple, vous êtes trois à combattre quatre extra-terrestres, l'un de ceux-ci sera en trop, mais il se battra quand même, c'est-à-dire que l'un de vous devra affronter cet extra-terrestre en surnombre. Vous procéderez alors ainsi : lancez un dé pour chacun des combattants qui sont avec vous (vous y compris); celui qui obtiendra le chiffre le plus élevé devra combattre cet extra-terrestre supplémentaire en plus de celui qu'il affronte déjà. S'il y a davantage de combattants de votre côté (par exemple, si au cours de la bataille l'un des extra-terrestres a déjà été tué), vous pourrez décider vous-même quel est l'extra-terrestre contre qui se battra votre compagnon en surnombre.

Lorsque deux extra-terrestres (ou plus) affronteront un seul adversaire, vous devrez procéder de la façon suivante : vous choisirez à chaque Assaut l'extra-terrestre que votre homme d'équipage ou vous-même aurez à combattre en priorité, et vous mènerez cet Assaut contre lui à la manière habituelle. Ensuite, vous relancerez les dés pour déterminer la *Force d'Attaque* de l'extra-terrestre supplémentaire. Si cette *Force d'Attaque* est supérieure à la vôtre (ou à celle de l'homme d'équipage impliqué dans le combat) vous aurez reçu une blessure normale. Si, en revanche, la *Force d'Attaque* de l'extra-terrestre en surnombre est inférieure à la vôtre, cela ne voudra pas dire que vous l'aurez blessé mais que vous aurez simplement esquivé son coup. 11 ne perdra donc aucun point d'**ENDURANCE**. Lorsque l'un des

adversaires aura été tué, le combat se poursuivra avec l'autre selon les règles normales.

Ces règles sont bien entendu inversées dans le cas où c'est un extra-terrestre qui doit affronter seul deux hommes d'équipage (ou plus).

A présent, retournez au paragraphe que vous venez de quitter, et battez-vous!

22 43 49 65 95 102 103 178 208 239 295 297



IMPORTANT : notez la référence du paragraphe d'où vous venez avant de poursuivre la lecture. Vous en aurez besoin pour pouvoir y revenir ensuite.

Les combats au phaseur se déroulent comme suit : 1. Tout d'abord, le phaseur doit être réglé sur « paralyser » ou « tuer », à votre choix. Sachez, cependant, que vous risquez de vous mettre à dos des populations entières d'extra-terrestres si vous tuez un de leurs congénères, mais n'oubliez pas non plus que certains de ces extra-terrestres sont suffisamment résistants pour qu'un rayon laser simplement destiné à paralyser ne leur fasse aucun effet. N.B. : le terme « vous » utilisé ci-dessous s'applique à quiconque (vous-même ou l'un de vos hommes) se trouvant engagé dans un combat au phaseur.

2. Apportez les modifications nécessaires à votre score d'**HABILETÉ** s'il y a lieu (par exemple, les hommes d'équipage qui ne font pas partie des Services de Sécurité doivent déduire 3 points d'**HABILETÉ** lorsqu'ils se battent au phaseur).

3. Lancez deux dés. Il vous sera peut-être indiqué, au cours du texte, d'ajouter ou de soustraire des points au chiffre obtenu selon la taille de la cible, sa mobilité, etc. Faites les modifications indiquées, puis comparez le résultat avec votre score d'**HABILETÉ**.

4. Si ce résultat est *supérieur ou égal* à votre score d'**HABILETÉ**, vous avez manqué votre coup.

5. Si le résultat est *inférieur* à votre score d'**HABILETÉ**, vous avez touché votre cible et votre adversaire est soit paralysé, soit tué.

6. Si votre adversaire est un extra-terrestre armé d'un phaseur ou de toute arme tirant à distance - et que vous n'avez pas tué ou paralysé cet adversaire du premier coup -, recommencez les étapes de 2 à 5 pour voir si l'extra-terrestre a réussi lui, à vous

tuer (tous les phaseurs des extra-terrestres sont réglés pour tuer, à moins qu'une indication contraire ne vous soit donnée au cours du texte). Bien entendu, vous répétez ces étapes en inversant les rôles, puisque c'est au tour de votre adversaire de tirer.

7. Les deux adversaires tirent chacun à son tour en répétant les étapes de 2 à 6 jusqu'à ce que l'un d'eux soit paralysé ou tué.

8. S'il y a plus de deux combattants qui participent au combat, vous pourrez décider (avant le premier tir) lequel des extra-terrestres chacun de vos hommes va viser. Vous devrez également déterminer sur qui tirent les extraterrestres eux-mêmes. La méthode la plus simple consiste à donner à chacun de vos compagnons un numéro entre 1 et 6 et de lancer un dé qui, selon le chiffre sorti, vous dira quel est celui que chacun des extraterrestres entend abattre (si vous êtes moins de six, vous lancerez à nouveau le dé au cas où aucun chiffre attribué à l'un de vos hommes ne serait sorti). Bien entendu, cette règle s'applique également à vous en tant que Commandant. Le dé peut très bien vous désigner comme cible...

Si vous-même mourez au cours d'un affrontement au phaseur, votre mission est terminée, vous avez échoué. Aussi soyez prudent lorsque vous engagez des combats aux rayons laser : ils sont rapides et mortels.

A présent, retournez au paragraphe que vous venez de quitter et tâchez de bien viser...

[54](#) [61](#) [122](#) [131](#) [196](#) [298](#) [307](#)

