

Les Chroniques de Los Angeles

1- La Bataille de Los Angeles

1

Lentement, vos paupières s'ouvrent...

Vos lèvres sèches papillotent lourdement, comme pour prononcer la sentence macabre d'un dormeur qui cauchemarde. Vos narines soufflent difficilement, tant la poussière qui flotte autour de vous vous empêche de profiter pleinement de l'air. Votre position sur le sol vous est d'ailleurs inconfortable : les bras derrière le dos, les jambes repliées, la tête posée lourdement sur la pierre froide. Alors que vous essayez d'inspirer profondément, vous avez l'impression de sentir une blessure béante s'ouvrir le long de votre poitrine, comme si l'on vous avait lacéré le corps d'un coup d'épée. La douleur n'est pas « intense » comme on pourrait familièrement le dire, comme d'un lieu commun ; cependant, vous devez reconnaître que vous êtes loin d'être à l'aise. Vous avez l'esprit embrumé, votre tête vous tourne et avez du mal à vous rendre compte de ce qui est autour. Vous avez l'impression de sentir votre cerveau respirer de lui-même, réclamer la moindre molécule d'oxygène pour se remettre en activité. Lentement, vos synapses libèrent des informations, comme des électrons parcourant le labyrinthe de cuivre que forme un circuit électrique. Vos muscles commencent à se tendre et à se détendre. Vos doigts alors immobiles pianotent sur le sol.

Il vous faut près de plusieurs minutes – peut-être même une heure, qui sait ? – pour reprendre totalement vos esprits et réussir à vous redresser sur votre séant. *Où suis-je*, songez-vous... Mais soudainement, une question, une autre question qui aurait dû vous parvenir beaucoup plus tôt vous glace d'effroi. *Mais qui suis-je ?* Comme si cette question avait révélé en vous un regain d'énergie, vous vous rendez compte que vos mains sont fermement ligotées dans votre dos. Vous ne vous en êtes même pas aperçu quand vous vous êtes redressé pour être assis.

La salle dans laquelle vous êtes prisonnier – comment peut-on nommer autrement une personne sans mémoire et qui n'a même pas l'usage de ses mains ? – reste fermement sombre. Une pâle lueur luit d'une petite fenêtre encrassée, située à près de quatre mètres du sol. L'odeur de renfermé y est forte, et vous distinguez un épais nuage de poussière nager librement tout le long du rai de lumière qui tombe à vos pieds.

Vos yeux s'habituent peu à peu à la lumière. En quelques minutes, vous commencez à distinguer des hautes caisses, des tables sur lesquelles sont imbriquées des chaises, le tout recouvert d'une housse terne. La pièce entière est plutôt grande, rectangulaire. Vous avez été placé dans le coin, à même le sol, sans couverture, ni matelas, ni oreiller. Visiblement, la personne qui vous séquestre n'a aucune estime de vous.

Vous commencez à réfléchir. Lentement, vous essayez de sonder votre mémoire. Respirez calmement, sans douleur cette fois-ci. Vous fermez les yeux, mais tout ce que vous voyez dans l'obscurité de vos paupières closes, c'est les quelques minutes que vous venez de vivre, à tenter de vous redresser et trouver une position plus confortable. Vous avez beau faire des efforts, tenter de vous détendre, vous ne trouvez plus rien en arrière. Bon, déjà vous savez que vous

êtes quelqu'un. Vous avez « conscience » de vous, même si vous ne vous souvenez plus de qui vous êtes. Vous savez marcher, vous vous souvenez des couleurs et des sons, vous savez ce qu'est un immeuble, un chien, une étoile. Par contre, pour tout ce qui est relationnel et personnel, rien ne fuse. Vous avez cependant un petit sourire qui flotte sur votre visage et crispe la commissure de vos lèvres : là où beaucoup de gens pourraient sombrer dans la folie ou, dans le meilleur des cas, dans la panique, vous êtes plutôt calme. Méthodique même. Un pas après l'autre. Est-ce que le plus important est de trouver qui vous êtes ? Non. Pour l'instant, vous avez les bras liés et êtes faible. On vous a sûrement assommé, pour que vous ayez l'impression d'avoir la tête serré dans un étau d'établi. Quelqu'un est plutôt malveillant envers vous, et ce quelqu'un vous garde dans une maison, ou tout autre bâtiment. Il vaut mieux donc trouver un moyen de fuir. Vous pourrez réfléchir un peu plus tard.

Vous commencez à vous tortiller pour tenter de vous libérer, quand vous entendez distinctement des bruits de pas. Quelqu'un – un homme, au son de sa voix grave – émet un raclement de gorge sale et vous entendez comme un trousseau de clés. Quelqu'un arrive, il est temps de trouver une décision à prendre !

Si vous voulez essayer de vous libérer de vos liens, rendez-vous au **186**.
Si vous préférez attendre que l'on vienne vous chercher, rendez-vous au **95**.

2

Vous vous asseyez aux commandes de la pièce, mais il faut dire ce qui est : vous ne comprenez pas ce que vous êtes en train de faire et qu'est-ce qui pourrait être utile. De plus, malheureusement pour vous, les boutons ne sont pas étiquetés, donc vous ne savez strictement rien des commandes qui se présentent devant vous. Vous songez également qu'il ne vaudrait mieux pas tripoter tout cela : rester neutre et vous pourrez sortir vivant de ce lieu... du moins vous aurez plus de chance. Cependant, si vous avez le talent Technologies, rendez-vous au **141**. Si vous ne l'avez pas, rendez-vous au **134** pour aller vers le hall.

3

Il ne vous faut pas plus d'un quart d'heure avant de trouver quelque chose d'intéressant : une feuille est coincée dans un calepin dans le tiroir de la table de nuit de la chambre. Vous vous asseyez sur la couverture et commencez à regarder la feuille : il y a quelque chose d'écrit en minuscule. Vous avez tôt fait de trouver une loupe et vous lisez « Maître Carlos « Chad » Linski ».

Si le mot « Procès : Intervention » est inscrit, vous pouvez vous rendre directement au **30**.

Vous cherchez dans un annuaire que vous trouvez sous le lit le lieu de travail de cette personne. Vous pouvez débloquent le Cabinet de Carlos Linski (BZAHMDS CD BZQKNR KHMRJH) sur votre plan.

De surcroît, vous trouvez dans une boîte dans la cuisine une clé en or, et vous avez plus que l'intuition – comme si un nouveau souvenir s'était éveillé en vous – que cet objet vous sera plus qu'utile. C'est pourquoi vous la fourrez dans votre poche.

Si vous possédez le talent **Sciences Naturelles**, rendez-vous au **111**. Sinon retournez sur le plan et rayez le Domicile de Tom Finlam.

4

Vous vous rendez compte rapidement que l'employée utilise le téléphone pour appeler son petit ami, et vous attendez patiemment encore deux minutes avant de manifester votre présence par un raclement de la gorge plutôt expressif. L'employée vous toise quelques secondes, puis bredouille « attends il y a quelqu'un d'un peu pressé et impoli » à son correspondant avant de se tourner vers vous.

Si vous possédez le mot de passe « Chad Linski », vous pourrez toujours dire que vous venez de la part de cet homme.

Si vous ne possédez pas ce mot de passe, alors vous ne ferez que poser des questions sur la bibliothèque, et elle n'apprendra rien de plus que ce que vous savez déjà. Rendez-vous alors au **31** pour aller au premier étage ou au **71** pour le quatrième.

5

Vous écoutez attentivement le lourd panneau de bois, et détectez rapidement un petit son. Quelqu'un est en train de jacasser de l'autre côté de la porte, et si cette personne discute, toute autre personne susceptible d'être présent semble se taire devant le locuteur. Si vous possédez le talent Sciences Naturelles, rendez-vous immédiatement au **90**. Sinon, vous pouvez décider d'ignorer la porte, auquel cas vous reviendrez au **163**, ou l'ouvrir simplement, en vous rendez au **39**.

6

Vous détournez les jambes pour partir, mais ce faisant, vous manquez de trébucher dans un pan de tapis.

- Là ! Un intrus, entendez-vous rugir derrière vous !

Vous tombez à genoux, vous relevez, mais sentez une présence derrière vous : l'homme à la robe blanche est juste derrière vous, portant un grand masque en fer ne laissant rien voir de son anatomie. Ses mains sont gantées, et il vous assène un coup de poing. Fort heureusement, vous arrivez à esquiver le coup, qui ne passe qu'à quelques centimètres de votre thorax. A peine une demi-seconde après, vous ressentez une lourde douleur et tombez en arrière. Vous vous relevez péniblement, essayant de vous enfuir à reculons, mais votre adversaire vous assène un second horion. Nouvelle esquive, nouvelle douleur, cette fois-ci à l'abdomen, qui pourtant a évité le coup une demi-seconde auparavant. Vous devez avoir l'air franchement surpris, car votre adversaire s'esclaffe :

- Imbécile ! Et dire que c'est toi qui m'a appris ces coups à retardement...

Un rire sonore et guttural s'élève du masque gris, et une nouvelle pluie de coups vous fait tomber au sol, et vous sombrez dans l'inconscience...

Vous vous réveillez, quelques minutes plus tard... Est-ce sûr que seules quelques minutes se sont écoulées ? Vous êtes fort étonné par ce fait : vous êtes dehors, dans la rue, mais il n'y a rien... si ce n'est des cris, et un impressionnant nuage qui flotte au-dessus de vous. Rendez-vous au **99**.

7

Pour pouvoir fouiller la pièce tranquillement, vous devez tenter une *Epreuve de Raisonnement*, avec un malus de +5 à votre jet de dé. Si vous possédez le talent **Art du Larcin**, ce malus se réduit à +3. Enfin, si vous avez inscrit sur votre feuille d'aventure « Tapisseries », rendez-vous immédiatement au **58**. Si vous réussissez cette Epreuve, rendez-vous au **138**. Si vous échouez, vous ne trouvez rien, rendez-vous alors **66** pour monter les escaliers, au **23** pour examiner la pièce à l'entrée de la pièce ou simplement revenir à votre plan pour choisir une nouvelle destination.

8

Vous vous sentez stupide, quand, devant la porte, vous sonnez. Qu'est-ce qui vous a pris de faire ainsi ? Vous allez être accueilli par des dizaines d'hommes en arme, prêt à faire feu et vous rendre prisonnier. Vous sentez vos jambes trembler, flageoler, défaillir : en un mot, vous avez réellement peur. Comme embué par un sortilège obscur, vous refusez cependant de reculer. Et la raison est claire : vous êtes allé tellement loin, pouvez-vous réellement refuser de vous battre contre votre Destinée ? La vie mérite-t-elle d'être vécue sans mémoire ?

Pendant que vous réfléchissez à vos prétentions métaphysiques, quelqu'un vient vous ouvrir. Habillé comme un vrai majordome, il vous regarde

des pieds à la tête, l'air interrogateur. Vous vous demandez alors si vous ne vous êtes pas trompé de lieu, mais soudainement votre interlocuteur – si on peut dire ainsi, car il est resté muet – écarquille des yeux, puis ouvre la porte.

- Monsieur vous attendait. Je ne pouvais pas imaginer qu'il savait que vous étiez là... Veuillez me suivre s'il vous plaît.

Et la situation surréaliste s'accomplit ; toujours transpirant à grosses gouttes, vous suivez le majordome qui s'enfonce dans la demeure. Vous passez d'un hall à un autre, situé juste derrière. La réplique exacte du premier, ce qui ne vous met pas à l'aise. A peine arrivé, le majordome s'éclipse... vous laissant seul dans cette salle déserte. Réalisant soudainement que vous êtes pris comme un rat au piège – comme si le voile de censure qui vous empêchait de penser correctement – vous essayez de fuir, mais apparaît alors, en haut des escaliers, un homme de grande taille, vêtu d'une robe blanche et d'un masque de fer. Sur sa droite, un homme de taille moyenne, les cheveux bruns gras et une barbe coupée au net. Sur sa gauche un homme avec un embonpoint certain, le crâne légèrement dégarni et le souffle court.

- Te voici enfin, Tom, vocifère l'homme en robe blanche en levant le bras vers vous. Je t'ai senti arrivé, tu sais ? Tu as bien aimé ma plaisanterie ? Ha ! Que tu as l'air stupide... sitôt tu étais devant ta porte j'ai réussi à embrumer ton esprit. C'est toi qui me l'as appris, tu sais ?

A peine le Juge Blanc a-t-il prononcé ces paroles, que vous sentez que cela est vrai. Vous avez réussi à « embrumer » les autres, c'est un terme que vous aimiez utiliser – et vous le répétez encore, en chuchotant, et trouvez un malin plaisir à utiliser ce terme, ce qui vous effraie et vous fascine à la fois. Chaque fois que vous n'aviez pas réussi à utiliser des moyens de communication afin d'imposer votre volonté, ceci vous avait grandement aidé.

- Où est Toliak, demandez-vous ?

- Derrière, et en vie. S'il était mort tu l'aurais senti, et tu ne serais pas venu. Mais en attendant, viens à moi !

Vous sentez encore soudainement votre esprit s'embrumer, exactement comme tout-à-l'heure. Il est vrai que vous ne vous l'aviez pas remarqué, comme une énigme qui passe devant soi inaperçue. Mais vous sentez que, puisque vous aviez créé ce Talent, il est possible de vous en protéger. Mentalement, vous tentez de vous en défaire.

Menez une *Epreuve de Pouvoir*, en vous octroyant un bonus de -2, et un autre bonus de -1 pour chaque caractéristique qui totalise 9 ou plus, Pouvoir, Dextérité et Agilité exclue. Si vous possédez le talent Mysticisme, vous réussissez automatiquement ce test. Si vous réussissez, rendez-vous au **162**. Si vous échouez, rendez-vous au **41**.

9

Vous venez de commettre une énorme bêtise. Que disons-nous, une bourde, une erreur, une méprise, un égarement, une maladresse. Quel qu'en soit le terme, il s'agit certainement la plus grande erreur de votre vie (du moins de ce

que vous avez déjà vécu). Vous venez d'entrer dans la salle de tribunal, alors que vous avez déjà été jugé coupable d'un crime dont vous ne connaissez ni les preuves, ni le mobile. Pourtant vous étiez déjà venu dans cette salle, vous avez déjà traversé ces double-portes, mais pourquoi diable a-t-il fallu que vous y reveniez, alors que vous n'étiez visiblement pas le bienvenu ?

Vous essayez de reculer. Vous essayez vainement de faire marche arrière, priant secrètement que tous ces yeux rivés sur vous, emplis d'un air de méchanceté et de jalousie, ne vous aient pas remarqué. Un pas, un autre, mais déjà beaucoup se sont levé. Des hommes armés vous entourent déjà, vous ont attrapé les bras, les jambes.

Le Juge Blanc lui-même se tient là, dans sa magnifique robe immaculée, le masque toujours rivé dans le visage. Il semble soudainement très moqueur, semble applaudir de la bourde que vous venez de commettre en pénétrant derechef la pièce où l'on vous avez souhaité votre mise à mort.

Vous avez beau vous débattre, le Juge Blanc fait signe et les gardes vous poussent vers le miroir qui se trouve sur le mur droite, de l'autre côté de l'entrée. Vous réussissez à vous défaire d'un bras, d'une jambe, mais la foule vous pousse inexorablement.

Rendez-vous au **169**.

10

- Wow wow, du calme, dit l'un des hommes en levant les bras.
- Pourquoi m'avez-vous attaqué ?
- Nous on te veut rien. On recherche juste le Milkou. Il nous doit pas mal d'argent.

Une idée germe dans votre tête, et vous vous félicitez de la vivacité d'esprit dont vous faites preuve.

- Moi aussi il me doit de l'argent. Peut-être pas autant que vous, mais suffisamment pour que je vienne en personne me plaindre. On fait équipe ?

Pour montrer votre coopération, vous orientez votre arme vers le sol.

- Bon, dit l'autre homme en costume, on vous conduit vers le chef.

Rendez-vous au **114**.

11

- Rosario, fais quelque chose, envoie tes hommes !

Vous voyez Rosario vous dévisager. Rosario, celui que vous pensez être votre allié... Vous levez tout de même la main faiblement, comme pour lui faire signe, l'air troublé. Rosario semble vous regarder, de bas en haut, puis se tourne vers le Juge Blanc :

- Désolé, mais j'ai donné ma parole d'honneur à cet homme que je l'aiderai. Je crois qu'il n'est pour moi bon signe de le faire affronter...

- On s'en fiche, Rosario, rajoute Chad ! C'est notre ennemi, tu es de notre côté ?
- Oui. Mais avant l'alignement, passe l'honneur de mes mots. C'est pour ça que je ne vais rien faire contre lui, car je lui ai promis...

Chance ! Rosario ne vous a pas trahi ! Vous bénissez le jour où vous avez rencontré cet allié... Mais le Juge Blanc décide de ne pas l'entendre de cette oreille. Il lève la main vers Rosario, comme pour lui asséner un coup de manchette... Vite, vous écoutez votre cœur et saisissez un vase sur une tablette à un mètre derrière vous, puis le jetez de toutes vos forces. Vous êtes étonné d'ailleurs avec quelle puissance vous l'avez envoyé : il file droit sur le Juge Blanc !

- Attention, hurle Chad !

Le Juge Blanc réagit au quart de tour, puis pointe son bras vers le vase. Vous le voyez exécuter un mouvement de recul... Mais quelque chose se produit : le vase explose en mille morceaux avant qu'il n'atteigne son bras ! Ce qu'il avait moins prévu visiblement, c'est que ces mille morceaux vole comme de la mitraille de shrapnel, et blesse Chad à plusieurs coupures. Le Juge Blanc ne semble pas accepté. Rosario, quant à lui, s'est éclipsé.

Si le mot de passe « Nuage Gris » est inscrit sur votre Feuille d'aventure, rendez-vous au **43**. Sinon allez au **176**. Notez que vous avez, si vous le désirez, le temps d'utiliser immédiatement un autre objet curatif de votre inventaire.

12

Vous commencez à brûler une allumette (dont vous avez chipé le contenu dans un bar en venant, pratique non ?) et brûlez le contenu d'une corbeille à papier sous l'alarme à incendie. Vous vous dissimulez parmi les étagères et patientez quelques minutes, jusqu'à ce que le joyeux et strident retentissement sonne dans tout l'étage. Immédiatement, les usagers, comme par habitude, prennent leurs affaires (en abandonnant les livres) et se dirigent vers la sortie. Quant aux hommes en costume, ils semblent être en grande discussion. D'ores et déjà, quatre d'entre eux quittent leur poste, laissant quatre autres derrière. Après une nouvelle concertation, deux d'entre eux s'en vont également.

Vous cherchez une technique d'approche pour pouvoir faire une nouvelle diversion, tandis qu'il n'y a plus personne dans l'étage si ce n'est vous et les deux autres occupants. Soudainement, certainement à cause d'un manque de discrétion de votre part, l'un d'entre eux crie : « Hé ! Là ! » et tous deux se dirigent vers votre direction. Il va falloir vous battre !

Premier homme en costume

| | | |
|--------------|--------------------------------|---------------------------|
| | Potentiel d'attaque : 15 | Potentiel de Défense : 12 |
| Bonus d'aide | Attaque : +1 | Défense : +1 |
| | Blessures supplémentaires : +1 | Points de vie : 50 |

Deuxième homme en costume

| | | |
|--------------|--------------------------------|---------------------------|
| | Potentiel d'attaque/tir : 13 | Potentiel de Défense : 15 |
| Bonus d'aide | Attaque : +1 | Défense : +1 |
| | Blessures supplémentaires : +1 | Points de vie : 45 |

Si vous mettez hors d'état de nuire vos deux adversaires, rendez-vous au **148**.

13

Notez bien le numéro de ce paragraphe, il se pourrait que vous ayez à y revenir souvent.

Vous possédez maintenant quelques pistes pour pouvoir visiter cette grande ville. Vous vous renseignez rapidement, et comprenez que vous vous trouvez dans la ville de New Los Angeles, bâtie sur l'ancienne ville de Los Angeles. De toute façon, les habitants d'ici l'appellent Los Angeles. Quant à la date, vous vous trouvez le 13 novembre 2305, et malgré un beau mois de novembre il fait plutôt chaud.

Vous commencez réellement votre quête afin de trouver qui vous êtes. Sachez que vous devez décompter le temps désormais. Chaque fois que vous irez à un endroit et que vous y reviendrez, vous devrez décompter une demi-journée. Faites bien le compte des demi-journées qui se sont écoulées, c'est très important !

Vous vous trouvez dans la matinée du 13 décembre, aussi vous avez deux demi-journées pour visiter la ville et les lieux qui vous sont ouverts.

Quand la journée sera achevée, vous pourrez vous rendre au **98** pour découvrir de nouveaux points de règles, points qui seront très importants pour vous.

Maintenant, si vous avez le mot de passe « Tom Finlam » inscrit sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au **82**.

Il se peut que vous puissiez vous rendre également à un autre lieu, auquel cas vous pourrez vous rendre à partir de votre plan.

14

Le garde vous pousse dans une salle immense, qui doit facilement faire cinquante mètres de long et dix mètres de large. Le fond de la pièce est légèrement en contrebas, et il faut descendre quelques marches pour y accéder. Des barrières en bois limitent la terrasse. Dans la partie basse se trouvent deux rangées d'une dizaine de bancs, mais elle n'est occupée que par une dizaine d'individus tout au plus. Sur la partie où vous vous trouvez, six personnes sont

attablées sur deux tables. Ils avaient l'air d'être en vive discussion, mais à votre arrivée, ils s'arrêtent tous et semblent attendre qu'un événement se produise. Ils se mettent à vous fixer, tantôt d'un air indifférent, tantôt d'un visage imprégné d'une certaine colère et impatience.

Quelques coups de marteau sont tapés sur un bureau, situés sur votre droite, et transversal à tous les autres meubles. Un miroir est situé juste derrière lui. Un homme, enveloppé dans une grande robe blanche dont la capuche lui tombe sur la tête, martèle la table pour obtenir le silence dans le fond de la salle. Il porte une sorte de masque métallique noir, qui ne laisse paraître aucun détail. Il n'y a même pas de trou pour ses yeux ou devant son nez pour qu'il puisse respirer, et une large bande rouge horizontale raye le faux visage.

- Messieurs, je vous prie. Ainsi commence le procès de... enfin bon, nous savons tous, et nous ne nous permettrons pas de prononcer son nom.

Vous soupçonnez ce faux juge d'être au courant de votre amnésie, et de profitez de votre état de faiblesse.

Notez le mot de passe « procès » sur votre Feuille d'Aventure.

Si vous désirez intervenir, rendez-vous au **80**.

Si vous préférez attendre la suite des événements, rendez-vous au **72**.

15

Vos réflexes rapides et votre bonne constitution ont pour effet de tirer encore victime et de l'empêcher de réagir. Vous ne faites pas de scrupules cette fois-ci, car cette intervention aurait pu vous coûter la vie s'il avait réussi à se défaire et alerter ses camarades – car, à votre humble avis, vous aurez été fiché et mis dans une situation où vous auriez eu du mal à vous extirper. Après qu'il eut encore arrêté de bouger, vous continuez votre étreinte et le relâchez. Vous soufflez d'aisance quand vous voyez que votre victime n'est qu'assommé, mais vous décidez de le cacher dans l'un des cabinets avant de continuer votre route. Maintenant que votre adversaire est au sol, qu'allez-vous faire ? Vous vous retrouvez avec un corps dans les bras et d'autres individus pourront certainement venir voir ce qu'il en est.

Si vous décidez de vous éloigner et d'attendre la réaction des autres individus quand ils s'apercevront que leur collègue est absent, rendez-vous au **148**.

Vous pouvez également estimer que c'est une très mauvaise idée de rester par ici, et retourner au plan (auquel cas vous ne pourrez plus aller à la bibliothèque).

16

Vous appuyez sur le bouton de droite. L'espace d'un instant, il ne se

passé rien, mais vous vous rendez compte qu'une odeur rance se propage dans l'air. Un gaz vient de vous balayer le visage, et vous reculez la tête tout en essayant de vous boucher le nez. Mais le mal est déjà fait.

Tentez une *Epreuve de Constitution*. Si vous réussissez, vous subissez une blessure légère par poison. Vous perdez donc 1 dé plus 6 points de vie. Si vous échouez, vous subissez une blessure modérée par poison. Vous perdez 2 dés plus 8 points de vie, et avez temporairement -1 à vos potentiels d'Attaque et de Défense.

Notez que ces dommages par poison (blessure légère ou modérée) ne peuvent pas être soignés, sauf par une bonne nuit de sommeil (à ce moment, vos potentiels d'attaque et de défense reviendront à la normale).

Si vous avez tiré un double 6, ou si vous avez fait un échec avec une marge supérieure de 4 points à votre score de Constitution, vous vous écroulez, mort sur le coup.

Si vous ne l'avez pas fait, vous pouvez appuyer sur celui de gauche, rendez-vous au **92**.

Vous pouvez examiner les tentures, si vous ne l'avez pas fait, en vous rendant au **177**.

Vous pouvez également monter les escaliers, en vous rendant au **144**.

Vous pouvez décider de fouiller la pièce que vous avez vue à droite, en rentrant. Rendez-vous alors au **23**.

Enfin, vous pouvez toujours décider de vous en aller et de revenir au plan pour choisir une nouvelle destination.

17

Vous entrez dans une chambre. Celle-ci est aménagée de façon bien spartiate, juste une couche sur le lit, et une petite table de nuit située à la droite de ce lit. Vous fouillez le lit à la recherche d'un quelconque objet qui puisse vous aider, mais vous n'y trouvez rien.

La petite table de nuit possède quant à elle une serrure, qui possède une forme assez particulière. Si vous possédez une clé, dont le porte-clé a une perle, vous reconnaissez la serrure. Rendez-vous alors au **33** pour l'ouvrir.

Si vous ne possédez pas de porte-clé, ou si vous l'avez mais que vous considérez qu'il vaut mieux vous abstenir, rendez-vous au **144** pour faire un nouveau choix.

18

Les deux immenses portes coulissantes semblent s'incliner devant vous alors que vous pénétrez dans l'immense bâtiment. Juste en face de vous se trouve une employée à l'accueil, visiblement trop occupée par une conversation

téléphonique pour faire attention à vous. Ce qui vous laisse le temps d'investir un peu plus sur les lieux.

La Bibliothèque s'étend sur cinq étages, mais le dernier est réservé aux médias et le rez-de-chaussée à la jeunesse. A cette heure de la journée, il y a beaucoup d'enfants en visite dans la bibliothèque et le dernier étage est sûrement très visité pour ses bandes sonores ou holographiques. S'il y a des gens ou quelque chose en particulier que vous cherchez, cela ne se trouve pas forcément par ici. Par ailleurs, le deuxième étage est en travaux : cela ne vous laisse que deux lieux pour pouvoir visiter : le premier ou le quatrième étage.

Si vous voulez attendre patiemment que l'employée d'accueil vous renseigne, rendez-vous au **4**.

Si vous préférez visiter les lieux en commençant par le premier étage, rendez-vous au **31**.

Si vous estimez qu'il vaut mieux commencer par le quatrième étage, rendez-vous au **71**.

19

Quatre gardes, tout aussi bien accoutrés que celui qui vous avait emmené dans cette pièce, vous ramènent dans vos « appartements ». Il est donc parfaitement inutile de vouloir faire de la résistance et encore moins d'essayer de s'enfuir : ils auront tôt fait de vous abattre. Une fois arrivés dans la salle obscure où vous reposiez, il vous ligote de nouveau et l'un d'entre eux vous assène un malheureux horion à la base du cou.

Cette attaque surprise est plutôt violente, et vous sentez que vous sombrez. Cependant, vous ne vous évanouissez pas. Dans une mesure préventive, vous feignez de vous pâmer et vous vous écroulez sur le sol. Vous entendez les gardes tourner les talons et fermer la porte derrière vous. Par chance, ils étaient tellement pressés de partir, qu'ils n'ont même pas songé à vous fouiller ! Si vous avez trouvé des objets entre temps, vous pouvez les conserver.

Si vous désirez attendre jusqu'au petit matin, rendez-vous au **159**.

Si vous préférez essayer de vous enfuir définitivement, rendez-vous au **108**.

20

Alors que vous vous apprêtez à partir, vous avez un léger vertige. Vous vous rendez compte qu'il y a quelque chose en particulier, quelque chose qui mérite que vous la trouviez dans cette maison.

Vous commencez à fouiller le rez-de-chaussée, mais vous avez l'impression que cette sensation s'estompe. Rapidement, la panique vous prend : Tolin a certainement appelé des renforts qui ne vont pas tarder à arriver, mais il y a quelque chose de plus important encore.

Finalement, vous trouvez une méthode simple mais efficace : vous fermez les yeux, et dès lors votre corps est comme une boussole humaine. Rapidement, vous sentez que ce que vous cherchez se trouve dans une armoire de la cuisine. Vous y revenez, mais celle-ci ne contient que des ustensiles. Vous pestez contre vous quand vous vous rendez compte que les étagères sont amovibles, elles se détachent facilement. L'idée d'un double fond vous vient, et vous retirez les étagères et tapez au fond.

Vous entendez un bruit étouffé, qui gratte le bois derrière vous, et vous trouvez rapidement une poignée dissimulée qui ouvre le compartiment secret. Quelle surprise quand vous découvrez un vieil homme, asiatique de surcroît, à la barbe longue et fine, recroquevillé et ligoté ! L'espace d'un instant, vous pensez avoir trouvé Toliak Chen, mais cette sensation se dissipe bien vite : vous êtes persuadé que ce n'est pas lui.

Vous tirez le vieil homme et retirez la bande adhésive qui l'empêche de parler.

- Hé bien jeune homme, ce n'est pas trop tôt !

- Vous allez bien ?

- Je vais bien, je vais bien. Mais, je vous reconnais ! Vous êtes le disciple de Toliak ! Cela faisait longtemps que je ne vous avais pas vu !

- Vous connaissez Toliak ?

- C'est un ami. Je sais qu'il a été kidnappé, cet imbécile de Tolin me l'a dit. J'attendais juste que l'on me libère.

- Vous savez que je viendrai ? Et comment j'aurai deviné que vous étiez caché ici ?

- Comment m'as-tu trouvé ? Le si-xi-ème sens, gamin. En attendant, je n'ai pas grand-chose à t'offrir. Si ce n'est... (il plonge la main dans sa robe jaune) un baume de soin. Tu devras te battre, mais ce baume pourra te guérir (le baume vous soignera de trois blessures, quelque soient leur gravité). Je peux également te dire que le Juge Blanc – que je ne connais que de nom – a dissimulé quelque chose qui t'appartient à la bibliothèque Rontheg. Il craint beaucoup pour cet objet, il croit que c'est ce qui va le détruire !

- Mais qui suis-je ! Je voudrais le savoir (vous vous rendez compte que la scène est complètement surréaliste, voire théâtrale, mais le vieil homme n'en découd pas).

- Toliak Chen sait. Quand tu l'auras délivré – et je sais que tu le délivreras, il répondra à toutes tes questions. Maintenant... je crois qu'il vaut mieux que tu te dépêches de le trouver. Ne t'inquiète pas, je vais retrouver mon chemin, je vais retourner au Square des Chanterelles y trouver refuge.

Si vous possédez un bracelet en or et que vous le portez, rendez-vous au

126.

Vous pouvez revenir au plan.

21

- Je ne suis pas Tom, déclarez-vous à l'homme qui se tient devant vous.
- Tu es Tom, vous contredit l'homme blessé, dont vous soutenez maintenant le coude. Tu as ses yeux, tu as sa voix, tu as son regard. Tu as peut-être changé de visage, de cheveux, et même de corpulence, tu es toujours Tom parce que tu irradies la bonté...
- Vous vous trompez, vous êtes aveuglé par la douleur, répétez-vous.
- Tais-toi, Tom, ne crois-tu pas que je ne suis pas capable de reconnaître mon meilleur ami ?

Et dès lors que vous entendez ce mot, vous reconnaissez enfin cet homme. Des bribes de souvenir vous revient : vous vous voyez vous battre avec des bâtons et des sabres en bois, la haine au cœur, mais à l'instant d'après vous riez avec lui à gorge déployée alors que vous vous promenez près de l'étang du Square des Chanterelles. Une larme coule de vos yeux. Revenez au **184** ou au **149** (selon d'où vous venez) et poursuivez la lecture où vous étiez arrêté. Notez également donc que vous êtes réellement Tom Finlam.

22

- Quelqu'un m'envoie, dites-vous simplement.
- Qui donc, grille l'un des gorilles, le sourire au lèvres, qui disparaît sous le regard sévère de son coéquipier.
- Chad Linski. Lui-même.

Les deux hommes se regardent étrangement, haussant des sourcils. Ils ont l'air beaucoup moins sûr d'eux d'un coup. Ils ne cessent de passer de l'autre à vous.

- Que fait-on, réplique le premier ?
- Ce qui a été dit. Ce qui a été demandé.

Et les deux hommes vous bondissent dessus. S'ils avaient été normaux, vous aurez pu vous en sortir... mais il s'avère que ces hommes sont beaucoup plus rapides que la normale. Et si l'on parle de normalité, bouger à cette vitesse n'a rien d'humain : l'un d'eux vous attrape le bras et vous en fait une clé, arrachant un cri de douleur. C'est à peine si vous vous évanouissez, que le deuxième vous bourre le ventre de coups de poings véloce : vous crachez rapidement du sang, avant de sombrer définitivement dans l'inconscience.

23

Vous ouvrez la porte et pénétrez dans une cuisine. C'est une cuisine immense, aussi blanche que l'est la pièce principale. Vous avez à peine le temps de faire un pas que vous entendez distinctement un petit sifflement, tandis que

votre jambe est légèrement ralentie. Vous vous rendez compte que vous venez d'activer un petit filin que vous n'avez pas vu !

Tentez une *Epreuve d'Agilité*. Si vous possédez le talent **Athlétisme**, vous pouvez rajouter un bonus de -3 à cette Epreuve. Si vous réussissez cette épreuve, vous esquivez trois flèches qui proviennent du mur opposé à l'entrée de la cuisine. Si vous échouez, regardez de combien le nombre tiré (et modifié) dépasse votre score d'Agilité. S'il est d'un ou deux point(s), vous prenez une flèche. S'il est de trois ou quatre, vous en prenez deux. S'il est de cinq ou plus, vous subissez les trois.

Ensuite, lancez un dé pour chacune des flèches qui vous a atteint. Si le résultat est de 4 ou moins, vous subissez une blessure légère. Si le résultat est de 5, vous subissez une blessure modérée. Si le résultat est de 6, non seulement vous subissez une blessure modérée, mais vous êtes également affaibli, puisque la flèche s'est fichée dans votre bras. Vous perdez temporairement un point de Dextérité par ce genre de blessure, que vous regagnerez après guérison complète de la blessure.

Une blessure légère vous inflige un dé plus trois dommages, une blessure modérée deux dés plus trois dommages.

Après avoir reçu ou esquivé ce piège, vous décidez de fouiller la pièce, mais de manière plus succincte, examinant chacun des tiroirs, panneaux ou portes en vous demandant si elle ne recèle pas d'autres piège, mais il n'en est rien.

Si vous n'avez pas d'arme, vous pouvez toujours prendre un petit couteau, qui se manipule comme un poignard. Malheureusement, comme ce n'est pas une arme faite pour le combat, vous devrez retirer un point à votre Potentiel d'Attaque tant que vous l'utiliserez. Vous ne trouvez rien de particulier, si ce n'est de la nourriture fraîche dans le frigo (vous pouvez donc vous servir de délicieuses cuisses de poulet réchauffées au four à micro-ondes, avec un généreux verre de lait et d'une pomme granny bien luisante, maigre récompense devant tous les risques que vous avez pris, ou subis).

Vous tentez de fouiller correctement le reste de la pièce, mais il ne semble qu'il n'y ait rien de particulier. Il semblerait que le piège était destiné à un intrus, dont le propriétaire voulait s'en débarrasser d'une manière ou d'une autre, mais qu'il n'y avait véritablement rien à découvrir, si ce n'est une cuisine pure et simple. Vous pouvez maintenant vous rendre au **87** pour ouvrir la porte gauche ou sortir de la maison et choisir une nouvelle destination (mais ne rayez pas encore ce nom du plan, vous pourrez toujours y revenir).

24

Voici les caractéristiques des deux hommes en costume.

Premier homme en costume

| | | |
|--------------|--------------------------|---------------------------|
| | Potentiel d'attaque : 15 | Potentiel de Défense : 12 |
| Bonus d'aide | Attaque : +1 | Défense : +0 |

Blessures supplémentaires : +0 Points de vie : 50

Deuxième homme en costume

| | | |
|--------------|--------------------------------|---------------------------|
| | Potentiel d'attaque/tir : 13 | Potentiel de Défense : 15 |
| Bonus d'aide | Attaque : +0 | Défense : +2 |
| | Blessures supplémentaires : +0 | Points de vie : 45 |

En raison de votre état de surprise, vous êtes désarmé, à moins d'avoir été alerté (vous avez normalement alors écrit le mot de passe « Alarme désactivée » et avoir décidé de porter une arme). Vous pouvez sortir une arme, mais dans ce cas vos adversaires mèneront un assaut d'attaque supplémentaire. Vous ne pouvez tirer d'arme à feu.

Si c'est une arme à feu que vous possédez quand vous êtes rentré, vous pouvez menacer vos adversaires (qui n'ont pas d'armes sur eux) et vous rendre au **10**.

Sinon, menez le combat. A tout moment, vous pouvez vous décider de vous rendre en levant les mains et en vous rendant au **114**. Si vous réussissez à neutraliser vos adversaires, rendez-vous au **158**.

25

Vous ouvrez le clavier matricé et manipulez l'installation électronique qui s'y situe derrière. Avec une aisance qui vous étonne, comme si vous en aviez pris l'habitude, vos doigts bougent comme sur les touches d'un piano, défaisant tel fil et le rebranchant autre part, tordant diodes et résistances et désactivant des cartes imprimés. En l'espace de quelques secondes, vous avez réussi à pirater l'installation.

Vous entendez un petit bruit derrière vous. Vous levez la tête, recherchez activement ce qui a changé dans la pièce. Vous apercevez vite qu'un petit coffre, dont la serrure fermée vous empêchait l'ouverture, se trouve désormais à votre merci. Vous jetez rapidement un œil dessus. Vous vous débarrassez d'un grand morceau de tissu vert qui couvrait le coffre, et trouvez deux autres objets, l'un long et fin, l'autre plutôt parallélépipédique.

En ouvrant fébrilement le premier objet, vous vous rendez compte qu'il s'agit d'une longue canne en bois, vernie, très noble. La tête de cette canne noire représente une licorne, finement ciselée et sculptée. Alors que vous manipulez cet objet, vous vous rendez compte que la tête se détache, et alors une longue lame s'ensuit, très bien affûtée. Vous possédez désormais une canne-épée (notez sur votre feuille d'aventure Canne-Epée). Celle-ci vous permet de vous promener en toute liberté, mais sera certainement détectable dans les détecteurs à métaux (de toute façon la tête de licorne semble être en métal, de l'or sûrement). L'épée est très légère mais n'en reste pas moins très précise. Si vous l'utilisez en combat, vous pourrez majorer de un point votre puissance d'attaque

si vous avez touché votre adversaire (et donc éventuellement la possibilité d'infliger des dégâts supplémentaires).

L'autre objet est un cahier, ou plutôt une sorte de dossier, car, quand vous ouvrez la première page, vous découvrez qu'il s'agit d'un rapport sur un individu. Celui-ci se nomme Toliak Chen, et vit dans une petite villa de style orientale près du Square des Chanterelles. Vous continuez à feuilleter ce dossier, qui visiblement est très intéressant s'il a été si bien dissimulé. Vous apprenez que Toliak Chen est un maître d'armes à la retraite (enfin, si on peut appeler une retraite, puisqu'il n'a jamais vécu d'autres choses que de la donation de ses fidèles). Il a été accusé d'être complice avec une organisation criminelle, mais il a toujours démenti ces opérations. Il y a de nombreuses photos de Toliak Chen, qu'il soit chez lui ou hors de chez lui, des plans, des relevés téléphoniques, mais pas beaucoup d'information sur son entourage. Et s'il était relié à vous d'une manière ou d'une autre ? Désormais, vous pouvez débloquent le Square des Chanterelles sur votre plan (*RPTZQD CDR BGZMSDQDKKDR*).

Revenez maintenant au **163** pour décider d'une nouvelle destination.

26

Ce conduit d'aération vous permet de vous diriger jusqu'au quatrième étage. Les voix se font assez fortes, ce qui signifie qu'il y a des possibilités, si vous faites du bruit, de vous faire remarquer, et coincé comme un rat dans sa cage, vous n'aurez pas la possibilité de fuir. Il vous faut donc être sûr, pour votre sécurité, de vous rendre le plus silencieux possible.

Rampant lentement, le plus lentement possible, vous vous démelez pour que vos chaussures ne percutent pas contre les parois verticales. Vous en profitez pour vous arrêter à chaque grille que vous rencontrez. Etrangement, les voix se déforment, et, d'un instant à un autre, vous avez l'impression que tantôt elles s'éloignent, tantôt elles sont proches de vous. Mais l'écho est tel que vous ne parvenez à débrider que des mots communs ; le plus gros de la conversation reste complètement hors de portée.

Pendant un instant, vous paniquez : vous n'entendez plus rien. Et si vous vous êtes simplement trompés d'étage ? Mais non : les voix reprennent, et l'intuition que quelque chose d'important se trame parmi eux vous donne une sorte de lueur d'espoir et la conviction que vous ferez un grand pas vers la trouvaille de votre mémoire. La victoire est proche : vous discernez enfin la voix d'un des interlocuteurs aussi proche qu'elle puisse être. Vous décidez également de ralentir la cadence de votre progression, minimisant les bruits et surtout votre souffle qui se fait de plus en plus prononcé.

Vous discernez enfin deux personnes en travers d'une grille. La conversation tourne vers sa fin, mais vous voyez depuis là où vous vous trouvez que les deux hommes ont déployé des plans de la ville, crayonnés comme s'ils venaient du cadastre. Plusieurs punaises de couleurs différentes sont d'ailleurs installées, trônant comme des repères multicolores qui vous donnent une sensation de mal-à-l'aise.

L'un des deux hommes porte des habits tout-à-fait habituels, une chemise à carreaux de couleur claire et a une casquette sur la tête. Rien de particulier ne se dégage de cette personne, mais la seconde vous surprend un peu plus : elle porte une longue robe blanche à capuche, rabattue sur sa tête. Il porte également un masque métallique, avec deux fentes formant une croix, lui permettant de respirer, voir, et parler (si vous possédez le mot de passe : « Procès » sur votre Feuille d'aventure, inutile de vous dire que vous êtes quelque peu surpris par la présence de ce personnage).

- Allons bon. Et en ce qui concerne Waywest ?

- Sous contrôle facilement. Nous avons d'ores et déjà engagé deux gangs de rue sur les cinq qui se disputent le quartier. Pas ceux qui possèdent la plus forte puissance de feu. Comme vous l'avez recommandé, nous avons choisi ceux qui possèdent des influences politiques. Sans vouloir vous manquer de respect, puis-je vous demander ?...

- Non, contentez-vous de faire ce que je vous dis. Je vous expliquerai quand le temps sera venu.

- Bien monsieur. Avez-vous d'autres recommandations ?

- Non. Ha, oui au fait, je ne serai pas surpris si notre « évadé » circule par ici. Curieux comme il est, et débrouillard de surcroît, il ne tardera pas à pointer son nez par là. Réagissez vite. Montrez son signalement dix fois par jour à vos hommes s'il le faut. Le temps presse, et il faut que je le retrouve avant. Vous pourrez me retrouver à la Villa Faidacier...

Avez-vous bougé ? Avez-vous fait du bruit ? Toujours est-il que l'homme au masque métallique se tourne soudainement vers votre direction, tendant une main gantée vers la grille... Cette vision de masque vous met mal à l'aise : comment savoir ce qu'il voit réellement ? Mais l'homme arrête son mouvement.

- Avez-vous fait installer des caméras de sécurité par ici ?

- Non monsieur.

- Bien. Ignorez mes ordres que j'ai donné jusque là sur ce point, et installez une dans chacune des pièces. Oui, chacune des pièces.

Les deux hommes quittent alors la pièce. Vous voici donc avec de nouvelles informations, mais il faut que vous ressortiez au plus vite de ce dédale. Malheureusement, vous avez l'impression de vous perdre : impossible pour vous de retrouver votre chemin dans ces cages métalliques... Vous essayez de ne pas paniquer, résistant à l'envie de sauter dans une des pièces de la bibliothèque, qui pourrait révéler votre intrusion aux yeux de personnes compétentes. Finalement, vous réussissez à trouver la sortie, avec grand soulagement.

Revenez sur le plan et débloquez la Villa Faidacier.

27

Le Juge ne semble pas totalement convaincu de la diatribe que vous venez d'exécuter, mais les jurés sont très impressionnés. Tous alors se lèvent et

s'approchent du Juge, et lui demande sa clémence. Le juge semble les dévisager les uns après les autres, puis semble réfléchir, en grattant du bout de l'index son masque métallique. Après plusieurs secondes de silence, il décide de prendre la parole :

- Bien, après tout, ce n'est pas à moi de décider de l'issue du procès, mais bien de nos jurés. Vous voyez bien que je respecte avec le plus grand égard la charte Loyale dont je me porte garant, rajoute-t-il à votre attention. En attendant, les jurés sont priés d'aller délibérer et l'accusé doit retourner dans ses appartements. La séance est définitivement close.

Rendez-vous au **19**.

28

Il est hors de question que vous partez en laissant Chad Linski en vie, aussi sortez-vous votre arme (ou prenez le poignard de l'un de ses gardes) et rapidement, vous lui tranchez la gorge. Chad Linski n'a pas le temps de réagir à votre mouvement trop rapide pour lui, et qui visiblement le surprend. Il émet un râle avant que vous lui ôtez la vie, et il s'écroule sur le sol comme une marionnette dont on aurait coupé les fils. La vue du sang vous éblouit pendant quelques secondes. Malgré votre dégoût, vous pensez que vous avez fait quelque chose de juste, mais quelque chose en vous s'est brisé. Une loi, un art de vivre... vous avez tué un homme, certes non innocent, mais qui vous implorait de le laisser en vie alors qu'il n'avait pas d'armes. Certes il avait le moyen de vous attaquer indirectement avec d'autres de ses hommes, mais vous auriez pu vous enfuir aisément.

Vous êtes pris de vertiges, et quelques éclairs blancs clignotent devant vous. Vous vous effondrez à genoux, tandis que Chad Linski réussit à émettre un râle de douleur, avant de rendre son dernier soupir. Vous ne voyez même pas une porte s'ouvrir à la droite de Chad Linski, tandis que des hommes pénètrent dans la pièce et ouvrent le feu. Vous mourrez dans la honte d'un acte qui vous était interdit.

29

- Bien bien, répond Rosario en profonde méditation. Et bien cher ami, je vous souhaite une bonne fin de journée. Je vous tiendrai au courant de ce qui suivra.

Vous vous levez et apprêtez à partir. Vous êtes à peine dans le vestibule que la voix de Rosario se fait entendre derrière vous.

- Ami, je trouve ça dommage que vous ne vouliez pas me donner votre vrai nom. Comme je l'ai dit, je suis très fort en relations humaines. Il est un peu bête, car sans vrai nom, pas d'adresse, et je ne pourrai vous rembourser vos 1500 crédits. Ho, je pourrai décider de vous rechercher pour vous les redonner, mais je ne prendrai pas de risque avec les autorités sur mon dos. Ce n'est pas tant pour ça

que je vous plains, mais que vous m'étiez quelqu'un de sympathique, mais un peu moins dorénavant.

Si vous voulez ignorer ces derniers propos et partir, vous pouvez reprendre le funiculaire et aller sur le plan de la ville.

Si vous préférez revenir sur vos paroles et annoncer que votre véritable nom est Tom Finlam, rendez-vous au **104**.

30

Cela vous revient rapidement : Chad était le nom de la personne qui s'était opposée à vous quand vous avez essayé de vous défendre tant bien que mal pendant votre pseudo-procès. Visiblement, il s'agit d'un avocat, et il pourrait détenir des informations importantes pour vous. Mais à l'heure qu'il est il doit savoir que vous avez fui, et vous pourrez prendre des risques inutiles à essayer de le contacter. Le retrouver pourra vous plonger dans un piège ou dans une situation dont il sera difficile de vous en défaire. Vous réfléchissez mais vous n'avez pas pris de décision. Peut-être le voir en dernier lieu, car il sera tout préparé à vous recevoir.

Revenez au **3** pour continuer votre lecture.

31

Vous grimpez athlétiquement au premier étage afin de continuer vos recherches. Vous vous rendez compte que vous ne savez même pas quel sera l'objet de votre quête, ni quels seront les indices que vous devrez retrouver afin d'en retrouver le fil. Et si vous, alors que vous aviez encore conscience de toutes vos capacités, avait estimé que vous étiez suffisamment intelligent pour retrouver ces informations ?

Rapidement, vos doutes se dissipent : vous avez certainement touché le gros lot quand vous remarquerez des dizaines d'hommes surveiller tout l'étage. Ils ne sont pas nécessairement discrets, les vrais visiteurs ont même des regards plutôt inquiets vers ces gens, et vous remarquez que la plupart sont exaspérés par leur présence et ont tôt fait de fuir ces lieux. Heureusement pour vous, il y a beaucoup de visiteurs qui arrivent, et d'autres ne se laissent pas impressionner par cette présence et continuent leur labeur en ignorant cette surveillance appuyée.

Vous prenez rapidement comme tactique de faire semblant d'être quelqu'un venu travailler. Si vous prenez votre mine de flâneur, ils auront tôt fait de remarquer que vous les observez, alors que ce devrait être l'inverse. Vous prenez donc plusieurs livres et vous asseyez à une table, les tournant nonchalamment et en les lisant lentement. Vous prenez également des notes sur l'architecture du vingtième siècle, chose qui ne vous intéresse pas le moindre du

monde. Il est d'ailleurs pénible de faire semblant de réfléchir, mais cela à pour mérite de pouvoir lever les yeux tranquillement. Effectivement, il n'est pas rare que d'autres visiteurs soulèvent leur nez de leurs travaux et vont jusqu'à poser leurs yeux sur ces gorilles !

Au fur et à mesure que le temps passe, vous vous rendez compte que ces gorilles observent deux portes particulièrement. L'une d'entre elles est simplement la porte des toilettes, et vous ne comprenez pas pourquoi elle est observée. Peut-être y a-t-il quelque chose en particulier à y découvrir ? La deuxième est une porte située au fond de la bibliothèque. Étrangement, elle semble nettement moins surveillée.

Si vous vous dirigez vers les toilettes sans rien dire, rendez-vous au **85**.

Si vous franchissez tout l'étage pour ouvrir la porte toute au fond, rendez-vous au **48**.

Si vous préférez abuser d'un stratagème pour semer la panique et pouvoir prendre une décision durant la confusion générale, rendez-vous au **113**.

Si vous estimez que, décidemment, vous êtes trop paranoïaque, vous pouvez décider également de passer par le quatrième étage. Rendez-vous dans ce cas au **71**.

32

Vous fouillez nerveusement la commode, et en sortez une petite fiole contenant un liquide rouge. Celle-ci est très petite, très mince, mais le liquide est dense et opaque. Vous avez beau le manipuler, il vous semble que c'est un sirop très condensé. Si vous possédez le talent **Sciences Naturelles** ou **Médecine**, vous pouvez vous rendre au paragraphe **60** pour l'examiner (notez cependant que vous vous trouvez actuellement au paragraphe **53**). Si vous n'avez pas de tels talents, vous pourrez toujours les faire identifier si vous rendez visite à un pharmacien, un biologiste, un guérisseur ou un médecin. Auquel cas vous pourrez vous rendre au **120** pour en connaître les effets (et ignorer les redirections du **60**, bien entendu), après avoir noté le numéro du paragraphe auquel vous vous trouvez.

Maintenant, si vous voulez fouiller le bureau, rendez-vous au **47**.

Si vous préférez fouiller le classeur, rendez-vous au **102**.

Si vous estimez qu'il est temps pour vous de partir, rendez-vous au **163**.

33

Le tiroir ne contient pas grand-chose, si ce n'est quelques coupures de journaux, ainsi qu'une note : « Tom, ne touche pas au bracelet ». Il y a également un objet étrange, que vous avez envie d'apporter, il s'agit d'une petite sculpture, comme une statuette. A y bien regarder, on dirait plutôt le manche d'un petit parapluie. Il représente un dragon, finement sculpté dans du bois

laqué. Les yeux de ce dragon sont d'un vert vif, et le style paraît plus européen que purement asiatique.

Notez cet objet dans votre inventaire (à moins que vous ne vouliez pas le prendre). Rendez-vous maintenant au **144** pour faire un nouveau choix.

34

Après l'échange de coup, le Juge Blanc se remet en position. Vous avez le temps de regarder alors sa dague : elle n'est pas sertie de diamants comme vous avez pu l'imaginer, mais elle scintille de mille couleurs. Et autre détail signifiant : elle ne possède pas de garde, ni de poignée. Le Juge Blanc la tient à pleines mains.

- Nous voilà enfin en face à face, dit-il, en marchant légèrement de manière circulaire, ce qui vous oblige de faire de même pour rester en face de lui.
- Pourquoi faites-vous ça, pourquoi torturer un vieil homme ?
- Idiot, tu n'as rien compris ? Mon but est de contrôler Los Angeles ! De manière économique, je l'entends bien ! Je vais faire tomber le déluge ! Je vais provoquer des épidémies ! J'ai déjà des actions dans des entreprises pharmaceutiques, des contacts dans les gangs, je vais avoir l'administration à mes pieds ! Et quand ce sera fait, je vais conquérir le monde !
- Complètement mégalomanie, marmonnez-vous...
- Hein ? Qu'as-tu dit ? Triple salaud ! Si tu crois que tu m'impressionnes avorton...
- Qu'ai-je à voir là-dedans ?
- Tu as perdu la mémoire, jeune imbécile. Je le sais, je sais à tout moment ce que tu penses. Ou plutôt non, je ne sais pas ce que tu fais, sinon je t'aurais attrapé depuis bien longtemps. Mais je te vois tyrannisé, seul au monde, avec une vie dont tu ne sais pas ce qu'elle vaut... Tu n'as plus rien à toi, tu es dix mille fois plus faible que tu l'as été. Et pour ça je pourrai t'affronter...
- Pourquoi ne pas m'avoir tué alors que j'étais prisonnier, alors ?
- Les règles. Toujours les règles. Il fallait attendre les jugements des Dieux. Je t'ai alors attaché, et j'ai attendu que mes Dieux attendent le supplice, que j'ai l'accord... mais tu as réussi à t'enfuir ? Ces autres ne sont que des imbéciles... mais j'avais déjà enlevé le vieux Toliak, je ne l'avais pas libéré. J'avais un appât, une raison pour que ma proie vienne. Et tu es venue. Maintenant que le jugement est fait, je peux te tuer à tout moment. J'aurais dû le faire quand nous étions en bas, mais maintenant, c'est fini !

Soudainement, le Juge Blanc passe une main sur sa lame... Avez-vous rêvé ? Non, elle fait bien quelques décimètres de plus ! Une épée maintenant ! Par quelle magie ? Le Juge Blanc abat la lame sur vous !

| | | |
|------------|--------------------------------|---------------------------|
| Juge Blanc | Potentiel d'attaque : 14 | Potentiel de Défense : 13 |
| | Blessures supplémentaires : +4 | Protection : +1 |

Après deux assauts, si vous ne possédez une statuette de dragon,

rendez-vous au **183**. Sinon, et si vous êtes tous deux encore en vie, rendez-vous au continuez le combat jusqu'à sa fin. Rendez-vous au **192** si vous gagnez ce combat.

35

- Ecoute, gars, c'est très important, déclarez-vous. Tony me doit quelque chose de très important, et j'ai besoin qu'il me le rende le plus vite possible. Vous ne l'aurez pas vu ?

L'homme se retourne encore et vous vous contorsionnez pour voir par l'ouverture ce qu'il regarde : c'est un autre homme qui est à l'ouverture d'une autre porte derrière. Ce deuxième homme se retourne lui-même, puis regarde de nouveau votre interlocuteur en faisant silencieusement « oui » de la tête.

Votre interlocuteur se tourne alors vers vous, voit que vous avez essayé de regarder derrière lui. Mais au lieu de se dissimuler, vous ouvre la porte et vous invite à le suivre. Rendez-vous au **114**.

36

Vous poussez la grille qui est déjà branlante, pour tomber sur un escalier fait de caisses remplies d'objets en tout genre : outils, couvertures, mais également de la nourriture en conserve. Vous faites un rapide tour de la pièce, en ouvrant le frigidaire et essayant les ressorts du lit (le matelas est un peu trop mou à votre goût), puis vous vous tournez vers ce qui est vraiment digne d'intérêt : le sarcophage.

C'est une boîte d'environ un mètre cinquante sur cinquante centimètres, et de trente centimètres de hauteur. Les gonds situés à droite vous indiquent la direction à prendre, et, après avoir admiré les ciselures dorées, vous soulevez le couvercle. Catastrophe ! Vous avez déclenché de nombreux pièges !

Pour les tester, faites trois *Epreuves d'Agilité* (arrêtez-vous dès que vous en avez réussi un), avec les malus suivants : +2 pour le premier, +1 pour le second et +1 pour le troisième.

Si vous en avez échoué trois, c'est la mort assurée : vous avez reçu une dose importante de poison, que ce soit par des aiguilles ou une fumée toxique. Vous mourrez donc l'écume aux lèvres, ne voyant qu'en quelque seconde une pièce passant successivement du brun au jaune, puis au vert et enfin au rouge sombre pour terminer dans le noir complet.

Si vous en avez raté deux, cela n'est pas forcément moins dangereux : vous encaissez 20 points de dégât (une blessure grave), qui, malheureusement pour vous, ne pourra être soigné qu'à raison de 5 points par demi-journée (ce qui veut dire que votre total de départ est pénalisé de 20 points jusqu'à la fin de cette demi-journée. A la demi-journée prochaine, elle ne sera que de quinze points, etc.).

Si vous n'en avez raté qu'un seul, tant mieux pour vous : vous ne perdez que l'équivalent d'un dé de points de vie, mais cette blessure est permanent jusqu'à la fin de l'aventure.

Si vous avez réussi le premier, bravo, vous avez esquivé tous les pièges destinés à la personne ouvrant ce sarcophage.

Vous trouvez devant vous une sublime épée aux reflets... dorés. Quand vous bougez rapidement la tête pour en apercevoir, vous ne pouvez être que surpris de la couleur jaune vif que prend la lueur. L'épée n'est pas bien longue, mais semble d'une beauté inestimable. De surcroît, elle semble avoir servi de nombreuses fois, si l'on en croît l'usure sur le fil de la lame. Le fourreau est également dans un état exceptionnel.

Alors que vous saisissez la poignée de cette arme, un torrent fantastique d'énergie pure se transmet à l'intérieur de vous. Vous avez l'impression de sentir une eau glacée à l'intérieur de vos veines, vous revigorer. Rapidement, vous sentez que vous connaissez cette arme : elle est à vous, vous la possédez, elle vous possède. Une présence blanchâtre (c'est de la manière dont vous la définissez, car vous ne voyez rien réellement) semble apparaître près de vous : « Tu m'as retrouvée. Enfin. Je me languissais de ton absence. Mais... j'ai l'impression qu'un pont s'est effondré entre toi et moi. Ce n'est pas grave : nous le reconstruirons. Tu as besoin de moi, et je t'aiderai comme je pourrai »... est-ce le fer qui a parlé ainsi ? Quoiqu'il en soit, vous vous sentez souple et leste, et en brettant l'air, vous vous apercevez que vous avez un nouveau jeu de jambes et beaucoup plus de souplesse.

Cette arme est magique et majore vos dégâts de quatre points (BD : 4). De surcroît, elle augmente votre potentiel d'attaque et de défense d'un point. Cette arme est inestimable, et vous sentez comme une lacune qui vient d'être comblée en vous : vous vous êtes enfin retrouvé. Ragaillardi, vous décidez enfin de reprendre le chemin de la sortie. Là encore, ce chemin se fait beaucoup plus facilement : vous avez regagné de la mémoire en ce qui concerne un élément de votre vie, notamment sur cette cache.

Si vous décidez de vouloir retrouver à tout prix ces voix, rendez-vous au **70** pour fouiller le premier étage. Si toutefois vous pensez en avoir fini, rendez-vous au plan et rayez la Bibliothèque.

37

Vous pénétrez dans votre chambre, et, d'après les indications données par Meij, évitez les pièges que vous y avez installés. Avec la clef dorée, vous ouvrez la table de nuit, et, une nouvelle fois, vous désamorcez avec les indications qui vous ont été données les pièges qui y étaient dissimulés. Finalement, vous retirez de la cache du tiroir un bracelet en or et une carte magnétique. Vous pouvez prendre l'un ou l'autre de ces objets avec vous (ou les deux), et si vous le désirez, vous pouvez porter le bracelet en or à votre poignet. Si vous faites ainsi, rendez-vous au **164**. Vous pouvez maintenant aller fouiller la table de nuit de maître Toliak, si vous possédez une clef avec une perle en guise

de porte-clef. Dans ce cas, rendez-vous au **133**. Sinon, retournez au plan.

38

Vous plaquez votre tête contre la porte, de façon à écouter de l'autre côté, mais le silence est profond. Vous abaissez alors la poignée finement ciselée et jetez un coup d'œil rapide. Un grand escalier monte, visiblement vers le balcon, à votre gauche. Plus loin dans le couloir qui est très mal éclairé et complètement miteux, se trouve une autre porte à droite et une porte complètement au fond.

Si vous voulez monter les escaliers, rendez-vous au **163**.

Si vous préférez aller vers la porte au fond à droite, rendez-vous au **45**.

S'il vous à votre avis mieux de prendre la porte complètement au fond, rendez-vous au **78**.

39

Vous ouvrez nerveusement la porte, et vous rentrez dans ce qui pourrait être considéré comme un bureau. Sur le mur de votre gauche se situent de nombreuses vitrines, malheureusement fermées et verrouillées par un système électronique, qui doit s'enclencher si l'on tente de les forcer. Sur le mur d'en face se trouvent de grandes fenêtres, et, après avoir fermé la porte, vous y jetez un œil pour y découvrir un immense parc. Le manoir est séparé de cet espace public par une longue rue.

Quand vous regardez le mur qui se trouve à votre droite, vous voyez trônant au milieu de la pièce un grand bureau en bois, et sur ce bureau est posée une cage blanche, enfermant un perroquet qui semble parler tout seul. Le perroquet répète d'ailleurs des morceaux de phrases incompréhensibles, et également de nombreuses injures, qui ont dû être souvent proférées par l'occupant de ces lieux, qui, heureusement pour vous, semble être absent pour le moment. Derrière le bureau se trouve un meuble de classement. Le mur supportant la porte par lequel vous venez d'entrer est catégoriquement vierge.

Si vous voulez fouiller le bureau, rendez-vous au **117**.

Si vous voulez fouiller le classeur, rendez-vous au **69**.

Si vous voulez fouiller la petite commode située à côté du classeur, rendez-vous au **32**.

Si vous pensez qu'il vaut mieux pour vous de vous en aller sans déranger plus longuement le volatile râleur, rendez-vous au **163**.

40

En fouillant parmi tous les amas de métaux, vous trouvez un poignard

(que vous pouvez prendre, même si vous possédez déjà une arme) et une vieille plaque de dix crédits, que vous rangez soigneusement dans votre poche. Quelque chose attire votre attention : entre la table et le mur, vous voyez une petite courroie en cuir qui dépasse. L'objet qui est rattaché, sûrement un sac, se trouve en équilibre dans le vide, mais vous ne pouvez pas l'atteindre même en passant sous l'établi : un fond vous gêne. Si vous voulez essayer de retirer cette courroie en cuir, vous devrez faire preuve d'un peu plus de discrétion.

Si vous estimez que vous n'avez pas besoin de cet objet, rendez-vous au **136**.

Si votre curiosité vous pique au point de prendre ce risque supplémentaire, vous devez tenter une *Epreuve d'Agilité*, avec un bonus de -2 au jet de dés si vous possédez le talent **Art du Larcin**.

Si vous réussissez, vous ramassez l'objet sans faire de bruit, rendez-vous au **150**.

Si vous échouez, vous réussissez tout de même à tirer la courroie, mais, ce faisant, vous faites tomber une sorte de bougeoir qui fait un raffut d'enfer. Après seulement quelques secondes, vous voyez une personne se faufiler derrière vous et vous n'avez que le temps de saisir votre poignard. Notez de combien vous avez raté ce test, puis rendez-vous au **49**.

41

Malgré tous vos efforts pour vous défaire de ce sortilège, vous voici de nouveau sombrant dans l'incertitude. Des nuages colorés semblent tourner autour de vous, tandis que vous avez pleinement conscience que vous vous battez contre des forces mentales encore inconnues. Lentement, alors que vous leur dites le contraire, vos jambes s'avancent vers les escaliers, puis montent, vous dirigeant vers le Juge Blanc. Les deux autres hommes ont le sourire aux lèvres devant cet automate téléguidé par leur compagnon, et dès que vous êtes situé près de lui, le Juge Blanc mime un sourire en décrivant un arc avec sous doigts sur son masque.

- Alors petit, qu'est-ce que ça fait de se rendre compte que son pouvoir est utilisé contre soi ? Désormais, tu es à moi, ajoute-t-il en caressant votre joue de votre main gantée.

De sa main gauche, il sort un petit miroir de poche, au cadre d'or, ce qui semblerait ridicule. Cependant, quelque chose de tout-à-fait surprenant se réalise : en passant sa main droite dessus, le petit miroir commence à tréssaillir et des ondées apparaissent en cercle concentrique dessus, comme si l'on avait jeté une pierre dans une étendue d'eau. Rapidement, sous l'effet trouble, le miroir devient noir intense, comme du charbon... Noire ? Vous n'arrivez pas à définir la couleur de ce miroir... toujours est-il que vous avez l'impression que la lumière elle-même est aspirée.

- Après toi, murmure le Juge Blanc d'un air narquois.

Et lentement, vous plongez le doigt dans la mélasse noire... Dès son

contact, vous sentez quelque chose d'électrisant, une sorte de sensation de puissance vous prend, mais c'est une sensation négative : vous avez l'impression que tous les malheurs et toutes les douleurs du monde se sont plongées à l'intérieur de vous. Votre cœur se met à battre de plus en plus vite, et soudainement, comme une explosion, tout devient doré autour de vous, mais c'est la dernière vision que vous avez...

42

Vous sonnez poliment à la porte, et après avoir entendu du remue-ménage à l'intérieur de la maison, un homme vient vous ouvrir. Vous voyez d'ailleurs son regard étonné quand il tire la porte et voit qu'elle n'était pas fermée. L'homme est habillé bizarrement : il porte un costume noir avec une cravate noire, et des lunettes de soleil lui barrent le visage. L'archétype parfait d'un tueur à gage ou d'un garde du corps.

- Vous désirez, demande-t-il d'une voix nasillarde ?

- Je recherche Tony Milkou, demandez-vous tranquillement.

L'homme, la porte toujours entrouverte, se retourne alors, comme s'il demandait quelque chose. Cherche-t-il à dissimuler la présence de ce Tony ? Il se retourne de nouveau vers vous et déclare, de sa voix toujours désagréable à la fois à cause du ton et du timbre :

- Il n'est pas là, vous devriez revenir plus tard.

Si vous voulez insister sur le fait que vous devez voir Tony Milkou, en lui prétendant que vous êtes un de ses amis, et que visiblement cet homme est un parfait inconnu, rendez-vous au **145**. Si vous préférez faire remarquer que Tony Milkou « vous doit quelque chose de très important », rendez-vous au **35**. Si vous avez le mot de passe « Alarme désactivée », vous pouvez toujours faire part de cette remarque qui risquera de le mettre mal à l'aise, en vous rendant au **156**. Enfin, vous pouvez toujours le saluer et vous en aller.

43

- Peste ! Enfer ! Damnation ! rugit le Juge Blanc, vite, en arrière !

Chad et lui-même reculent dans la petite pièce (Rosario ayant déjà disparu), derrière eux, mais vous n'attendez pas d'invitation pour les suivre. Grimant quatre à quatre escaliers, vous les talonnez de peu. Vous parcourez un dédale de couloirs dans ce manoir géant, manquant de les perdre de vue. La course est trépidante, mais vous manquez de vous cogner contre des murs et des consoles, car contrairement à ceux que vous poursuivez, vous ne connaissez pas du temps ce bâtiment.

Soudainement, Chad change de direction, ce qui lui vaut un bien méchant « Traître ! » de la part du Juge Blanc, qui malgré ce grognement continue à courir à la même vitesse. Vous n'hésitez pas en suivant ce dernier, laissant Chad

dans les méandres de l'inconnu. Tant pis pour lui, il n'est pas la cible prioritaire... A moins que ce ne soit un plan pour vous plonger dans l'erreur. Le Juge Blanc rentre alors dans une pièce sombre. Celle-ci diffère complètement de l'ensemble du manoir : le sol est carrelé de plaques noires. Bien qu'immense, elle ne contient presque pas de mobiliers, mais des chandelles sont posées à terre, ce qui éclaire faiblement la salle. Elle est d'ailleurs plus mise en valeur par les lumières qui proviennent du mur d'au fond : un fossé d'une cinquantaine de centimètres doit être muni de luminaires, ce qui donne un bel aspect bleuté à la salle.

Mais ce n'est tant l'esthétique de la pièce qui vous marque : le mur du fond est muni de quatre colonnes, de marbre noir, et au centre est situé une sorte de sculpture représentant une main ouverte. Et sur la paume de cette main est ligoté un vieil homme, bien mal en point. Bien que vous ne le reconnaissez pas, inutile de songer qu'il ne s'agit pas du vieux Toliak Chen.

Le Juge Blanc continue à courir et sort une sorte de dague rituelle, si vous en croyez la beauté et les sertissures, et, visiblement d'après la direction qu'il a prise, s'apprête à l'enfoncer dans le corps de l'homme ! Soudainement, sans que vous ayez le temps de comprendre comment cela est possible, vous gagnez en vitesse et vous retrouvez juste derrière le Juge Blanc, qui s'apprêtait à attaquer les escaliers. Un beau croc-en-jambe, et le voici basculant, le masque frappant l'arrête de l'escalier tandis qu'il crie Aïe !

Vous essayez d'asséner un coup, mais le Juge Blanc vous projette d'un coup de pied. Son assassinat venant d'échouer, il vous toise, un instant puis fond sur vous, armé de sa dague.

| | | |
|------------|--------------------------------|---------------------------|
| Juge Blanc | Potentiel d'attaque : 12 | Potentiel de Défense : 12 |
| | Blessures supplémentaires : +2 | Protection : +0 |
| | Points de vie : 70. | |

Menez un unique assaut, puis rendez-vous au **34**, sans oublier de noter le nombre de points de vie qu'il possède si vous l'avez blessé.

44

A peine vous êtes vous ainsi qu'un profond malaise apparaît. Cette pièce est étrange, mais ce n'est ni Tolin ni vous qui en êtes l'origine. Quelque chose de bizarre vous pousse à croire que Tolin n'est pas réellement celui qu'il prétend être, c'est-à-dire un de vos alliés. Aussi vaut-il mieux pour vous ne pas boire le café qu'il vous propose, vous avez de lourds soupçons quant à son réel contenu.

Pour vous assurer de cette théorie (ou de votre paranoïa), vous décidez d'adopter la tactique suivante : parler le plus longtemps possible pour observer les réactions de Tolin.

Rendez-vous au **115**.

45

Vous ouvrez la porte et arrivez dans ce qui pourrait paraître une cuisine. Fort heureusement pour vous, elle est actuellement déserte. Vous passez rapidement en revue les meubles et les frigidaires, mais la majorité de la nourriture est brute voire congelée. Elle paraît cependant très appétissante, et vous remarquez de nombreux caprices de noble : de la viande découpée sur mesure, beaucoup d'épices et d'herbes de cuisine. Il semblerait effectivement que votre hôte soit un fin gastronome ! Cependant vous désirez ne pas vous attarder sur ces goûts culinaires et vous estimez qu'il n'est pas très intelligent de prendre une heure ou deux pour commencer à prouver vos compétences en matière d'art de la table. A défaut, vous trouvez un quignon de pain presque rassis et une pomme golden pour assouvir un peu votre famine, mais celle-ci revient au grand galop maintenant que vous avez commencé à vous restaurer.

Avant de quitter la pièce, vous trouvez sur la surface de travail, près d'un panneau à couteaux un poignard, dans sa gaine en cuir. Si vous n'êtes pas équipé d'armes, vous pouvez toujours prendre ce poignard pour vous défendre.

Si vous désirez prendre maintenant la porte qui se situe à votre droite, rendez-vous au **78**.

Si vous préférez remonter les escaliers, rendez-vous au **163**.

46

Une fois que vous avez déverrouillé la porte, vous vérifiez que personne ne vous voit avant de vous engouffrer dans le passage qui s'est ouvert à vous. Vous vous apercevez que vous venez de rentrer dans une sorte d'escalier de service, et heureusement pour vous, personne n'est en train de fouiner dans cet endroit comme vous le faites en ce moment.

Vous grimpez dans cet escalier sombre, en vous demandant où vous pourriez vous arrêter. Les pistes sont assez réduites : certaines portes sont simplement verrouillées, et vous vous rendez compte, quand vous en avez fait le tour, que vous pourrez prendre le quatrième ou le premier étage pour continuer vos investigations. Cependant, des voix chuchotantes qui hantent les conduits d'aérations du premier étage vous poussent à songer qu'il existe des salles à l'abri des oreilles indiscrètes... si ce n'est les vôtres.

Il va falloir donc faire un choix : soit prendre les conduits d'aération du premier étage (en vous rendant au **26**), soit ceux du quatrième étage (en vous rendant au **70**).

47

Vous vous approchez du bureau, et le perroquet bien coloré se met à

voleter nerveusement dans tous les sens. Il se repose de nouveau sur son perchoir et dit stupidement « Coco ? ». Cela fait en vérité totalement cliché, et vous ne pouvez vous empêcher d'émettre un sourire en l'entendant. Vous ouvrez le tiroir de droite et fouillez rapidement, mais vous ne trouvez rien d'intéressant, si ce n'est une pile de feuilles purement vierges, deux stylos à plumes, une agrafeuse, un carnet de timbres, une boîte contenant pêle-mêle des agrafes, des trombones et un aimant pour les attirer toutes, en bref, rien de bien important. Cependant, en ouvrant le tiroir de gauche, vous trouvez un objet que vous identifiez immédiatement comme un écran de protection. Celui-ci ressemble à un bracelet que l'on porte comme une montre, si ce n'est qu'elle a un bouton. Quand le bouton est activé, un champ de force invisible est en place et peu dévier de nombreux objets métalliques qui viennent vers vous, en particulier des épées, des poignards, et même des balles de pistolet ou de fusil.

A tout moment, même lors d'un combat, vous pourrez activer le champ de force. Celui-ci vous protégera jusqu'à concurrence de quatre points par coup reçu. Le champ de force peut retenir au total 28 points de dégâts (vous devez donc faire le calcul de la « résistance » restante au fur et à mesure de son utilisation). Malheureusement, vous ne pouvez pas le garder perpétuellement activé, mais l'activer et le désactiver peut se faire à chaque assaut. Si toutefois vous êtes pris par surprise, vous ne pourrez pas l'utiliser lors du premier assaut de ce combat. Quand les 28 points de dégâts auront été absorbés, le champ de force devient inutile.

Maintenant, si vous voulez jeter un œil au classeur, rendez-vous au **153**.

Si vous préférez examiner la commode, rendez-vous au **93**.

Si vous pensez judicieux de vous en aller, rendez-vous au **163**.

48

Vous avancez tranquillement jusqu'à la porte, et vous vous félicitez car les gardes ne disent rien. Ils vous observent aller jusqu'au panneau, sans rien dire. Si ça se trouve, vous vous êtes complètement trompé... Vous vous rendez compte de votre terrible erreur quand vous actionnez la poignée : ces gardes avaient bien pour ordre de garder la salle... Quand vous ouvrez la porte, tous se mettent alors à courir vers vous... Quelle terrible méprise ! Pourquoi ne pas avoir tenté une manœuvre de diversion ! Ces dernières pensées vous traversent en même temps que des dizaines de munitions sortant des pistolets de ces hommes. Alors que des cris surviennent parmi les visiteurs, vous n'avez en tête que deux pensées tristes : que ces hommes vont également se venger sur eux sûrement pour les faire taire, et que vous avez raté sûrement quelque chose de très important...

49

Le garde que vous affrontez utilise un couteau et porte une sorte de plastron en cuir. Vous voyant, il tente de prévenir encore la garde. Vous espérez que les cris qu'il pousse n'alerteront personne. Vous vous jetez alors sur lui, et la réaction est celle que vous attendez : il s'est arrêté de beugler. Vous devez cependant mener un affrontement à mort – ou plutôt, jusqu'à épuisement de votre adversaire.

| | | |
|--------------|--------------------------------|---------------------------|
| Garde | Potentiel d'attaque : 13 | Potentiel de défense : 13 |
| | Blessures supplémentaires : +2 | Points de vie : 44 |
| | Protection : -2 | |

Si vous gagnez l'affrontement, vous pouvez récupérer son couteau. Malheureusement, son plastron a été abîmé au combat et ne pourra plus servir. Vous vous consolez en trouvant dans sa poche encore 10 crédits ainsi qu'un petit baume pouvant vous soigner une de vos blessures jusqu'à 10 points de vie.

Si vous avez raté ce test uniquement d'un ou deux points, vous avez réussi à récupérer la courroie. Rendez-vous alors au **150**.

Si vous avez échoué de plus de points, malheureusement pour vous, la courroie est tombée de l'autre côté de l'établi, et malgré tous les efforts pour essayer de la récupérer, vous n'y arriverez pas. Rendez-vous alors au **136**.

50

- Qui êtes-vous ? demandez-vous, et que faites-vous chez moi ?

Vous n'êtes pas peu fier du talent de comédien que vous avez dû acquérir durant la période où vous aviez encore la mémoire (quoiqu'il est entièrement possible que vous l'ayez développé depuis peu), car vous voyez la mine de votre interlocuteur changer en un visage menaçant vers une tête beaucoup plus perplexe et moins sereine.

L'homme en profite pour se retourner, et vous voyez, en vous contorsionnant légèrement, qu'il interroge du regard un autre homme, habillé de la même manière, dans l'ouverture d'une porte derrière lui. Cet homme reste d'ailleurs aussi indécis que son compagnon, mais il finit par hocher de la tête.

Vous pensez pendant l'espace d'une seconde que vous pourrez prendre l'avantage en forçant le combat, et vous commencez à avancer. Mais votre (futur) adversaire a négocié le coup, et ouvre violemment la porte alors que vous vous apprêtiez à l'ouvrir de votre côté. Le résultat est que vous basculez, tête en avant, tandis que l'autre vous assène un malheureux horizon entre les côtes, vous tirant un râle de douleur. Rapidement, vous avez les yeux qui se brouillent et vous ne pouvez faire rien d'autre que de vous faire traîner vers la salle principale,

tandis que l'on ferme la porte derrière vous.

Toujours sous la douleur du coup de poing qui commence à s'estomper, vous vous rendez compte que vous êtes entouré d'une dizaine d'hommes en costume, et que l'un d'entre eux, peut-être un peu plus riche, et beaucoup plus corpulent, et qui semble être leur employeur à la manière dont les autres se tiennent respectueusement droit à côté de lui, attend patiemment en dégustant une tasse de thé.

- Monsieur, déclare l'homme qui a ouvert la porte. Voici Tony Milkou.

- Tony ? demande le gros homme à votre attention tandis qu'il essuie ses lèvres maculées de thé.

Si vous répondez que vous êtes Tony, rendez-vous au **124**.

Si vous préférez dire que vous êtes un de ses amis et que vous le recherchez, vous devez mener une *Epreuve de Magnétisme*, avec un bonus de - 2 si vous possédez le talent **Communication**. Si vous réussissez, rendez-vous au **166**. Si vous échouez, on croira dur comme fer que vous êtes réellement ce Tony Milkou. Rendez-vous alors au **124**.

51

De toute évidence, le garde a été envoyé ici pour vous chercher, aussi vous ne perdez pas trop de temps et menez une fouille sommaire. Au fond de ses poches vous ne trouvez rien d'autres que quelques crédits. Tout du moins il vous semble que c'est de cette manière que cela s'appelle. Il s'agit de monnaie, présentée sous forme de petite plaquette métallique. La couleur sur le côté indique la valeur de la plaquette – un, cinq, dix, vingt, cinquante ou autre montant – en terme d'unités. Notez donc que vous possédez désormais un poignard, ainsi que 20 crédits. Vous trouvez également un fond de baume de cicatrisation, qui peut soigner immédiatement une blessure, quelle qu'en soit sa gravité. Malheureusement, vous ne pouvez l'utiliser qu'en une seule fois. Vous vous débrouillez pour cacher le garde dans la pièce dans laquelle vous vous trouvez, et le dissimulez bien sous une grande nappe, non sans l'avoir ligoter solidement. Rendez-vous au **75**.

52

Profitant d'une balade parmi les étagères et les rayons de la bibliothèque, vous en profitez pour repérer un système de sécurité. Quelques coups d'œil au-dessus de vous vous permettent de remarquer qu'il n'y a pas de vidéosurveillance. Vous décidez d'abord de ramener une petite corbeille et commencez à faire un petit feu de joie. En sélectionnant les déchets dans un certain ordre, vous êtes certain de pouvoir maîtriser la durée avant que le feu ne prenne une ampleur considérable au point de déclencher une véritable alarme. Vous vous cachez parmi les étagères et patientez quelques minutes, jusqu'à ce

que le joyeux et strident retentissement sonne dans tout l'étage.

Vous observez les réactions de chacun : si les usagers se lèvent promptement, certains plutôt inquiets, les hommes en costume sont complètement déboussolés. Ils discutent à voix basse, puis quatre d'entre eux se dirigent vers la sortie, non sans avoir tenté de vérifier parmi les étagères, mais n'ayant pas le temps, ils ne vous débusquent pas. Après encore une discussion qui doit bien durer une minute, deux d'entre eux finissent par filer à leur tour, laissant encore deux des leurs toujours inquiets devant la porte mystérieuse.

Quand soudain vous essayez de vous approcher, l'une des lattes de la bibliothèque grince, et les deux hommes bondissent sur vous.

Premier homme en costume

| | | |
|--------------|--------------------------------|---------------------------|
| | Potentiel d'attaque : 15 | Potentiel de Défense : 12 |
| Bonus d'aide | Attaque : +1 | Défense : +1 |
| | Blessures supplémentaires : +1 | Points de vie : 50 |

Deuxième homme en costume

| | | |
|--------------|--------------------------------|---------------------------|
| | Potentiel d'attaque/tir : 13 | Potentiel de Défense : 15 |
| Bonus d'aide | Attaque : +1 | Défense : +1 |
| | Blessures supplémentaires : +1 | Points de vie : 45 |

Les deux hommes n'arrivant pas en même temps, vous pouvez affronter lors du premier assaut uniquement le premier homme. Si vous réussissez, rendez-vous au **148**.

53

Vous fronchez des sourcils et essayez d'écouter des bruits, mais vous en êtes persuadé : il n'y a strictement rien dans la salle. Vous restez encore une autre minute, fermant les yeux, décortiquant les mouvements d'air que vous pouvez imaginer de l'autre côté, mais rien, toujours rien. Un coup d'œil par le trou de la serrure : une clé vous cache la vue. Vous êtes persuadé que cette salle demeure vide, du moins c'est ce que vous pensez. Vous pouvez toujours actionner la porte pour voir, dans ce cas, rendez-vous au **122**. Vous pouvez également revenir à l'escalier et choisir une nouvelle destination en vous rendant au **163**.

54

Vous ouvrez le panneau simplement en baissant la poignée. Vous vous trouvez maintenant dans une petite pièce de quatre mètres sur deux, qui semble

être un débarras. Sur la table située devant vous se trouve un amas de quincaillerie et de ferraille. Vous trouverez peut-être quelque chose d'intéressant parmi tout ceci. En même temps, même si vous fouillez dans cet amas de métal, vous risquez de faire du bruit même si vous tentez d'en étouffer la majeure partie. Vous attirerez sans doute des personnes.

Si vous voulez fouiller ce tas de ferraille, rendez-vous immédiatement au **40**.

Si vous préférez quitter la pièce et tenter de voir ce qu'il y a derrière la porte au fond du corridor, rendez-vous au **136**.

55

Vous collez votre oreille contre la porte, et attendez quelques secondes. D'abord, vous n'entendez strictement rien, et vous êtes prêt à séparer votre tête du lourd panneau pour prendre une décision. Puis rapidement vous discernez des bruits, des discussions, et comme un bruit de fond. Visiblement il y a beaucoup d'occupants dans cette pièce, et il ne serait pas nécessairement très judicieux de se faire remarquer, surtout que vous vous trouvez en territoire ennemi.

Si vous désirez leur passer le bonjour, rendez-vous au **83**.

Si vous pensez qu'il est plus prudent d'essayer d'examiner une autre porte, revenez au **163** et faites un nouveau choix.

56

Malheureusement, vous avez beau souffler et être heureux, il faut vous rendre à l'évidence : si vous avez bien réussi à vous enfuir des griffes de vos tortionnaires, vous ne savez toujours rien sur vous et n'avez aucune piste à explorer. Vous réfléchissez de nombreuses minutes. Il est hors de question de rentrer de nouveau dans le manoir, vous avez payé durement pour réussir à vous en sortir.

D'un autre côté, vous pouvez toujours rejoindre les forces de l'ordre pour vous affirmer que l'on vous a enlevé. Mais en regardant de loin l'immense manoir qui se dessine, la personne y habitant doit avoir de l'influence. S'il n'a pas corrompu les fonctionnaires de police, ceux-ci ne croiront jamais votre histoire d'enlèvement. De plus, vous n'avez aucune preuve contre eux.

La seule solution que vous avez est de vous enfuir loin, loin pour éviter les représailles. Peut-être devriez-vous quitter cette ville ? De toute façon, que vous y restez et que vous vous en aller, cela n'a plus d'importance. Car trois jours exactement après, un nuage maléfique balayera la ville dans laquelle vous êtes (ou étiez si vous avez fui), la ville de Los Angeles, et là l'Apocalypse

commença...

57

La résidence de Tony Milkou est équipée d'un système de sécurité et de télésurveillance, comme vous pouvez le distinguer par un dispositif électronique situé près du chambranle de la porte d'entrées. Or, un détail vous chiffonne, alors que vous êtes situé encore loin de la maison : ce genre d'appareil possède une lumière rouge clignotante, pour dissuader l'entrée d'éventuels malfrats. Dans ce cas précis, ce n'est pas qu'il y ait une lumière, ou qu'il n'y en ait pas, mais cette lumière clignote. Au fond de vous, un souvenir naît (comme si vous aviez déjà travaillé dans ce genre de société de surveillance) : cette faible diode lumineuse rouge qui clignote signifie le dysfonctionnement du dispositif de sécurité, mais ce dysfonctionnement est de type malveillant. Quelqu'un a pénétré récemment la maison, et a désactivé l'alarme.

Comme vous ne vous êtes pas encore trop approché, vous pouvez toujours faire mine de visiter une autre maison, et de revenir sur votre plan (tout en ayant perdu votre demi-journée).

Si vous n'avez pas d'autres pistes, ou si vous ignorez complètement ce signe, vous pouvez continuer à avancer. Mais vous noterez alors que vous ne serez pas surpris si d'aventures des occupants autres que le propriétaire sont dans le bâtiment. Revenez alors au **110** et continuez votre lecture là où vous vous êtes arrêté. Notez cependant le mot de passe « Alarme désactivée » sur votre feuille d'aventure. Vous pouvez également décider de prendre une arme avec vous, au cas où...

58

Vous commencez à vouloir fouiller la pièce, quand vous vous rendez compte de quelque chose, quelque chose qui brûle dans votre souvenir. Vous êtes déjà venu ici auparavant, il n'y a peut-être pas si longtemps que cela. Si cela se trouve, vous étiez déjà ici il y a quelques jours... Et vous avez passé du temps dans cette pièce. Se pourrait-il dire que vous étiez quelqu'un qui vous battiez souvent ? Quoiqu'il en soit, les choses dissimulées sont désignées par ces tapisseries. Et vous vous rendez compte que la troisième tapisserie, « dans tout cadeau repose un cadeau », pourrait être l'œuvre d'un petit malin... Puisque la tapisserie offre une leçon, elle est elle-même un cadeau, donc dans ce cadeau doit se trouver un autre cadeau... Vous soulevez la dernière tapisserie et commencez à taper du poing sur le mur, à la recherche d'une cache sourde. Vous mettez du temps avant de la trouver, vous auriez même abandonné la fouille si vous n'étiez pas persuadé que quelque chose y était dissimulé. Vous trouvez enfin une petite cache ouvrante, que vous avez du mal à forcer.

Rendez-vous au **138**.

59

Vous réussissez à porter le coup fatal à votre adversaire. Vous voyez ses yeux s'injecter de sang, puis il s'écroule. Songeant à un stratagème, vous jetez son arme au loin et commencez à ligoter ses mains, avant de retirer son masque.

Vous reconnaissez avec mal une femme, les cheveux coupés très courts, tandis que ses yeux commencent à voir du vide. Ses lèvres remuent lentement, cherchant le souffle, puis soudainement sa voix rauque et indifférente parvient à vos tympans.

- Vous êtes très fort. Vous êtes même très très fort pour m'avoir battu. Mais il ne vous laissera pas partir comme ça. Il vous poursuivra, et vous regretterez de ne pas avoir été tué par ma lame.

La femme émet un gargouillis tandis que du sang remplit sa bouche. Elle crache de nouveau et rajoute :

- Je vous en prie, laissez-moi mourir. Ils me tueront sinon. Je n'ai pas réussi à mettre la main sur ce que je cherchais – sur ce qu'il cherchait, mais maintenant que je vais quitter le monde des vivants, il n'est plus pour moi important d'avoir une préférence pour mon ancien employeur ou celui qui m'a tué. Mon seul honneur résidait dans ma lame. Je n'ai plus d'honneur, alors je laisse parler mon cœur et souhaite que vous trouviez ce que vous cherchiez.

Inscrivez le mot de passe « Nuage Gris » sur votre Feuille d'aventure. Si vous le voulez, vous pouvez prendre le katana du ninja (à moins que vous en possédiez déjà un). Si vous possédiez le mot de passe « katana », rayez-le de votre Feuille d'Aventure.

Maintenant, tentez une *Epreuve de Raisonnement* avec un bonus de -2, ainsi qu'un bonus supplémentaire de -2 si vous possédez le talent **Art du Larcin**.

Si vous réussissez, rendez-vous au **3**.

Si vous échouez, rendez-vous au **100**.

60

Vos yeux s'attardent sur la deuxième tenture. Sont dessinés deux moines, l'un d'eux tenant une faux et visiblement en colère. Il a le poing levé vers son compagnon, un moine beaucoup plus vieux si l'on n'en juge sa tête dégarnie et sa longue barbe, et une robe de moine plus usée mais plus noble. Cet homme est assis sur un muret en pierre, et tient dans sa main droite une théière, et se sert une tasse qu'il tient de la main gauche.

Soudainement, alors que vos yeux s'attardent sur les écritures tandis que vous balayez du regard l'ensemble de l'œuvre, vous comprenez réellement ce qui y est inscrit. Vous tentez vainement de lire les trois autres tentures, mais il

n'en est rien. Pourtant certains caractères sont identiques, mais vous ne les comprenez pas. En revenant sur cette tenture, le texte vous semble soudainement clair, vous pouvez le lire et le relire sans aucun problème.

« Il faut beaucoup de graines, mon enfant ».

Alors que vous finissez de lire ces mots, votre esprit s'embrume, et vous vous sentez obligé de vous asseoir sur le tatami. Effectivement, votre tête se met à tourner, et dans ce vertige indicible, des méandres de couleurs et de formes que vous n'avez jamais vues, mais pourtant que vous connaissez semblent fondre sur vous. Vous avez l'impression qu'en vous, dans votre corps, et pas seulement dans votre tête et dans votre cœur, s'ouvrent une porte, puis une seconde, une troisième et d'autres portes encore. De ces portes ouvertes jaillissent une nouvelle lumière, une lumière intellectuelle que pourtant vous avez déjà lue, vous avez déjà ressentie, de la même manière, mais peut-être pas aussi spontanée. Comme si vous avez dû apprendre à voir des couleurs, et les couleurs entre ses couleurs, et qu'un jour vous avez compris que toutes ses couleurs réunies donnaient une magnifique et finale couleur blanche. Quand vous rouvrez les yeux, il vous faut attendre quelques secondes avant de vous souvenir où vous êtes, et ce que vous étiez en train de faire. Le sang bat encore dans vos tempes, mais vous rouvrez les yeux, et regardez les autres tapisseries, et le même effet revient, cette fois-ci moins handicapante, puisque vous réussissez à rester debout. Cependant l'effet est toujours le même, et même presque décuplé, vous vous sentez réellement plus fort.

Vous examinez dès lors la deuxième tenture, celle qui a déclenché tout, et vous connaissez l'histoire et la morale de cette tenture comme si vous y étiez né avec cette connaissance.

La tapisserie raconte un moine et son maître, qui ont dû fuir le monastère qu'ils occupaient. Le vieux moine demanda à son élève de ne prendre que des outils, et lui-même alla chercher un petit sac. Après plusieurs mois de péripéties, ils décident de s'arrêter sur une plaine dévastée, que la guerre a détruite. Alors le vieux maître s'est arrêté et dit : « ici, nous ferons un champ. Commence à travailler le sol », et il sort un petit sac de sa poche, seul bagage qu'il devait posséder. Alors son disciple se mit à se plaindre : « Mais pourquoi donc par ici ? Ne vois-tu pas que cette terre est stérile ? Ne pouvions-nous pas prendre de l'argent en partant du monastère et acheter un terrain déjà fait ? ». Alors le vieux moine sortit une théière de sa poche, et se servit une tasse. Etrangement, le thé était encore brûlant, et le vieux moine dit en souriant : « Vois-tu mon cher disciple, ici repose la terre. Si je pose de la terre sur la terre, alors dans une décennie, dans un an, non, dans un mois le vent aura soulevé la terre et elle sera partie. Mais si nous la travaillons telle quelle, en lui offrant l'amour qu'elle mérite, en l'arrosant de l'eau que l'on trouve au fleuve et de l'eau qui tombe des cieux, en la surveillant avec patience, alors poussera des arbres. Avec le bois de ces arbres, nous pourrons faire des chariots pour transporter des cultures, nous pourrons faire des arcs et des boucliers pour nous protéger, nous pourrons, nous pourrons faire des maisons aussi. Avec le feuillage des arbres nous pourrons

trouver de l'ombre pour nous reposer, un abri pour nous protéger de la pluie, et nous pourrons faire des feuilles des instruments de musique. Avec les fruits de ces arbres nous pourrons nourrir des enfants, et les fils de ces enfants, et leur compagne, et leur famille. Mais vois-tu, pour transformer cette terre en lieu de vie, il faut beaucoup de temps, beaucoup d'eau, beaucoup de travail, beaucoup de patience, beaucoup d'amour, et surtout beaucoup de graines ».

Vous regardez dès lors la première tenture. L'histoire qui la résume est encore plus courte. Vous y voyez toujours les mêmes protagonistes. Sur une route pluvieuse et boueuse, le vieux maître marche en avant, tandis que son disciple est abattu, bien que portant un parapluie, il semble traîner des pieds. L'inscription annonce « Souris, et la vie te sourira ». L'histoire vous revient rapidement. Le vieux maître et le disciple sont partis en voyage, mais des voleurs leur ont pris leur or alors qu'ils dormaient dans une auberge, leurs chevaux ont réussi à s'enfuir alors que l'arbre, auquel était attachée leur bride, est tombé en poussière, et le disciple a perdu son épée alors qu'ils traversaient un ravin.

Voilà plusieurs heures qu'ils marchent encore, mais le disciple est triste et abattu. Il s'agit certainement du plus mauvais voyage de sa vie. Il interroge alors son vieux maître : « Maître, nous avons perdu notre or, nos chevaux, et mon arme est tombée dans la rivière, mais vous avez encore la force. N'êtes-vous pas affecté par ces événements ? ». Et le vieux maître de répondre : « Si, je suis affecté, et ces événements m'ont attristé ». Alors le disciple répond : « Mais maître, si vous êtes triste, comment pouvez-vous aller au-devant ? ». Et le maître de répondre : « mon cher disciple, il faut que des choses que tu haïsses tu dois en faire des choses que tu adores. De tes faiblesses fais-en tes forces. De tes malheurs des leçons. Regarde, je me suis foulé la cheville, et cela me fait mal, mais quand je marche la douleur me fait souvenir combien je me sens vivre, et quand je m'arrête c'est un grand soulagement. Mes jambes sont lourdes et je me dis que je ne veux plus marcher, mais si je me dis plutôt que j'aime marcher alors mes jambes deviennent légères et j'ai l'impression d'aller plus vite. J'étais malheureux et à cause de mon malheur je ne souriais pas. Mais j'ai préféré sourire et de mon sourire est né mon bonheur. N'oublie pas que toutes les causes ont des conséquences, mais qu'il faut travailler alors les conséquences pour savoir comment elles doivent devenir ».

La troisième et dernière tenture raconte le vieux maître et son disciple qui viennent rendre visite à leurs deux voisines. La première voisine est une femme arrogante, qui se croit belle et riche, et qui croit duper son voisinage. Sa sœur est une femme triste, beaucoup plus belle, mais elle a perdu son mari et son enfant. Elle n'a pas fait son deuil et aucun homme ne veut se remarier avec elle. L'inscription dit : « Dans tout cadeau repose soit un autre cadeau, soit un piège. Il faut choisir avec discernement et générosité ce que l'on veut en faire ».

Pour le premier jour de l'an, les voisines ont invité le vieux moine et son disciple. Comme le demande la tradition, chaque femme a le droit de demander

à son premier invité de l'année le cadeau qu'elle désire. Aussi, la vieille mégère, qui connaissait la fortune cachée du vieux maître, demanda un bracelet en jade sculpté. L'autre femme, beaucoup trop chagrinée, ne leur demanda rien du tout. Le vieux maître apporta cependant deux petites boîtes, qu'il donna à chacune d'entre elles. La veuve inconsolable remercia son invité et ouvrit son cadeau : dedans se trouvait la bracelet que demandait sa sœur. La vieille pie, quant à elle, eut droit à trois noisettes. La mégère savait parfaitement ce que cela signifiait, et comprit que le vieux moine lui faisait sa leçon. Mais ce n'est pas d'une leçon qu'elle voulait, mais d'un cadeau. Aussi lui fit-elle des remontrances en implorant les traditions. Le vieux moine lui dit alors : « Je suis désolé, mais les cadeaux sont faits. Il n'y a pas eu d'erreur dedans, mais si vous voulez faire appel à la tradition, il ne faut pas oublier les cadeaux entre frères et sœurs. Vous en avez-vous fait ? ». Non, répondirent les sœurs, et sous les yeux éberlués du jeune moine, les femmes échangèrent leur cadeau. Ainsi était leur cadeau entre elles.

Les jours passèrent, et le jeune moine, qui voulut comprendre dans sa sagesse, n'arrivait pas à savoir pourquoi son vieux maître avait rappelé cette vieille tradition. Alors qu'il vint dans sa chambre pour lui demander, avant même qu'il eût posé sa question, le vieux maître proposa d'aller voir les voisines.

Quelle ne fut pas la surprise en voyant la vieille mégère en pleines larmes, tandis que sa jeune et pieuse sœur était rayonnante ! Le jeune moine apprit que la vieille mégère, pour bien se faire voir, avait endossé ses plus belles toiles et portait son nouveau bijou pour faire son marché hebdomadaire. Son air pompeux finit par énerver les commerçants, et aucun ne voulut traiter avec elle. De plus, elle avait crié sur la fille du poissonnier, et celui-ci, pour se venger, avait fait appel à des gredins pour brûler la maison. Fort heureusement, seuls le salon et la cuisine avait brûlé, la chambre étant restée intacte. La mégère voulut donc reprendre tous ses bijoux et ses vêtements, tout en ayant oublié que personne n'ira les acheter sur le marché. Mais de toute façon, des voleurs qui l'avaient repérée ce jour-là, étaient passés juste avant l'incendie criminel et saisi tous ses biens de valeur. La vieille femme n'avait que les yeux pour pleurer.

De son côté, la veuve joyeuse, alors attristée par ce qui venait de passer, voulut jeter la noisette. Mais elle la garda dans sa poche, et un jour alors qu'elle se promenait dans son jardin, un écureuil mourrant de faim se présenta à elle. Elle lui donna alors sa noisette, et en entreprit d'en acheter d'autres pour nourrir son nouvel ami. Tout le monde parla sur le marché alors de la veuve devenue joyeuse, et on lui offrit des cadeaux insignifiants, mais qu'elle accepta avec joie et trouva toujours des moyens astucieux et généreux pour les utiliser. Le maire de la ville, qui était alors célibataire, tomba amoureux de cette femme empreinte de sagesse et de générosité, et tout le monde fut surpris quand il la demanda en mariage. Alors le vieux moine dit à son disciple « Il y a toujours un cadeau caché derrière un cadeau. C'est à toi de choisir ce que tu peux faire. J'ai offert un cadeau à ces femmes, et elles ont choisi de la marche à suivre, mais seule l'une d'entre elles a réussi à peser le pour et le contre et comprendre qu'un cadeau n'est jamais accepté, mais toujours offert ».

Ce ne sont certainement que des histoires zen sans signification,

simplement faites pour éclairer sur la voie de vivre de chacun. Mais ce genre d'histoire ne vous a pas simplement débloqué humainement, mais vous avez l'impression que votre manière d'interpréter les choses, votre logique somme toute a été fortement influencée et modifiée par ce que vous venez d'apprendre.

Vous pouvez rajouter un point à votre Raisonnement, à moins que ce score soit déjà à 12.

Si vous voulez fouiller la pièce, rendez-vous au **7**.

Si vous préférez grimper les escaliers, rendez-vous au **144**.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez toujours fouiller la porte de droite par rapport à l'entrée, en vous rendant au **23**.

Vous avez toujours la possibilité de partir de ce lieu. Ne rayez pas encore ce lieu de votre liste, vous pourrez toujours y revenir.

61

Rapidement et lestement, comme un réel petit singe, vous arrivez à grimper dans la pièce, qui est en réalité les toilettes du premier étage. Vous vous félicitez de votre rapidité car à peine un pied posé à l'intérieur, vous voyez par la fenêtre le gardien faire les cent pas sous l'allée bâchée.

Un bruit caractéristique se fait entendre : la porte vient de s'ouvrir.

- Tu es sûr qu'il n'y a personne, dit une voix ?

- Sûr oui sûr, nous sommes quatre à contrôler toute entrée et venue.

Houla, vous voilà dans de mauvais draps. Rapidement et silencieusement, vous vous faufilez dans un cabinet libre et refermez la porte. Vous savez que par expérience, même si quelqu'un cherche des cabinets, il prendra en priorité ceux dont la porte est ouverte. « Par expérience », songez-vous... votre ancien moi avait de très drôles de remarque. Etait-il un espion ?

Heureusement pour vous, vous n'aurez pas à prouver ce genre d'assertion : les deux individus restent dans l'autre partie des toilettes, et entament une discussion plutôt intéressante...

- J'en ai marre d'être ici. Qu'est-ce qu'on fait à surveiller une bibliothèque ? Ne serions-nous pas mieux au manoir ?

- Les ordres sont les ordres. Et c'est le Juge Blanc lui-même qui nous a nommés pour cette surveillance !

- Parle pour toi ! C'est toi le gradé ! Qu'est-ce qu'on a à faire de ces bêtises ?

- Surveiller cette porte. Que personne ne la franchisse sous aucun prétexte. On n'empêchera pas que quelqu'un rentre, mais si c'est le fugitif, il fera feu de mille joies ! Un véritable feu d'artifice !

La conversation dévie sur des choses sans importance, puis finalement le « gradé » invite son subordonné à griller une cigarette dehors. Sont-ils stupides ou est-ce un piège destiné à vous débusquer ? De toute façon, vous ne pourrez pas sortir par la fenêtre : il y a de plus en plus de gens qui circulent, et cela n'a pas l'air d'être fini. Vous passez donc par la porte.

Vous êtes surpris par le nombre d'hommes en costume noir posté un peu partout. Certains sont surpris de vous voir sortir, mais vous allez à une table et commencez à lire. Après plusieurs minutes, la tension se relâche. Vous passez à peu près une heure à jouer la comédie, sachant que l'on vous observe, et vous remarquez bien vite de quelle porte les hommes parlaient. Il ne vous reste plus qu'à tenter de déclencher une diversion...

Rendez-vous au **113**.

62

Il vous faut presque une heure pour trouver le Square des Chanterelles. Un peu plus profondément dans la ville de Los Angeles, vous passez successivement de quartiers purement professionnels (avec leurs immenses immeubles, et des dizaines de personnes affairées qui courent dans les rues). Vous remarquez d'ailleurs une technologie qui vous semble familière : les gens possèdent sûrement des implants, ce qui leur permet de consulter leurs agendas, de se connecter à un réseau informatique mondial. La plupart d'entre eux se promènent avec des armes à la ceinture, souvent des épées longues d'une trentaine de centimètre ou de massues, mais toutes sont à la garde, servant certainement à se défendre.

Le Square des Chanterelles se situe dans une rue qui fait frontière entre un quartier commercial et un quartier résidentiel. Vous manquez d'ailleurs de vous faire renverser par une des voitures volantes, qui hulule de colère pour avoir mis en retard le client qui l'avait prise. Le Square des Chanterelles fait de nombreux kilomètres-carré. C'est un espace vert plutôt clairsemé, où des enfants jouent à la balle et des couples se promènent sur les ponts de bois ou dans des barques sur les étendues d'eau. C'est un endroit extrêmement calme, qui repose très bien le corps aussi bien que l'esprit, et vous enviez la personne qui habite en bordure de ce square, dans une grande maison. Il s'agit de Toliak Chen.

Vous approchez de cette mesure, qui doit faire trois étages et qui ressemble davantage à un château qu'à autre chose. Vous franchissez les grandes grilles bleues pour pénétrer dans une petite cour. Vous passez quelques secondes pour admirer l'architecture, mais également pour repérer s'il y a des habitants, mais rien ne semble en transparaître.

Vous sonnez un petit bouton, qui émet un gong retentissant dans toute la maisonnée. Malgré ce vacarme à réveiller un mort, il n'y a aucun bruit. Vous décidez cette fois-ci de taper à la porte, mais là une surprise vous attend : la porte était entrouverte, et s'ouvre en grinçant. Vous hésitez quelques secondes avant de pénétrer dans la maison – après tout, n'êtes-vous pas en infraction ? La première place que vous voyez est une grande pièce, toute de blanche carrelée, qui paraît plutôt comme un salon, si l'on remarque les nombreux fauteuils en cuir rouge qui se tournent toutes vers un téléviseur géant. Mais chose curieuse, il s'agit peut-être également d'une salle d'attente, car de nombreux magazines de tout type sont posées sur une table basse, et toutes datent de plusieurs mois

voire d'un an.

Vous fermez précautionneusement la porte derrière vous et rentrez dans la pièce pour mieux l'examiner, mais il ne semble qu'il n'y ait rien de plus important. Deux portes se profilent sur les murs droite et gauche ; elles sont complètement identiques.

Si vous voulez pénétrer dans la porte située à droite, rendez-vous au **23**.
Si vous préférez rentrer par la porte située à gauche, rendez-vous au **87**.

63

Chad semble appuyer une fois sur un bouton, puis recommence en triturant la télécommande !

- Ca ne marche pas, gémit-il, les dents serrés !
- Imbécile, donne-moi ça, rugit le Juge Blanc !

Il arrache des mains la télécommande et commence à appuyer sur les boutons, mais rien ne se passe encore.

- Bon sang ! Quel est l'imbécile qui... Non, Chad ! Je t'avais dit de laisser de la garde à la surveillance ! Regarde ce qu'a fait cet idiot, rajoute-t-il en vous désignant du doigt.

Quoiqu'il en soit, l'idiot est bien heureux d'avoir neutralisé les commandes de la vidéosurveillance ! Vous vous êtes épargné de nombreux désagréments de ce fait !

Si vous possédez le mot de passe Rosario, rendez-vous au **11**. Sinon, rendez-vous au **188**.

64

- Tolin, j'ai besoin de savoir qui je suis. Je suis devenu amnésique, et le vieux Toliak Chen est en danger, demandez-vous. Il me faut le maximum d'informations possible.

- Je ne sais pas grand-chose, Tom. Tu es quelqu'un de discret, et je ne sais rien de toi, si ce n'est des choses que je devine. Même Meij a dû mal à te cerner, mais c'est ton meilleur ami, et tu le considères comme ton frère ! Mais j'ai une idée. Si tu partais dans l'autre sens ? Si tu m'expliquais ce que tu ressens, ce que tu as l'impression d'être, je pourrais te guider...

Acquiesçant, vous commencez à lui raconter ce que vous avez ressenti, comment vous êtes parti du manoir, quelles sensations vous avez de vous-même.

Menez une *Epreuve de Raisonnement*, en rajoutant -1 si vous avez le talent Communication et -2 si votre Perception dépasse 9. Si vous y parvenez, rendez-vous au **132**. Si vous échouez, allez au **115**.

65

Vous rentrez dans une très grande salle, très longue, mais pratiquement déserte. Il n'y a presque pas de meuble si ce n'est les consoles et les commodes qui recouvrent le mur de droite, et, qui à votre grande surprise, sont tiroirs grands ouverts. Leur contenu a été déversé sur le sol, dans un chaos des plus parfaits. Visiblement la fouille a été rapide et non pas ordonnée, comme le prouve l'amoncellement et le désordre des feuilles qui jonchent le parquet. Le ou les intrus cherchaient certainement un objet en particulier.

Sur le mur de gauche se trouve une immense baie vitrée, séparé par un mur. La baie vitrée donne sur le magnifique Square des Chanterelles, et vous pouvez distinguer l'étendue d'eau ainsi que les magnifiques arbres qui la bordent. Et contre le mur se trouve un homme, plutôt jeune, crâne rasé. Il est assis, la tête branlante, et un javelot l'empalant contre le mur, et une grosse tache de sang couvre son vêtement blanc.

Si vous en êtes à votre première, deuxième ou troisième demi-journée d'investigation, rendez-vous au **184**. Si de plus de cette condition vous avez écrit sur votre feuille d'aventure « Nuage Gris », rendez-vous au **149**. Si vous en êtes à votre troisième ou plus, rendez-vous au **168**.

66

Vous approchez discrètement de la porte du fond. Vous collez précautionneusement une oreille contre la porte. Tentez une *épreuve de Perception*. Si l'épreuve réussit, rendez-vous au **55**. Si elle échoue, vous n'entendez rien, mais vous pouvez toujours par mesure de prudence, revenir à l'escalier. Dans ce cas ; vous pouvez faire un nouveau choix en vous rendant au **163**. Vous pouvez aussi actionner la poignée de la porte et vous rendre au **83**. Notez cependant que vous ne pourrez plus vous rendre au **55**.

67

L'homme à l'embonpoint vous invite à prendre un fauteuil, et vous n'avez pas d'autre choix que de l'accepter. Survient alors une attente de nombreuses secondes, puis de deux minutes. Vous vous demandez si vous devez prendre la parole, mais vous n'osez pas. Visiblement, cet homme à l'accent étranger doit faire partir d'une organisation de malfaiteurs – c'est du moins ce à quoi vous pensez – et manquer à l'étiquette pourrait provoquer votre perte.

Vous vous rendez soudainement compte que tout ce que cet homme

attend, c'est que l'on vous apporte votre tasse de thé ! Le fameux Caelus revient rapidement (l'eau devait déjà bouillir avant que vous n'arriviez) avec une théière et une assiette de biscuits. Il vous sert une tasse et les biscuits sont déjà bien entamés par l'homme à l'embonpoint. Enfin, quand vous trempez vos lèvres dans le breuvage, il prend la parole.

- Alors, dites-nous, combien vous doit-il ?

- Une petite somme, rétorquez-vous. Pas grand-chose, mais 1500 crédits représentent beaucoup pour moi.

- Evidemment, évidemment.

L'homme paraît un peu plus peiné. Il semblerait qu'il pensait que Milkou vous devait une forte somme d'argent. Cependant, il semble assez complaisant.

- Une dette est une dette, et Tony Milkou (il prononce le nom avec dédain) me doit BEAUCOUP d'argent. Plus que pour vous. Mais ce n'est pas une raison pour ignorer ses créanciers. Quand l'avez-vous vu la dernière fois ?

- Il y a un mois, mentez-vous, en espérant que Milkou n'ait pas disparu depuis plus que cette durée, et comme le visage de l'austère homme ne se tord pas dans l'incompréhension, vous jugez que c'était une bonne fourchette. Je l'ai appelé il y a quelques jours, mais il ne répondait pas. J'avais besoin de cet argent, et il m'avait promis qu'en trois semaines il pourrait me le rendre. Bien sûr, je pensais lui laisser une plus grande marge, mais là cela devient urgent.

Vous regardez de nouveau tout le monde autour de vous, mais ils gardent tous leur visage impassible.

- Ecoutez mon cher, reprend l'homme. Vous comprendrez que nous sommes une organisation, non ? Je ne vous mentirai pas en disant que nous sommes des enfants de chœur. Mais si nous étions si vilains, vous seriez déjà mort dans l'heure qui suit. Je tiens mes paroles et je ne vois pas la raison pour laquelle je vous abattrai. Je dois même rajouter que mon visage est connu des services de police, et, depuis peu, de la population puisqu'elle voit ma photo sur les journaux. Mais je suis quelqu'un d'intelligent, et je connais l'être humain. Et vous ne savez même pas qui je suis, donc je n'ai rien à craindre de vous. Vous pouvez m'appeler Rosario – naturellement, il ne s'agit pas de mon vrai nom, mais plutôt d'un surnom affectif que me donnait mes petits camarades plus jeunes. Voyez-vous, même si nous ne sommes pas amis, et que nous le deviendrons jamais, dû à nos relations et au fait que je me dissimule aux yeux des autres, nous avons en commun que nous avons BESOIN des fonds que nous avons prêté au même homme, n'est-ce pas ?

Vous hochez de la tête, mais ne dites rien.

- J'ai une faveur à vous demander... bien qu'étant son créancier, je n'ai jamais vu Tony Milkou de ma vie. Pourrais-je vous demander une de ses descriptions ? Etrangement, je n'ai trouvé aucune pièce d'identité dans cette maison, ni cheveux, ni rien, je ne sais rien du tout sur lui...

Est-ce une question piège ? Vous commencez à transpirer à grosses gouttes. Et si ce Rosario tente de vous plonger dans un traquenard, pour vous rendre compte que vous êtes un espion à la solde de ce Tony ? Vous n'avez pas d'autres choix de lui répondre, puisque vous avez dit qu'il était un ami.

Si vous osez le décrire comme un homme plutôt grand et mince, aux

cheveux blonds et aux yeux bleus, rendez-vous au **86**. Si vous préférez décréter qu'il s'agit d'un petit rondouillard, aux cheveux châtain et aux yeux noisette, rendez-vous au **146**.

68

- Pouvez-vous lui préciser qu'il s'agit de Tom Finlam, c'est très important ?
- Ce n'est pas en donnant votre nom que je pourrai pousser maître Linski à avoir en entretien avec vous.
- Dites-lui quand même ceci, et je vous laisserai tranquille.

La secrétaire pousse un soupir et vous l'entendez s'éloigner. Après quelques minutes d'une angoissante attente, vous l'entendez reprendre le combiné :

- Maître Linski est prêt à vous recevoir. Prenez le troisième ascenseur quand votre nom y sera affiché.

Vous raccrochez et vous dirigez vers les trois ascenseurs situés à fond de pièce. Plusieurs chaises sont posées devant, comme une salle d'attente, mais comme il n'y a personne, vous serez sans doute le prochain appelé.

Effectivement, deux minutes plus tard, l'ascenseur apparaît, et votre nom défile sur un écran à côté. Vous pénétrez dans la cabine, dont les portes se referment. Vous vous sentez soulevé, déplacé en hauteur, puis l'ascenseur se stabilise. Vous vous attendez à ce que les portes s'ouvrent, mais la cabine se déplace cette fois-ci latéralement. Après avoir mené un chemin sinueux, elle s'ouvre sur une petite pièce.

Un bureau, sûrement celui de la secrétaire, est situé au fond à gauche de la pièce, mais il est déserté. Personne d'autre n'attend dans cette salle d'attente, mais la porte du fond est légèrement entrouverte. Vous vous approchez de cette double-porte et y tapez. La voix d'un homme se fait entendre derrière, et vous pénétrez dans la pièce.

La pièce située encore en arrière est aussi large que la salle d'attente est longue. Vous entrez dans une pièce vivement éclairée, puisque le mur au fond est une grande baie vitrée. Devant cette baie est situé un énorme bureau, et dans son fauteuil, un homme, barbe coupée au net, cheveux huileux et des petites boucles pendent de ces oreilles.

Si le mot « procès » est inscrit sur votre Feuille d'Aventure, menez une *Epreuve de Perception*, avec un malus de +2. Vous avez droit à un bonus de -4 si vous possédez le talent **Communication** (ce qui ramène à un bonus total de -2 pour ce jet). Rendez-vous au **182** si vous réussissez cette épreuve.

Si le mot « procès : intervention » est inscrit sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous immédiatement au **116**.

Si rien de tel n'est inscrit, rendez-vous au **109**.

69

Vous fouillez le grand classeur, mais vous ne savez pas par quoi commencer. Cependant, hasard oblige, vous remarquez que l'un d'entre eux a été mal replacé. Vous le retirez et découvrez un dossier. Celui-ci contient les caractéristiques d'un certain Tom Finlam. Vous pouvez noter ce nom comme mot de passe sur votre feuille d'aventure. Malheureusement, ce dossier est encombrant. Vous croyez entendre un bruit derrière vous si bien qu'il retombe dans le tas de dossiers... qui mal rangés ne vous permet pas de le retrouver rapidement. Vous décidez d'abandonner, estimant que vous n'avez pas plus de temps à perdre.

Si vous voulez examiner le bureau, rendez-vous au **47**.

Si vous préférez regarder la commode, rendez-vous au **94**.

Si vous pensez qu'il vaut mieux pour vous que vous vous en alliez, rendez-vous au **163**.

70

Vous êtes persuadé que la discussion est au quatrième étage, si bien que vous montez le sombre escalier de service qui n'est plus du tout utilisé, sentant la poussière, pour arriver à cet étage. Vous vous engagez dans l'étroit dédale métallique, essayant de vous guider à la voix de ces personnes qui vous semblent complètement hors d'atteinte, quelque soit la direction que vous prenez.

Vous vous promenez ainsi durant près d'une demi-heure, sans savoir si vous vous approchez de voix ou vous en éloigner. C'est un exercice difficile, peu recommandable, et vous vous posez la question sur le chemin du retour aussi souvent que celle de savoir si vous arriverez à temps pour trouver des bribes d'information intéressantes.

Malheureusement pour vous, les voix viennent de mourir, et vous voici seul dans ce cachot de faire, ridiculement sur le ventre à ramper dans la poussière. Soudainement, quelque chose attire votre attention : vous venez dans une salle qui vous paraît curieuse. Vous revenez sur vos pas (ou plutôt sur vos mouvements de coudes) pour jeter un coup d'œil à la grille que vous venez de dépasser.

Cette pièce ne paraît pas étrange sur le premier coup d'œil... Quatre murs... pas de fenêtre... et pas de porte. Pas de porte ? Comment y pénètre-t-on ? Peut-être que l'angle mort de la grille vous cache une ouverture, mais il vous semble que ce n'est pas le cas. La pièce semble inhabitable, inhabitée, mais le ménage plutôt bien fait et surtout la présence d'une plante en très bonne santé vous attire l'attention. Cette pièce semble être surtout un refuge : un lit, un réfrigérateur, un fauteuil, une étagère de livres. Et, occupant la moitié de la pièce, une sorte de sarcophage sculpté dans du bois, repose au sol. Les motifs

de ce sarcophage sont surprenants : ce n'est pas la forme d'un être humain qu'il épouse... mais celui d'une épée.

Vous hésitez un instant... Si vous possédez le talent Mysticisme, rendez-vous immédiatement au **151**. Si ce n'est pas le cas, si vous désirez descendre dans la pièce, rendez-vous au **36**. Si vous décidez de rebrousser chemin, vous pouvez revenir sur le plan (en rayant la Bibliothèque) ou passer par les canalisations du premier étage, en vous rendant au **26**.

71

Vous accédez au quatrième étage, et croisez de nombreux gens qui râlent et crient à « la censure du travail » en descendant les escaliers à contresens. Vous poussez la porte du dernier étage et tombez sur deux hommes, portant des beaux costumes. Ceux-ci semblent sécuriser une sorte de périmètre de sécurité et l'un d'eux, un homme à la fine barbe et portant un catogan, vous invite à sortir prétextant une fermeture irrégulière des lieux.

Vous trouvez la situation plutôt louche, et il serait peut-être judicieux d'en savoir plus (et vous rendre au **143**). Toutefois, si vous fouinez trop vous risquez de vous faire remarquer... il vaudrait mieux peut-être redescendre au premier étage, si toutefois la porte vous ne l'avez pas visité auparavant (rendez-vous au **31** dans ce cas).

72

L'homme, qui, visiblement, possède le dur rôle de Juge (et que vous surnommez dans votre tête Juge Blanc simplement par la couleur de sa bure) se lève alors, et rassemble une pile de feuilles dactylographiées qui se trouvait sur le coin de la table. Après avoir décacheté le sceau, il tourne quelques feuilles puis hausse la voix.

- Ainsi commence le procès de l'accusé X (il ne prononce malheureusement pas votre nom), ci-présent, qui sera défendu par lui-même. En tant que Juge Suprême du Conseil, j'ai choisi l'avocat de la partie civile, et me suis moi-même désigné pour cette tâche. Les membres du jury, au nombre de six, sont également, comme il l'est indiqué sur la Charte Loyale, membre du Conseil. Nous délimiterons un premier procès-verbal d'une durée maximale d'une heure, après quoi les jurés délibéreront pendant vingt-quatre heures, et le verdict sera assuré. Nous commencerons donc par l'interrogation de la partie civile. La cour rappelle les différents chefs d'accusation. L'accusé est soupçonné d'avoir trahi, et ce par une grande faute, l'autorité du conseil. Il est accusé également d'avoir voulu éliminer certains membres du conseil, afin de s'en accaparer l'autorité. Accusé ! Êtes-vous coupable ou non des faits qui vous sont reprochés ?

Vous n'avez même pas le temps de songer à une stratégie à adopter, à répondre oui ou non, que le juge répond lui-même à la question.

- Suivant le chapitre 132 de la Charte Loyale, second paragraphe, premier alinéa, l'accusé n'est pas tenu de répondre et *ne répondra pas* à cette question due à son statut. Effectivement, sa seule nature empêche un bon déroulement du cours de ce procès, aussi n'aura-t-il pas à répondre à ces éléments. Les jurés seront notés de prendre en compte cet argument. En tant qu'unique témoin des scènes qui sont imputés à l'accusé, je confirme également avoir vu à plusieurs reprises l'accusé tenter et réussir certains meurtres, et ce de manière préméditée. La sentence est donc, selon la Charte Loyale, chapitre douze, troisième alinéa, la peine capitale. L'audience est levée.

Vous êtes abasourdi. Il n'y a pas d'autres mots pour expliquer l'état d'esprit dans lequel vous vous trouvez actuellement. Il y a à peine cinq minutes, vous ne saviez même pas où vous vous trouviez, et vous voilà accusé de meurtre, dans un procès de deux minutes, où le Juge est à la fois juge, avocat et témoin, et dont les jurés font tous parti d'un même cercle.

Si vous désirez faire valoir vos droits et intervenir avant que l'on vous emmène, rendez-vous au **107**.

Si vous préférez rester silencieux, rendez-vous au **167**.

73

Si la chance avait un nom, elle porterait le vôtre (encore faut-il que vous connaissiez le votre, n'est-ce pas ?). Vous commencez à brûler une allumette (dont vous avez chipé le contenant dans un bar en venant, pratique non ?) et brûlez le contenu d'une corbeille à papier sous l'alarme à incendie. Rapidement, le feu prend effet l'alarme se déclenche : vous avez eu le temps de vous cacher. Vous voyez passer un bibliothécaire venir parler aux hommes en costume : si certains s'en vont sans broncher, d'autres essayent de négocier, puis se font violents. Les gestes prennent le dessus sur les paroles, et les voilà à frapper (sans trop de violence, heureusement), le pauvre employé venu faire respecter les règles... Cela vous laisse une ouverture facile, invisible... Vous décidez de tenter le tout pour le tout et vous ruez, espérant un angle mort, dans la porte fermée. Celle-ci s'ouvre... et vous réussissez à la franchir sans vous faire voir !

Rendez-vous au **148**.

74

Vous vous approchez promptement de l'homme, et, observant qu'il ne réagira pas, vous abaissez votre bras sur son cou et le tirez en arrière. L'homme émet un gargouillis et commence à donner des coups de pied pour se débattre, tout en essayant de vous griffer le visage. Ses bras martèlent de plus en plus en plus calmement vos côtes (déjà endolories par ce traitement), jusqu'à ne plus

réagir. Vous commencez à lâcher prise pour le déposer au sol, retirant lentement l'emprise à son cou, mais alors que vous le posez au sol, votre victime réagit au quart de tour pour vous asséner un coup de pied au visage !

Menez une épreuve de Constitution en bénéficiant d'un bonus de -2 si vous possédez le talent Athlétisme. Si vous réussissez, rendez-vous au **15**. Si vous échouez, rendez-vous au **118**.

75

Vous jetez un coup d'œil furtif dans le couloir à travers la porte entrebâillée. Visiblement, il n'y a aucun signe d'agitation, preuve que votre opération s'est déroulée dans le plus grand secret. Fort heureusement, le garde que vous avez neutralisé n'avait pas pris la précaution de verrouiller la porte derrière lui, ce qui vous a épargné de nombreuses minutes à retrouver la clé à son trousseau. Il a mal jaugé de votre capacité à vous défendre, et vous-même êtes surpris de connaître tant de mouvements d'arts martiaux, ce qui vous a permis d'utiliser efficacement vos poings et vos pieds contre un adversaire armé.

Rapidement, vous commencez à vous enfoncer dans le couloir. Sur votre gauche, au fond du corridor, est positionnée une large fenêtre. En y jetant un coup d'œil rapide, vous voyez que l'étage auquel vous vous trouvez est à ras de la rue. Vous voyez d'ailleurs d'autres immeubles se profiler à quelques mètres au-delà de la chaussée, mais personne ne semble emprunter cette voie de passage. La fenêtre est solidement fermée, et un système de sécurité situé à la base, que vous reconnaissez sous la forme d'un petit boîtier blanc, semble se déclencher si d'aventure vous tentez d'essayer de sortir « par effraction ». Vos tortionnaires ont pris de nombreuses précautions (sauf d'envoyer un garde plus compétent, mais cela vous décidez d'attendre plus tard pour leur en faire le reproche).

Vous décidez donc de prendre le chemin qui se tourne de l'autre côté. Au fond du couloir se dessine une nouvelle porte, que vous devez atteindre par trois marches. Sur votre gauche, presque en vis-à-vis de la salle qui faisait office de cellule où vous étiez prisonnier, se trouve une autre porte en bois.

Si vous désirez ouvrir la porte qui se trouve à votre gauche, rendez-vous au **54**.

Si vous préférez vous diriger vers la porte du fond, rendez-vous au **136**.

76

En manipulant la serrure, le double-fond s'écroule, mais avant que vous ayez pu retirer votre main, des lames projetées par un ressort tombent sur vos doigts ! Vous subissez une blessure légère s'élevant à un dé plus un dégât. Finalement, le fond s'ouvre avec toutes ces péripéties pour y laisser une

enveloppe. Vous la tirez et la décachetez : elle contient deux objets, un bracelet en or et une carte magnétique. Vous pouvez prendre l'un ou l'autre de ces objets, voire les deux. La carte magnétique se range aisément dans votre poche, mais vous pouvez y fourrer également le bracelet en or, à moins que vous préfériez le porter au poignet.

Si vous faites ainsi, rendez-vous au **125**.

Sinon, rendez-vous au **144** pour choisir une nouvelle destination.

77

Vous mettez plusieurs minutes avant de vous rendre compte que l'énorme homme qui est assis devant vous est l'un des jurés qui faisait office dans la parodie de Procès que vous avez vécu il y a quelques temps. Quand vous réalisez cela, les poils se hérissent sur votre peau, et vous commencez à trembler, vous sentez même une goutte de sueur perler sur votre front... mais vous vous rendez vite compte que l'homme ne vous a pas remarqué. Visiblement, il ne doit pas être très physionomiste.

Revenez au **114** pour continuer votre lecture.

78

Vous actionnez la porte, celle-ci est ouverte. Une grande bouffée d'air frais vient de la pièce suivante. Mais non, ce n'est pas une pièce, c'est l'extérieur ! Vous vous mettez à rire, d'abord nerveusement, puis d'un rire sincère et franc, tant le bonheur vous emplit. Personne ne semble garder cette issue, il vous a été tellement facile de sortir à partir de là !

Sept marches de marbre descendent dans la rue. Visiblement, il s'agit d'une rue « arrière » là où sont les sorties de service. Cette remarque est d'ailleurs confirmée par la présence de nombreuses poubelles, des cylindres d'acier positionnés comme un jeu de quille, sur le trottoir éclatant. De l'autre côté de la rue se trouve un parc immense. Vous vous mettez alors à courir pour rejoindre ce parc, bordé de grilles de haute taille. Ayant trouvé une entrée, vous vous dissimulez parmi les arbres, et remarquez enfin la présence de personnes – des personnes amicales, ou plutôt indifférentes, mais qui pour vous sont les premières personnes amicales.

Si le mot de passe « Tom Finlam » n'est pas inscrit sur votre feuille d'aventure, ou si vous n'avez pas encore débloqué de lieu, rendez-vous au **56**.

Sinon, rendez-vous au **13**.

79

Alors que vous vous apprêtez à quitter la pièce, une bonne dizaine de gardes fait irruption dans celle-ci. Tous possèdent le même uniforme, une chemise et un pantalon marron. La plupart semblent être surpris, si l'on remarque que certains n'ont pas de chapeau, que d'autres ont leur chemise bien débraillée. Tous sans exception tiennent une arme dans la main, un poignard ou un lourd gourdin.

Vous êtes fait comme un rat dans une souricière. Il est inutile d'essayer de discuter, et encore moins de vous battre. Mais ces gardes-ci n'entendent pas de cette oreille cet intrus qui leur a gâché leur pause. Ils saisissent leur matraque ou leur poignard, et commencent à vous asséner une forte grêle de coups perforant et contusionnant, dans une avalanche d'injures et de haine. Rapidement, vous vous trouvez à terre, meurtri par de nombreuses blessures. L'esprit hors de vous, vous les implorez d'arrêter, mais peine perdue, leur rage est telle que vous succombez rapidement de vos multiples fractures et hémorragies.

80

Vous commencez à ouvrir la bouche, pour dire n'importe quoi, pour vous défendre, pour préciser que vous n'êtes pas en mesure de prendre place à un procès, dont, visiblement, vous ne connaissez aucun élément, ni chef d'accusation, ni témoin, ni rien. Mais à peine vos lèvres s'entrouvrent, que le Juge Blanc (tel est le nom que vous lui donnez, et qui lui va fort bien de toute manière) se met à marteler la table d'arrêt en hurlant :

- SILENCE !

Et il est étrange de voir que ce cri semble inhumain, pourfend la salle entière. La plupart des hommes dans le public se bouchent les oreilles. Ceux qui sont situés au même niveau que vous ont un mouvement de recul. Et vous-même êtes particulièrement touché par cette intervention. Ou plutôt êtes-vous sonné, le cœur en balance qui bat la chamade. Vous avez l'impression que mille personnes à la même voix ont hurlé au même moment, et que ce cri à la fois grave et aigu, porté par un million de voix ironiques, moqueuses, désespérées, riantes... brise radicalement votre cœur comme s'émiette un vitrail coloré dans une cathédrale. Vos jambes se mettent littéralement à trembler, vous êtes sur le point de vous effondrer quand vous sentez une force étrange vous aider à rester debout, comme une main spectrale qui vous cloue sur le tapis.

Malgré cet avertissement qui a bousculé plus d'un, vous sentez encore de la force couler en vous, une sorte de courage et de témérité qui veut vous faire valoir vos droits. Et c'est dans un élan dynamique que vous ouvrez de nouveau la bouche pour parler. Mais cette fois-ci, ce n'est pas le Juge Blanc qui vous arrête, mais l'un des hommes atablés qui se lève, balançant dans le vide son poing menaçant.

- Nous ne supporterons pas un affront supplémentaire ! Cet homme n'est pas en

position d'intervenir ! Nous avons tous eu connaissance de ce qu'il a fait, et je veux immédiatement que l'on exécute la sentence !

- Chad, mon cher Chad, intervient alors le Juge Blanc. Vous savez comme moi que nous avons un code de loi à faire respecter, et ce n'est pas pour les cochons. Nous sommes des humains après tout (vous avez l'impression que sa voix grince, et son ton ironique vous perfore de mille minuscules aiguilles partout dans le corps, dans les bras, les jambes, la poitrine). Nous ne pouvons exécuter la sentence qu'après une heure de débat, et délibération des jurés... dont vous faites partie mon cher. Quant à vous, accusé, si vous intervenez encore alors que nous ne vous avons pas invité, je vous promets que tout ira très vite. Maintenant, commençons la lecture des faits.

Inscrivez le mot de passe : « Procès : Intervention ».
Rendez-vous au **72**.

81

Vous vous agenouillez sur le sol et entreprenez de rouvrir les livres. Ceux-ci sont de divers contenus : plusieurs romans, mais également des livres de cuisine et de jardinage (curieux pour quelqu'un qui vit en appartement), sur les animaux, les voyages, le développement personnel, des bandes dessinées et bien d'autres encore. Vous feuillotez rapidement la plupart des ouvrages, mais rien ne semble s'en détacher. Cherchait-on un bout de papier coincé entre deux pages ?

Un détail vous chiffonne cependant : une des bibliothèques n'était pas complètement vidée. Il reste effectivement les livres des deux étagères du bas. Ce pourrait-il dire que vous aviez dérangé l'intrus qui fouillait à votre pièce ? Le doute ne se fait plus quand un craquement du parquet se fait entendre à quelques décimètres de vous. Vous avez tout juste le temps de vous jeter sur le côté et une lame s'abat sur le sol là où vous vous trouviez quelques secondes. Vous avez juste le temps de vous retourner pour voir votre agresseur quand la lame tombe encore. Vous arrivez juste à l'agripper à la garde.

Menez une *Epreuve de Force*. Si vous l'échouez, vous subissez une blessure modérée d'une épée (BD=4 s'il n'est pas écrit sur votre feuille d'aventure le mot de passe « katana ». S'il est écrit, le BD vaut 0). Vous voyez maintenant que votre agresseur est un individu – homme, femme ? – tout habillé de noir, mais que seul ses yeux sont visibles. Il porte un katana, une lame orientale très digne et qui pour le coup paraît très dangereuse.

Pour l'affrontement qui suit, vous pouvez dégainer à tout moment votre arme, pendant votre assaut. Ce qui signifiera que votre adversaire pourra vous frapper deux fois d'affilée.

Si vous possédez le mot de passe « katana », rendez-vous au **128**.

Si vous n'avez rien de tel écrit sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **112** pour débiter votre affrontement.

82

Vous vous empressiez de vous rendre dans une cabine téléphonique pour trouver Finlam dans l'annuaire. Fort heureusement pour vous, il n'existe qu'un seul Tom Finlam dans le bottin. Un instant, vous vous demandez si ce n'est pas vous. Vous trouvez le moyen de contempler votre reflet dans la cabine téléphonique, et la conclusion est vite apparente : vous n'êtes pas ce fameux Tom, d'après les images que vous avez pu voir de lui. Vous ne savez pas si c'est un bon, ou un mauvais signe, mais vous pouvez toujours essayer de le voir. Vous trouvez par terre une carte à puce contenant juste de quoi passer un coup de fil, mais l'appartement de Tom Finlam ne répond pas. Vous pouvez toutefois essayer de lui rendre visite, puisque vous avez désormais son adresse. Vous pouvez désormais débloquent le Domicile de Tom Finlam (*CNLHBHKD CD SNL EHMKZL*).

83

Vous actionnez la poignée de porte et l'ouvrez. Vous vous rendez compte subitement que vous vous trouvez dans un endroit où vous ne devez pas être censé être : la pièce fourmille d'individus, tous très grands et bien construits. La plupart étaient allongés sur des lits, en train de rêvasser, d'autres jouaient aux cartes autour d'une table, et d'autres encore semblaient regarder un film sur un téléviseur. Mais cela ne changeait pas le fait que tous étaient habillés et bien équipés. Dès lors qu'ils vous voient, leur visage dur exprime la surprise, puis rapidement le mécontentement.

- Le prisonnier ! Il s'échappe !

Ils sont beaucoup trop nombreux pour que vous puissiez leur tenir tête, vous ne pensez même pas l'espace d'une seconde à les affronter, faible et mal équipé que vous êtes. Vous tentez vainement de claquer la porte au nez et de faire demi-tour, sans même savoir où vous pourrez trouver la fuite, mais ceux-ci vous rattrapent après quelques mètres.

Vous essayez de vous débattre, mais les coups se mettent à fuser, comme une horrible grêle contondante. D'abord des coups de pieds et de poing, fermement vêtus de solides bottes et de lourdes bagues, mais rapidement la haine de ces gardes monte en flèche et ce sont les coups de poignards qui pleuvent sur votre torse, votre ventre, vos jambes et vos bras. Vous hurlez de douleur, sentant en l'espace de quelques secondes de nombreuses coupures s'ouvrir le long de votre corps, et votre sang s'écouler d'autant d'hémorragies, et finalement, c'est une balle de revolver qui vous donne le salut final.

Meij a sûrement de nombreuses indications à vous donner. Il n'est peut-être pas judicieux de lui rendre visite alors qu'il est encore affaibli, mais il vous a averti que vous n'aviez pas beaucoup de temps devant vous. Qu'est-ce que cela peut bien signifier ? Certes vous ne pouvez vous permettre de perdre du temps, mais passer une demi-journée pour discuter avec Meij peut vous apporter des informations qui seront vitales pour vous.

Vous arrivez à la demeure du Square des Chanterelles. Strictement rien n'a changé depuis que vous aviez visité la demeure la dernière fois. Vous arrivez à la porte, qui, cette fois-ci, est fermée de l'intérieur. Après avoir reculé pour examiner les fenêtres, à la recherche d'un indice pour savoir si les lieux sont désormais habités, vous décidez d'activer la sonnette. Quelques instants plus tard, une femme âgée vient vous ouvrir. Elle n'est pas de type asiatique comme vous l'avez pensé, mais quand vous distinguez entre ces mains des onguents avec des caractères orientaux ainsi que deux bâtons d'encens.

Vous suivez Jiska – c'est ainsi qu'elle s'introduit elle-même – jusqu'à la chambre de Meij, c'est-à-dire la pièce où vous l'avez trouvé. Meij repose désormais sur un double matelas, sûrement plus confortable que le repos au sol, et dort profondément. Vous dites à Jiska que vous aurez certainement à revenir plus tard, mais elle insiste pour que vous restiez, quitte à attendre quelques minutes le temps que Meij se réveille. C'est effectivement au bout d'un quart d'heure que Meij est disponible. Il se redresse péniblement, mais vous voyez avec joie qu'il semble beaucoup plus vigoureux que quand vous l'avez trouvé.

- Tom, affirme-t-il. Je suis heureux de te revoir, surtout dans de meilleures dispositions qui nous permettront de mieux appréhender le futur.

- Je suis donc Tom ? demandez-vous avec stupeur.

Meij fronce des sourcils. Il vous dévisage, et semble s'apercevoir effectivement que vous n'êtes pas le Tom qu'il a connu.

- Le Tom qui était mon ami n'avait pas les cheveux de la même couleur, il était même un peu plus petit et un peu plus gros... un peu plus musclé aussi. Mais je te reconnais bien là. Je pense qu'il s'agit certainement d'une chirurgie plastique qui t'a fait changé de visage, mais qui l'a bien pu faire ? Tu étais sans le sou, Tom, comme moi. Nous avons été élevés par le vieux Chen qui nous a appris beaucoup de choses, mais nous n'aurons jamais eu assez d'argent pour changer complètement ton physique. Mais pourtant je reconnais ta voix, ta démarche, tes paroles empreintes de sagesse et tes yeux.

Vous vous demandez quelles sont les « paroles empreintes de sagesse » dont il parle, puisque vous n'avez rien dit de plus, mais d'autres questions vous brûlent les lèvres.

- Meij, tu m'as dit que nous n'avons beaucoup plus de temps. Beaucoup de temps pour quoi ? Pour moi ? J'ai été capturé, je ne sais pas par qui. J'ai réussi à m'enfuir et je t'ai trouvé. Il faut que tu me dises pourquoi je dois me dépêcher. Des gens sont très certainement à ma recherche.

- C'est sûrement lié à cela... écoute, notre maître, Toliak Chen, a été enlevé il y a

de cela quelques jours. J'ignore pour quelle raison il a été enlevé – il a été souvent rattaché par des rumeurs à des gangs et des mafias, mais il n'y a pas d'homme plus juste que ne l'est Toliak Chen. Le jour où il a disparu, toi aussi tu es parti. Tu m'as laissé un mot sous la paillason pour dire de faire attention aux pièges.

- Des pièges ?

- Tom, tu es quelqu'un d'intelligent, de très rapide et de très fort, mais tu avais toujours peur de quelque chose... Quelque chose qui devait t'arriver. Tu étais perturbé, toujours l'œil en arrière. Tu as supplié quand nous étions plus jeunes au vieux Toliak de nous apprendre à nous battre avec des armes. Toliak s'est retiré de l'art des armes, mais il a fini par céder, et par la même occasion il m'a appris à me battre. Mais tu as toujours été le plus fort. Si nous commencions également un combat, tu finissais toujours par me déséquilibrer. Mais tu cherchais constamment à devenir plus fort. Je n'ai jamais su pourquoi. Quoiqu'il en soit, cela n'a pas changé le fait que tu sois constamment sur tes gardes, pris d'une paranoïa aiguë. Aussi n'étais-je plus étonné quand tu te cachais ou essayais de m'assommer quand je rentrais dans ta chambre – pensant sûrement qu'on t'attaquait. Jusqu'à il y a quelques jours, où tu as donc laissé un message pour te dire que tu avais laissé des pièges dans ta cuisine et un peu partout dans ta chambre.

Etrangement, quand Meij fait allusion à ces pièges, vous vous souvenez de l'emplacement de chacun. Vous n'avez pas le souvenir d'avoir effectivement installé ces pièges, mais vous savez où ils se situent également.

- Y a-t-il des objets qui m'appartiennent ici, Meij ?

- Sûrement dans ta chambre. Mais tu as certainement verrouillé ta table de nuit. Toliak a fait expressément venir ce meuble qui est incassable – nous avons essayé de la forcer avec des armes pour le tester, mais il est véritablement incassable.

- Encore une chose Meij... J'ai perdu la mémoire, peux-tu me dire qui je suis ?

- Je ne sais rien de plus que le jour où Toliak t'as fait venir chez nous. J'habitais déjà avec lui, j'étais orphelin. Quand j'ai eu onze ans, tu es arrivé, je ne sais d'où. Mais Toliak te tenais par la main et m'as dit que tu étais mon nouveau frère. Tu avais treize ans, mais tu étais assez chétif et très craintif. Les gens croyaient que nous étions jumeaux ! Au fil de l'âge tu as appris à me faire confiance, et tu portais ta confiance beaucoup plus qu'à Toliak. Mais... tu cachais des choses ; il y avait des secrets que tu portais en toi, je le savais, mais quand je demandais à Toliak, il répondait qu'il n'en savait pas plus, et que tu nous en parlerais quand tu te sentiras mieux.

- En attendant, rétorquez-vous, c'est ces secrets qui me poursuivent, et j'aurai mieux fait de t'en parler quand j'en avais le temps. Et l'attaque du ninja ?

- J'ai été attaqué quelques minutes avant que tu arrives. Je me préparais une tasse de thé quand ce ninja est entré dans ma chambre. Si tu ne l'avais pas battu, j'aurais été mort à l'heure qu'il est. Il a cherché quelque chose dans ma chambre, mais je ne sais pas quoi. A mon avis, il cherchait plutôt quelque chose qui t'appartenait à toi. Il faut donc que tu récupères cet objet, sinon nous serons encore en danger.

- Désolé pour t'avoir impliqué dans cette affaire, Meij, mon vieux frère, dites-vous.

- Ce n'est pas grave. Mais alors que je demandais miséricorde à cet homme, il a répliqué que de toute façon, même s'il me sauvait, cela ne servait à rien : l'Apocalypse viendrait, et il eut un rire sournois. Il m'a dit que c'était pour bientôt... pour dans trois jours. Tom, tu dois te dépêcher, tu n'as plus beaucoup de temps. Et je me souviens également d'un détail. Dans le mot que tu m'as laissé, tu avais griffonné dans un code que nous connaissons que de nous deux le mot « bibliothèque ». J'ignore là aussi ce que cela signifie. Plus j'y réfléchis, et plus je pense que tu pensais revenir ici indemne... ou que tu savais qu'il se passerait quelque chose et que cette « bibliothèque » avait quelque chose alors de très important.

Meij est exténué, et sa voix s'éteint. Jiska, qui attendait derrière la porte, vous prie alors de le laisser se reposer.

Notez que Jiska est guérisseuse, et qu'elle peut vous offrir des services, si vous en avez entendu parler.

Si vous possédez sur vous une petite clé dorée, vous pouvez toujours vous rendre dans votre chambre pour récupérer des objets dans cette fameuse table de nuit. Dans ce cas, rendez-vous au **37**.

En vous rendant dans la chambre du vieux maître, vous voyez une même table de nuit, mais dont la serrure est assez caractéristique. Si d'aventures vous trouvez une clé dont le porte-clef est une perle, vous reconnaîtrez immédiatement le raccord et vous pourrez revenir ici pour l'ouvrir. Rendez-vous alors au **133**.

Rayez « Square des Chanterelles deux » de votre plan, mais notez que vous pourrez revenir tout de même ici pour ouvrir l'un ou l'autre de ces tables de nuit. Cela prendra une demi-journée tout de même. Notez donc ce paragraphe **84** (et ignorez bien entendu le texte).

85

Vous respirez un bon coup, puis vous dirigez vers les toilettes. Vous vous demandez si vous allez être arrêté par un de ces gorilles, mais rien n'y fait. Cependant, vous remarquez qu'ils ont l'air tendu et vous observent, mais c'était le cas pour chaque personne qui se dirige vers les toilettes. Vous ne comprenez pas cette réaction : si jamais un indice important se trouve dans cette salle anodine, pour quelle raison n'ont-ils pas simplement mis une pancarte « hors d'usage » en invitant les visiteurs à emprunter les toilettes des autres étages ?

Cela confirme plus ou moins votre opinion qu'ils ne pouvaient rendre la chose suspecte. Vous guettent-ils sinon ?

Une fois dans la pièce, vous commencez par faire semblant de vous soulager à l'urinoir puis vous lavez les mains, et commencez à faire vos investigations. Un coup d'œil rapide par la fenêtre grande ouverte ne vous apporte rien de plus. Il y a par contre beaucoup de carreaux de carrelage, et

essayer de trouver une cache parmi cette faïence ou les tuyauteries relèveraient d'un travail herculéen, surtout en terme de longueur.

Cependant, après quelques minutes, un homme en costume vient d'entrer. Comme vous étiez devant la fenêtre, vous faites mine d'examiner le paysage, ce qui n'est pas forcément une mauvaise idée, puisque le paysage est effectivement très joli, et que vous avez, euh, disons une vue très plongeante sur les damoiselles aux ravissants décolletés qui passent d'un côté et de l'autre du parc.

L'homme au costume passe à l'urinoir, et vous en profitez pour vous laver les mains. L'homme revient se laver les mains, mais persiste à vous regarder fixement au travers de ses lunettes noires, un méchant rictus lui barrant le visage. Vous vous évertuez à frotter des taches d'encre plus ou moins factices – vous vous êtes effectivement sali les mains en écrivant, mais là cela commence à durer : l'homme est en train de vous tester. Vous commencez à vous sentir mal-à-l'aise : vous n'êtes plus trop crédible dans votre rôle de rat de bibliothèque jouant à des jeux de voyeurisme honteux. Il va falloir prendre de lourdes décisions.

Si vous voulez passez derrière lui, puis tenter de l'étrangler pour continuer vos recherches, rendez-vous au **74**. Si vous préférez revenir à votre table pour réfléchir à une autre solution, vous pourrez par la suite vous rendre au **48** pour ouvrir la porte du fond sans broncher ou songer à un stratagème pour déclencher une panique générale en vous rendant au **113**.

86

- Ha, tiens donc, ce n'est pas comme ça qu'il m'a été décrit.

Ca y est, vous êtes cuit, vous vous êtes trompé et dans quelques secondes il va vous arriver certainement quelque chose de pénible. Vous adressez solennellement une prière à un quelconque dieu (remarquant également que vous ne savez même pas si vous êtes athée ou croyant, et si c'est le cas, pratiquant ou extrémiste...).

- Mais bon, pour être honnête, reprend Rosario, je n'ai pas confiance en l'homme qui m'a donné cette description (il sourit et vous voyez deux dents en or). Je dirai même que vous êtes l'un des civils en qui j'ai le plus confiance, c'est pour dire... Il est temps que nous nous séparions je crois. Je vais vous demander de partir, et nous réglerons cette affaire. Ne vous inquiétez pas, si je vois Milkou, je lui demanderai également vos 1500 crédits, et s'il rembourse mon prêt mais pas le vôtre, il subira tout de même mon courroux. Je vais simplement vous les renvoyer chez vous. Pouvez-vous me donner votre nom ?

Si vous désirez lui répondre Tom Finlam, rendez-vous au **104**.

Si vous préférez lui donner un autre nom, choisissez-en un, puis tentez une épreuve de Magnétisme. Si vous réussissez (ou si vous possédez déjà le talent Communication), rendez-vous au **129**. Si vous échouez, rendez-vous au **29**.

87

Vous ouvrez la porte et pénétrez dans une nouvelle pièce. Celle-ci se compose d'un petit vestibule, complètement désert et extrêmement mal éclairé, où un escalier vous permet de monter à l'étage. La pièce principale est couverte d'une sorte de tatami brun (Vous y entrez toutefois sans prendre la peine de retirer vos chaussures). Sur le mur situé directement à votre gauche se trouve une grande collection d'armes. Ces objets sont posés simplement sur des crochets qui ont été fixés au mur. Certaines de ces armes sont en bois (des épées ou des couteaux en bois, ou simplement des bâtons, mais la majorité des armes ne sont pas grossières, et certaines sont mêmes finement sculptées), d'autres sont en métal. La variété de ces armes vous dépasse d'ailleurs : masses d'armes, faux, haches... vous avez même l'impression de voir des objets que jamais vous n'avez vu auparavant, mais dont vous devinez l'horrible fonctionnement.

Vous essayez de vous approcher pour saisir l'un de ces ustensiles, mais malheureusement, vous réalisez que ces armes sont confinées dans une vitrine. Vous cherchez partout une manière de l'ouvrir, mécanique ou technologique, mais en vain. Vous essayez vainement de la forcer, d'abord en la frappant de vos poings, mais vous n'arrivez même pas à l'ébrécher. Vous décidez donc de laisser ces armes là où elles sont.

Sur le mur opposé sont déployées de très nombreuses tapisseries, de style asiatique, racontant sûrement les exploits de moines zen. Il y a de nombreuses écritures mais vous n'arrivez pas à les déchiffrer. Quoiqu'il en soit, vous passez quelques minutes pour admirer ces histoires qui semblent très philosophiques. Enfin, sur le mur situé à l'opposé de l'entrée, est représentée la statue d'une créature, un rat avec une trompe d'éléphant. Vous ignorez ce que cela signifie, mais la pièce est très certainement une salle d'entraînement, si vous en croyez les marques sur les murs (des coups qui auraient accidentellement abîmé les fondations) et les bosses laissées sur le tatami imparfait.

Si vous voulez fouiller la pièce de fond en comble, rendez-vous au **7**.

Si vous voulez examiner les tapisseries, rendez-vous au **177**.

Si vous préférez grimper les escaliers, rendez-vous au **144**.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez toujours fouiller la porte de droite par rapport à l'entrée, en vous rendant au **23**.

Vous avez toujours la possibilité de partir de ce lieu. Ne rayez pas encore ce lieu de votre liste, vous pourrez toujours y revenir.

88

Après avoir franchi presque toute la ville, vous voilà enfin arrivé au cabinet de l'avocat Carlos Linski. Il s'agit d'un grand bâtiment d'une quarantaine

d'étages, entièrement revêtu de blanc, assez luxueux somme toute. Quand vous examinez les plaques et l'affiche au bas du bâtiment, vous vous rendez compte que tous les avocats de Los Angeles doivent travailler dans cet édifice !

La première pièce, par laquelle vous rentrez est un hall d'entrée, d'une longueur gigantesque. Un large tapis rouge barre le parquet, et plusieurs plantes vertes sont situées à égale distance contre le mur de votre gauche. Six cabines téléphoniques triangulaires, en bois, sont situées en hexagone à votre droite. Un panneau vous demande d'appeler directement le secrétariat de la personne demandée. Vous pénétrez dans une des cabines (qui sont toutes vides) et composez le numéro de Carlos Linski. Après quelques secondes de tonalité, une femme vous répond :

- Secrétariat de maître Linski ?
- Bonjour, je souhaiterais m'entretenir avec maître Linski s'il vous plaît.
- Avez-vous pris un rendez-vous ?
- Euh, non.
- Maître Linski ne peut vous recevoir, il vous faut prendre rendez-vous. Je peux vous proposer un entretien le jeudi dans deux semaines, si vous avez des disponibilités. Si vous ne pouvez qu'en fin de semaine, il ne pourra vous recevoir que dans quatre semaines.

Si vous insistez en précisant que vous vous appelez Tom Finlam, rendez-vous au **68**. Sinon, raccrochez et revenez au plan (vous avez utilisé une demi-journée).

89

Le plus intelligent, au prix de votre sécurité, pour le moment est de tenter de savoir si la pièce d'à côté est occupée. Vous collez donc votre oreille contre le panneau de bois et êtes réceptif à tout son qui pourrait y provenir. Tentez une *Epreuve de Perception*. Si vous échouez, vous n'entendez rien, mais vous pouvez toujours essayer d'ouvrir la porte en vous rendant au **39**. Si vous y arrivez, rendez-vous au **5**. Vous pouvez également décider de vous désintéresser subitement à cette porte, auquel cas vous revenez au 163 et faites un nouveau choix. Notez cependant que vous ne pourrez plus vous rendre au **5**.

90

La discussion que vous entendez semble assez caractéristique d'un je-ne-sais-quoi qui vous est très familier. Vous restez encore quelques secondes à écouter ces piaillements aigus et presque répétitifs. Vous fermez les yeux, et vous avez vraiment l'impression de sentir tous vos neurones en pleine ébullition. Votre cerveau marche à toute allure, recherchant dans les catalogues de

souvenirs (auxquels vous n'avez, malheureusement, pas volontairement accès) à quelle idée ces sons vous donnent envie de penser. Ces bruits vous sont de surcroît de plus en plus familiers, vous les avez entendu très souvent, ces phonèmes stridents (pourtant très étouffés par la porte en bois), ces silences répétés, des caractéristiques multiples.

Vous vous rendez compte soudainement qu'il s'agit certainement d'un bel emplumé qui parle, littéralement parlant puisque ces sons proviennent, et vous en êtes sûr, d'un perroquet !

Vous riez intérieurement, et une fois que vous avez terminé, vous prenez une nouvelle décision. Vous pouvez revenir à l'escalier (en vous rendant au **163**) ou ouvrir la porte, auquel cas vous devrez vous rendre au **39**.

91

- Allez, soyez sympas, implorez-vous. J'ai marché pendant une heure jusqu'ici pour trouver salle close ? J'ai juste besoin d'un petit bouquin.

- Non, c'est non, continue à protester l'armoire à glace qui vous fait face.

Et pour montrer sa détermination, il croise les bras, un rictus de colère lui tordant le bas du visage. Vous essayez tout de même de vous avancer entre, mais il s'interpose rapidement en vous donnant un coup de poing dans le ventre, ce qui vous fait reculer de deux bons mètres, et votre talon manque de déraiper sur le haut de l'escalier. L'homme ne réagit même pas : vous vous serez écrasé la nuque comme une orange mûre sur les rebords saillants des marches de marbre qu'il n'aurait pas bougé le petit orteil. Au contraire, il semble content de vous avoir donné une bonne leçon. La douleur au ventre n'est d'ailleurs pas froide : vous subissez une blessure légère s'élevant à un dé de dommages additionnés de 3.

Si vous voulez maintenant faire valoir votre présence par Chad Linski, si toutefois vous avez son nom marqué sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **22**.

Si vous voulez faire de même avec le nom de Rosario, s'il est écrit sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **179**.

92

Vous décidez de presser le bouton gauche. Vous attendez quelques secondes, puis une nouvelle cache à l'intérieure de la cache s'ouvre. Vous y plongez la main, tâtez entièrement pour n'y trouver qu'un objet, qui est une grosse boule en verre qui tient dans le creux de votre paume. Vous la sortez pour mieux l'examiner : c'est une boule qui est on ne peut plus normale, bien que vous avez la certitude qu'elle soit incassable. En regardant au travers, votre vision est légèrement déformée, mais il n'y a rien de plus d'intéressant. Notez donc la « Boule de Verre » sur votre Feuille d'aventure.

Si vous ne l'avez pas fait, vous pouvez appuyer sur celui de droite, rendez-vous au **16**.

Vous pouvez examiner les tentures, si vous ne l'avez pas fait, en vous rendant au **177**.

Vous pouvez également monter les escaliers, en vous rendant au **144**.

Vous pouvez décider de fouiller la pièce que vous avez vue à droite, en rentrant. Rendez-vous alors au **23**.

Enfin, vous pouvez toujours décider de vous en aller et de revenir au plan pour choisir une nouvelle destination.

93

Vous tendez la main vers la petite commode, quand l'emplumé coloré, alors visiblement endormi dans une profonde quiétude, se met à battre des ailes en ouvrant grand le bec. « A la garde ! A la garde ! », vocifère-t-il. Ce perroquet servait donc d'alarme pour le propriétaire de cette pièce ! Vous êtes bien abattu d'avoir été surpris par un stratagème aussi bien inventé, et vous vous rendez vers la porte pour vous en aller.

Rendez-vous au **79**.

94

Vous fouillez nerveusement la commode, et en sortez une petite fiole contenant un liquide rouge. Celle-ci est très petite, très mince, mais le liquide est dense et opaque. Vous avez beau le manipuler, il vous semble que c'est un sirop très condensé. Si vous possédez le talent **Sciences Naturelles** ou **Médecine**, vous pouvez vous rendre au paragraphe **60** pour l'examiner (notez cependant que vous vous trouvez actuellement au paragraphe **56**). Si vous n'avez pas de tels talents, vous pourrez toujours les faire identifier si vous rendez visite à un pharmacien, un biologiste, un guérisseur ou un médecin. Auquel cas vous pourrez vous rendre au **120** pour en connaître les effets (et ignorer les redirections du **60**, bien entendu), après avoir noté le numéro du paragraphe auquel vous vous trouvez.

Maintenant, si vous voulez fouiller le bureau, rendez-vous au **170**.

Si vous préférez fouiller le classeur, rendez-vous au **153**.

Si vous estimez qu'il est temps pour vous de partir, rendez-vous au **163**.

95

Préférant économiser votre énergie, vous attendez patiemment que l'on vienne vous chercher. Vous faites mine de dormir, allongé en L sur le sol poussiéreux. Vous entendez d'abord la clé faire un « clic ! » victorieux, et le trousseau quitte la serrure. La poignée s'abaisse en grinçant, et la porte s'ouvre d'un bruit clair. Vous entendez les bruits de pas s'approcher lourdement du lieu où vous semblez reposer tranquillement. Se pourrait-il qu'il y ait un autre truand, attendant au pas de la porte ? Vous ne pouvez pas le savoir, mais il vous semble ne rien entendre qui provienne de l'entrée. L'homme qui vient vous chercher donne un léger coup de pied dans vos côtes pour vous réveiller. Si vous voulez sauter sur lui, crocs tous sortis et près à mettre en œuvre des savates expérimentales, rendez-vous au **101**. Si vous préférez faire semblant de vous réveiller, et d'obéir à ce qu'il va vous dire, rendez-vous au **127**.

96

Vous ouvrez la pièce et rentrez dans une petite pièce spartiate. A peine l'avez-vous ouverte que vous entendez un sifflement strident au-dessus de votre tête, et vous avez tout juste le temps de voir une faux faire balancier en votre direction ! Tentez immédiatement une *Epreuve d'Agilité*, en ajoutant un bonus de -1 (la faux n'est pas si rapide) et un bonus supplémentaire de -3 s vous possédez le talent **Athlétisme**. Si jamais vous échouez, vous prenez la faux dans la hanche, ce qui vous occasionne une blessure grave. Pour en connaître le montant, lancez trois dés et ajoutez 6 au résultat. Si vous réussissez, vous évitez de justesse ce piège en plongeant sur le sol. La faux remonte alors et revient se positionner à son endroit initial, au plafond juste au-dessus de l'entrée.

Vous ne comprenez pas bien l'intérêt de dissimuler des pièges dans une maison qui paraît tout-à-fait normale. Vous n'êtes pourtant pas au Moyen-Âge ! Tout ceci vous inquiète fortement. Y en aura-t-il d'autres dissimulées dans d'autres endroits de la maison ? Ou peut-être qu'il y en a d'autres dans cette même pièce ?

Si vous préférez quand même rentrer dans la pièce afin de la fouiller, rendez-vous au **160**.

Si vous préférez vous y abstenir, vous pouvez toujours revenir au couloir et choisir une nouvelle porte (revenez alors au **144** afin de faire un nouveau choix).

97

Il vous faut prendre le métro, qui ressemble à un tube transparent et parcourant la ville à haute vitesse, pour rejoindre l'adresse que vous avez obtenu. Tom Finlam habite dans une zone résidentielle plutôt populaire. Les immeubles, même modernes, paraissent très sales, tandis que des enfants

jouent dans les rues avec des déchets (notamment des boîtes de nourriture en métal), avant que des robots-nettoyeurs arrivent en hululant, faisant fuir les garnements dans les recoins des ruelles tandis que les machines ramassent les déchets, les avalent et les digèrent, avant de s'en aller.

Vous n'êtes pas très rassuré par les yeux agressifs des occupants de la rue qui vaquent à l'oisiveté, bras croisés, et qui quelques secondes avant que vous passiez devant eux s'esclaffaient à haute voix et qui désormais vous toisent dans le plus grand silence réprobateur. L'un d'eux a même l'audace de vous bousculer contre l'épaule (fort heureusement, vous n'avez rien qui puisse être volé) et attend impatiemment votre réaction pour déclencher une escarmouche de rues. Peine perdue, vous restez calme, vous excusez poliment et laissez le malandrin plutôt désappointé qu'une bonne bagarre n'est pas lieu, surtout qu'avec ses camarades, il vous aurait facilement fait la peau, même si vous étiez bien armé.

Vous pénétrez facilement dans l'immeuble de Finlam et montez au douzième étage, là où il vit. Vous ne risquez pas de vous tromper : sur les deux appartements sur ce palier, l'un d'eux a la porte arrachée et un coup d'œil vous permet de voir qu'il s'agit d'un squat de junkies. Vous voyez d'ailleurs dans la fumée odorante des formes se mouvoir, et vous avez tôt fait de vous rediriger vers l'autre porte.

Vous alliez taper contre la porte pour manifester votre présence, quand vous vous apercevez que celle-ci est déjà entrouverte. Vous fiant à vos instincts (et aux souvenirs de films où les héros ne tapent jamais à une porte entrouverte et rentre par effraction), vous pénétrez dans la pièce.

Il s'agit d'une grande pièce carrée, dont le centre est occupé par plusieurs fauteuils de cuir vert. Les murs sont parsemés de bibliothèques. A votre gauche se trouve une cuisine, séparé de la pièce principale par un bar. Là encore la cuisine est assez moderne, toute blanche. Ce qui vous choque le plus est le désordre : la majorité des livres sont éparpillés sur le sol, la plupart ouvert. Les trois fauteuils sont éventrés. Pourtant, s'il y a eu cambriolage, personne n'a songé à prendre une montre en or sur une console juste à côté de la porte. Visiblement, on recherchait quelque chose de particulier.

Si vous voulez fouiller la pièce à la recherche d'un indice vous permettant de savoir qui vous êtes, rendez-vous au **81**. Si vous préférez vous rendre dans la pièce du fond dont vous voyez une porte se détacher, rendez-vous au **172**.

98

Vous venez de terminer votre première journée et vous êtes fatigué. Vous avez trouvé un hôtel peu cher, et qui a pour le mérite de vous offrir votre première nuit gratuitement. Vous vous reposez donc sereinement durant toute la nuit. Au petit matin, vous vous apercevez que toutes vos blessures (que ce soit les petits bobos et désagréments tels qu'égratignures, écorchures, comme des blessures plus graves) se sont soignés d'eux-mêmes ! C'est quelque chose d'étonnant et de fascinant, et vous n'arrivez pas à trouver d'explication à ceci.

Toujours est-il que désormais, à chaque fin de journée, vous pourrez soigner 3 points de vie sur chacune des blessures qui vous a été infligées. Si la blessure passe à 0, elle aura tout simplement été soignée, et, chose curieuse, vous ne gardez aucune cicatrice. Vous ne comprenez pas comment tout ceci peut vous arriver, cela vous effraie même, mais parallèlement cette récupération fait de vous un véritable dur-à-cuire.

Si vous possédez le talent **Médecine**, vous pourrez également soigner jusqu'à 6 points de vie une de vos blessures, à votre choix, annulant même, quand cela est possible, des blessures qui pourront vous être infligées.

Vous pouvez également, à partir de ce jour, trouver un petit travail journalier (les annonces ne manquent pas, et vous trouverez de quoi gagner un peu d'argent comme livreurs, saisonnier, vendeur dans un fast-food...). Pour savoir combien vous gagnez, lancez un dé, multipliez le résultat par 10 et rajoutez 20. Cette activité vous prendra une demi-journée.

Après la première nuit, les autres coûteront près 30 crédits. Si vous ne pouvez ou voulez pas payer, vous serez obligé de dormir dehors, comme un clochard. Dans ce cas vous ne regagnerez aucun point de vie sur vos blessures. Par la suite, chaque fois que vous vous déplacerez, vous devrez dépenser 5 crédits pour le transport. Si cela n'est pas possible, il vous faudra une demi-journée pour vous déplacer, ce qui vous fera perdre un temps précieux.

99

Vous êtes encore dehors en cette journée du 16 décembre, et vous vous demandez si ce n'était pas des balivernes, mais soudainement vous entendez un bruit lourd et sourd, comme si un camion avait pulvérisé un mur, puis une explosion, et une deuxième, et une troisième, et une multitude de déflagrations, comme si une usine pétrochimique était en flammes.

Déjà les gens dans la rue se mettent à courir en tout sens, tandis que la nuit tombe prématurément. Ce n'est pas vraiment une nuit, mais un épais brouillard gris qui couvre le ciel, et ne laisse plus transparaître la faiblarde pâleur du soleil.

Un orage électrique se déclenche, et des éclairs aux couleurs étranges, verts, rouges, bleus, zèbrent l'horizon et tombent sur les édifices. Pire encore, vous voyez un homme courir, à deux cents mètres à peine de vous, quand un éclair lui tombe dessus. Il ne reste plus rien de lui. Des vents violents commencent à soulever les voitures flottantes et les projettent contre les immeubles ; des gens sont fauchés par ses véhicules volants et vous devinez sans peine qu'au choc ils ont déjà perdu la vie.

Etrangement, vous semblez être le seul être humain à ne pas être affecté par les changements climatiques. Le vent ne vous soulève pas, la foudre ne vous tombe pas dessus, et quand s'écroule sur la ville une averse torrentielle de feu et d'acide, vous n'êtes même pas affecté.

Vous avez du mal à comprendre, quand soudainement une voix se fait entendre à l'intérieur de votre tête : « Tu as perdu mon cher. Echec et mat, j'ai

gagné, Los Angeles est à moi et tu ne pourras même pas mourir, tu verras seulement combien tu as échoué et comment des milliers de personnes autour de toi comptaient sur ton secours. Mais tu les as déçus, et regarde maintenant comment l'apocalypse se déroule : la nuit et la mort va avaler tous les habitants de cette ville, et toi, celui qui aurait pu les sauver, tu devras faire leur deuil ».

Et vous vous rendez compte de la détresse, de la colère, de la peur de tous. Et vous sentez au fond de vous, étrangement, comme des milliers d'aiguilles qui vous poinçonnent, et vous comprenez que chaque douleur, toujours grandissante les unes des autres, résonne la mort de chaque individu qui disparaît de cette ville. Vous hurlez de détresse, de deuil, mais vous n'y pouvez rien. Dans quelques heures, Los Angeles sera un cimetière à ciel ouvert.

100

Vous vous mettez à fouiller frénétiquement la pièce, ainsi que la chambre, mais vous ne trouvez rien. Vous pensez que ce Tom est sûrement une personne à cacher ses secrets dans les tiroirs, mais aucun ne recèle de papier qui puisse signifier la moindre direction. Vous fouillez tout : des tiroirs aux casseroles, en passant par les rideaux, les lattes du parquet, le carrelage de la cuisine et de la salle de bain (que l'on peut accéder uniquement par la chambre), mais en vain, vous vous découragez plus qu'autre chose. Vous finissez par trouver dans une boîte une clé en or qui éveille en vous une sensation bizarre. Vous avez l'intuition qu'elle vous sera bientôt utile, et ce n'est pas une vaine intuition : c'est comme si un savoir était né en vous. Vous pouvez prendre cet objet.

Finalement, après avoir fouillé trois quarts d'heure, vous entendez quelqu'un passer devant la porte et l'ouvrir : il s'agit d'un des junkies qui habite en face, et cet imbécile s'est visiblement trompé de lieu ! Malheureusement, cette absence d'esprit n'est pas assez forte pour ne pas comprendre que quelqu'un fouille une pièce tandis qu'un cadavre est affaissé sur le sol. Il se met à hurler de terreur. Vous n'avez pas d'autres solutions que de fuir, en espérant qu'il ne se souviendra pas de votre signalement.

Rayez le Domicile de Tom Finlam de votre carte.

101

Vous êtes dans une situation complètement désespérée, les bras derrière le dos. Comment pouvez-vous vous battre correctement attaché ainsi ? Votre adversaire lui-même admet votre imbécillité en éclatant d'un brave rire sonore, alors que vous commencez à gifler dans l'air de vos pieds. Celui-ci, en position supérieure, esquive rapidement, les jambes même figées au sol, simplement en baissant la tête et en reculant le buste, les poings fermés sur les hanches ! Vous le voyez sourire d'amusement à travers la déchirure située au niveau de sa

bouche... Il tient visiblement à rendre hommage à votre stupidité toutefois courageuse, et c'est simplement armé de son couteau qu'il se jette sur vous ! Durant toute la durée du combat, vous devez réduire de 3 points votre Potentiel d'Attaque et votre Potentiel de Défense.

| | | |
|--------------|--------------------------------|---------------------------|
| Garde | Potentiel d'attaque : 11 | Potentiel de défense : 12 |
| | Blessures supplémentaires : +4 | Points de vie : 52 |

Exceptionnellement pour ce combat, si vous réussissez à faire perdre plus de 26 points de vie à votre adversaire, celui-ci sera assommé. Si c'est lui qui vous fait perdre plus de 26 points de vie, vous tomberez assommé. Si bien sûr, vous possédez moins de 26 points de vie à la base, vous tombez raide mort, lacéré par ces petits coups de poignard...

Si vous perdez ce combat, vous êtes assommé et être contraint d'obéir. Rendez-vous au **127**.

Si vous gagnez ce combat, vous utilisez le poignard pour vous défaire de vos liens, puis vous pouvez tenter de fouiller son corps, et dans ce cas rendez-vous au **51**.

Si vous préférez partir immédiatement, rendez-vous au **75**.

102

Vous fouillez le grand classeur, mais vous ne savez pas par quoi commencer. Cependant, hasard oblige, vous remarquez que l'un d'entre eux a été mal remplacé. Vous le retirez et découvrez un dossier. Celui-ci contient les caractéristiques d'un certain Tom Finlam. Vous pouvez noter ce nom comme mot de passe sur votre feuille d'aventure. Malheureusement, ce dossier est encombrant. Vous croyez entendre un bruit derrière vous si bien qu'il retombe dans le tas de dossiers... qui mal rangés ne vous permet pas de le retrouver rapidement. Vous décidez d'abandonner, estimant que vous n'avez pas plus de temps à perdre.

Si vous voulez examiner le bureau, rendez-vous au **170**.

Si vous préférez regarder la commode, rendez-vous au **93**.

Si vous pensez qu'il vaut mieux pour vous que vous vous en alliez, rendez-vous au **163**.

103

Vous ouvrez le petit clavier matricé et commencez à regarder les fils de toutes les couleurs qui en sortent. Vous vous apercevez que vous avez quelques

connaissances pour pirater cette installation, et vous commencez à débrancher les cordons, les rebrancher, tentez de court-circuiter. Par moment des petites étincelles jaillissent, mais rien de très grave, cela se calme régulièrement. L'opération dure de nombreuses minutes, et de la transpiration commence à perler sur votre front. Vous essayez plusieurs fois, pensez qu'il est temps d'abandonner, mais persévérez, persuadé que vous puissiez trouver des choses intéressantes.

Alors que vous manipulez les fils électriques qui pendent derrière l'installation, vous percevez un bruit. Il s'agit d'une petite alarme, robotique, presque monocorde, tout simplement ennuyante et redondante, mais le son reste très faible. Vous vous demandez si vous pouvez continuer ou si vous devez vous enfuir à tout prix, quand vous réalisez avec grand effroi que ce son ne provient pas de la petite machinerie devant vous, mais d'une pièce distante. Vous vous relevez, prêt à vous enfuir, mais il est trop tard... Rendez-vous au **79**.

104

- En fait, je me nomme Tom Finlam, commencez-vous, et...

Vous n'avez pas le temps de continuer votre phrase, car plusieurs ricanements sordides viennent de parcourir la salle. Vous vous rendez compte que la moitié des hommes se sont mis à rire méchamment. Certains ont été plus prompts, et d'autres commencent bien plus tard (vous vous demandez même si certains d'entre eux, qui n'auraient pas compris la subtilité, se sont mis à rire soit pour vous intimider, soit pour imiter leurs collègues). Le gros homme, quant à lui, n'a pu qu'esquisser un sourire, mais après quelques secondes, il rit aux éclats comme les autres. Vous vous demandez un instant qu'est-ce qui a bien pu leur faire rire, quand le chef vous donne réponse immédiatement après

- Ainsi donc vous êtes Tom Finlam ? (il ne vous laisse pas le temps de continuer), dans ce cas... je crois qu'un certain Juge Blanc sera content de vous voir... Et au moins je serai discrédité du déshonneur qui a fleuri sur mon nom.

Horrifié, vous voyez qu'une douzaine d'hommes vous entoure, les doigts comme ceux d'harpies, et vous n'arrivez même pas à vous dépêtrer de cette masse humaine qui vous neutralise. Sans violence, ils vous attrapent, vous attachent, et vous jettent dans une voiture, qui redescendra la route autre que par le chemin du funiculaire...

Une heure plus tard, vous êtes de nouveau constitué prisonnier dans le manoir où vous avez commencé, mais là on ne commettra pas la bêtise de ne pas vous surveiller. Contrairement à la première fois, vous êtes sous bonne surveillance dans une pièce située à l'étage du manoir. Les hommes attendent nerveusement de nouvelles directives, et vous essayez de leur soutirer des informations, mais ils restent impassibles.

Soudainement, une porte s'ouvre et un homme apparaît, et demande à ce que l'on vous conduise à la cour. Alors que vous êtes devant la porte, vous comprenez subitement, aux chuchotements des gens qui vous entourent, que vous allez être mis à mort sans sentence. Vous commencez dès lors à vous

débattre, mais peine perdue, ils sont trop nombreux et la porte s'ouvre malgré tout. A l'intérieur, une longue pièce avec de nombreux bancs, mais ils sont tous vides. Vous remarquez six hommes assis devant deux tables, et vous remarquez au moins l'un d'eux, l'homme énorme qui ne semble pas peu fier de vous voir. Mais alors qu'aucun ne semble vouloir prendre la parole, se dresse alors un homme vêtu d'une longue robe blanche et d'un masque de fer (si vous ne l'avez jamais vu auparavant, vous vient alors le nom « Juge Blanc », peut-être à cause de ce qu'a dit l'homme à l'embonpoint).

Rendez-vous au **169**.

105

Fouillant dans votre poche, vous extirpez un paquet d'allumettes que vous avez chipé dans un bar en arrivant ici (vous avez eu le bon réflexe). Vous craquez plusieurs allumettes avant d'obtenir une petite flamme, et vous la jetez dans la corbeille. Malheureusement, le feu prend vite et rapidement, la petite flammèche que vous avez jetée devient une grande langue, ce qui a la malheureuse conséquence de déclencher immédiatement l'alarme. Vous n'avez pas le temps de trouver une cachette, vous serez découvert rapidement. Vous n'avez pas joué dans la finesse cette fois-ci, et vous devez vous résoudre à partir la tête basse hors de la Bibliothèque.

Rayez la bibliothèque Rontheg de votre plan et retournez-y pour trouver une nouvelle direction.

106

Vous commencez à vous affaïrer à fouiller les archives de Chad, sous les yeux inquiets de son propriétaire. Vous ne vous gênez pas pour jeter tous ses dossiers à terre – revanche pour avoir été attaqué – et pour les disperser au sol. Mais vous ne trouvez rien d'intéressant : Chad Linski vous les a sûrement dissimulés. Vous allez continuer à fouiller quand un bruit provient de la salle à votre droite : des hommes sont en train de piétiner ! Ils sont certainement très nombreux. Vous prenez alors la fuite, tandis que vous entendez Chad Linski derrière vous encourager ces nouveaux gardes à vous attraper. Vous entendez des balles qui fusent derrière vous. Lancez un dé pour connaître le nombre de balles qui vous touche, puis lancez autant de dés que de balles reçues et retranchez ce total de vos points de vie. Considérez ce score comme étant une blessure légère si vous avez perdu moins de dix points de vie, blessure modérée si vous avez perdu entre onze et vingt points de vie, et grave si vous avez perdu plus de vingt points de vie. Si vous êtes encore en vie, vous réussissez à vous enfuir par les escaliers, mais les gardes ne vous rattrapent pas.

Revenez sur le plan en rayant le Cabinet de Chad Linski et en rajoutant « Chad Linski » sur votre Feuille d'aventure.

107

Vous ne pouvez pas rester comme ça, les bras croisés, alors que l'on vous porte une accusation injuste dans un procès qui n'est même pas équilibré. Pourquoi vous amène-t-on d'ailleurs à la cours, si c'est pour vous assurer que vous allez être amené à la peine capitale ? Vous commencez alors à parler, gravement, en couvrant le brouhaha général qui s'est installé dans la salle.

- Messieurs, commencez-vous, je réclame votre attention...

Des cris de surprise et d'indignation fusent alors, et le silence est de nouveau demandé dans la salle par le Juge Blanc, qui, une nouvelle fois, martèle nerveusement sur son bureau.

Si le mot de passe « Procès : Intervention » est inscrit sur votre Feuille de Personnage, rendez-vous au **123**.

Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **130**.

108

Vous passez beaucoup de temps à essayer de vous défaire de vos liens, mais en vain : elle est très serrée, beaucoup plus que quand vous vous êtes réveillé. Vous avez beau tordre votre poignet, jouer des mains, vous arrivez difficilement à glisser vos doigts entre deux nœuds, et ils n'y restent guère longtemps. Vous vous essoufflez vite à ce dur labeur, et décidez après bien une heure de changer de stratégie.

Vous partez à la recherche de quelque chose pour vous aider à vous défaire de cette corde, un vieux clou rouillé ou bien – on ne sait jamais – un outil oublié ; et après presque une demi-heure, vous trouvez enfin un morceau de bois coupant. Le limage dure presque deux heures, mais à force de patience, vous arrivez enfin à vous libérer de cette ficelle, nœud après nœud. Vous êtes d'ailleurs fort étonné qu'aucun garde ne vous surveille réellement. Il est d'ailleurs possible qu'une caméra thermique vous filme dans cette salle... Mais votre salut n'apparaîtra jamais si vous ne tentez rien. Vous n'avez aucune envie de rencontrer une seconde fois le conseil.

Maintenant que vous vous êtes défait de vos liens, vous époussetez vos vêtements et commencez à vous attaquer à la porte. Il va falloir trouver un moyen de vous libérer.

Si vous songez à crocheter la porte (avec les quelques objets présents dans la réserve), lancez un dé et rajoutez 1. Cela vous indique le nombre de tentatives que vous pouvez faire. Si lors de l'une des épreuves vous faites un double 6, la serrure est endommagée et vous ne pourrez plus ouvrir la porte. Vous devrez vous résigner à rester ici. Rendez-vous alors au **159**. Si vous

échouez après toutes vos tentatives, rendez-vous au **189**. Vous devez choisir de faire une épreuve de *Raisonnement* ou de *Dextérité*, sachant que si vous possédez le talent **Art du Larcin**, vous pourrez retrancher un point à l'un ou l'autre des tests. Si vous réussissez, vous pourrez vous rendre au **75** (notez alors que tout objet que vous aurez auparavant récupéré aura bien sûr disparu, puisqu'il se trouve avec vous !).

Si vous préférez forcer la porte en essayant de la défoncer à coups d'épaule, vous aurez droit à deux tentatives. Vous devez mener une épreuve de Force. Si vous réussissez, rendez-vous au **75** (pareil, tout objet que vous aurez déjà récupéré ne sera plus là). Si vous échouez après vos deux tentatives, rendez-vous au **189**.

109

- Bonjour cher ami, veuillez prendre place, vous invite Carlos Linski.

Vous répondez à son offre en vous asseyant dans le fauteuil qu'il vous présente, et vous attaquez immédiatement.

- Comment se fait-il que vous m'ayez accepté ? Seul mon nom est un prestige ?

Carlos Linski croise les mains (chaque doigt est orné d'une magnifique bague en argent, et vous avez du mal à ne pas penser à une association de malfaiteurs quand vous examinez ces bijoux) puis vous sourit sincèrement.

- Tom Finlam... Ce nom ne me dit strictement rien. Et pourtant, j'ai l'impression de vous connaître, mon cher Tom. Racontez-moi ce qui vous amène ici.

- Je vais vous le dire, mais je ne comprends pas comment un homme occupé comme vous peut prendre la peine de faire venir quelqu'un qui n'a même pas pris de rendez-vous, et, visiblement, n'a aucune idée de ce qu'il fait ici.

Carlos Linski fronce des sourcils.

- Je vous ai fait rentrer parce que vous avez des choses à me dire, je suppose. Cela me suffit comme raison.

- Très bien. Me connaissez-vous alors ?

- Je n'ai pas de temps à perdre avec des devinettes. Non je ne vous connais pas.

- Moi non plus je ne sais pas qui je suis. Et je le recherche. Plusieurs pistes m'ont ramené à vous. Un ami à moi m'a dit de vous voir, que vous auriez des informations pour moi.

- Hé bien oui, Tom, dit Carlos en souriant. Je peux vous aider... voyez-vous... (il s'arrête et rit encore, puis persiste dans son sourire songeur), il y a que quelque chose va se passer dans pas longtemps. Quelque chose de terrible... Los Angeles va brûler sous les flammes de l'hérésie !

Le rire de Carlos Linski vous inquiète, mais il continue :

- Et qu'une seule personne peut l'arrêter. Une seule, et le plus drôle, c'est qu'elle est devant moi, qu'elle a perdu la mémoire et qu'elle m'implore, moi, Chad Linski (vous dénotez alors l'utilisation d'un surnom), de l'aider, alors que j'en suis l'un des commanditaires ?

Carlos Linski claque des doigts, et trois gardes font irruption, tandis qu'il se dissimule sous son siège. Les gardes sortent des pistolets.

Pour le combat qui suit, vous pouvez décider de le mener au corps à corps ou à distance. Si vous optez pour le combat à distance, vous ne pourrez attaquer qu'un seul des deux gorilles, tandis que les deux vous attaquent. Si vous en neutralisez un, vous pourrez vous concentrer sur l'autre plus aisément.

A tout moment du combat, vous pouvez décider de foncer au corps à corps contre un de vos adversaires. Celui-ci sera donc obligé d'abandonner son arme et de se battre au couteau, mais l'autre adversaire, qui vous tire dessus, aura un bonus de +2 à son jet d'attaque..

Chaque garde ne possède que dix balles de pistolet, après quoi ils jetteront leurs armes et vous attaqueront au corps à corps. Notez donc bien le nombre de balles tirées, car vous pourrez les récupérer plus tard (ainsi que l'une des armes, même si elle est vide).

| | | |
|------------------------|--------------------------------|---------------------------|
| Premier Gorille | Potentiel d'attaque/tir : 16 | Potentiel de Défense : 11 |
| | Blessures supplémentaires : +2 | Points de vie : 65 |
| | Protection : -1 | |

| | | |
|-------------------------|--------------------------------|---------------------------|
| Deuxième Gorille | Potentiel d'attaque/tir : 16 | Potentiel de Défense : 13 |
| | Blessures supplémentaires : +2 | Points de vie : 45 |
| | Protection : -1 | |

| | | |
|-------------------------|--------------------------------|---------------------------|
| Deuxième Gorille | Potentiel d'attaque/tir : 14 | Potentiel de Défense : 12 |
| | Blessures supplémentaires : +2 | Points de vie : 30 |
| | Protection : -1 | |

Vous pouvez à tout moment essayer de vous enfuir. Vous devrez alors passer par les escaliers, où vous réussirez aisément à éviter les balles des gorilles, qui ne vous rattraperont pas. Cependant, vous devrez mener deux assauts (l'un par chacun de gorilles) pour savoir si par hasard l'une de ces balles ne vous touche pas. Si vous faites ainsi, vous pourrez revenir au plan. Inutile de vous dire que vous ne serez plus le bienvenu dans le cabinet de Chad Linski (notez tout de même « Chad Linski » sur votre feuille d'aventure) donc vous pourrez le rayer de votre carte.

Si vous réussissez le combat, vous pourrez toujours partir, ou essayer de brutaliser Chad Linski pour en savoir plus, auquel cas vous devrez vous rendre au **155**. Attention toutefois, il est possible que d'autres personnes arrivent...

110

Tony Milkou habite dans une résidence plutôt riche située à l'ouest de Los Angeles. L'ensemble des maisons, formant un véritable village, est accessible par un funiculaire qui circule jour et nuit. Fort heureusement pour vous, la météo semble plutôt clémente et un vent frais et régulier balaie la chaleur miroitante et étouffante qui tombe sur la résidence. Surplombant une falaise, vous pouvez voir la mer se détacher chaque fois que les feuilles des arbres se soulèvent, et vous

admirez cet horizon lointain.

Rapidement, vous trouvez la maison de Tony Milkou, une parmi tant d'autres, qui se distingue des autres par une pelouse un peu plus mal entretenue, complètement jaunie par l'absence d'amour d'un jardinier en herbe. Vous vous apprêtez à avancer vers la porte.

Menez une épreuve de Perception, en vous octroyant un bonus de -3 si vous possédez le talent **Technologies**. Si vous réussissez, rendez-vous au **57**. Sinon vous pouvez continuer votre lecture.

Vous vous approchez de la porte et avez le malaise de vous rendre compte qu'elle n'est pas complètement fermée. Vous essayez de jeter un coup d'œil aux fenêtres mais les stores métalliques sont fermés et vous empêchent de distinguer ce qui se trouve à l'intérieur. Vous pouvez toujours rentrer dans la maison par effraction (rendez-vous alors au **185**) ou de sonner à la porte (rendez-vous au **42**).

111

Vous aurez pu laisser le calepin tranquille une fois ce nom trouvé, mais vous avez un petit sourire car vous avez détecté quelque chose : la page de gauche d'où était marqué le nom est un peu rêche, et une trace sale et orangée vous fait songer à de l'encre sympathique. Vous allez à la cuisine pour allumer une bougie et quelques secondes après, à la lueur de la flamme, des mots magiques apparaissent sur la surface du papier : Tony Milkou. Et inutile de chercher l'adresse dans l'annuaire cette fois-ci, elle est marquée par l'encre invisible.

Débloquez le domicile de Tony Milkou (CNLJBHKD CD SNMX LHKJNT) et revenez sur votre plan. Vous n'avez plus rien à faire ici. Rayez le domicile de Tom Finlam.

112

Votre adversaire a l'air d'un mercenaire connaissant très bien la technique du combat avec une arme. Il la fait tournoyer plusieurs fois pour vous impressionner puis se jette sur vous.

Ninja

Potentiel d'attaque : 16

Blessures supplémentaires : +4

Potentiel de défense : 15

Points de vie : 38

Si vous gagnez cet affrontement, rendez-vous au **59**.

113

Après quelques minutes de réflexion, vous réalisez que le meilleur moyen de déclencher une panique générale dans cette bibliothèque reviendrait au plus à lancer l'alarme à incendie. Mais comment faire pour que personne ne le remarque ? Vous pourrez toujours enclencher un incendie à un autre étage, mais qui dit que quelqu'un ne le remarquerait pas si vous êtes de retour ?

Si vous possédez le talent **Technologies**, rendez-vous au **165**.

Si vous possédez le talent **Sciences Naturelles**, rendez-vous au **52**.

Si vous voulez vous en référer à votre chance, rendez-vous au **137**.

Enfin si vous n'avez pas d'autres idées ou que vous ne voulez rien risquer, il ne vaut mieux pas que vous attiriez l'attention sur vous. Revenez alors au plan mais notez que vous ne pourrez plus revenir à la Bibliothèque.

114

Les deux hommes vous conduisent dans le salon – la pièce située juste à côté. La pièce est spacieuse, et vous remarquez d'ailleurs le manque de goût en matière de décoration : des éléments de meubles modernes côtoient des tableaux et des boiseries nobles. La salle contient de nombreux invités, tous vêtus de costumes noirs, la plupart se tiennent debout, parfaitement immobiles et le visage sans expression, mains dans les poches ou croisées derrière le dos. Trônant sur le canapé, un homme à l'embonpoint très distingué est en train de s'essuyer les lèvres, un service de porcelaine juste devant lui. Une tasse de thé encore fumante est posée non loin, et des miettes de biscuits parsèment la table de verre.

- Entrez, entrez cher ami, déclare l'homme avec un léger accent étranger. Vous voulez une tasse de thé ? Oui ? Je n'en ai plus, mais je peux demander à Caelus d'aller en refaire (il claque des doigts et un des lampadaires humains se met à se mouvoir et se dirige vers une autre pièce, visiblement la cuisine). Donc puis-je savoir ce que vous faites ici ?

Avant de commencer toute chose, si le mot « procès » est inscrit sur votre feuille d'aventure, vous devez mener une épreuve de Raisonnement. Si vous réussissez, rendez-vous au **77**.

Si vous déclarez que vous êtes Tony Milkou et que vous lui demandez ce que cet homme fait chez vous, rendez-vous au **50**. Si vous déclarez vous appeler Tom Finlam, rendez-vous au **104**. Si vous employez un autre nom, vous pouvez toujours dire que Tony Milkou vous doit quelque chose de très important, rendez-vous au **67**.

115

Vous commencez votre histoire et Tolin écoute avec intérêt. Après avoir bavardé et trouvé des pistes après plusieurs minutes, vous commencez à entrevoir une lueur d'espoir, comme si peu à peu vous allez pénétrer vers le continent inconnu qu'est votre mémoire... Votre attention est dérangée quelques secondes quand Tolin fait tomber une cuiller sur le sol. Vous vous penchez pour la récupérer... Et quand vous relevez la tête, Tolin est prêt à abattre une lourde épée sur vous ! Menez une *Epreuve d'Agilité*. Si vous réussissez, vous esquivez habilement et vous mettez en garde. Si vous échouez, vous subissez une blessure modérée par épée (BD +1).

| | | |
|--------------|--------------------------------|---------------------------|
| Tolin | Potentiel d'attaque : 16 | Potentiel de Défense : 12 |
| | Blessures supplémentaires : +1 | Points de vie : 47 |

Tolin vous barre le chemin vers la porte, donc il sera pour vous impossible de fuir. Si vous gagnez le combat, rendez-vous au **181**.

116

Vous reconnaissez avec effroi l'homme qui est assis devant vous : il s'agit de Chad, l'homme qui a riposté quand vous êtes intervenu lors de votre procès pastiche. Ainsi cet homme influent, qui était juré dans ce procès inéquitable dans lequel vous avez été la marionnette, est également lié à vous d'une façon ou d'une autre ? Si vous possédez le talent **Communication**, vous pouvez tenter de ne rien faire transparaître de vos émotions, et vous rendre au **109**. Si vous préférez mettre tout au point, rendez-vous au **161**.

117

Vous vous approchez du bureau, et le perroquet bien coloré se met à voleter nerveusement dans tous les sens. Il se repose de nouveau sur son perchoir et dit stupidement « Coco ? ». Cela fait en vérité totalement cliché, et vous ne pouvez vous empêcher d'émettre un sourire en l'entendant. Vous ouvrez le tiroir de droite et fouillez rapidement, mais vous ne trouvez rien d'intéressant, si ce n'est une pile de feuilles purement vierges, deux stylos à plumes, une agrafeuse, un carnet de timbres, une boîte contenant pêle-mêle des agrafes, des trombones et un aimant pour les attirer toutes, en bref, rien de bien important. Cependant, en ouvrant le tiroir de gauche, vous trouvez un objet que vous identifiez immédiatement comme un écran de protection. Celui-ci ressemble à un

bracelet que l'on porte comme une montre, si ce n'est qu'elle a un bouton. Quand le bouton est activé, un champ de force invisible est en place et peu dévier de nombreux objets métalliques qui viennent vers vous, en particulier des épées, des poignards, et même des balles de pistolet ou de fusil.

A tout moment, même lors d'un combat, vous pourrez activer le champ de force. Celui-ci vous protégera jusqu'à concurrence de quatre points par coup reçu. Le champ de force peut retenir au total 28 points de dégâts (vous devrez donc faire le calcul de la « résistance » restante au fur et à mesure de son utilisation). Malheureusement, vous ne pouvez pas le garder perpétuellement activé, mais l'activer et le désactiver peut se faire à chaque assaut. Si toutefois vous êtes pris par surprise, vous ne pourrez pas l'utiliser lors du premier assaut de ce combat. Quand les 28 points de dégâts auront été absorbés, le champ de force devient inutile.

Maintenant, si vous voulez jeter un œil au classeur, rendez-vous au **102**.

Si vous préférez examiner la commode, rendez-vous au **94**.

Si vous pensez judicieux de vous en aller, rendez-vous au **163**.

118

Malheureusement pour vous, votre étreinte n'est pas assez forte et votre adversaire, beaucoup plus massif que vous, arrive à vous envoyer contre le mur des toilettes. Le choc vous assomme à moitié, mais ce n'est pas le pire de ce qui vous arrive : le tohu-bohu que cela a engendré à attirer en quelques secondes les coéquipiers de votre adversaire, et vous avez à peine le temps de distinguer des ombres entrer par la porte que vous vous prenez un premier, puis un deuxième coup de poing. Rapidement, une volée de coups vous tombent dessus, jusqu'à vous assommer complètement. Vous avez échoué dans les toilettes de la Bibliothèque.

119

Vous commencez à fouiller fébrilement la petite tablette qui ne contient malheureusement pas grand-chose. Cependant, vous sentez comme un mécanisme, dans le fond du tiroir. Vous essayez d'y jeter encore un œil et discernez une serrure située au fond du tiroir. Vos paluches sont beaucoup trop grosses pour que vous puissiez essayer de la crocheter. Vous essayez néanmoins de briser la table de nuit, mais celle-ci est rivée au sol, et malgré votre force, impossible de l'en arracher. Il est en de même pour le tiroir : il est bel et bien encastré dans son réceptacle.

Si vous avez trouvé une petite clé en or, vous pouvez ouvrir la serrure. Rendez-vous alors au **76**.

Si vous n'avez rien trouvé de tel, ou si vous pensez qu'il vaut mieux vous

garder de mener ce genre d'action, rendez-vous au **144** faire un nouveau choix.

120

Le liquide contenu dans cette fiole est extrêmement puissante, mais également extrêmement dangereux. Il s'agit d'une drogue utilisée dans l'armée pour accroître les facultés des militaires au combat au corps à corps. Aussi, dès que vous l'utilisez au début d'un combat, d'une part toutes vos blessures seront soignées de trois points, et d'autre part, vous bénéficierez d'un bonus aux dommages. Cela se résumera par le fait que vous lirez la colonne située quand vous calculez vos dommages que vous infligerez et que vous pourrez ajouter +2 à votre jet de dommages.

Cependant, ce produit est très dangereux et pourra créer des traumatismes cardiaques. Si vous l'utilisez, à la fin du combat, vous devrez faire une *Epreuve de Constitution* (avec un bonus de -1 si vous possédez le talent Athlétisme, reflétant une forte capacité physique, un bonus de -1 si vous avez neuf ou plus dans la caractéristique Force et un bonus de -1 si vous avez 10 ou plus dans la caractéristique Agilité, tous ces bonus étant cumulatifs). Si vous échouez, vous mourrez immédiatement d'une crise cardiaque.

Si vous êtes actuellement en train de faire consulter cet échantillon par une autre personne, vous pouvez acheter un antidote qui minimisera les risques. Auquel cas vous devrez faire moins de douze avec deux dés, sans modificateur (en fait, éviter le double 6). Cet antidote coûtera 40 crédits. Bien sûr, si vous êtes en train d'examiner vous-même ce produit, vous savez pertinemment qu'un médecin, pharmacien, guérisseur ou biologiste acceptera de vous vendre ce produit, si d'aventures vous en rencontrez un.

Revenez au paragraphe d'où vous venez.

121

Alors que vous étiez sur le point de vous en aller, vous vous sentez... bizarre. Une sorte de malaise, comme si vous aviez oublié quelque chose, ou non, comme si vous étiez persuadé qu'il y a quelque chose à trouver. Vous décidez de fermer les yeux afin de mieux ressentir de quoi provient cette sensation, et au fond de vous, comme si vous étiez guidé par une boussole, vous savez qu'il faut vous rendre à un endroit particulier de l'étage. Vous suivez donc cet instinct, qui vous guide... jusqu'aux toilettes où vous vous dirigez vers le mur du fond. Celui-ci contient une nouvelle porte marquée d'un panneau « sans issue » et la porte est close par un solide cadenas... Une porte de service, habilement, sans vous rendre compte de ce que vous êtes en train de faire, vous manipulez le cadenas et en sortez les trois chiffres clés... et la porte s'ouvre. Vous jetez un coup d'œil : ce n'est qu'un petit cagibi, une salle

d'entretien remplie de balais, de seaux, de serpillère et de produits de lavage. Mais comme persuadé que l'inutilité de cette pièce dissimule un grand secret, vous voyez votre main s'avancer jusqu'au fond, tâter derrière l'étagère métallique... pour y trouver finalement un autre bouton. Malgré l'obscurité de la pièce, vous arrivez (ou le faites de tête) à trouver le code correspondant, ce qui vous permet une nouvelle fois d'ouvrir cette porte dérobée, dont la texture se confond avec un mur. Vous venez d'aboutir dans une pièce secrète, chose que vous aurez pu imaginer dans un roman d'héroïc-fantasy mais pas dans ce monde d'aujourd'hui ?

Vous voici dans une petite pièce poussiéreuse. Le plafond est couvert d'une grande vitre, un peu salie par la pluie tombée par années. La salle est assez propre (ce qui ne doit pas être difficile puisqu'elle communique immédiatement avec une salle où l'en entrepose des outils et des produits de nettoyage), et contient de nombreuses caisses, disposées en escalier sur le mur à votre gauche, donnant accès à une bouche d'aération. Vous remarquez d'ailleurs que la porte possède également un camouflage sur ce côté de la pièce, ce qui, fermée, doit donner l'impression d'une salle hermétiquement close. Un réfrigérateur (vide malheureusement, mais encore actif), une étagère remplie de livres (certainement empruntée à la bibliothèque à quelques mètres d'ici) et un lit sont les seuls meubles de cette pièce. Mais ce qui vous intrigue le plus est le lourd sarcophage de pierre qui repose au beau milieu de la pièce. Sarcophage songez-vous, mais vous réalisez qu'il est minuscule et surtout que la sculpture ne représente qu'une épée. Si vous pensez qu'il vaut pour vous d'essayer d'ouvrir le sarcophage, rendez-vous au **187**. Si vous songez qu'il vaut mieux partir, repartez en sens inverse et vous préviendrez les deux gorilles que vous n'avez rien trouvé. Vous pourrez par la suite vous rendre au **31** pour aller au premier étage ou partir de la bibliothèque.

122

Vous entrez dans cette pièce, il s'agit manifestement d'une grande chambre si vous examinez bien le grand lit à baldaquin qui y figure. Vous jetez craintivement un œil, de peur de trouver une caméra, susceptible de surprendre un visiteur incongru... ou d'immortaliser des activités bel et bien charnelles d'une façon tout-à-fait discrète. Mais il n'en est rien.

Vous fouillez rapidement les commodes, les tiroirs (et la plupart restent fermés, et vous savez pertinemment que vous n'avez pas les compétences nécessaires pour les forcer), les armoires, mais il semble qu'il n'y ait strictement rien d'intéressant.

Vous vous apprêtez à sortir de la chambre, quand vous remarquez une petite cache dans un mur. Vous ouvrez le panneau secret pour y découvrir un petit clavier matricé. Vous pouvez toujours tenter de taper quelques codes au hasard, mais cela risque de déclencher une alarme si vous vous trompez. Vous pouvez toutefois tenter de violer cette protection. Tentez alors une *Epreuve de Raisonnement*, en vous octroyant un magnifique bonus de -4 si vous possédez

le talent **Technologies**. Si vous échouez mais que votre marge d'échec est inférieure ou égale à 4, vous n'arrivez simplement pas à découvrir le code. Si vous échouez avec une marge d'erreur supérieure à 4, rendez-vous au **103**. Enfin, si vous réussissez, rendez-vous au **25**.

123

- Il est indiscutable que vous ne voulez pas respecter nos lois, accusé, profère le Juge Blanc, en martelant sans cesse sur son bureau. Je vous avais pourtant demandé de respecter le bon déroulement de ce procès qui se veut le plus équitable possible, mais votre position est difficile à gérer. Je me vois dans l'obligation de faire respecter le chapitre 207 de la Charte Loyale, à savoir faire intervenir mon droit et mon devoir exécutif en cas de comportement déloyal de la part de l'accusé lors du procès.

- Equitable, rétorquez-vous ? Ce procès n'a rien d'équitable ! Vous êtes à la fois l'arbitre et le témoin ! Vous faites valoir des lois que je ne connais pas... je ne sais même pas qui je suis ! Et voilà que vous me dites que je suis accusé de mort alors que je ne comprends même pas la moitié des mots que vous prononcez ! Je demande au moins à savoir ce qui m'est...

Et vous vous taisez. Vous sentez comme une sorte de bulle d'air gonfler dans votre gorge, maintenant votre langue fermement, tandis que vos lèvres se soudent. Vous jetez des coups d'œil affolés vers les jurés, mais ceux-ci baissent la tête. Vous avez l'impression d'étouffer, vous sentez le sang battre dans vos tempes. Vous regardez de nouveau le Juge, et réalisez que c'est lui, derrière son masque sans yeux qu'il vous manipule par quelque magie. Vous acceptez avec déception de vous taire, et l'étreinte dans votre gorge se dissipe aussi vite qu'elle était arrivé. Plusieurs gardes viennent d'ailleurs vous aider à vous tenir debout, et vous pousse vers le Juge Blanc.

- Accusé, vous avez profané des insultes à notre procès loyal. Je ne peux tolérer, au nom de la loi que je représente, un affront supplémentaire, aussi vais-je devoir exécuter immédiatement la dernière sentence.

Vous tentez alors la carte de la rédemption et du pardon, et présentez toutes vos excuses auprès du juge. Cependant, celui-ci reste assez impassible. Mais qu'en est-il des autres ? Passez une *Epreuve de Magnétisme*, avec un malus de 4 points aux dés (pas de malus si vous possédez le talent **Communication**).

Si vous réussissez, rendez-vous au **27**.

Si vous échouez, rendez-vous au **169**.

124

Vous tentez de vous débattre de cet enchevêtrement dans lequel vous

vous êtes fourré, mais rien n'y fait : on croit dur comme fer que vous êtes Tony Milkou et que vous êtes en ce moment même en train d'essayer de les en dissuader.

Vous passez rapidement à la bastonnade. Le gros homme s'en donne à cœur joie et vous frappe même avec une canne, mais vous ne pouvez rien faire : ils sont trop nombreux. Malgré vos supplications de les croire que vous n'êtes pas Tony Milkou, ils continuent à maugréer et vous demander où se trouve l'argent, et bien sûr vous n'êtes au courant de rien. Vous succombez rapidement à vos blessures, par cette dizaine de personnes enragées.

125

Vous passez le bracelet d'or autour du poignet. Ce bijou vous va à ravir, songez-vous, on dirait même qu'il est fait pour vous. Cependant, vous ne pensez pas encore la même chose quand le bracelet se met à vous enserrer. Vous vous tordez de douleur, mais le mal est fait, le bracelet reste bloqué sur votre main. Vous hurlez de douleur, essayez de l'ôter, mais impossible. La douleur s'en va rapidement, mais votre main est encore très engourdie. Vous perdez 1 point de Dextérité et subissez une blessure légère de 4 points de vie, que vous ne récupérerez (point de dextérité et de vie) seulement si vous réussissez, d'une manière ou d'une autre, à vous débarrasser de cet objet maudit.

Pestant contre votre malchance, rendez-vous au **144** pour faire un nouveau choix.

126

Juste avant de partir, le vieil homme se tourne vers vous et remarque le bracelet en or qui vous enserre le poignet. Il s'esclaffe de rire :

- Alors, je vois que tu es tombé dans ton propre piège !
- Comment cela, demandez-vous éberlué ?
- C'est un piège magique qui a été inventé il y a bien des années par des magiciens chinois. Ce bracelet a des vertus négatives, et toute personne qui le porte en main est automatiquement enserré dans cet étau. C'est douloureux non ?
- Mon propre piège ?
- Tu étais paranoïaque – tu l'es toujours, n'est-ce pas ? Il y a de cela quelques semaines, tu as demandé à Meij, ton ami, et au vieux Toliak Chen de t'aider à monter ce piège. Bien entendu, aucun des deux n'a accepté. Tu as profité que j'attendais Toliak dans la salle d'attente un jour où je lui rendais visite pour me demander... et j'ai accepté. C'est une malédiction mineure, elle est facile à défaire.

Le vieil homme passe plusieurs fois ses doigts sur votre poignet, et

soudainement le bracelet s'étire et vous libère. En même temps, il semble perdre toute couleur : c'est du simple plomb.

- Ce bracelet était destiné à leurrer des personnes qui te suivront. Tu es solide toi, mais d'autres gens moins fort physiquement auraient pu y perdre leur main. Ce qui est amusant, c'est que sans le savoir, tu t'es servi d'un ancien bracelet du vieux Toliak... qui lui possédait une bénédiction mineure. Dorénavant, tu peux le porter en toute sécurité.

Vous vous rendez compte qu'effectivement, une fois revêtu, ce bracelet rend votre bras plus léger. Et vous vous apercevez que ce n'est pas dans n'importe quelle situation : vous êtes plus adroit quand vous devez faire mal à quelqu'un... Rajoutez-vous un point au potentiel d'Attaque et de Tir.

Le vieil homme disparaît rapidement, et vous le suivez, tout en songeant au prochain lieu que vous devrez visiter.

Revenez au plan.

127

Le garde resserre vos liens et vous pousse à avancer, vous menaçant de son couteau. Vous sortez tous deux de la pièce dans laquelle on vous a retenu prisonnier, puis vous avancez le long d'un couloir sombre. Arrivé au bout, vous gravissez quelques marches en pierre et atteignez une porte ; le garde vous ordonne d'ouvrir la porte.

Vous vous trouvez dans un hall immense et désert, supporté par près de seize colonnes qui doivent être du marbre. La hauteur doit facilement atteindre les douze mètres, et vous voyez d'ailleurs qu'un étage se détache à quelques têtes au-dessus de vous. Le hall est très éclairé, et possède de multiples fenêtres, ainsi qu'une vitre gigantesque qui couvre la quasi-totalité du plafond. Des boiseries tapissent entièrement les murs, et quelques portraits qui doivent dater de quelques années déjà décorent l'austère salle qui respire la noblesse. Vous n'avez pas le temps de jeter un œil plus affirmé sur le reste des œuvres qui composent ce hall – statues, sculptures, autres tableaux – qui, visiblement, semble être fait pour accueillir et faire patienter les invités, si l'on en croit l'utilité de nombreux fauteuils, canapés et même divans posés contre les murs. Sur le mur gauche, par rapport à là où vous vous positionnez, se trouve une porte à double-battant, qui donne de toute évidence sur l'extérieur. Sur le mur de face se trouvent deux lourdes portes en bois peintes en noir, C'est d'ailleurs vers la porte noire de gauche que l'on vous dirige avec la pointe de son arme.

Rendez-vous au **14**.

128

Vous voyez que les sourcils de votre agresseur se froncent, et il prononce d'une voix piquante et en colère.

- Te voilà donc de nouveau ! Tu m'as volé mon honneur en dérobant mon arme personnelle. A cause de toi je dois me battre avec une arme qui n'a même pas été baptisée ! La honte et le déshonneur plane sur moi, mais j'ai enfin trouvé l'occasion de me battre contre toi.

| | | |
|--------------|--|---|
| Ninja | Potentiel d'attaque : 14 Blessures supplémentaires : +0 | Potentiel de défense : 13 Points de vie : 38 |
|--------------|--|---|

Si vous êtes dans une demi-journée paire et que vous avez affronté un ninja (à la fin duquel affrontement vous avez écrit ce mot de passe « katana ») dans la demi-journée précédente, les points de vie du Ninja sont alors égaux à 20.

Si vous gagnez cet affrontement, rendez-vous au **59**.

129

- Très bien très bien, vous répond Rosario.

Et chose étonnante, il se lève et commence à frapper joyeusement de ses mains plates sur vos robustes épaules. Cet élan d'amitié vous surprend et vous attriste à la fois, car même si vous avez en quelque sorte un nouvel allié, celui-ci est relié à la pègre. Si cela se trouve, vous n'étiez peut-être pas un saint...

- Maintenant que nous avons échangé pleinement nos familiarités et nos noms, je peux vous avouer que vous m'êtes très sympathique, l'ami. Mes hommes pourront me faire la remarque – mais ils sont trop peureux pour le faire, j'entends d'ici leurs genoux jouer des castagnettes – et me dire que je fais confiance à n'importe qui, je me fie à mon instinct de connaissances humaines.

Rosario vous escorte lui-même à la porte et l'ouvre.

- Je vous donnerai des nouvelles de votre argent, voulez-vous ?

Reprenez le funiculaire et revenez sur le plan de la ville, en rayant bien entendu le domicile de Tony Milkou. Notez également le mot de passe « Rosario » sur votre feuille d'aventure.

130

Il semblerait que vous ayez déclenché une véritable hérésie en intervenant à ce moment, que vous jugiez pourtant propice pour faire valoir votre bonne parole. Les jurés paraissent terriblement étonnés de cette intrusion alors

que le Juge a déjà signé la fin de la première et unique séance qui a eu lieu, et la plupart vous jettent des regards assassins tout en guettant la réaction du Juge. Celui-ci est toutefois très amusé et semble vouloir faire tout pour vous permettre à continuer à déverser vos tirades haineuses et dissimulées.

- Il est inadmissible que ce simulacre de procès veuille supplanter un authentique, commentez-vous, alors que les jurés semblent tous se connaître et le Juge lui-même est à la fois juge, avocat de la partie civile et unique témoin. Vous faites paraître des arguments tirés d'un code de loi dont je n'ai pas moi-même connaissance. Et quand je dis connaissance, encore faut-il que je sache qui je suis réellement...

Au fur et à mesure de vos paroles, vous sentez un malaise physique. Au début, vous croyez que c'était à cause de ces jurés, qui, pourtant, ne vous impressionnent guère. Mais vous réalisez soudainement qu'il y a une raison presque mystique à ce malaise : quelqu'un est en train d'insinuer en vous des sortes de mauvaises ondes, et rapidement, ce n'est pas un stress passager qui vous pénalise, mais un haut-le-cœur général, tandis qu'une terrible migraine vous prend. Vous sentez vos jambes flageoler tandis que votre langue devient pâteuse et vos muscles amorphes. Vous comprenez sans la moindre hésitation que c'est le Juge qui agit de la sorte. Les jurés vous écoutent fermement, mais le Juge, malgré le fait que vous ne pouvez distinguer les traits de sa figure, semble le plus impassible de tous. Il paraît même intéressé, au vu du dodelinement de son corps, pesant tantôt sur la jambe gauche, tantôt sur la jambe droite, tandis que ses mains pianotent sur l'intérieur de ses coudes alors qu'il garde fermement les bras croisés.

Alors que votre voix s'éteint complètement, vous avez conscience qu'il vous manipule mentalement. Vous sentez presque une fatigue complète vous prendre, comme si vous veniez de courir un marathon. Vos paupières se ferment, quand soudainement une voix intervient

- Juge, arrêtez immédiatement.

Nouveaux murmures de consternation. Le voile gris qui était tombé sur vos iris se lève rapidement, et vous reprenez vos esprits en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. En quelques dixièmes de seconde, vous revoilà en pleine forme. Le juge lui-même se tourne vers l'un des membres de l'assemblée et tend son index ganté vers le juré qui a intercedé.

- Vous n'avez pas à me dire ce que je dois faire, Chad.

- Non monsieur, mais je pense que si vous voulez vraiment... je pense qu'il vaudrait mieux que vous fassiez ça à la loyale, c'est-à-dire dans le cadre d'un procès équitable. Laissez-nous délibérer pendant les vingt-quatre heures... Et laissons cette affaire se terminer selon les lois qui nous ont été imposées.

Plusieurs hochements de la tête parmi les jurés acquiescent ces paroles dignes de sagesse. Le Juge donne l'impression de réfléchir, puis un bref mouvement de main aérien confirme son propos.

- Bien Chad, vous avez tout à fait raison. Veuillez m'excuser, ainsi que tous les autres jurés, de mon empressement. Quant à notre cher accusé, j'estime qu'il vaudrait mieux qu'on le raccompagne dans ses appartements avant qu'il ne déclenche un nouvel éclair de folie dans cette salle. Je veux m'assurer que la loi

soit respectée.

Notez le mot de passe : « Procès : intervention ».

Rendez-vous au **19**.

131

Vous parvenez enfin à l'appartement de Tolin après avoir changé plusieurs fois de lignes de tube. Tolin réside dans une maison minuscule, qui semble pouvoir s'effondrer dès qu'un coup de vent se lève. Même un appartement serait moins insalubre...

Vous montez les quelques marches en pierre et activez une sonnette près de la porte, qui fait résonner un grésillement strident dans toute la maisonnée – et fait trembler le bois vermoulu de la porte d'entrée. Quelques minutes plus tard, un homme, asiatique et le crâne rasé, portant un vêtement qui ressemble davantage à une toge romaine qu'à une tenue de moine bonze, vous ouvre.

- Vous désirez ?

- Je recherche Tolin, demandez-vous poliment.

- Oui, c'est moi...

- Savez-vous... qui je suis ?

- Oui oui, vous êtes Tom Finlam. Vous êtes un bon ami de Meij, mon cousin (Meij a omis de vous présenter ce détail, mais vous ne lui en voulez pas) et vivez chez Toliak Chen depuis votre petite enfance.

Vous vous étonnez alors que Tolin n'ait pas fait part de plus d'enthousiasme quand il vous a vu. Ou du moins montré qu'il vous connaît. Peut-être est-il légèrement dérangé ?

- Entrez, entrez, vous invite Tolin. Ne restez pas dehors, il fait trop froid (malgré une température qui frôle la canicule). Je vais vous faire une tasse de café. Vous aimez ça le café (il n'attend pas votre réponse), oui, vous aimez ça.

Vous pénétrez dans un couloir sombre, au carrelage en échiquier glacé. Vous le suivez le long de ce chemin sinueux avant d'arriver dans la cuisine. Tolin vous prépare une tasse de café, tout en vous demandant comment va Meij. Vous lui expliquez brièvement que Meij a été agressé chez Toliak Chen, mais vous ne précisez pas qu'il a été gravement blessé et qu'il était à deux doigts de trépasser.

Menez dorénavant une *Epreuve de Pouvoir*, en vous octroyant trois points de bonus si vous possédez le talent *Mysticisme* et un autre point de bonus si votre *Perception* est supérieure à 9. Si vous réussissez, rendez-vous immédiatement au **44**.

Vous vous rendez compte que vous n'avez pas vraiment faim ni soif, et qu'en fin de compte vous avez une sainte horreur du café (sensation que vous redécouvrez, une sensation de dégoût qui flotte en vous tandis que l'odeur du café vole encore). Mais Tolin vous invite, et vous avez peur de le froisser. Si vous acceptez tout de même la tasse, rendez-vous au **191**. Si vous préférez tenter d'engager la conversation, pour finalement ne pas boire le café qui aura alors refroidi, rendez-vous au **64**.

132

Au fur et à mesure de votre conversation, vous vous rendez compte que Tolin n'est pas concentré, simplement sur le fait qu'il ne répond rien d'autres que par des borborygmes et des monosyllabes. Par moment, quand vous ralentissez le flot de la conversation, il lève les yeux et semble enfin s'intéresser.

D'autre part, vous remarquez que ses yeux absents se portent sur votre tasse de café. Vous essayez donc, au moment de la conversation, d'attraper la tasse et de la porter à vos lèvres. Vous n'en buvez rien et la reposez à votre gauche cette fois-ci. Tolin prétend regarder l'endroit où était posé le récipient, mais rapidement ses yeux reviennent comme des élastiques sur l'endroit où elle se trouve actuellement.

Vous sentez rapidement comme un piège qui vient, et commencez à distinguer des mouvements discrets mais suspects de la part de Tolin. Rapidement vous vous levez : vous avez fait preuve de bon jugement, puisque Tolin vient de sortir une arme !

- Tu es plus intelligent que Toliak, grince Tolin avec une grimace de fureur qui tord son visage. Lui a eu la bêtise de boire son café !

| | | |
|--------------|--------------------------------|---------------------------|
| Tolin | Potentiel d'attaque : 16 | Potentiel de Défense : 12 |
| | Blessures supplémentaires : +1 | Points de vie : 47 |

Tolin vous barre le chemin vers la porte, donc il sera pour vous impossible de fuir. Si vous gagnez le combat, rendez-vous au **181**.

133

Le tiroir ne contient pas grand-chose, si ce n'est quelques coupures de journaux, ainsi qu'une note : « Tom, ne touche pas au bracelet ». Il y a également un objet étrange, que vous avez envie d'apporter, il s'agit d'une petite sculpture, comme une statuette. A y bien regarder, on dirait plutôt le manche d'un petit parapluie. Il représente un dragon, finement sculpté dans du bois laqué. Les yeux de ce dragon sont d'un vert vif, et le style paraît plus européen que purement asiatique.

Si maintenant vous possédez un possèdez une petite clé dorée, rendez-vous au **37**. Sinon, retournez au plan.

134

Vous arrivez dans un grand hall dont un balcon surplombe la porte que vous venez de passer. Vous avancez encore de quelques pas avant de vous arrêter pour jeter un coup d'œil circulaire... avant de voir trois individus sur le balcon. Ils semblent d'ailleurs vous attendre depuis bien longtemps...

Le premier est un homme de grande taille, vêtu d'une robe blanche et d'un masque de fer. Sur sa droite, un homme de taille moyenne, les cheveux bruns gras et une barbe coupée au net, des boucles lui pendent des oreilles. Sur sa gauche un homme avec un embonpoint certain, le crâne légèrement dégarni et le souffle court.

- Te voici enfin, Tom, vocifère l'homme en robe blanche en levant le bras vers vous. Je t'ai senti arrivé, tu sais ? C'est bien de toi pour passer par une porte de derrière, toujours aussi mesquin et sournois... Tom l'espiègle, qu'on te surnommait !

- Où est Toliak, demandez-vous ?

- Derrière, et en vie. S'il était mort tu l'aurais senti, et tu ne serais pas venu. Mais en attendant, viens à moi !

Vous sentez encore soudainement votre esprit s'embrumer. Comme un rayon de commandement, vous vous sentez obligé de suivre ce que demande cet homme, ce qui vous déplaît beaucoup. Vous essayez pourtant de vous protéger contre cette attaque mentale, et vous réalisez que vous avez certainement le potentiel nécessaire pour pouvoir contrer ce sortilège – comment pourrait-on appeler autrement ce pouvoir fantastique – qu'est en train de prodiguer votre adversaire. Usant de toutes les protections nécessaires, vous commencez à déchirer le voile de brume qui fond sur vous.

Menez une *Epreuve de Pouvoir*, en vous octroyant un bonus de -1 pour chaque caractéristique qui totalise 9 ou plus, Pouvoir, Dextérité et Agilité exclue. Si vous possédez le talent *Mysticisme*, vous réussissez automatiquement ce test. Si vous réussissez, rendez-vous au **162**. Si vous échouez, rendez-vous au **41**.

135

Assis devant une table en bois, six personnes semblent guetter que quelque chose se passe. Parallèlement, dans la partie en contrebas, tous les visiteurs se sont tus, et elles également attendent qu'il se passe quelque chose.

Sans que vous ne les ayez vus, deux hommes solidement bâtis et armés (fusils attachés à la courroie en cuir leur barrant le torse faisant preuve) vous attrapent vos deux bras. Vous êtes bien fait maintenant ! Il est impossible pour vous de fuir dorénavant, mais vous êtes toujours à l'écoute de quelque chose qui puisse se passer.

Un homme (ou peut-être une femme ? Mais la voix qui tonne fait plus penser à un individu de la gent masculine) est assis devant un grand bureau, et

martèle trois fois de son maillet en ébène. Il est vêtu d'une longue robe blanche, un peu à la manière d'éminence grise. Il porte un grand masque en fer qui dissimule complètement son visage.

- Nous vous attendions, déclare-t-il simplement, mais sa voix est comme une tempête.

Vous êtes visiblement le seul ému par cet ouragan sonore, car les autres ne cillent pas. Peut-être sont-ils habitués ? Non, vous savez que tout est mental. D'ailleurs, les six hommes assis acquiescent.

- Monsieur, déclare le soldat à votre droite. Il n'est pas accompagné.

Vous ne pouvez voir l'expression de surprise de l'homme à la robe. Il lève la main et déclare :

- L'important est qu'il soit là. Nous allons ouvrir l'audience.

Inscrivez le mot « procès » sur votre Feuille d'Aventure.
Rendez-vous au **80**.

136

Vous vous trouvez dans un hall immense et désert, supporté par près de seize colonnes qui doivent être du marbre. La hauteur doit facilement atteindre les douze mètres, et vous voyez d'ailleurs qu'un étage se détache à quelques têtes au-dessus de vous. Le hall est très éclairé, et possède de multiples fenêtres, ainsi qu'une vitre gigantesque qui couvre la quasi-totalité du plafond. Des boiseries tapissent entièrement les murs, et quelques portraits qui doivent dater de quelques années déjà décorent l'austère salle qui respire la noblesse. Vous n'avez pas le temps de jeter un œil plus affirmé sur le reste des œuvres qui composent ce hall – statues, sculptures, autres tableaux – qui, visiblement, semble être fait pour accueillir et faire patienter les invités, si l'on en croit l'utilité de nombreux fauteuils, canapés et même divans posés contre les murs. Sur le mur gauche, par rapport à là où vous vous positionnez, se trouve une porte à double-battant toute de blanc peinte, qui donne de toute évidence sur l'extérieur. Sur le mur de face se trouvent deux lourdes portes en bois peintes en noir. Sur le mur de droite se trouve une petite porte en bois (qui se confondrait avec les boiseries si un cadre ne se dessinait pas).

Le hall en lui-même paraît immense, mais surtout est désert.

Si vous voulez vous diriger vers les portes à double-battant peintes en blanc, rendez-vous au **171**.

Si vous voulez vous diriger vers les portes à double-battant peintes en noir, rendez-vous au **152**.

Enfin si vous voulez aller vers la droite, rendez-vous au **38**.

137

Profitant d'une balade parmi les étagères et les rayons de la bibliothèque, vous en profitez pour repérer un système de sécurité. Quelques coups d'œil au-dessus de vous vous permettent de remarquer qu'il n'y a pas de vidéosurveillance. Vous décidez d'allumer un feu dans la corbeille, espérant que vous avez largement le temps pour vous trouver une cachette.

Lancez deux dés :

Si le résultat est de 2, rendez-vous au **147**.

Si le résultat est compris entre 3 et 7, rendez-vous au **105**.

S'il est compris entre 8 et 11, rendez-vous au **12**.

Si enfin il est de 12, rendez-vous au **73**.

138

Derrière la troisième tenture, une petite cache finit par s'ouvrir. Cette cache ne contient que deux boutons, sur le mur du fond. Ils sont identiques : deux boutons-poussoirs rouges. Vous ne pouvez pas essayer d'ouvrir le fond afin de découvrir à quoi ils sont reliés, mais il doit certainement s'agir de choses importantes, pour qu'ils soient aussi bien dissimulés.

Si vous voulez appuyer sur le bouton de gauche, rendez-vous au **92**.

Si vous pensez appuyer sur celui de droite, rendez-vous au **16**.

Vous pouvez toujours décider d'abandonner ces boutons. Vous pouvez examiner les tentures, si vous ne l'avez pas fait, en vous rendant au **177**.

Vous pouvez également monter les escaliers, en vous rendant au **144**.

Vous pouvez décider de fouiller la pièce que vous avez vue à droite, en rentrant. Rendez-vous alors au **23**.

Enfin, vous pouvez toujours décider de vous en aller et de revenir au plan pour choisir une nouvelle destination.

139

La Bibliothèque Rontheg est située en Centre-ville, pas très loin de l'hôtel où vous avez réussi à trouver une place. Vous n'avez même pas besoin de payer d'argent pour vous déplacer jusqu'à elle.

Cette bibliothèque municipale n'est toutefois pas très visitée, si vous constatez le peu de voitures garées sur les emplacements de stationnement. Une grande fontaine au milieu de la place égaye les lieux, tandis qu'une légère

brise fraîche rend la température élevée un peu moins pénible. Beaucoup de gens se prélassent sur l'herbe, la plupart de ces gens lise, mais il doit y avoir de nombreux play-boys à la recherche d'une proie temporaire pour égayer leur journée (et qui sait, leur soirée s'ils sont suffisamment performants). Il doit y avoir certainement plus de visiteurs bronzant sur la pelouse que de lecteurs dans le bâtiment.

Pour y accéder, il faudra que vous rentriez par les portes principales, mais dès lors que vous êtes devant, un étrange pressentiment vous conseille de ne pas faire un pas de plus. Peut-être serait-il plus judicieux d'essayer de rentrer par une autre porte : peut-être existe-t-il des entrées de service sur les ailes est et ouest de ce grand édifice.

Si vous voulez entrer dans la Bibliothèque par la porte principale, rendez-vous au **18**.

Si vous préférez passer par l'est, rendez-vous au **154**.

Si enfin vous songez qu'il vaut mieux visiter l'aile ouest, rendez-vous au **173**.

140

Vous essayez de coller votre oreille contre la porte, afin de surprendre d'éventuels occupants, ce qui maximisera votre sécurité. Tentez une *Epreuve de Perception*, avec un malus de +2 à votre jet de dés. Si vous réussissez, rendez-vous au **53**. Si vous échouez, vous n'entendez rien. Vous pouvez toujours essayer d'ouvrir la porte en vous rendant au **122**, ou l'ignorer en revenant au **163**. Notez donc que vous ne pourrez jamais aller au paragraphe **43**.

141

Vous êtes sur le point de partir quand vous vous rendez compte de quelque chose d'étrange. En vous, vous sentez un changement... et comprenez soudainement l'effet de tous les boutons ! Vous commencez à manipuler certaines choses anodines, comme la direction de la caméra ou les zooms. Vous prenez un soin particulier à éviter de toucher aux boutons déclenchant des alarmes ou faisant tomber des herses : cette maison est bourrée de pièges ! Vous vous sentez fiévreux dans l'idée de vous trouver dans cette maison où n'importe quel garde pourrait, à n'importe quelle intrusion, signaler votre arrivée. Vous décidez alors de désactiver toutes les commandes et laisser ainsi toutes vos chances pour votre survie. Ecrivez le mot de passe « Désactivation » sur votre Feuille d'Aventure, puis rendez-vous au **134** pour vous diriger vers le hall.

142

Vous commencez à vous élaner sur le mur. Les premiers mètres sont faciles, mais la suite devient vite problématique : vous trouvez difficilement des prises. Vous progressez toutefois très lentement, et arrivez bientôt à la petite lucarne, quand soudainement un cri vous fait sursauter.

- Et vous ! Là-haut, que faites-vous ? Descendez-vous tout de suite !

Vous jetez un coup d'œil en contrebas et voyez quelqu'un... et ce n'est pas qu'un visiteur, mais le gardien du parc de la bibliothèque ! Vous voilà dans de beaux draps... Impossible de rentrer dans le bâtiment, vous serez vite repéré... Vous vous jetez alors sur l'homme situé à quelques mètres de vous seulement. Heureusement, ce gros tas de graisse amortit votre chute, toutefois vous vous foulez la cheville et subissez une blessure légère de 7 points de vie (si vous tombez à 0, vous serez emmené au poste de police... et bien sûr aurez échoué dans votre quête).

Vous ne pourrez plus revenir à la bibliothèque avant deux demi-journées, et encore, il vous faudra trouver un accoutrement (des moustaches pastiches, de fausses lunettes, chapeau mou...) ce qui montera la facture à 40 crédits. Si vous ne pourrez pas vous en acquitter, vous ne pourrez plus revenir ici...

143

- Allons, les amis, intimez-vous joyeusement. Mais vous avez beau faire des pieds et des mains, les deux hommes restent impassibles à votre familiarité. Disons même qu'ils ne semblent même pas prêts à recevoir ce genre d'information.

Ce n'est que le frémissement des narines et des lèvres crispées de l'un d'eux qui vous assure que vous n'avez pas affaire à des statues de cire. Vous pourrez déclenchement une confrontation, mais dans un lieu public comme celui-ci, vous n'y pourrez pas grand-chose.

Si vous possédez le mot de passe : « Chad Linski », et que vous voulez user de cette influence, rendez-vous au **22**.

Si vous possédez le mot de passe : « Rosario », et que vous voulez user de cette influence, rendez-vous au **179**.

Si vous voulez absolument faire preuve de toute votre capacité à communiquer, rendez-vous au **91**.

Vous pouvez toujours décider de ne rien faire, dans ce cas revenez au **31** pour entrer au premier étage, à moins que vous ne l'ayez déjà fait.

144

Vous grimpez les escaliers, en veillant bien à ce qu'il ne fasse pas de bruit. Après tout, vous êtes entré en effraction chez cet individu, sans connaître son statut, et encore moins vos motivations. Arrivé au palier, vous êtes confrontés à trois portes coulissantes. L'une d'entre elles est située juste à votre gauche, sur le mur d'où proviennent les escaliers. Les deux autres sont situées bien en face.

Si vous voulez ouvrir la première porte située à votre gauche, rendez-vous au **96**.

Si vous voulez ouvrir la porte en face de gauche, rendez-vous au **17**.

Si vous voulez ouvrir la porte en face de droite, rendez-vous au **65**.

Vous pouvez toujours quitter la maison pour revenir sur le plan et choisir une nouvelle destination.

145

- Je connais bien Tony, prétendez-vous. C'est un ami à moi et je connais parfaitement ses amis, et je ne sais pas comment un inconnu tel que vous se trouve en ce moment-même dans sa maison. Alors soit vous ne me dites pas tout...

L'homme vient de froncer méchamment des sourcils. Menez une *Epreuve de Magnétisme*. Si vous échouez, l'homme vous saisit par les épaules et vous pousse à l'intérieur de la maison. En entrant la tête la première, vous vous cognez le front contre le mur, ce qui vous vaut une blessure modérée équivalente à deux dés plus deux dommages, et un malus de -1 à vos potentiels d'attaque et de défense au combat qui va suivre. Rendez-vous au **24**.

Si vous réussissez, l'homme vous dit simplement d'aller vous faire un cuire un œuf ailleurs (enfin, c'est la version polie de sa déblatération d'injures). Vous pouvez toujours forcer l'entrée (auquel cas il vous faudra sûrement vous battre), en vous rendant au **24**. Vous pouvez toujours également saluer gentiment cet individu si courtois et revenir sur votre plan (inutile de vous préciser de rayer ce lieu).

146

- C'est à peu près la description qui m'a été donnée.

Vous respirez un peu mieux, espérant que les talents humains de Rosario ne remarquent pas votre soupir d'aise.

- Il est temps que nous nous séparions je crois. Je vais vous demander de partir, et nous réglerons cette affaire. Ne vous inquiétez pas, si je vois Milkou, je lui demanderai également vos 1500 crédits, et s'il rembourse mon prêt mais pas le vôtre, il subira tout de même mon courroux. Je vais simplement vous les renvoyer chez vous. Pouvez-vous me donner votre nom ?

Si vous désirez lui répondre Tom Finlam, rendez-vous au **104**.

Si vous préférez lui donner un autre nom, choisissez-en un, puis tentez une épreuve de Magnétisme. Si vous réussissez (ou si vous possédez déjà le talent Communication), rendez-vous au **129**. Si vous échouez, rendez-vous au **29**.

147

Fouillant dans votre poche, vous extirpez un paquet d'allumettes que vous avez chipé dans un bar en arrivant ici (vous avez eu le bon réflexe). Vous craquez plusieurs allumettes avant d'obtenir une petite flamme, et vous la jetez dans la corbeille. Commençant à regarder le feu de joie, le feu prend soudain effet comme avec un souffle énorme : les flammes viennent alors lécher votre visage, et vos vêtements prennent feu. Vous poussez un cri de panique, commençant à tourbillonner, torche vivante que vous êtes, en prenant bien soin d'alimenter également quelques étagères au passage. Vous avez réussi ce que vous voulez : vous n'entendez même plus l'alarme sonner quand vous vous effondrer au sol... Comme mort stupide, il n'y a pas plus stupide. Vous venez de détruire un lieu de rencontre et de culture... mais cela n'a plus d'importance pour vous, car si la ville est condamnée...

148

Vous réussissez à passer en travers de cette lourde porte en bois, pour aboutir dans une nouvelle partie de la Bibliothèque. Celle-ci pourrait sembler être une zone réservée à l'administration, si vous en croyez le magnifique couloir de bois qui s'enfonce plus au fond. Les quatre portes situées à gauche et à droite sont fermées, et malgré l'alarme qui continue à sonner derrière vous, personne ne semble sortir de pièces. L'ont-ils déjà faits alors que vous tentiez de vous dissimuler pour vous approcher de la porte ? Vous ne vous posez pas la question, et approchez de la porte du fond qui est grande ouverte. Celle-ci donne sur une grande pièce transversale, et un coup d'œil rapide vous permet de vous informer que deux personnes l'occupent. L'un d'eux portent une chemise à carreaux colorée et une casquette, l'autre une grande robe blanche (si le mot « procès » est sur votre feuille d'aventure, vous êtes surpris de voir sa présence ici). Ils sont en train de contempler une carte épinglée de plusieurs punaises de toutes les couleurs, mais vous arrivez bien tard : l'homme en robe blanche s'apprête à se retourner pour partir. Il prononce :

- N'oubliez pas, nous devons nous rendre à la Villa Faidacier pour les préparatifs.

Et il commence à venir vers vous ! Il va falloir faire vite, vite et silencieusement. Menez une *Epreuve de Constitution* puis une *Epreuve d'Agilité*. Si vous avez raté votre Epreuve de Constitution, vous avez un malus de +1 à votre Epreuve d'Agilité ; si vous l'avez réussi, vous avez un bonus de -1. Vous avez également un bonus de -1 si vous avez le talent Art du Larcin ou Athlétisme (-2 si vous possédez les deux). Si vous réussissez, vous arrivez à vous enfuir. Inutile de dire que vous devez filer en vitesse, aussi quittez la Bibliothèque et rayez-la de votre plan, mais n'oubliez pas de débloquent la Villa Faidacier (UHKKZ EZHCZBHDQ). Si vous échouez, rendez-vous au **6**.

149

Vous vous précipitez sur le jeune homme pour l'aider. Celui-ci lève les yeux vers vous, et les écarquille de surprise :

- Tom... Tom c'est toi ? Mais que fais-tu ici ?

Si vous avez le mot « Tom Finlam » inscrit sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au **21**, mais notez bien le numéro du paragraphe duquel vous provenez.

Si vous n'avez pas ce mot notez-le sur votre feuille d'aventure :

- Mais qui es-tu, demandez-vous ?

- Tom, tu ne te souviens pas ? Je suis Meij, je suis disciple, comme toi, de l'école du vieux Chen.

Ainsi donc vous étiez également membre de cette école ? La demeure dans laquelle vous vous trouvez appartient à un vieux maître asiatique. Serait-il possible qu'il vous ait enseigné les arts martiaux ?

- Meij, je dois chercher du secours, tu vas mourir sinon, dites-vous.

- Tom, appelle Jiska la guérisseuse... son numéro est enregistré sur le téléphone.

Vous vous ruez sur un téléphone mural, faites défiler les noms jusqu'à tomber sur Jiska et appelez. Après quelques tonalités, elle répond :

- Ici Jiska, j'écoute ?

- Venez vite, dites-vous, à la demeure du vieux Chen. Meij est grièvement blessé, il a reçu un javelot dans la poitrine.

- Grands dieux, gémit Jiska. J'arrive tout de suite.

Une fois que Jiska eut raccroché, vous revenez vers Meij.

- Je n'ai pas beaucoup de temps, Tom. Tu ne dois pas attendre Jiska, mais continuer à chercher Chen. Elle s'occupera de moi.

- Mais où, où dois-je aller ?

- Tu peux commencer chez toi, Tom Finlam. Tu peux également voir Carlos Linski, l'avocat. Il a vu récemment le vieux Chen, mais je ne sais pas pourquoi. Enfin, tu peux aller chez un autre disciple, Tolin. Peut-être qu'il a des infos. Ne perds pas de temps, tu peux revenir à partir de demain... mais fais vite, Tom. Je t'en prie, dépêche-toi, le temps t'es compté... une catastrophe va survenir le 16 !

Vous sortez précipitamment de la demeure, laissant Meij ici comme le

voulait son souhait. Vous priez pour qu'il s'en sorte. Au fond de vous, vous savez que Meij était un ancien ami à vous. Peut-être pourra-t-il en dire plus plus tard ?

Débloquez les lieux suivants sur votre carte : Domicile de Tom Finlam (CNLHBHKD CD SNL EHMKZL), Cabinet de Carlos Linski (BZAHMDS CD BZQKNR KHMRJH), Domicile de Tolin (CNLHBHKD CD SNKHM), Square des Chanterelles Deux (RPTZQD CDR BGZMSDQDKKDR CDTW). Notez que vous ne pourrez aller à ce dernier lieu qu'à partir de la quatrième demi-journée. Et n'oubliez pas de faire vite. De plus, ce que Meij vous a dit vous glace le sang. Vous n'avez pas beaucoup de temps, à la fin de la huitième demi-journée, vous devrez vous rendre au paragraphe **99**. N'oubliez pas de faire les comptes du nombre de demi-journées qui se sont déjà écoulées depuis que vous avez fui du manoir. Rayez également Square des Chanterelles, vous ne pourrez plus vous y rendre de cette manière.

150

Au bout de la courroie pend une petite sacoche en cuir. Elle paraît un peu vieille, mais semble toujours en bon état. En l'ouvrant, vous découvrez un portefeuille dissimulé dans le fond ; vous avez beau tenter de secouer la sacoche, elle ne semble rien d'autres. Le portefeuille a été vidé de tout contenu mais il reste encore une carte d'identité ainsi qu'une carte rouge vif, avec une petite bande magnétique. Il reste également une carte de 50 crédits, ce qui représente une petite fortune. La carte d'identité est au nom de Tom Finlam (inscrivez ce nom comme mot de passe sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous fourrez la pièce d'identité et la plaque de crédits dans votre poche, puis, vérifiant qu'il n'y a personne dans le couloir, vous continuez votre chemin. Rendez-vous au **136**.

151

La chance semble vous sourire, car vous êtes invariablement attiré par cette sublime épée. Quelque chose vous dit que cette pièce est la vôtre. Pas légalement, mais vous avez passé beaucoup de temps ici. Vous avez l'impression de vous revoir voler des livres, à quelques mètres de là, et vous rendre dans cette pièce. Quant au moyen de déplacement, on dirait que vous l'avez trouvé.

Le sarcophage émet quelque chose de négatif : il est piégé, mais vous avez la pleine sensation que vous serez capable d'en déjouer les pièges. Après tout, c'est vous qui l'avez fait faire ? Rendez-vous au **36**, en ignorant les pièges relatifs à cette boîte.

152

Vous ouvrez la porte à double-battant noire. Quelle n'est pas votre surprise en voyant se dessiner devant vous une salle immense, très longue. Le fond de la pièce est légèrement en contrebas, et il faut descendre quelques marches pour y accéder. Des barrières en bois limitent la terrasse. Ce qui vous surprend le plus par contre (et malheureusement pour vous), c'est le fait que cette salle n'est pas complètement vide. Des dizaines de personnes semblent attendre quelque chose, et votre arrivée impromptue déclare de nombreux sourires sur ces visages.

Si le mot procès est inscrit sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **9**.
S'il n'y a rien inscrit de tel, rendez-vous au **135**.

153

Vous vous approchez du meuble de classement pour le fouiller, mais le volatile, qui se tenait tranquillement dans sa cage, semble se réveiller, et tous yeux grands ouverts, hurle de sa voix stridente : « A la garde ! A la garde ! ». Cet oiseau de malheur était donc un gardien ! C'est un système efficace, mais vous estimez qu'il ne vaut mieux pas attendre le propriétaire pour l'en féliciter et commencez activement à rejoindre la porte de sortie.

Rendez-vous au **79**.

154

Vous passez par l'aile est et vous rendez compte que beaucoup de gens circulent par ici. La surface est effectivement cachée par de longues bâches et des gens passent de la pelouse devant la bibliothèque à celle située derrière, profitant encore du lourd soleil de cette demi-journée.

Ce ne serait pas très aisé de passer par la fenêtre du premier étage que vous avez repéré, et qui reste encore bien ouverte. Vous pouvez bien entendu décider de passer par l'aile ouest à la recherche d'une autre issue (en allant au **173**), ou simplement rentrer par l'entrée principale, au risque de vous faire remarquer, en vous rendant au **18**.

Si vous voulez passer par la fenêtre, lisez ce qui suit. Vous arrivez à trouver de nombreuses prises, mais il vous faudra réussir à grimper. Pour cela, vous devez mener successivement une *Epreuve d'Agilité*, une *Epreuve de Force* et une *Epreuve de Constitution*. Vous pouvez les réussir dans n'importe quel ordre mais vous n'avez que cinq tentatives au total. Vous devez déclarer quelle Epreuve vous tentez avant de lancer les dés. Si vous possédez le talent **Athlétisme**, vous pouvez distribuer deux points de bonus sur ces trois jets (soit

un point dans deux Epreuves, soit deux points dans la même), et ce bonus est valable quelque soit le nombre de fois où vous échouerez. Si vous réussissez en cinq tentatives ou moins, rendez-vous au **61**. Si vous échouez, rendez-vous au **142**.

155

Une fois les gardes neutralisés, vous aller chercher Chad Linski qui s'est tapi sous son bureau. Lui-même est fort surpris de l'aisance avec laquelle vous avez réussi à vous défaire de ses gardes du corps.

- Ecoutez, Tom, nous pourrions trouver un arrangement, gémit-il alors que vous le saisissez de nouveau son col. N'est-ce pas, nous sommes des hommes d'honneur ?

- Parlez pour vous, Chad, crachez-vous. Je ne veux pas savoir beaucoup de choses. Je veux savoir qui je suis, pourquoi je suis poursuivi et comment arrêter cette fichue apocalypse.

- Je ne peux pas vous dire comment arrêter cette horreur, se débat Chad. Le Juge Blanc ne m'a rien dit de technique, il m'a juste prévenu qu'il fallait que je quitte Los Angeles très vite.

- Pour quelle raison cette apocalypse ?

- Il veut prouver sa puissance, il veut montrer ce qu'il est capable de faire d'une ville d'une telle envergure. Vous imaginez ? Détruire une cité de presque cinquante millions d'habitants (vous reconnaissez effectivement que ce nombre est énorme, mais Los Angeles est grande, avec une véritable ville souterraine et des villes dans des gratte-ciels), c'est faire preuve de domination.

- Mais qu'est-ce que j'ai à faire dans cette histoire, moi ?

- Je ne sais pas. Je sais qu'il vous craint, et qu'il vous a recherché. Quand il vous a retrouvé, vous étiez amnésique, et cela l'a beaucoup arrangé...

- Mais qui suis-je alors ?

- Tom Finlam. C'est tout ce que je sais. Il y a encore quelques jours je ne vous connaissais même pas.

- Où rencontrez-vous le Juge Blanc ?

- Dans son manoir. Là où s'est déroulé votre procès.

- Nulle part d'autre ? Qui est-il ? Pour qui travaille-t-il ?

- Il est à son propre compte, je vous l'ai dit. Je sais... je sais qu'il a accès à des branches de la bibliothèque Municipale. Il s'y est rendu plusieurs fois, mais personne, sauf ses hommes, n'ont eu le droit d'y rentrer. Il s'agit de la bibliothèque Rontheg. Mais ne croyez pas que vous puissiez rentrer facilement. Il vous faudra certainement passer par derrière, utiliser l'entrée de l'aile ouest. Mais vous aurez besoin d'une carte magnétique, et vous devriez y rentrer armé. Il n'empêche que le Juge Blanc y va très souvent, et j'ignore encore pourquoi. Vous devriez également taire le nom de Tom Finlam.

Vous pouvez débloquer le lieu « Bibliothèque Rontheg »

Du renfort va certainement très vite arrivé. Si vous voulez fouiller sous les yeux de Chad son bureau à la recherche de dossiers susceptibles de vous aider,

rendez-vous au **106**. Si vous pensez qu'il est nécessaire que vous fuyiez, vous pouvez partir sur le plan, en rayant le Cabinet de Chad Linski et en écrivant « Chad Linski » sur votre feuille d'aventure. Si vous pensez qu'il vaut mieux rendre Chad Linski au silence pour préserver votre sécurité, rendez-vous au **28**.

156

- C'est amusant, déclarez-vous, mais je n'ai pas l'impression que vous êtes l'occupant de ces lieux. D'une, si vous l'êtes, pourquoi ne portez-vous pas de vêtements un peu plus décontractés ? Il fait chaud et il n'est pas encore l'heure de rentrer chez soi. Et de deux, comment se fait-il que votre alarme soit débranchée ? Et pas seulement débranchée, mais désactivée avec une dextérité malveillante...

L'homme n'attend pas plus de vos sarcasmes pour vous prendre par les épaules et vous faire rentrer, tête la première, dans l'entrée de la maison. Vous n'avez pas le temps de réagir et vous foncez droit sur un mur. Si vous ne possédez pas le talent **Athlétisme**, vous subissez une blessure modérée montant à deux dés plus deux dommages. Vous aurez également -1 à vos potentiels d'attaque et de défense au combat qui va suivre. Rendez-vous au **24**.

157

Vous faites d'abord le tour complet du manoir, qui est protégé par d'énormes grilles métalliques noires. Il vous faut un bon bout de temps avant de réussir à accéder à l'arrière du manoir, qui est bloqué par une petite entrée à la dimension d'une seule personne. Certainement de quoi faire passer éventuellement un jardinier ou un cuisinier ramenant des provisions. La porte est fermée, mais la serrure est assez grossière. Si vous possédez le talent Art du Larcin, vous pouvez toujours tenter de passer. Pour cela, menez une Epreuve de Raisonnement. Si vous possédez le talent Athlétisme, vous pouvez également essayer de passer par-dessus la grille, donc menez une Epreuve de Force. Si vous ratez les deux (ou une seule, pour peu que vous n'ayez qu'un des deux talents) ou que vous n'avez pas les Talents requis, vous n'avez qu'une solution : attaquer par la porte de devant, en vous rendant au **8**. Cela peut paraître brut, mais vous n'avez pas d'autre solution. Mais si le temps vous en dit, vous pourrez toujours revenir sur le plan si vous avez d'autres destinations... Si vous réussissez l'une ou l'autre, vous réussissez à aller au-delà de la grille. Vous aboutissez alors de l'autre côté, à quelques mètres d'une porte avec une petite vitre sur la moitié supérieure. Un coup d'œil rapide vous permet de voir qu'il n'y a personne, et vous rentrez par effraction dans la demeure... rendez-vous au **178**.

158

Rapidement, vos deux adversaires sont hors de combat : ils se plaignent et geignent tout en tenant leur nez que vous avez cassé sans vergogne. Un coup d'œil attentif dans la salle de droite... vous permet de voir d'autres hommes, habillés identiquement. Deux autres viennent d'ailleurs de passer dans l'entrée et l'un d'eux vous demande de les suivre sans opposer de résistance. Vous optez pour une position plutôt calme – la fuite risquerait de provoquer votre mort.

Rendez-vous au **114**.

159

La nuit que vous passez est terriblement lourde, et vous n'arrivez pas à fermer l'œil. Vous ne cessez de songer à cette terrible mascarade, comme si cela avait été une sibylline pièce de théâtre où vous ne seriez que le remplaçant de l'acteur principal, et que vous ne connaissez rien de votre texte. Et que vous découvriez qu'il arrivera quelque chose de particulièrement horrible au personnage que vous allez jouer : qu'il va se retrouve nu sur la scène... ou pire.

Vous réussissez cependant à vous endormir tôt le matin, sombrant dans un sommeil sans rêve, basculant perpétuellement dans un monde noir et sinistre. Ce n'est que deux heures plus tard qu'un comité d'accueil vient vous réveiller. Cette fois-ci, il n'y a pas un seul garde, mais bien six. Inutile de songer à essayer de fuir dorénavant : il va falloir faire confiance au seul jugement des jurés. Au fond de vous-même, vous espérez qu'ils aient été cléments. Bien que vous n'ayez aucun souvenir de ce qui a bien pu se passer, vous avez nettement l'impression que vous êtes innocent : votre cœur est pur et dénué de toute pensée négative. Que pourrait-on vous reprocher ? Parallèlement, ce jugement reste étrange. Vous êtes dans une société où visiblement la justice est différente que celle telle que vous la concevez. Ou si cela se trouve, ce n'est qu'un simulacre de jugement, mais dans ce cas, pourquoi ne pas avoir essayé de vous tuer avant ?

Vous traînez le pas tandis que l'on vous amène une nouvelle fois dans cette fameuse salle. Les jurés sont de nouveaux assis, et sirotent tranquillement un bon café chaud en vous attendant. Les personnes situées en public n'ont pas le droit à une telle intention, et semblent nerveux et pressés d'en terminer, si vous jugez bien leur comportement. Dès que vous arrivez, vous êtes invité à vous asseoir à une table. Un grand silence s'abat sur la salle. Le Juge Blanc se lève, frappe quatre fois avec son marteau puis demande :

- Les jurés ont-ils apporté une réponse satisfaisante à l'attente de la cour ?

L'un des jurés se lève et dit :

- Nous, les jurés de cette cour, avons délibéré avant de déterminer le verdict. Après plusieurs heures de discussion et de réflexion, nous avons finalement réussi à nous mettre d'accord. Nous décrétons notre dévouement fidèle envers la vérité que veut imposer la cour.

Il marque une pause plutôt longue, puisqu'il en profite pour verser un verre d'eau du carafon en cristal qui était posé sur sa table, et à boire longuement le contenu de ce récipient. Il dépose tranquillement le verre, sort une feuille pliée en quatre de sa poche et la lit :

- Nous déclarons, jurés de la cours, l'accusé... coupable. La sentence est la peine capitale, exécutée par notre Juge lui-même.

Vous vous levez d'un bond, prêt à protester. La peine de mort ! Immédiatement ! Vous tentez de vous débattre tandis que vous commencez à vociférer des injures auprès des jurés, qui restent impassibles, certainement habitués à ce genre de résultat. Les gardes essaient tant bien que mal à vous maîtriser, et ils vous dirigent vers le mur de droite, où se situe un immense miroir au cadre d'or. Le Juge Blanc s'est approché silencieusement de ce meuble.

Rendez-vous au **169**.

160

Vous prenez mille précautions pour vérifier que vous ne mettez pas le pied sur un nouveau piège, mais aucun ne semble désormais vouloir se déclencher. Vous progressez rapidement dans la pièce. Celle-ci est extrêmement spartiate : une couche à même le sol doit permettre à son occupant de se reposer. Elle est assez douillette, mais sans sommier, la personne qui s'y repose risque à la longue d'avoir des problèmes de dos.

Il n'y a aucune autre décoration dans la chambre, ni tableau, ni tapis, ni rien. La chambre est d'ailleurs impeccable au niveau de la propreté. Seule une petite table de nuit, sur laquelle est posée une lampe dont la lumière risque d'être assez chiche, repose près du lit.

Si vous désirez fouiller la table de nuit, rendez-vous au **119**.

Si vous estimez qu'il vaut mieux revenir dans le couloir, rendez-vous au **144**.

161

- Cessons de jouer la comédie, tempêtez-vous. Au fond de vous-même vous savez que vous avez l'avantage de la surprise, et il faut que vous en profitiez pour glaner le maximum d'informations dont vous aurez besoin. Vous rajoutez : je veux savoir tout ce que vous savez sur moi.

- Ainsi donc c'est vrai ? demande Carlos Linski – ou plutôt Chad Linski si c'est de la sorte dont il préfère être appelé. Notre ami Tom Finlam a perdu la mémoire ? Je pensais que notre ami le Juge Blanc nous avait menti pour efforcer la sentence d'aller plus vite. Mais vous n'étiez même pas drogué...

Vous restez interdit devant le terme qu'il vient d'utiliser. « Juge Blanc »,

c'est le nom que vous aviez attribué par vous-même à cet individu qui vous avez condamné à mort, si couard qu'il n'a même pas osé retirer son masque pour montrer sa puissance irradiante. Vous réfléchissez rapidement : soit tout le monde l'appelle Juge Blanc, et ça ne pourrait pas être un mal, puisqu'il est tout de blanc vêtu et qu'il est juge. Dans ce cas, le fait que vous ayez choisi ce nom relève de la coïncidence et de l'habitude, à moins que ce nom vous êtes resté dans la tête malgré votre amnésie. Mais il est également possible, et c'est une possibilité pour laquelle vous êtes tout ouvert, que quelqu'un ait lu dans votre esprit. Vous êtes persuadé que le mysticisme n'existe pas, mais il y a quelque chose d'étrangement surnaturel dans tout ce qui vient de se passer.

Chad Linski enchaîne :

- Vous vous croyez en position de force, mon cher Tom ? Vous ne pouvez rien. Dans peu de temps une apocalypse va se déclencher, et vous en serez le témoin, le spectateur, et d'une manière ou d'une autre, l'amorce. Qu'il est amusant de savoir que vous allez détruire tout Los Angeles rien que par le fait d'exister, par votre raison d'être...

Ces mots résonnent dans votre tête comme des mots justes. Assez étrangement, vous êtes conscient que vous avez un rôle à jouer – en tout cas dans la manière d'arrêter cette apocalypse. D'une manière ou d'une autre, vous avez été déjà prévenu, et vous croyez sincèrement à cette catastrophe.

- Je suppose que vous n'avez rien à me dire à ce sujet ? Vous allez rester à Los Angeles examiner les feux d'artifice ?

- Je serai plus loin, bien plus loin qu'ici, mais vous vous resterez ici, Tom, vous serez...

Vous n'avez pas envie d'entendre plus de ces inepties, et vous bondissez sur la table en empoignant le col de Chad, alors que vous avez sorti votre arme (si vous n'en possédez pas, un simple poing fermé et bien musclé réussit à faire le même effet).

- Ecoutez Chad, je n'ai rien à perdre, je veux savoir qui je suis, et je vais arrêter cette catastrophe si j'en ai le pouvoir. Et si je ne peux pas, je partirai loin d'ici. Mais vous allez me donner les informations dont j'ai besoin.

- Vous croyez que vous m'impressionnez ?

Chad claque de ses doigts et deux gardes du corps rentrent dans la pièce. Ils sont armés de pistolets et d'un couteau, et commencent à vous tenir en joue. Rapidement, Chad disparaît sous son bureau, laissant libre cours à ses gorilles.

Pour le combat qui suit, vous pouvez décider de le mener au corps à corps ou à distance. Si vous optez pour le combat à distance, vous ne pourrez attaquer qu'un seul des deux gorilles, tandis que les deux vous attaquent. Si vous en neutralisez un, vous pourrez vous concentrer sur l'autre plus aisément.

A tout moment du combat, vous pouvez décider de foncer au corps à corps contre un de vos adversaires. Celui-ci sera donc obligé d'abandonner son arme et de se battre au couteau, mais l'autre adversaire, qui vous tire dessus, aura un bonus de +2 à son jet d'attaque..

Chaque garde ne possède que dix balles de pistolet, après quoi ils jetteront leurs armes et vous attaqueront au corps à corps. Notez donc bien le nombre de balles tirées, car vous pourrez les récupérer plus tard (ainsi que l'une

des armes, même si elle est vide).

Premier Gorille Potentiel d'attaque/tir : 16 Potentiel de Défense : 11
 Blessures supplémentaires : +2 Points de vie : 65
 Protection : -1

Deuxième Gorille Potentiel d'attaque/tir : 16 Potentiel de Défense : 13
 Blessures supplémentaires : +2 Points de vie : 45
 Protection : -1

Vous pouvez à tout moment essayer de vous enfuir. Vous devrez alors passer par les escaliers, où vous réussirez aisément à éviter les balles des gorilles, qui ne vous rattraperont pas. Cependant, vous devrez mener deux assauts (l'un par chacun de gorilles) pour savoir si par hasard l'une de ces balles ne vous touche pas. Si vous faites ainsi, vous pourrez revenir au plan. Inutile de vous dire que vous ne serez plus le bienvenu dans le cabinet de Chad Linski (notez tout de même « Chad Linski » sur votre feuille d'aventure) donc vous pourrez le rayer de votre carte.

Si vous réussissez le combat, vous pourrez toujours partir, ou essayer de brutaliser Chad Linski pour en savoir plus, auquel cas vous devrez vous rendre au **155**. Attention toutefois, il est possible que d'autres personnes arrivent...

162

Avec un effort surhumain de votre volonté, vous arrivez à griffer cette brume mentale qui se déchire comme du papier dans votre tête. Vous voyez comme ce voile transparent, mais qui pourtant vous empêchait de voir la réalité des choses, disparaître comme une image déformée par l'eau quand un galet s'enfonce sur ce miroir liquide. Vous vous retrouvez de nouveau devant le Juge Blanc, de l'eau ruisselant sur votre visage, ce qui signifie que vous avez fait un effort pour vous en sortir. Cependant, vous n'êtes pas mécontent de vous trouvez en rapport de force devant cet individu, qui, même si vous ne voyez son visage, a des gesticulations d'étonnement. Celui-ci bascule en avant, s'appuyant sur la rambarde de l'escalier comme pour mieux se pencher et vous dévisager.

- Sacrebleu ! Mais qu'arrive-t-il ?

- On dirait que tu as du mal, vous exclamez-vous !

- La Brume ! Elle ne marche plus... Quel idiot ! Chad, envoie tes hommes immédiatement !

L'homme situé alors à la droite du Juge Blanc sort une télécommande de sa poche et manipule quelques boutons. Si vous avez le mot de passe « Désactivation » écrit sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **63**. Sinon, rendez-vous au **190**.

163

Vous grimpez précautionneusement les marches, en veillant bien à n'en faire grincer aucune d'entre elles. Effectivement, c'est du parquet sous l'immense tapis rouge qui descend, et ce parquet paraît justement très solide. Vous montez en toute discrétion vers le haut de l'escalier, et arrivez en plein milieu d'un couloir, ou plutôt du balcon que vous avez vu à partir du bas. Vous pouvez d'ailleurs contempler la salle principale dans laquelle vous vous trouviez il y a quelques minutes.

De là où vous êtes, vous examinez le plafond. Il y a de nombreuses consoles sur lesquelles sont posées diverses décorations (sculptures de bustes anonymes, pots de fleurs...). Deux tableaux représentent certainement les anciens propriétaires de ce manoir.

Au fond du balcon, en face de vous, sur le mur de la largeur, se trouve une solide porte en bois. Deux portes en bois, sont sur le mur de droite, l'un juste à côté de cette porte au fond, l'autre située derrière vous.

Si vous voulez pénétrer dans la pièce au fond, rendez-vous au **66**.

Si vous voulez aller dans la pièce au fond à droite, rendez-vous au **89**.

Enfin si vous désirez examiner la pièce sur le mur de droite derrière vous, rendez-vous au **140**.

Vous pouvez également redescendre les escaliers et revenir au couloir, dans ce cas vous pouvez revenir au **38** et prendre une nouvelle décision.

164

Vous passez le bracelet d'or autour du poignet. Ce bijou vous va à ravir, songez-vous, on dirait même qu'il est fait pour vous. Cependant, vous ne pensez pas encore la même chose quand le bracelet se met à vous enserrer. Vous vous tordez de douleur, mais le mal est fait, le bracelet reste bloqué sur votre main. Vous hurlez de douleur, essayez de l'ôter, mais impossible. La douleur s'en va rapidement, mais votre main est encore très engourdie. Vous perdez 1 point de Dextérité et subissez une blessure légère de 6 points de vie, que vous ne récupérerez (point de dextérité et de vie) seulement si vous réussissez, d'une manière ou d'une autre, à vous débarrasser de cet objet maudit.

Vous pouvez vous rendre au **133** si vous possédez une clef avec une perle comme porte-clef, et que vous désirez forcer la table de nuit. Sinon retournez au plan.

165

Profitant d'une balade parmi les étagères et les rayons de la bibliothèque,

vous en profitez pour repérer un système de sécurité. Quelques coups d'œil au-dessus de vous vous permettent de remarquer qu'il n'y a pas de vidéosurveillance. Cela peut paraître un peu stupide de laisser un système à incendie seul, mais la seule interface consisterait à frapper directement le boîtier tactile. Manquant à cette idée, vous ouvrez le boîtier rapidement (il n'est pas sécurisé) et commencez à regarder les fils. Quelque chose d'étrange vous dérange : vous avez l'impression de connaître les fonctionnalités exactes des différents fils qui se présentent à vous. Habilement, comme si vous aviez fait ça toute votre vie, vous les arrachez un à un, gardant cependant un ordre précis. Quand la moitié des filins de cuivre sont coupés, vous en rattachez deux par un nœud de fortune puis partez trouver une cachette.

La réponse se fait attendre une minute : le système d'alarme se met à sonner joyeusement. Heureusement pour vous, vous avez eu le temps de trouver un endroit où vous dissimulez, et observez les gardes habillés en noir qui se regardent étrangement. Nécessairement, ils doivent rester pour garder la pièce, mais ils doivent également avoir l'air de vrais usagers : même s'il est légitime qu'ils doivent rester dans certaines positions, ils doivent s'enfuir s'il y a un réel incendie. Vous voyez d'ailleurs deux d'entre eux discuter : doivent-ils se demander s'ils doivent en simuler un exercice ? Mais le mal est fait : plusieurs usagers se lèvent déjà, attrapent leurs affaires et se dirigent vers la sortie. Acquiesçant d'un hochement de tête, les gardes décident de sortir, non sans laisser deux sentinelles devant les portes et de vérifier que tous les autres usagers s'en aillent. Vous échappez habilement à leur vigilance.

Tandis que vous vous approchez pour trouver un autre stratagème pour surprendre les deux autres gardes, votre manque de vigilance vous empêche de voir que vous vous appuyez sur une latte grinçante : sans attendre leur reste, les deux hommes se ruent sur vous.

Premier homme en costume

| | | |
|--------------|--------------------------------|---------------------------|
| | Potentiel d'attaque : 15 | Potentiel de Défense : 12 |
| Bonus d'aide | Attaque : +1 | Défense : +1 |
| | Blessures supplémentaires : +1 | Points de vie : 50 |

Deuxième homme en costume

| | | |
|--------------|--------------------------------|---------------------------|
| | Potentiel d'attaque/tir : 13 | Potentiel de Défense : 15 |
| Bonus d'aide | Attaque : +1 | Défense : +1 |
| | Blessures supplémentaires : +1 | Points de vie : 45 |

Si vous réussissez à vous défaire de ces deux hommes, vous pouvez vous rendre vers cette porte bien méritée. Rendez-vous au **148**.

- Ecoutez, commencez-vous, je vous ai dit que je m'appelais Tony Milkou parce que je croyais que cet homme (vous désignez celui qui a ouvert la porte) était un imposteur. Mais je ne suis qu'un de ses amis !

L'homme au gros ventre vous dévisage. Vous voyez ses yeux sonder au fond de vous, et vous vous rendez compte que ce mensonge risque d'être dévoilé, car lui-même doit être fort dans l'art de la mesquinerie et de la mystification... Mais son regard se détend, et il éclate d'un rire gras.

- Je comprends, je comprends parfaitement votre point de vue. Mais je vous en prie, prenez place, nous pourrions discuter plus amplement tous les deux !

Rendez-vous au **67**.

167

Comme vous semblez acquiescer en silence, le juge Blanc signe la fin de l'audience en frappant une nouvelle fois avec son marteau. Rapidement, quatre gardes apparaissent, vous ligotent de nouveau et vous dirige dans votre cellule.

Rendez-vous au **19**.

168

Vous vous précipitez pour porter secours à ce jeune homme, mais il faut vous rendre à l'évidence : après avoir tâté son pouls, vous vous apercevez qu'il est mort. Une sorte de chagrin vous envahi soudainement : vous avez de la peine pour cet homme, cet inconnu qui est mort innocemment, et sans savoir pourquoi, vous vous sentez coupable, comme si vous étiez l'une des causes de sa mort. Mais pire encore que ce chagrin, vous pensez sincèrement que vous connaissiez cet homme et qu'il s'agissait d'un ami qui vous était très cher. Ce bouleversement provoque la montée de larmes à vos yeux, et vous méditez quelques secondes silencieusement une petite prière pour qu'il puisse trouver le repos.

Malheureusement pour vous, cette piste s'arrête là. Vous songez qu'il y a certainement des informations dans cette maison qui puisse vous aider, mais vous entendez au loin des sirènes de voitures. Et si jamais c'est ici que l'on vient ? Il n'y a pas de risques à prendre. Vous dévalez à toute vitesse les escaliers, courez à travers l'entrée, puis dans la cour pour en sortir.

Il s'en est fallu de peu, car dès que vous entrez dans le parc, vous voyez des véhicules des forces de l'ordre s'arrêter devant la demeure.

Rayez de votre plan le Square des Chanterelles. Retournez au plan pour choisir une nouvelle destination.

Dans la précipitation générale, vous êtes poussé vers le bureau où est assis le Juge Blanc. Celui-ci se déplace quand vous vous approchez, pendant que les gardes vous bâillonnent et ligotent vos mains derrière votre dos. Le Juge se lève alors et s'approche du miroir. Il le fixe quelques instants, puis passe doucement la main devant, à quelques millimètres seulement. Vous regardez ce mouvement étrange, sans rien comprendre, mais, quelques secondes après qu'il ait eu exécuté ce signe (et que sa main soit retombée lourdement le long de son tronc), vous commencez à voir des ondées le long de la surface lisse du miroir, comme si l'on avait jeté une pierre dans un étang clair et que des cercles concentriques s'éloignent de l'endroit où elle a plongé.

Au début, ces ondées sont uniques, se succèdent les uns après les autres, mais bientôt le miroir semble être pris de tressaillements, et les ondées apparaissent de manière chaotique. Le Juge observe cette curieuse toile qui se peint devant ses yeux, puis il lève la main, paume face à la surface lisse. Et les ondées s'arrêtent.

Sitôt eut-il abaissé la main que les ondées reprennent de plus belles, pendant quelques secondes, comme une petite grêle dans une marre, puis tout s'arrête de nouveau, et en l'espace de quelques millièmes de secondes, le miroir devient entièrement noir. En vérité, vous n'arrivez pas à définir la réelle couleur de ce miroir : il est profondément obscur, comme absorbant la lumière, mais vous avez l'impression, si vous le regardez du coin de l'œil, que des courbes argentées se profilent et disparaissent dès que vous tentez d'y fixer votre regard.

Alors le Juge lève le bras droit, doigts vers le plafond et dit d'une voix envoûtée :

- Ô Justice qui m'a été confiée, détruis cet être impur !

Et vous voyez une main, une main affreuse sortir du miroir. Elle est faite d'une sorte de mélasse noire et argentée, se tord, se modèle, grossit et rétrécit, tout ceci en même temps. Au fur et à mesure qu'elle s'approche de vous, la main, toujours rattachée au miroir par cette pâte noirâtre qui compose toute la surface, grossit jusqu'à pouvoir contenir une pastèque. Elle s'approche de votre poitrine, et, en un éclair, plonge dans votre corps ! Vous avez envie de crier, de douleur, de terreur, de désespoir, tandis que cette main maudite, glacée et brûlante, semblant être fait de tout et de rien, de matière et d'émotion, grande ou petite... Vous n'arrivez plus à penser, à songer, à envier, à être, mais vous sentez terriblement cette douleur horrible qui vous parcourt. Votre corps entier est secoué, tandis qu'un cri insupportable s'élève de votre gorge. Vous sentez que vous sombrez dans les ténèbres, tandis que la main arrache quelque chose à l'intérieur de vous et revient vers son miroir d'origine. Quelques filaments dorés pendent de ce que la main a saisi, et restent désespérément attaché à votre corps, mais vous sentez, à la fois physiquement et psychiquement, votre corps tracté vers ce miroir, à cause de ces filins qui vous remorquent.

Il doit s'agir de votre cœur, peut-être de manière à la fois poétique et étrangement réel, et c'est ce qui vous effraie. Mais vous ne pensez à plus rien,

vos yeux deviennent vitreux, et la dernière image de votre vie que vous avez est que vous basculez vers ce miroir noirâtre et baveux. Peut-être absorbera-t-il votre corps, ou peut-être redeviendra-t-il normal ? Vous ne le saurez jamais.

170

Alors que vous essayez d'examiner le bureau afin d'en trouver des objets qui pourront vous être utiles, le perroquet est pris d'une crise d'hystérie et se met à crier fort « A la garde ! A la garde ! ». Ce perroquet était donc une sorte de gardien ! C'est fort efficace, mais pour le moment, il est temps de sauver votre peau. Vous vous hâtez pour quitter la salle.

Rendez-vous au **79**.

171

Après vous êtes assuré que personne ne se trouve dans la pièce, vous vous dirigez vers les deux immenses battants, qui, selon vous, seraient la porte de sortie. Vous n'avez pas tort, car deux immenses fenêtres vénitiennes surplombent de part et d'autre cette issue. En jetant un coup d'œil par la fenêtre, vous voyez que des escaliers de marbre blanc descendent de cette double issue. Une grille de près de six mètres de haut fait face aux escaliers, après un espace de quelques mètres. Un immense dallage tapisse le sol, mais près de la grille un parterre de deux mètres de large fait contraste. Des fleurs magnifiques, de tout type, parsème ce parterre et donne un côté coloré et très gai à la maison. Dans l'ensemble, après ce que vous venez de voir, vous comprenez que cette maison doit appartenir à quelqu'un de très riche, un milliardaire sûrement.

Vous ne pouvez voir la longueur de la grille, tant elle est immense. Et au travers, vous voyez une immense rue blanche. Elle est déserte en ce moment, mais au vu des poubelles et des traces sur le sol, elle doit être sûrement très fréquentée. De l'autre côté de la rue, à presque dix mètres de vous, vous distinguez d'immenses immeubles. Ils doivent faire près de cent mètres de haut, et tous sont uniformément blancs.

Vous essayez d'actionner la poignée des deux portes, mais en vain : elles sont verrouillées, et là ce n'est pas quelques coups d'épaule bien placés qui vous permettront de sortir. Vous soupirez en rêvassant encore quelques secondes devant la fenêtre. Après tout, il vous faudra bien sortir dans cette ville, qui, vue de cette prison dorée, est tout-à-fait magnifique.

Maintenant, si vous vous voulez vous diriger vers les deux portes à double-battant noires, rendez-vous au **152**.

Si vous préférez vous dirigez vers la petite porte à l'autre bout de la pièce, dissimulée dans l'ombre du balcon, rendez-vous au **38**.

172

Vous passez le pas de la porte quand vous détectez une présence juste derrière la porte de la chambre (qui est une pièce tout simplement meublée, d'un lit à deux places avec une couverture rouge). L'individu vous bondit dessus et vous avez tout juste le temps d'esquiver et de dégainer une arme.

Si vous possédez le mot de passe « katana », rendez-vous au **128**.

Si vous n'avez rien de tel écrit sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **112** pour débiter votre affrontement.

173

Vous commencez par faire le tour par l'ouest, en veillant que personne ne vous observe. Cependant, beaucoup de gens font le tour du bâtiment, car il y a une plus grande pelouse derrière la bibliothèque, et plus de gens vont dorer leur peau de ce côté-ci. Par chance, à cette heure-ci, peu de gens se déplacent, et surtout prennent l'autre aile. D'une part parce qu'elle est couverte de bâches qui rend la traversée plus aisée à l'ombre, d'autre part le sol bétonné de l'aile ouest est en reconstruction, et bien qu'il n'y ait pas d'employés, des matériaux jonchent le sol et gêne tout passage.

Vous avez donc tout le loisir d'examiner tranquillement cette aile. Vous remarquez d'ailleurs une petite porte en fer, mais qui est fermée et verrouillée par une serrure magnétique.

Si vous avez trouvé une carte magnétique et que vous voulez rentrer, rendez-vous au **46**.

Si vous voulez essayer de forcer la porte, vous devrez tenter de déverrouiller la serrure électronique, ce qui vous poussera à tenter une *Epreuve de Raisonement* avec un malus de +2, en rajoutant un bonus de -4 (pour un total de -2) si vous possédez le talent **Technologies**. Si vous réussissez, rendez-vous au **46**.

Si vous échouez ou que vous désirez simplement trouver une autre solution, vous pouvez toujours tenter de passer par l'aile est (en vous rendant au **154**) ou en rentrant poliment comme n'importe quel être humain civilisé par la porte d'entrée principale (auquel cas il vous faudra vous rendre au **31**).

174

Alors que la porte émet un bruit métallique victorieux, prouvant le fait que le stupide garde a enfin trouvé la bonne clé, le lacet en cuir tombe par terre. Vous avez tout juste le temps de vous masser les poignets et de jeter un vif coup

d'œil aux alentours : vous n'avez nulle part où vous cacher, même pas derrière la porte qui s'apprête à s'ouvrir. Votre seule chance réside dans le fait de mener un assaut rapide contre votre adversaire qui apparaîtra d'une minute à l'autre. Vous avancez silencieusement à deux mètres, puis la porte s'ouvre. Un homme, habillé totalement en noir se tient dans le carré de lumière aveuglant. Il a un couteau à la ceinture et porte une cagoule sur la tête. Quand il vous voit, il semble avoir un mouvement de recul, mais vous êtes déjà passé à l'attaque. Il tire rapidement le couteau de sa ceinture et semble vous menacer. Avant de commencer le combat, vous pouvez, si vous le désirez, tenter de lui arracher le couteau de la main. Pour cela, vous menez une Epreuve de Force avec un malus de -3 (malus réduit à -1 si vous possédez le talent **Athlétisme**). Si vous réussissez, vous mènerez un combat équipé d'un couteau et le garde sera à mains nues, combat auquel il n'est pas entraîné. Si vous échouez, non seulement vous serez sans arme (et votre adversaire combattra avec son poignard) mais en plus vous subirez la perte immédiate d'une blessure légère s'élevant à 5 points de dommages.

| | | |
|--------------|--------------------------------|---------------------------|
| Garde | Potentiel d'attaque : 11 | Potentiel de défense : 12 |
| | Blessures supplémentaires : +2 | Points de vie : 52 |

Exceptionnellement pour ce combat, si vous réussissez à faire perdre plus de 26 points de vie à votre adversaire, celui-ci sera assommé. Si c'est lui qui vous fait perdre plus de 26 points de vie, vous tomberez assommé. Si bien sûr, vous possédez moins de 26 points de vie à la base, vous tombez raide mort, lacéré par ces petits coups de poignard...

Si vous perdez ce combat, rendez-vous au **127**.

Si vous gagnez ce combat, vous pouvez tenter de fouiller son corps, et dans ce cas rendez-vous au **51**.

Si vous préférez partir immédiatement, rendez-vous au **75**.

175

Vous voici à la Villa Faidacier. Drôle de nom pour ce manoir, situé dans la partie Est de la ville. Cette zone résidentielle est visiblement très riche, et d'immenses maisons se détachent dans ce paysage verdoyant et ensoleillé. Vous êtes étonnés par la concentration d'agents de sécurité : au moindre écart de conduite, ils doivent se réunir comme des abeilles sur les malfrats et autres gredins qui tenteraient de troubler l'ordre public. Cependant, pour toutes les personnes « correctes », dont vous, ils ne semblent même pas lever le moindre petit sourcil.

La Villa Faidacier est un immense manoir, dont la grille grande ouverte

donne vue sur cette splendide habitation et à son parc immense. Une grande piste de gravier conduit directement jusqu'à l'entrée principale. Vous pourrez d'ailleurs vous engager sur cette longue piste, mais est-ce vraiment conseillé que de frapper directement à la porte de votre adversaire ? Vous pourrez toujours essayer de passer par une porte de derrière, si toutefois vous êtes assez discret.

Si vous pensez qu'une « attaque » frontale est plus proportionnée pour vous, rendez-vous au **8**.

Si vous estimez qu'il vaut mieux passer par une porte de derrière, rendez-vous au **157**.

176

- Très bien, grogne le Juge Blanc. Il ne me reste alors plus qu'une alternative. Vas-y, attaque-le !

Vous ne savez pas d'où vient ce dernier adversaire... jusqu'à ce que vous sentez une présence tomber derrière vous... Vous n'avez pas le temps de vous retourner que vous sentez un garrot entourer votre coup. Etouffant à moitié, vous arrivez cependant à réaliser une prise qui vous défait de votre adversaire en l'envoyant basculer par-dessus votre dos. Vous réalisez qu'il s'agit d'un ninja, si vous en croyez le souple habit noir que votre adversaire porte. Celui-ci sort alors un shuriken et le lance vers vous, mais vous rate. Vous bondissez pendant ce temps sur lui.

| | | |
|--------------|--------------------------------|---------------------------|
| Ninja | Potentiel d'attaque : 16 | Potentiel de défense : 15 |
| | Blessures supplémentaires : +4 | Points de vie : 38 |

Notez que si vous possédez le mot de passe « Katana », les blessures supplémentaires se réduisent à +0 et le Potentiel d'attaque passe à 14. Si vous réussissez à mettre hors de combat votre adversaire, rendez-vous au **43**.

177

Vous commencez à regarder les tapisseries, à la recherche d'une leçon ou de quelque chose qui puisse donner plus d'indications sur vous-même. Si vous possédez le talent **Mysticisme**, et seulement si vous le possédez, vous pouvez tenter une *Epreuve de Pouvoir*. Si vous réussissez, rendez-vous au **60**. Si vous échouez, il ne vous reste malheureusement pas grand-chose à faire.

Si vous voulez revenir à la pièce que vous avez vue à l'entrée à droite, rendez-vous au **23**.

Si vous voulez fouillez la pièce, rendez-vous au **7**.

Si vous voulez monter les escaliers, rendez-vous au **144**.

Enfin vous pouvez toujours quitter les lieux, et revenir à votre carte pour choisir une nouvelle destination.

178

Vous rentrez secrètement dans le couloir donnant sur la cour-arrière du manoir. Vous n'entendez aucun bruit : il semblerait qu'il n'y ait personne dans cette demeure. Etrangement, la disposition des salles paraît la même que le manoir duquel vous avez quitté, ce qui vous donne une sensation de malaise. Mais le fait est là : géographiquement, ce n'est pas la même demeure, et les pièces sont vraiment différentes. Vous voyez par votre gauche une sorte de salle de surveillance : plusieurs écrans à la lumière bleu pâle donnent des informations sur, visiblement, les pièces de la maison que vous êtes en train de visiter. La qualité n'est pas bonne, mais un coup d'œil rapide vous permet de voir que sur la plupart des salles et des couloirs sont vides. Un peu plus loin, une autre porte donne sur un grand hall.

Si vous voulez examiner la salle de vidéosurveillance, rendez-vous au **2**.

Si vous préférez vous rendre directement vers le hall, rendez-vous au

134.

179

- Quelqu'un m'envoie, dites-vous simplement.

- Qui donc, grille l'un des gorilles, le sourire au lèvres, qui disparaît sous le regard sévère de son coéquipier.

- Hmm, connaissez-vous Rosario ? Je ne crois pas qu'il serait vraiment content si vous contredisez son messenger...

Le premier gorille tourne son regard vers son coéquipier. Bien que portant des lunettes noires, vous devinez un regard quelque peu interrogateur quant à la marche à suivre. L'autre semble réfléchir, la tête penchée.

- Tu as entendu ce qu'il a dit, commence le premier...

- Tais-toi... en même temps...

- Rosario ne sera VRAIMENT pas content, continuez-vous à forcer.

Vous pensez avoir touché la corde sensible, du moins mis dans une certaine position les deux hommes. S'ils refusent de vous laisser passer, au moins vous laisseront-ils sortir de ce lieu en vie, s'ils redoutent vraiment Rosario.

- Tu ne peux pas connaître le nom de Rosario par hasard, conclue finalement l'autre (et vous acquiescez avec un petit sourire narquois), bien, passe. Mais je te signale que nous avons nous-mêmes fouillé tout l'étage. Tu risques pas de le trouver.

- C'est pour ça que Rosario m'a envoyé ici, continuez-vous.

Victoire la porte s'ouvre enfin ! Les deux gorilles vous laissent passer. Et maintenant, que vous faut-il faire ? Les deux derrière la porte l'ont fermée, et ils

ne verront certainement pas votre désarroi. Vous ne savez même pas par quoi commencer.

L'étage entier semble en pleine rénovation, pourtant les livres sont toujours sur les étagères, qui supportent de lourdes bâches transparentes afin de maîtriser les effets de la poussière. Les vitres sont complètement recouvertes d'une sorte de carton afin d'isoler la lumière, vous êtes dans le sombre le plus total. Les installations semblent cependant très récentes. Vous ne savez pas ce que vous devez chercher, mais vous commencez à jeter un coup d'œil aux livres, mais il faut vite se rendre à l'évidence : vous risquez de perdre votre temps. Après une demi-heure de recherche sans aucun effet, vous pensez qu'il ne vaut pas plus perdre de temps.

Menez une Epreuve de Pouvoir, agrémenté d'un malus de +3. Ne rajoutez pas ce malus si vous possédez le talent Mysticisme, au contraire jouez l'Epreuve avec un bonus de -1. Si vous réussissez, rendez-vous au **121**. Si vous échouez, vous pouvez plutôt décider de visiter le second étage en vous rendant au **31**.

180

Malgré les efforts redoublés, vous n'arrivez pas à vous défaire de vos liens. Pis encore, vous vous êtes emberlificoté et les liens sont encore plus resserrés. Vous pestez contre votre bêtise et votre manque de dextérité. Résigné, il va falloir accepter le fait que vous êtes bel et bien prisonnier. Le garde entre d'ailleurs dans la pièce, après avoir finalement déniché la bonne clé. Il est entièrement vêtu de noir et porte une cagoule, noire également. Un couteau pend à sa ceinture. Il s'approche de vous et vous fait signe de le suivre, sans même vous aider à vous relever alors que vous avez encore les mains ligotées derrière le dos.

Si vous désirez en profiter pour tenter de vous battre contre lui, rendez-vous au **101**.

Si vous pensez qu'il est quand même plus judicieux de ne rien faire et d'obéir calmement, rendez-vous au **127**.

181

Tolin s'effondre, mortellement touché. Sa bouche s'ouvre et du sang en coule. Il ne va pas tarder à rendre l'âme. Vous vous approchez de lui, prêt à écouter ce qu'il a à dire.

- Tom, j'ai échoué dans ma traîtrise. Depuis des années je suis à la solde du Juge Blanc. C'est un homme qui te veut du mal à toi et à Toliak. Maintenant que je vais mourir, je peux enfin me pardonner aux yeux de mon cousin en te mettant à tes côtés. Le Juge Blanc se cache dans un endroit secret en ce moment

même. Même s'il vit dans un manoir, où, je le sais, tu as été retenu prisonnier, il passe le plus clair de son temps dans des catacombes. On peut y accéder par une maison, elle se nomme la Villa Faidacier. C'est un lieu-dit, tu pourras la trouver facilement avec un annuaire. Tu peux le retrouver à tout moment, mais tu devras certainement te faufiler d'une manière ou d'une autre. Tiens, prends ceci : cela appartenait à Toliak (il vous tend alors une clé suspendue à une perle en guise de porte-clés). Fais très attention, Tom. Une dernière chose : promets-moi de ne rien dire à Meij.

Vous promettez solennellement et laissez le pauvre homme mourir en paix. Notez « Tolin » sur votre Feuille d'Aventure. Débloquez également la « Villa Faidacier » sur votre plan.

Avant de partir, vous pouvez tenter une Epreuve de Pouvoir, avec un bonus de -2 si vous possédez le talent **Mysticisme**. Si vous réussissez, rendez-vous au **20**. Vous pouvez également vous y rendre si vous avez réussi une Epreuve de Pouvoir durant cette demi-journée. Sinon revenez au plan et notez que vous ne pouvez plus vous rendre au Domicile de Tolin.

182

Il vous faut plusieurs secondes avant de reconnaître ce visage. Cet homme était dans l'assemblée des jurés qui vous a mené en procès, dans ce simulacre de jugement inéquitable qui vous a lié à une peine capitale alors que vous n'y voyez rien. Vous discernez facilement maintenant un véritable complot qui a été misé contre vous. Si vous voulez en parler clairement avec ce maître Linski, rendez-vous au **161**. Si vous possédez le talent **Communication**, vous pouvez décider de ne rien transparaître et d'écouter ce qu'il a à dire. Rendez-vous alors au **109**.

183

Un nouveau coup fuse. Puis un autre. Le Juge Blanc prend soin de frapper lentement, comme pour mieux observer vos mouvements. Il en profite pour vous donner un coup de pied qui vous envoie au tapis... Profitant de votre état de faiblesse, il pourrait vous asséner un nouveau coup... mais non, il fouille dans ses longues robes pour en sortir une statuette de dragon. Cette action vous surprend... Mais – vous avez l'impression qu'un sourire sadique se déchire derrière son masque – il insère la statuette de dragon comme une poignée. Une déflagration d'énergie pure jaillit de sa lame, qui en sort grandie, et encore une fois il abat la lame sur vous. Vous esquivez en roulant en sol, mais ce même sol tremble à l'instant d'après, vous faisant décoller pendant votre roulade. Quand vous vous relevez, le carrelage est complètement détruit à l'endroit de l'impact... - Allons-y, pour le combat final, dit simplement le Juge Blanc...

Juge Blanc

Potentiel d'attaque : 16

Potentiel de Défense : 13

Blessures supplémentaires : +6 Protection : +2

S'il vous touche, rajoutez un à la différence avant de consulter le tableau (c'est-à-dire que si naturellement il a une différence de 4, ce qui correspond à la deuxième colonne, vous devez regarder la troisième. En revanche, s'il a une différence de 5, vous regardez la même colonne puisqu'une différence de six se situe dans cette colonne-là). Si vous gagnez ce combat, rendez-vous au **192**.

184

L'homme respire encore faiblement, mais ce qui vous inquiète le plus, c'est un homme, entièrement vêtu de tissu noir, qui tente de vous menacer avec une épée. Vous avez l'impression qu'il n'était pas là, mais il apparaît soudainement, et maintenant tente de vous attaquer de son arme ! Il est temps de se défendre.

Ninja

Potentiel d'attaque : 16

Potentiel de défense : 15

Blessures supplémentaires : +4

Points de vie : 38

Si bien sûr vous descendez à 0 point de vie, la mort s'ensuit, et vous n'avez le temps que de contempler les yeux durs et froids de votre adversaire.

Si vous réussissez à le réduire à 0 point de vie, il ne sera pas tué, mais mortellement touché. Il saute par la fenêtre non sans avoir laissé son katana, que vous pouvez emporter. C'est une arme plutôt légère, mais vous n'avez pas l'habitude de l'utiliser. Considérez-la comme une épée pour les dommages. Notez également « katana » sur votre Feuille d'Aventure.

Vous vous précipitez sur le jeune homme pour l'aider. Celui-ci lève les yeux vers vous, et les écarquille de surprise :

- Tom... Tom c'est toi ? Mais que fais-tu ici ?

Si vous avez le mot « Tom Finlam » inscrit sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au **21**, mais notez bien le numéro du paragraphe duquel vous provenez.

Si vous n'avez pas ce mot (si c'est le cas, inscrivez « Tom Finlam »), notez-le alors sur votre Feuille d'aventure, ou dès que vous revenez du **83**, continuez la lecture :

- Mais qui es-tu, demandez-vous ?

- Tom, tu ne te souviens pas ? Je suis Meij, je suis disciple, comme toi, de l'école du vieux Chen.

Ainsi donc vous étiez également membre de cette école ? La demeure dans laquelle vous vous trouvez appartient à un vieux maître asiatique. Serait-il possible qu'il vous ait enseigné les arts martiaux ?

- Meij, je dois chercher du secours, tu vas mourir sinon, dites-vous.

- Tom, appelle Jiska la guérisseuse... son numéro est enregistré sur le

téléphone.

Vous vous ruez sur un téléphone mural, faites défiler les noms jusqu'à tomber sur Jiska et appelez. Après quelques tonalités, elle répond :

- Ici Jiska, j'écoute ?

- Venez vite, dîtes-vous, à la demeure du vieux Chen. Meij est grièvement blessé, il a reçu un javelot dans la poitrine.

- Grands dieux, gémit Jiska. J'arrive tout de suite.

Une fois que Jiska eut raccroché, vous revenez vers Meij.

- Je n'ai pas beaucoup de temps, Tom. Tu ne dois pas attendre Jiska, mais continuer à chercher Chen. Elle s'occupera de moi.

- Mais où, où dois-je aller ?

- Tu peux commencer chez toi, Tom Finlam. Tu peux également voir Carlos Linski, l'avocat. Il a vu récemment le vieux Chen, mais je ne sais pas pourquoi. Enfin, tu peux aller chez un autre disciple, Tolin. Peut-être qu'il a des infos. Ne perds pas de temps, tu peux revenir à partir de demain... mais fais vite, Tom. Je t'en prie, dépêche-toi, le temps t'es compté... une catastrophe va survenir le 16 !

Vous sortez précipitamment de la demeure, laissant Meij ici comme le voulait son souhait. Vous priez pour qu'il s'en sorte. Au fond de vous, vous savez que Meij était un ancien ami à vous. Peut-être pourra-t-il en dire plus plus tard ?

Débloquez les lieux suivants sur votre carte : Domicile de Tom Finlam (CNLHBHKD CD SNL EHMKZL), Cabinet de Carlos Linski (BZAHMDS CD BZQKNR KHMRJH), Domicile de Tolin (CNLHBHKD CD SNKHM), Square des Chanterelles Deux (RPTZQD CDR BGZMSDQDKKDR CDTW). Notez que vous ne pourrez aller à ce dernier lieu qu'à partir de la quatrième demi-journée. Et n'oubliez pas de faire vite. De plus, ce que Meij vous a dit vous glace le sang. Vous n'avez pas beaucoup de temps, à la fin de la huitième demi-journée, vous devrez vous rendre au paragraphe **99**. N'oubliez pas de faire les comptes du nombre de demi-journées qui se sont déjà écoulées depuis que vous avez fui du manoir. Rayez également Square des Chanterelles, vous ne pourrez plus vous y rendre de cette manière.

185

Vous actionnez alors le bouton de la porte et poussez le panneau de bois avant de pénétrer dans l'entrée de la maison. Avant que vous ne puissiez avoir le temps d'examiner quoique ce soit, deux hommes en costume se jettent sur vous et tentent de vous maîtriser.

Si vous vous voulez vous laisser faire, rendez-vous au **114**.

Si vous voulez vous battre, rendez-vous au **24**.

186

A entendre le cliquetis que font les clés dans la serrure, le garde ne sait pas laquelle ouvre le lourd panneau en chêne situé à quelques mètres de vous. Vous l'entendez d'ailleurs pester, alors que les tentatives se succèdent et échouent. Cela vous laisse plusieurs secondes pour tenter de vous dénouer et vous séparer de cette ficelle infâme qui vous retient prisonnier. Vous avez déjà commencé le travail depuis de nombreuses minutes – les liens ne sont pas si serrés qu'ils devraient l'être, si vous êtes un prisonnier important.

Pour pouvoir vous délier de votre garrot, vous devez réussir successivement une *Epreuve de Raisonnement*, qui vous permettra de prendre conscience de la difficulté de la chose, puis une *Epreuve de Dextérité*, qui ôtera définitivement ce lacet. Réussir seule l'*Epreuve de Raisonnement* (et échouer à l'*Epreuve de Dextérité*) vous fera échouer votre tentative et vous devez recommencer depuis le début. Notez que si vous possédez le talent **Art du Larcin** vous pourrez ôter deux points à chaque *Epreuve de Dextérité*, tant cette manœuvre vous semble habituelle (et c'est ce qui vous effraie d'ailleurs !). Vous avez le droit à trois tentatives. Vous pouvez sacrifier une tentative pour donner un modificateur de -3 à l'Epreuve de Raisonnement qui suit (sacrifier la première tentative, ou la seconde tentative si la première venait à échouer). Vous ne pouvez pas sacrifier deux tentatives successivement.

Si vous réussissez ces deux Epreuves, rendez-vous au **174**.
Si vous échouez, rendez-vous au **180**.

187

C'est une boîte d'environ un mètre cinquante sur cinquante centimètres, et de trente centimètres de hauteur. Les gonds situés à droite vous indiquent la direction à prendre, et, après avoir admiré les ciselures dorées, vous soulevez le couvercle. Catastrophe ! Vous avez déclenché de nombreux pièges !

Pour les tester, faites trois Epreuves d'Agilité (arrêtez-vous dès que vous en avez réussi un), avec les malus suivants : +2 pour le premier, +1 pour le second et +1 pour le troisième. Notez que si vous possédez le talent *Mysticisme*, vous réussissez automatiquement ces tests : effectivement, vous avez l'impression de bien connaître cette boîte, et savez faire exactement que faire afin d'éviter les mécanismes destinés aux intrus (ce qui signifie sûrement que c'est vous qui avez installé ces pièges...)

Si vous en avez échoué trois, c'est la mort assurée : vous avez reçu une dose importante de poison, que ce soit par des aiguilles ou une fumée toxique. Vous mourrez donc l'écume aux lèvres, ne voyant qu'en quelque seconde une pièce passant successivement du brun au jaune, puis au vert et enfin au rouge sombre pour terminer dans le noir complet.

Si vous en avez raté deux, cela n'est pas forcément moins dangereux : vous encaissez 20 points de dégât (une blessure grave), qui, malheureusement pour vous, ne pourra être soigné qu'à raison de 5 points par demi-journée (ce qui veut dire que votre total de départ est pénalisé de 20 points jusqu'à la fin de cette

demi-journée. A la demi-journée prochaine, elle ne sera que de quinze points, etc.).

Si vous n'en avez raté qu'un seul, tant mieux pour vous : vous ne perdez que l'équivalent d'un dé de points de vie, mais cette blessure est permanente jusqu'à la fin de l'aventure.

Si vous avez réussi le premier, bravo, vous avez esquivé tous les pièges destinés à la personne ouvrant ce sarcophage.

Vous trouvez devant vous une sublime épée aux reflets... dorés. Quand vous bougez rapidement la tête pour en apercevoir, vous ne pouvez être que surpris de la couleur jaune vif que prend la lueur. L'épée n'est pas bien longue, mais semble d'une beauté inestimable. De surcroît, elle semble avoir servi de nombreuses fois, si l'on en croît l'usure sur le fil de la lame. Le fourreau est également dans un état exceptionnel.

Alors que vous saisissez la poignée de cette arme, un torrent fantastique d'énergie pure se transmet à l'intérieur de vous. Vous avez l'impression de sentir une eau glacée à l'intérieur de vos veines, vous revigorer. Rapidement, vous sentez que vous connaissez cette arme : elle est à vous, vous la possédez, elle vous possède. Une présence blanchâtre (c'est de la manière dont vous la définissez, car vous ne voyez rien réellement) semble apparaître près de vous : « Tu m'as retrouvée. Enfin. Je me languissais de ton absence. Mais... j'ai l'impression qu'un pont s'est effondré entre toi et moi. Ce n'est pas grave : nous le reconstruirons. Tu as besoin de moi, et je t'aiderai comme je pourrai »... est-ce le fer qui a parlé ainsi ? Quoiqu'il en soit, vous vous sentez souple et lesté, et en brettant l'air, vous vous apercevez que vous avez un nouveau jeu de jambes et beaucoup plus de souplesse.

Cette arme est magique et majore vos dégâts de quatre points (BD : 4). De surcroît, elle augmente votre potentiel d'attaque et de défense d'un point. Cette arme est inestimable, et vous sentez comme une lacune qui vient d'être comblée en vous : vous vous êtes enfin retrouvé. Ragillard, vous décidez enfin de reprendre le chemin de la sortie. Là encore, ce chemin se fait beaucoup plus facilement : vous avez regagné de la mémoire en ce qui concerne un élément de votre vie, notamment sur cette cache.

Cependant, ce n'est certainement pas une bonne idée de repasser devant les deux gorilles avec une si belle épée à la main : c'est certainement ce qu'ils cherchaient. Il vous faut passer par une autre issue, mais quelque chose vous dit que le passage dans cette tuyauterie n'est pas anodine. Vous vous rendez d'ailleurs vite compte qu'elle aboutit dans un escalier de service, qui vous permettra de sortir sans encombre. Cependant, quelques voix se font entendre tandis que vous crapahutez parmi les couloirs métalliques. Vous déduisez qu'elles proviennent de personnes au premier étage. Cela peut facilement être des visiteurs, mais quelques mots, déformés par l'écho, atteignent vos oreilles et aiguissent votre attention. Si vous décidez de voir ce premier étage par le biais de ces conduits, rendez-vous au **70**. Si toutefois vous pensez en avoir fini, rendez-vous au plan et rayez la Bibliothèque.

188

Rosario fait une sorte d'acquiescement de la tête, et deux hommes jaillissent de derrière lui, habillés de costumes noirs (quelle drôle de manie de se battre d'ailleurs dans un accoutrement qui n'est pas suggéré pour le combat...). Ceux-ci fondent sur vous, mais s'arrêtent seulement à quelques mètres pour commencer à vous tirer dessus ! Si vous voulez les engager au corps à corps, il vous faudra un tour pour s'approcher d'eux... mais une fois au contact, ils seront obligés de se battre au poing américain.

Premier homme en costume

| | | |
|--------------|---|---------------------------|
| | Potentiel d'attaque : 12 | Potentiel de Défense : 13 |
| | Potentiel de tir : 10 | |
| Bonus d'aide | Attaque : +0 | Défense : +0 |
| | Blessures supplémentaires avec pistolet : +0 | |
| | Blessures supplémentaires avec poing américain : +2 | |
| | Points de vie : 35 | |

Deuxième homme en costume

| | | |
|--------------|---|---------------------------|
| | Potentiel d'attaque : 13 | Potentiel de Défense : 11 |
| | Potentiel de tir : 10 | |
| Bonus d'aide | Attaque : +0 | Défense : +0 |
| | Blessures supplémentaires avec pistolet: +0 | |
| | Blessures supplémentaires avec poing américain : +2 | |
| | Points de vie : 35 | |

Si le mot de passe « Nuage Gris » est inscrit sur votre Feuille d'aventure, rendez-vous au **43**. Sinon allez au **176**. Notez que vous avez, si vous le désirez, le temps d'utiliser immédiatement un autre objet curatif de votre inventaire.

189

Vous n'avez plus d'autres occasions d'essayer de fracturer la porte, un garde vient vous ouvrir. A votre surprise, il est tout seul, mais maintient dans ses mains une carabine. Immédiatement, il fait feu... et vous vous rendez compte que précisément au moment où il oriente votre arme vers vous, tout devient très lent... Vous avez conscience du temps qui s'écoule autour de vous, des moindres détails. Et cela vous inspire que vous devez éviter absolument le projectile qui se dirige sur vous... Menez une épreuve d'*Agilité*. Si vous réussissez, vous esquivez le projectile qui vous était destiné (du moins, vous vous êtes déplacé suffisamment vite avant le tir pour l'éviter) et vous donnez un coup de pied dans la carabine de votre adversaire, ce qui a pour effet qu'il se retrouve à mains nues, comme vous.

| | | |
|--------------|--------------------------------|---------------------------|
| Garde | Potentiel d'attaque : 14 | Potentiel de défense : 12 |
| | Blessures supplémentaires : +0 | Points de vie : 36 |
| | Protection : -2 | |

Si vous avez échoué à votre Epreuve d'Agilité, vous vous apercevez que le projectile était un tranquillisant. Vous tombez dans l'inconscience alors que le garde s'approche de vous avec une corde. Rendez-vous au **159**.

Si votre adversaire vous fait perdre plus de 30 points de vie (si vous en aviez moins, vous mourrez), vous tombez inconscient. Rendez-vous au **159**.

Si vous réussissez à tuer votre adversaire, vous trouvez sur lui une plaque de 20 crédits. Rendez-vous au **75**. Notez que tout objet que vous avez déjà récupéré aura disparu.

190

Sitôt dit, sitôt fait, Chad appuie sur un bouton et un panneau sous les escaliers vient de s'ouvrir, délivrant deux hommes en costume militaire. Ceux-ci sont équipés d'une lance et d'une masse d'armes, et fondent directement sur vous !

Garde à la masse d'armes

| | | |
|--------------|--------------------------------|---------------------------|
| Bonus d'aide | Potentiel d'attaque : 11 | Potentiel de Défense : 13 |
| | Attaque : +1 | Défense : +1 |
| | Blessures supplémentaires : +2 | Points de vie : 35 |

Garde à la lance

| | | |
|--------------|--------------------------------|---------------------------|
| Bonus d'aide | Potentiel d'attaque : 14 | Potentiel de Défense : 11 |
| | Attaque : +0 | Défense : +1 |
| | Blessures supplémentaires : +3 | Points de vie : 35 |

Si vous réussissez à vous défaire de vos adversaires, rendez-vous au **11**. Vous avez cependant toutefois le temps d'utiliser un de vos objets curatifs, et un seul.

191

Vous trempez vos lèvres dans le liquide noirâtre et amer et avalez quelques gouttes. Comme vous l'avez prévu, ce n'est pas très bon, et vous grimacez un peu.

- Ca va aller, demande Tolin inquiet ?
- Oui oui, je n'ai juste plus l'habitude...

Il paraît soulagé.

- Ca fait longtemps que je ne vous ai plus vu, Tom. Vous me rendiez souvent visite avec Meij, mais c'était de plus en plus rare. Tout se passe bien ?
- Eh bien... non Tolin. Il y a que Toliak Chen a disparu et qu'il faut retrouver sa trace. Et puis (vous passez vos lèvres sur vos lèvres comme si elles étaient sèches, et vous rendez compte que c'est une mauvaise habitude que vous aviez prises des années auparavant) j'ai perdu la mémoire. Je ne sais plus qui je suis et je suis à la recherche de mon identité. Vous ne pourriez pas m'aider ?
- Malheureusement, je ne peux pas vous aider. Je ne sais pas exactement qui vous êtes, et vous avez toujours été une grande part de mystère. Pourtant j'ai essayé, j'ai cherché à comprendre quels secrets vous cachez, j'ai regagné la confiance que j'avais perdue auprès de mon cousin, et j'ai essayé de lui soutirer des informations, mais rien. Il est amusant de voir qu'aujourd'hui, quand vous avez sonné à la porte, je me suis dit que vous aviez quelque chose à me confier. Oui, vous me confiez votre faiblesse, Tom, et cette faiblesse, le Juge Blanc sera content de le savoir (Tolin tire une épée qu'il avait dans sa robe de prêtre, cachée à l'intérieur de ses vêtements). Et je vous capturerai plus facilement aujourd'hui, maintenant que vous avez bu du café drogué, au même titre que Toliak Chen, qui se croyait en insécurité quand vous aviez disparu, est venu ici et bu également une tasse de café. Mais je ne ferai pas une autre erreur. Le Juge Blanc m'a prévenu : vous devez être éliminé, vous vous approchez trop de la vérité...

Tolin

Potentiel d'attaque : 16

Potentiel de Défense : 12

Blessures supplémentaires : +1 Points de vie : 47

Avant de commencer le combat, menez une Epreuve de Constitution. Si vous réussissez, vous parvenez à maîtriser votre corps et vous battre contre la drogue qui a un effet hautement soporifique. Si vous échouez, tant que vous vous battez contre Tolin, vous devrez soustraire deux points à votre potentiel d'attaque et deux points à votre potentiel de défense. De plus, si vous touchez votre adversaire, vous devrez retirer deux points aux dés indiquant la gravité des dommages (donc lire deux lignes au-dessus, un deux restant un deux).

Vous pouvez également tenter de vous enfuir. Pour cela, vous devez mener une épreuve *d'Agilité* avec un malus de -2 si vous êtes sous l'emprise de ce soporifique (si vous venez d'échouer à votre Epreuve de *Constitution*). Si vous réussissez, vous arrivez à faire une feinte et à partir comme une fusée. Revenez alors sur le plan et rayez le domicile de Tolin. Si vous échouez, Tolin a le droit de mener un assaut supplémentaire contre vous.

Si vous gagnez ce combat inégal, rendez-vous au **181**.

192

Le Juge Blanc est mortellement blessé. Il s'effondre sur le sol, le souffle

rauque, agenouillé devant vous, la main à sa blessure.

- Tu m'as eu, imbécile, tu gagnes en force, tu es encore plus fort que je ne l'imaginais... Je t'ai sous-estimé... Tu as gagné : Los Angeles est à toi désormais. Mais je reviendrai. Je suis là pour prendre le monde, tu t'en souviens ?

Un long rire guttural s'élève du corps et soudainement, il semble s'évanouir : la robe blanche transpercée et maculée de sang tombe au sol, ainsi que le masque dans un bruit métallique. L'arme également du Juge Blanc semble avoir disparue. Curieux, oubliant un instant Toliak Chen, vous vous saisissez le masque et le portez à votre visage : vous ne voyez strictement rien, malgré le trou qui se situe juste devant vos yeux.

Toliak émet un gémissement tandis que vous l'aidez à se libérer. Il s'évanouit dans vos bras, et, dans un élan d'émotion, vous pleurez. Vous pleurez parce que vous venez de libérer la seule personne qui peut en apprendre un peu plus sur qui vous êtes.

Épilogue

Lentement, vos paupières s'ouvrent...

Vos lèvres papillotent doucement, comme pour prononcer la sentence onirique d'un dormeur s'éveillant des bras de Morphée. Vos narines soufflent, inspirent, expirent, profitant pleinement de l'air qui vous entourent. Vous êtes bien allongé, le dos sur votre lit, dans un matelas un peu trop mou. Vous avez l'esprit embrumé, votre tête vous tourne et avez du mal à vous rendre compte de ce qui est autour. Lentement, vos synapses libèrent des informations, comme des électrons parcourant le labyrinthe de cuivre que forme un circuit électrique. Vos muscles commencent à se tendre et à se détendre. Vos doigts alors immobiles pianotent sur le matelas.

Tout est trouble, et vous voyez le vieil homme penché sur vous. Toliak, pensez-vous... mais vous êtes encore trop fatigué. Le vieil homme s'éloigne en vous laissant dormir.

A peine une heure plus tard vous vous levez. Vous êtes dans le Square des Chanterelles, dans la maison du vieux Toliak. Cela fait maintenant près d'une journée que vous dormez, mais vous ne pouvez vous plaindre : vous avez traversé tout Los Angeles à la recherche de votre vieux maître. Pendant que Jeska la guérisseuse soignait votre Maître, vous avez veillé, puis, mort de fatigue, vous êtes écroulé dans la chambre qui était vôtre.

Maintenant que vous vous sentez en forme, vous décidez d'aller prendre un café dans la cuisine. Et tombez nez à nez avec Toliak, qui a déjà préparé une pleine cafetière. Sans rien dire, vous vous installez devant lui, dégustant le breuvage noir et amer, soufflant pour dissiper la fumée qui couvre vos yeux.

- Tu as bien dormi, demande-t-il ?

- Oui. Et vous, vous devriez rester couché.

- Ho non, ce n'est pas la peine. Je ne suis pas fatigué. Et si tu veux dire pour mes blessures, je n'ai reçu que des contusions. Ils m'ont bien nourris, tu sais ? Il fallait que je reste vivant, pour que tu les rejoignes.

- Pourquoi ? Et qui sont ces gens ? Et que voulaient-ils faire ? Et qui suis-je, moi ?

- Une question à la fois. Déjà, visiblement, tu as perdu la mémoire, mais pas tes réflexes... tu es toujours aussi impatient et impulsif qu'autre fois... hé ! hé ! j'espère que tu as gardé tes qualités et pas que tes défauts. Hmm, arrête de me faire cette tête de merlan frit, si je te prenais en photo, tu aurais l'air fin. Bon, où en étais-je ? Ha oui, il faut que je t'explique dans ce cas qui ces gens étaient. L'homme que tu as affronté se nomme le Juge Blanc. Personne n'a connu son nom, mais il est responsable de la loi... d'une certaine manière.

- Il a parlé de Dieux...

- C'est une sorte de fanatique religieux. Il se croit investit d'un pouvoir, d'une mission.

- Mais il a des pouvoirs ! Il a failli prendre contrôle de mon esprit, je le sais ! Je l'ai senti...

- Veux-tu bien arrêter de me couper ?
- Pardon... maître.
- Où en étais-je ? Ha oui ! Le Juge Blanc a donc décidé, il y a quelques semaines, de mettre en œuvre un plan qui le tenait à cœur : conquérir Los Angeles. En faisant appel à un rituel, il était prêt à déclencher une catastrophe. Mais c'était sans compter ton intervention. Car il savait que tu étais là pour le contrer : la prophétie le disait.
- La Prophétie ?
- Il a bien étudié ses textes. C'est un homme savant, un lettré avant d'être un guerrier, même s'il t'a donné du fil à retordre en te combattant à la fin. Il savait qu'il ne pouvait rien faire tant qu'il ne t'aurait pas détruit. Aussi a-t-il essayé de te capturer vivant... chose à laquelle il n'est pas arrivé. Mais un événement imprévu s'est produit : tu es tombé... et tu as perdu la mémoire. Par la même occasion, même si tu as gardé de nombreuses compétences et talents, tu n'avais plus les facultés nécessaires pour t'opposer à lui. Alors il t'a capturé, et voulu te soumettre au jugement de ses dieux. Mais par chance, tu as réussi à t'enfuir. Cependant, il m'avait encore comme prisonnier, et il savait que j'étais le seul individu à pouvoir t'aider, si ce n'est Meij. Tiens, d'ailleurs Meij est encore en vie, mais ils l'ont laissé pour mort... Mais revenons à nos moutons. M'ayant capturé, il savait que tu en ferais des pieds et des mains pour me retrouver. Il a donc mis tout Los Angeles sur ses gardes, notamment en alertant ses lieutenants. Carlos Linski, l'avocat. Et « Rosario », le mafioso. Et d'autres encore. Ensemble, ils avaient pour objectif de te retrouver. Et ils ont échoué : tu es arrivé à temps...
- Vous dites qu'il a beaucoup de pouvoir, cet homme ?
- Hé ! Hé ! Cela fait longtemps que tu ne m'avais pas vouvoyé, c'était quand tu étais tout petit... Oui, cet homme a un grand pouvoir. De la magie, comme on pourrait dire. Mais ce n'est pas tant vrai : cet homme est investi par un pouvoir démoniaque. Non seulement son esprit est altéré, mais en plus il en a acquis des connaissances désastreuses...
- C'est un humain ?
- Oui, en apparence. Son corps est humain, mais il est... possédé.
- Il m'a dit que je lui avais appris à « embrumer les gens ». Est-ce vrai ?
- Oui, tu sais « embrumer » l'esprit des gens, les persuader... Ho, n'essaie pas de le faire contre moi ou Meij, nous connaissons toutes tes petites combines. Je ne sais pas comment tu lui aurais appris. Quand tu l'aurais rencontré ?
- Je l'ai déjà rencontré ?
- Que je sache, non. Je t'ai gardé toujours loin de lui. Loin des forces démoniaques. Comme on me l'avait demandé.
- Comment cela ?
- Tu es un enfant qui est venu de nulle part. Il y a une vingtaine d'années, on a sonné à ma porte. Quand j'ai ouvert, il n'y avait qu'un petit garçon d'environ quatre ans qui pleurait. Toi. Tu avais un message dans ta poche. Je ne l'ai plus, mais il disait que moi, Toliak Chen, devait prendre soin de toi. Te protéger. Et t'éduquer. Chose que j'ai faite, mais tu m'as beaucoup donné de fil à retordre, avec tes facéties et tes fugues !
- M'éduquer ? Vous aussi vous connaissez... euh... la magie ?

- En un sens, oui.
- Et quoi d'autre, comment étais-je ?
- Impulsif, impatient, boudeur. Mais tu étais loyal : tu ne mentais jamais. Toujours serviable. Et tu apprenais très vite, même si tu n'aimais pas ça. Je t'ai appris... des tours, comme « embrumer » les esprits. Et t'as formé à améliorer ta science des armes. Et toutes tes facultés physiques comme mentales. Et je suis fier de moi !
- Comment m'appellé-je ?
- Ca dépend des jours.
- Hein ?
- Tu aimais prendre des noms différents. Quand il a fallu te choisir un nom pour ta carte d'identité, tu as choisi Tom Finlam. La bonne blague ! « Tom Fine-Lame », comme tu aimais te surnommer. Et puis d'autres noms encore. « Tony Mille-Coups ». Et « Lemny Skath », c'est-à-dire le Lemniscate, le symbole d'infinité. Tu étais très malin pour ce genre de ruse.
- Mais je ne ressemble pas à Tom sur la photo d'identité...
- Non, tu as fait de la chirurgie esthétique. Cela ne te ressemble plus. Je ne sais pas comment, tu avais réussi à accumuler une grosse somme d'argent, et acheté une maison sur les hauteurs, que tu visitais quand tu avais besoin de calme. Et puis d'autres cachettes partout en ville. Je ne sais pas exactement.

Vous restez encore silencieusement quelques secondes, puis vous reprenez la parole.

- C'est étrange, vieux Toliak. Vous m'avez dit que le monde est peuplé d'un Juge Blanc qui possède des pouvoirs démoniaques et qui veut prendre le contrôle du monde, que je suis arrivé un jour chez vous et que vous m'avez enseigné la magie et l'art des armes. N'importe quel quidam rira en pensant à un scénario d'un mauvais film mais moi... Moi je vous crois. Non encore mieux : je sais ce que vous dites est vrai. J'ai pilonné des gens en deux coups. J'ai couru, j'ai fait... tant de choses bizarroïdes, comme un agent secret... Mais il y a autre chose. Il y a quelque chose que je ne sais pas et que vous me cachez.

Toliak se lève pour regarder à la fenêtre. Dehors, les voitures passent, et il fait chaud. Étrangement chaud. Les mains derrière les dos, il a une posture très pensive, et, chose que vous savez, il a dû mal à révéler ce qu'il a à dire. Il cherche les mots. Il faut que vous lui laissiez le temps.

Cinq minutes suffisent.

- Oui, Tom, il y a des choses que je ne t'ai pas dites. Quelque chose que j'ai découvert moi-même en faisant mes recherches. Si on t'a envoyé à moi, ce n'est pas pour rien. Je suis un religieux, le dernier croyant – ou plutôt l'un des derniers, puisque j'ai enseigné cette connaissance à toi et à Meij, et d'autres à Los Angeles y croît – d'une ancienne religion, que je me ferai un plaisir de te réapprendre. Et dans ma religion, tu réponds très bien à la définition d'une entité particulière. Tu es un...

Le vieux Toliak Chen prononce un mot que vous avez du mal à comprendre, sûrement à cause des phonèmes d'une ancienne langue. Vous vous apprêtez à lui faire la remarque quand il lève la main, les yeux rivés tristement au sol, signifiant qu'il est prêt à traduire. Il relève alors ses yeux, des

yeux doux et forts, remplis de larmes d'émotion. Remplis de détermination après ces années de secret alors qu'il avait compris depuis longtemps qu'est-ce que vous étiez.

- Tom... *tu es un ange...*