1

Le véhicule s'immobilise devant le quartier général de l'ASNU. Tu vas directement au bureau du directeur qui t'attend.

— Nous avons un problème, déclare-t-il.

— C'est donc la raison de votre appel, dis-tu. De quoi s'agit-il cette fois?

— Il se passe quelque chose à la base lunaire de l'ASNU, explique le directeur. Voilà deux jours que nous avons perdu tout contact avec l'équipe en place. Vous devez vous rendre sur les lieux et enquêter. S'il y a un problème, vous devrez le régler.

— Comment vais-je me rendre là-bas?

— Vous utiliserez le vaisseau spatial monoplace Flèche, répond le directeur. Ce sera plus rapide qu'en navette. Le temps presse.

Tu hoches la tête et demandes :

— J'irai donc seul, sans équipe pour me seconder?

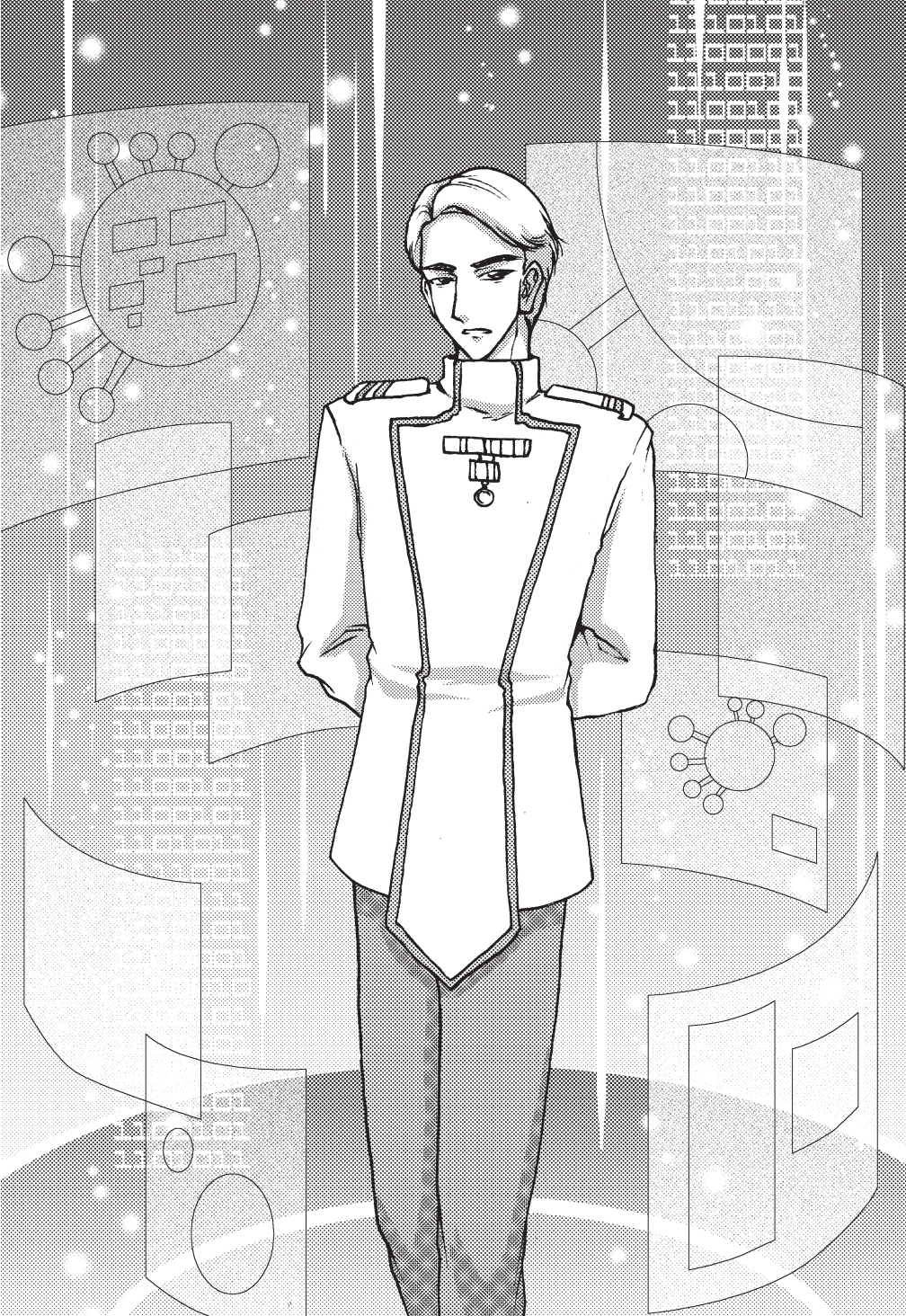
— Vous êtes le meilleur. C'est pour cela que nous vous confions la mission. De toute façon, ce sera probablement une opération de routine.

— Ou une opération très risquée, répliques-tu.

— Acceptez-vous la mission que je vous confie? demande le directeur.

Si tu acceptes, va au numéro 46.

Si tu refuses, va au numéro 8.



2

Tu appuies sur le bouton de contrôle d'incendie et les flammes s'éteignent.

Tu agrippes fermement les commandes du vaisseau et t'empresses de traverser l'orage qui fait rage. Quand les vibrations cessent, tu comprends que tu es sorti de l'atmosphère de la Terre. Tu voles maintenant dans l'espace. Tu demandes à l'ordinateur de bord de vérifier l'état des instruments.

— Aucun dommage important, répond l'ordinateur.

Tu communiques avec le centre de contrôle de mission de l'ASNU.

— Tout va bien, confirmes-tu. Je continue la mission…

Va au numéro 19.

3

Tu te rues dans la chambre de décompression et te caches tout près de l'entrée. La créature extraterrestre y entre à son tour. Avant même qu'elle puisse réagir, tu bondis de ta cachette et te précipites hors de la pièce.

Les portes se ferment et tu appuies sur le bouton « verrouiller ».

La créature extraterrestre est prisonnière! Elle frappe sur la porte de la chambre de décompression, mais elle ne peut pas en sortir.

Tu souris. Il te suffira de communiquer avec l'ASNU afin qu'une équipe soit envoyée sur place pour s'occuper de l'extraterrestre.

Va au numéro 50.

