

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS
Chroniques de Titan

GAVIN SHUTE

7

ULTIMATUM SUR LA VILLE

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

ULTIMATUM
SUR LA VILLE

BRUENOR JEUNESSE

BRUENOR
JEUNESSE

Chroniques de Titan

Tome 7

ULTIMATUM SUR LA VILLE

Vous êtes le Justicier, un super-héros qui utilise ses pouvoirs pour protéger les habitants de Titan contre le crime. Suite à la capture de Vladimir Otouski, le Titanic Cyborg, (voir Rendez-vous avec la M.O.R.T) la vie dans les rues de la ville de Titan a repris son cours normal avec seulement quelques vols ou agressions armées ici et là pour vous occuper. Toutefois, cette paix précaire n'a pas duré très longtemps! Votre mission est de trouver et d'empêcher Dynamo de détruire la ville tout en affrontant les super-vilains que vous rencontrerez.

*Venez vivre des récits extraordinaires en participant à de formidables aventures. Deux dés, un crayon et une gomme seront vos seules armes pour affronter les dangers des **LIVRES DONT VOUS ÊTES LE HÉROS.***

*Couverture illustrée par Santhosh
Illustrations intérieures de David Stevens
Traduit de l'anglais par Bruenor*

BRUENOR JEUNESSE



Ultimatum sur la Ville

de Gavin Shute

Chroniques de Titan / 7



Traduit de l'anglais par Bruenor.

Oeuvre originale : Deadline to Destruction parue dans le magazine Warlock n°12 en 1986

Illustration de couverture de Santhosh

Illustrations intérieures de David Stevens

Couverture réalisée par Stteiph

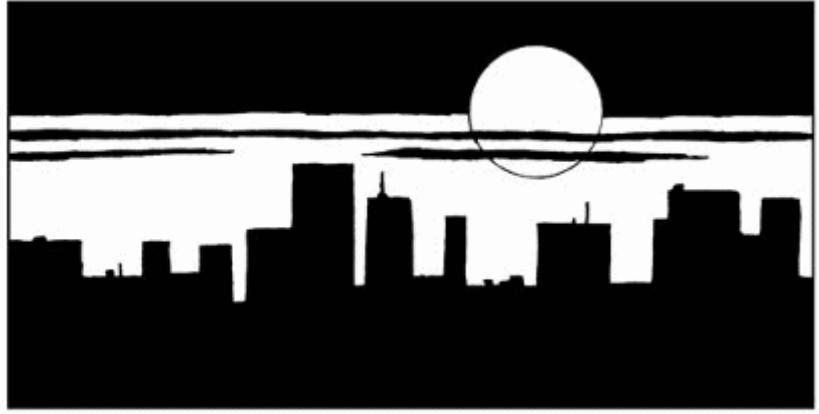
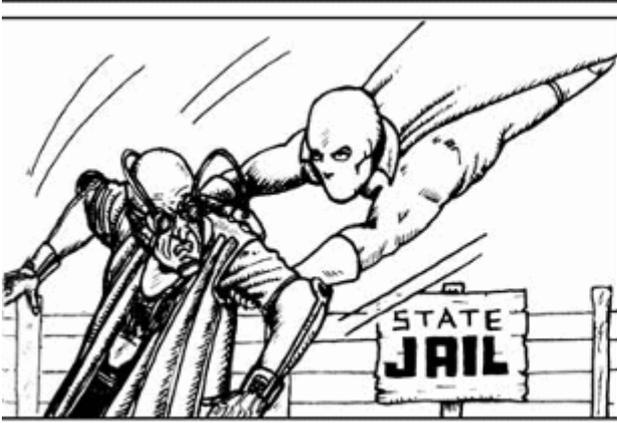
Vous êtes Jean Lafayette, le Justicier, le héros du peuple ! Dans la vie de tous les jours, vous êtes un affable journaliste, mais quand le devoir vous appelle et que vous risquez votre vie dans la rue pour sauver celle des autres dans votre tenue du Justicier - vous êtes un super-héros!

Suite à la capture de Vladimir Otouski, le Titanic Cyborg, (voir Rendez-vous avec la M.O.R.T) la vie dans les rues de la ville de Titan a repris son cours normal avec seulement quelques vols ou agressions armées ici et là pour vous occuper. Toutefois, cette paix précaire n'a pas duré très longtemps!

Tout a commencé à midi il y a deux jours. Sans avertissement, les réseaux de radio et de télévision ont été entièrement coupés par un phénomène inexplicable qui a laissé les techniciens et fonctionnaires perplexes. Les gens ont commencé à se précipiter dans les rues en panique, anxieux de savoir ce qui se passait. Au milieu de tout le bruit et la confusion, il a fallu un certain temps avant que les gens ne réalisent que l'électricité avait été coupée elle aussi - toute la ville était sans électricité! Au fur et à mesure, cependant, l'électricité est revenue et les radios et télévisions se sont soudainement remises en marche comme si de rien n'était. Mais quelque chose s'est tout de même passé et tandis que vous aviez la tête plongée dans une masse de documents sur votre bureau l'après-midi, votre esprit a examiné les explications possibles - et les coupables potentiels!

Hier, à nouveau à midi, il y a eu une nouvelle coupure! Cette fois, cependant, les réseaux de télévision et de radio ont continué à fonctionner - pour une raison précise. Sur chaque écran à travers la ville, est apparu un homme costaud vêtu de noir, son visage caché par un casque de métal. Dans un bref discours mais extrêmement arrogant, cet homme, qui dit s'appeler Dynamo, a appelé tous les dirigeants du monde à démissionner de leur poste et de se soumettre à leur nouveau maître sous peine de subir la force réelle de ses pouvoirs. A titre d'exemple, a-t-il déclaré, il détruira la ville de Titan dans une semaine à partir d'aujourd'hui!

Vous devez stopper à tout prix ce Dynamo avant qu'il ne mette ses menaces à exécutions. C'est un travail pour le Justicier!



COMMENT COMBATTRE LES SUPER-VILAINS DE TITAN

Vous choisirez l'un des quatre Superpouvoirs avant de commencer à jouer et vous disposez également d'une Crimmontre qui vous permet d'être en contact permanent avec la police, et grâce à laquelle un indicateur - votre ami Gaston, dit Gaston l'Indic, peut vous informer à tout moment des projets criminels dont il a eu connaissance. Vous découvrirez, un certain nombre d'indices suite aux victoires que vous remporterez sur la pègre, certains vous permettront de localiser et d'arrêter de dangereux criminels. D'autres vous donneront des informations sur le mystérieux Dynamo. Mais avant de vous lancer à la poursuite des terribles terroristes de Titan, vous devez tout d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Les dés vous permettront de calculer votre HABILITÉ, votre ENDURANCE, et votre CHANCE.

Habilité - Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILITÉ de la *Feuille d'Aventure*, après la mention : *Total de départ*. Si vous avez choisi la Superforce, votre *total de départ* d'HABILITÉ sera automatiquement de 13.

Lancez ensuite les deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case ENDURANCE.

Il existe également une case CHANCE. Lancez à nouveau un dé, ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'HABILITÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petit dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais vos points de départ. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILITÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais vos points de départ. Vos points d'HABILITÉ reflètent à la fois votre combativité et votre intelligence à résoudre les problèmes posés; plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et vos formes physique et morale en général ; plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capable de vivre longtemps. Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux.

Combats

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des criminels et des créatures dangereux et malfaisants. Il vous faudra alors engager le combat comme suit : Tout d'abord, vous inscrirez, sur votre *Feuille d'Aventure* et dans la première case vide des Rencontres avec un Criminel, les points d'HABILITÉ et d'ENDURANCE de votre adversaire. Les points attribués à chacun d'entre eux vous seront communiqués dès qu'il vous faudra les affronter. Contrairement aux autres livres dont vous êtes le Héros, ici vous ne pouvez pas tuer les adversaires que vous combattez. En tant que défenseur acharné de la justice, vous n'avez pas le droit moral de prendre la vie de l'une de ces crapules, aussi néfaste soit-elle. En revanche, vos adversaires essaieront, eux, de vous tuer! C'est là le sort des Justiciers... S'il arrive que vous réduisiez à zéro les points d'ENDURANCE d'un adversaire, vous l'aurez alors assassiné, ce qui vous fera immédiatement perdre 1 *point de RÉUSSITE*. Lorsque, au cours d'un combat, les points d'ENDURANCE d'un criminel seront égaux à 1 ou 2, il cessera de lui-même le combat et se rendra. Vous pourrez alors le livrer à la police. Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés pour votre adversaire. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera sa *Force d'Attaque*.
2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de votre adversaire, vous l'avez blessé. Passez à l'étape n°4. Si la *Force d'Attaque* de votre adversaire est supérieure à la vôtre, c'est lui qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux Forces d'Attaque sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre - reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.
4. Vous avez blessé votre adversaire, vous diminuez donc de 2 points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal encore (voir chapitre CHANCE).
5. Votre adversaire vous a blessé ; vous ôtez alors 2 points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir chapitre CHANCE).
6. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de Votre adversaire, selon le cas (faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait usage - voir chapitre CHANCE).
7. Commencez le deuxième Assaut (en reprenant les étapes de 1 à 6). Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que les points d'ENDURANCE de votre adversaire soient égaux ou inférieurs à 2 ou que les vôtres soient réduits à zéro. Un adversaire qui n'a plus que 1 ou 2 points d'ENDURANCE est à moitié assommé et se rend de lui-même. Si les points d'ENDURANCE (les vôtres ou ceux de l'adversaire) sont égaux à zéro, cela signifie la mort. Si vous tuez un adversaire, vous perdez 1 *point de RÉUSSITE*. Soyez donc prudent et n'utilisez votre CHANCE qu'à bon escient.



Chance

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de combats ou dans des situations qui font intervenir la Chance ou la Malchance (les détails vous seront donnés aux pages correspondantes), vous aurez la possibilité de faire appel à votre Chance pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais, attention, l'usage de la Chance comporte de grands risques ! Et si vous êtes Malchanceux, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la Chance : jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à votre total de CHANCE, vous êtes Chanceux et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est supérieur à ce même total vous êtes Malchanceux et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous Tenterez votre Chance, il vous faudra

ôter 1 point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous fierez à votre Chance, plus vous courrez de risques.

Utilisation de la Chance dans les Combats

A certaines pages du livre, il vous sera demandé de Tenter votre Chance et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux. Lors des combats, cependant, vous pourrez toujours choisir d'utiliser votre chance soit pour infliger une blessure plus grave à un criminel que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'un criminel vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser un adversaire, vous pouvez Tenter votre Chance de la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceux, vous lui avez infligé une grave blessure et vous pouvez ôter 2 points de plus à son total d'ENDURANCE. Au contraire, si vous êtes Malchanceux, la blessure n'était qu'une simple écorchure et vous devez rajouter 1 point au total d'ENDURANCE de votre adversaire (c'est-à-dire que au lieu d'enlever les 2 points correspondants suite à la blessure infligée, vous n'aurez ôté que 1 seul point).

Si vous venez de recevoir une blessure, vous pouvez Tenter votre Chance pour essayer de minimiser les effets du coup reçu. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point d'ENDURANCE (c'est-à-dire que au lieu de 2 points perdus à cause de la blessure, vous n'aurez que 1 point en moins). Si vous êtes Malchanceux, le coup que vous avez reçu est plus grave que vous ne le pensiez. Dans ce cas, enlevez encore 1 point à votre ENDURANCE (3 au lieu de 2).

Rappelez-vous que vous devez soustraire 1 point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.



Comment rétablir votre Habilité, votre Endurance et votre Chance

Les instructions nécessaires pour restaurer votre potentiel d'HABILITÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE sont données au long des pages. L'ENDURANCE se rétablit lorsque vous vous reposez chez vous le soir. Mais, attention, il n'est pas facile d'acquérir ces points de bonification ! Vous obtenez des points de CHANCE à chaque fois que vous découvrez des indices.

Feuille d'Aventure

Habileté <i>Total de départ:</i>

Endurance <i>Total de départ:</i>

Chance <i>Total de départ:</i>

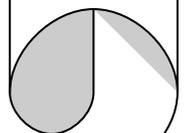
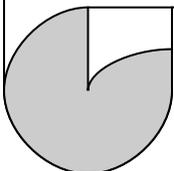
Indices et objets :

Superpouvoir :

Points de Réussite :

Rencontre avec un criminel

Habileté: Endurance:



Points de Réussite

A chaque fois que vous aurez vaincu un criminel ou résolu une énigme, vous obtiendrez des *Points de Réussite* que vous inscrirez sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces *Points de Réussite* ne font pas partie de l'aventure en elle-même, laquelle est de localiser Dynamo et de déjouer ses plans. Mais ces *Points de Réussite* vous permettront de déterminer votre efficacité à résoudre les différents problèmes qui vous seront proposés. Aussi, à chaque aventure que vous tenterez (en choisissant un Superpouvoir différent, par exemple), notez soigneusement vos *Points de Réussite* pour ensuite les comparer avec ceux des précédentes ou des futures aventures jouées. Comme vous vous en rendrez compte, la solution du livre dépend du Superpouvoir choisi. Vous pourrez donc évaluer vos propres performances en fonction de chacun d'eux.

Indices

Quel que soit le Superpouvoir que vous aurez choisi, il vous sera donné au début de l'aventure deux indices qui vous permettront de retrouver et de capturer les criminels de Titan. Naturellement, vous ne pourrez pas trouver certains d'entre eux si vous ne disposez pas des informations nécessaires. En fait, il existe deux sortes d'indices : certains ont trait aux bandits et à leurs crimes - ceux qui vous seront donnés avant que vous vous lanciez dans l'aventure appartiennent à cette catégorie, les autres concernent l'endroit où se trouve Dynamo et le moyen de l'arrêter. Si vous ne trouvez aucun de ces derniers, vous n'arriverez jamais à intervenir à temps pour empêcher la destruction de Titan. Gardez donc toujours présent à l'esprit que vous devez découvrir ces indices concernant Dynamo et que, lorsque vous tenterez à nouveau l'aventure avec d'autres Superpouvoirs, les mêmes indices pourront être détenus par d'autres personnages !

Superpouvoirs

Avant que vous ne partiez à l'aventure, vous devrez choisir l'un des Superpouvoirs décrits ci-dessous. Une fois que vous aurez fait votre choix, vous pourrez prendre connaissance des deux premiers Indices qui vous permettront de mener votre mission à bien.

Superforce

Un Pouvoir qui donne la force de plusieurs hommes. Votre musculature impressionnante se dessine puissamment sous votre habit écarlate. Votre énergie est telle, que vous combattez toujours avec un total d'HABILETÉ égal à 13. Vous avez également la faculté de voler dans les airs à la vitesse que vous désirez. Ce qui vous permet aussi bien de planer que de poursuivre un adversaire à la vitesse d'un chasseur supersonique.

Vous pouvez choisir deux indices parmi les suivants :

[46](#)

[98](#)

[109](#)

Pouvoirs Psi

Vous avez d'extraordinaires capacités mentales. Vous êtes capable de lire dans les pensées de la plupart des humains (et de quelques animaux) et de les influencer. Vous possédez également, bien que limité, le pouvoir de télékinésie qui vous permet de déplacer des objets ou même de modifier la structure moléculaire de certains éléments. Cependant, l'utilisation de telles facultés est un effort mental épuisant pour vous. Chaque fois que vous vous servez des Pouvoirs Psi vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Vous pouvez choisir deux indices parmi les suivants :

109

125

98

AMI (Accessoires Miniaturisés d'Intervention)

Votre intelligence extrême vous a permis d'inventer toute une série d'accessoires sophistiqués. Grâce à votre maîtrise technologique des microprocesseurs, vous avez réussi à miniaturiser la plupart de ces dispositifs de manière à pouvoir les porter en permanence dans une Ceinture d'Accessoires. Vous êtes ainsi prêt à toute éventualité et ce, quelles que soient les circonstances. Toutefois, vous n'avez pas créé d'armes afin d'éviter qu'elles ne tombent entre des mains criminelles. L'usage qu'elles pourraient en faire mettrait en effet en péril l'humanité entière.

Vous pouvez choisir deux indices parmi les suivants :

98

183

125

Souffle d'Énergie

Vous êtes capable de concentrer l'énergie électrostatique de votre corps et de la décharger du bout de vos doigts. Vous pouvez utiliser cette énergie contre des adversaires ou des objets. Votre contrôle en est si parfait que vous savez, avant même de tirer, quelle puissance exacte est nécessaire. Vous vous êtes juré de ne jamais détruire une cible humaine, quel que soit le danger qu'elle représente. Lorsque vous utilisez le Souffle d'Énergie vous n'avez besoin que de déterminer si votre tir est bien dirigé ; si vous touchez un adversaire humain, il est automatiquement assommé. Pour savoir si vous avez bien visé, vous jetez deux dés. Si le résultat obtenu est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, le coup porte. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, vous manquez votre tir vous devez dans ce cas mener un combat normal ou suivre les instructions données dans le texte pour résoudre la situation. A moins que vous ne décidiez de lancer une autre Décharge d'Énergie. Mais attention : chaque fois que vous utiliserez le Souffle d'Énergie, vous devrez déduire 2 points de votre total d'ENDURANCE.

Vous pouvez choisir deux indices parmi les suivants :

46

109

183

Maintenant vous êtes armé pour en découdre avec les forces du Mal. Ne laissez personne s'interposer sur votre chemin pour empêcher Dynamo de détruire la ville de Titan! Rendez-vous au 1.

1

Vous vous levez tôt le matin pour commencer votre traque des criminels. Tandis que vous grignotez votre petit-déjeuner, vous écoutez la radio et lisez le journal du matin. Il semble que personne ne prenne réellement les menaces du Dynamo trop au sérieux, ce qui est un peu inquiétant. Pourtant, vous savez que vous le trouverez et l'amènera devant la justice avant qu'il ne puisse mener à bien son ignoble plan, il vaut peut-être mieux que les citoyens ne soient pas trop inquiets. Comme c'est une belle journée ensoleillée, vous décidez de vous rendre à votre travail en marchant. Cependant, avant que vous n'ayez fait la moitié du chemin, une voiture de police vous dépasse toute sirène hurlante et vous pouvez entendre des coups de feu assez éloignés dans la direction suivie par les agents. Voulez-vous vous glisser dans votre costume du Justicier et suivre la voiture de police pour enquêter (rendez-vous au [114](#)), ou continuer à marcher vers votre lieu de travail (rendez-vous au [19](#))?

2

Juste au moment où la Luciole est sur le point de s'échapper par l'une des nombreuses fenêtres, vous dégainez votre pisto-gel. Vous prenez soin de bien viser avant de faire feu sur le super-vilain et une boule de glace vient le frapper de plein fouet ce qui a pour effet de le congeler sur place! Prudemment vous vous approchez de lui - il est froid comme la pierre! Vous pouvez ajouter *2 Points de Réussite* pour la capture de la Luciole, qui aura un long moment devant lui en prison pour lui permettre de dégeler. Maintenant, rendez-vous au [25](#).

3

Avec un timing parfait, vous ouvrez la portière d'une voiture garée juste avant que le voleur ne passe devant elle. Il la heurte de plein fouet et s'écroule, serrant la partie la plus sensible de son anatomie! L'employé de sécurité récupère rapidement les sacs à main et portefeuilles volés. Vous vous en allez plein d'allégresse, mais pas avant d'avoir ajouté *2 Points de Réussite* à votre total pour la capture de ce voleur. Rendez-vous au [113](#).

4

Vous lancez un dernier regard à la salle en flammes et vous voyez la Luciole sauter par la fenêtre. Et maintenant les gens dévalent les marches et les escaliers mécaniques dans la panique pour essayer d'échapper à l'incendie qui fait rage et à la fumée suffocante. Enfin, vous parvenez à vous extraire du bâtiment et une fois dans la rue, vous vous reposez pendant un moment en haletant pour tenter de reprendre votre souffle. Toute la fumée que vous avez inhalée vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Vous perdez également *1 Point de Réussite* (si vous en avez à perdre) pour ne pas avoir essayé d'appréhender la Luciole. Rendez-vous au [149](#).

5

Vous réussissez à esquiver l'attaque et vous vous préparez pour l'affrontement.

DENTS DE REQUIN

HABILETE 8

ENDURANCE 9

Si vous gagnez, rendez-vous au [29](#).



3 Vous ouvrez la portière d'une voiture garée juste avant que le voleur ne passe devant elle.

6

Vous retournez chez vous pour prendre un repos bien mérité ce qui vous permet de récupérer 6 points d'ENDURANCE, sans toutefois dépasser votre *Total de Départ*. Vous allez avoir besoin de toutes vos réserves si vous voulez attraper le Dynamo à temps! Le lendemain matin, vous êtes réveillé par le bip de votre Crimmontre. Gaston l'Indic s'excuse de vous avoir tiré de votre sommeil, puis vous dit qu'il a des informations sur non pas un mais deux crimes. L'un se passe à l'usine de caoutchouc Plastigomme; l'autre se déroule à l'usine de poissons Capitaine Poiscaille - Sur lequel des deux allez-vous porter votre attention en premier?

L'usine de poisson - rendez-vous au [188](#).

L'usine de caoutchouc - rendez-vous au [91](#).

7

Malgré le fait que vous soyez un super-héros ces derniers événements vous ont assoiffé. Jetant un regard autour de vous, vous voyez un stand de vente de jus d'orange à proximité. L'homme qui s'en occupe, évidemment impressionné par vos pouvoirs, vous offre un verre et vous l'acceptez. Vous prenez une gorgée, et levez les yeux vers l'homme. Il est grand et basané, et porte des lunettes de soleil . . . ne l'avez-vous pas déjà vu quelque part auparavant? Mais avant que vous ne puissiez réagir vous vous sentez étourdi! Comme vous vous affaissez au sol, votre dernière pensée est que le jus d'orange était probablement drogué . . . rendez-vous au [178](#).

8

Avec une précision effrayante votre souffle d'énergie frappe les cinq skinheads déchaînés, les envoyant voler et s'effondrer contre un mur, inconscients! Évidemment ces petites frappes ne savent rien des plans de Dynamo, de sorte que vous les emmenez tout droit vers le poste de police. Vous obtenez *5 Points de Réussite* pour la capture de ces délinquants. Rendez-vous au [149](#).

9

Alors que vous feuillotez une partie des brochures et que vous rêvez de vous prélasser sur une plage solitaire bien loin de cette ville en proie à la criminalité, vous êtes dérangé par le bip de votre Crimmontre. Maudissant cette intrusion dans vos pensées relaxantes vous quittez rapidement la boutique et vous vous glissez dans l'allée la plus proche pour revêtir votre costume. Votre montre affiche «Ennuis à la Place Dupont!» Rendez-vous au [36](#).



10

Dents de Requin vous saisit au cou, et, comme un vampire des temps modernes, mord profondément dans votre jugulaire. Lentement, vous vous affaissez au sol, et avec vous les espoirs de la ville de Titan. . .

11

Vous n'avez pas le temps de concentrer vos Pouvoirs Psi avant que la chose ne soit sur vous. Rendez-vous au [97](#).

12

Comme vous vous dépêchez de vous rendre à l'usine de produits chimiques vous passez devant une jeune fille. Elle semble chercher quelque chose au sol, tout en pleurant et en demandant de l'aide. Allez-vous vous arrêter et lui prêter assistance (rendez-vous au [59](#)) ou continuer vers l'usine (rendez-vous au [17](#))?

13

Lutter contre la criminalité est un travail harassant et vous décidez de vous reposer le reste de la journée. Vous récupérez jusqu'à 6 points d'ENDURANCE (tant que vous ne dépassez pas votre *Total de Départ*). Vous regardez la télévision et une courte page d'informations relate les nouvelles sur l'ultimatum du Dynamo et le sujet est traité avec dérision. En effet, le présentateur, Jean Lemming, semble avoir du mal à garder un visage impassible! Vous vous rendez compte que le grand public n'a vraiment que peu de connaissances sur les super-vilains et leurs menaces.

Comme cela devient une habitude, vous êtes réveillé par les «Bip bip» persistants de votre Crimmontre. Gaston l'Indic vous dit bonjour, et puis vous demande de vous rendre à l'usine chimique - immédiatement! Vous vous demandez pourquoi les super-héros n'ont jamais l'occasion de s'offrir une grasse matinée tout en enfilant rapidement votre costume du Justicier avant de prendre la direction de l'usine chimique. Rendez-vous au [12](#).

14

La Seiche réussit à passer ses tentacules gluants et malodorants autour de votre cou. Lentement vous étouffez et vous savez que Titan n'a maintenant plus aucune chance de survivre aux menaces de Dynamo. . .

15

Avant que vous ne puissiez faire quelque chose, la Luciole saute à travers la fenêtre, réussissant miraculeusement à atterrir en toute sécurité sur le trottoir en contrebas. Rendez-vous au [176](#).

16

Morty Cyanure se comporte étrangement, comme si quelque chose le rendait nerveux et vous vous écarterez prudemment de lui. Soudain, il éclate de rire et vous jette un flacon de verre. Le flacon se fracasse contre votre poitrine et le super-vilain en profite pour fuir dans la direction opposée. Vous regardez horrifié les morceaux de verre à terre et le liquide répandu sur votre corps mais vous êtes soulagé de voir qu'il ne s'agissait que d'un peu d'eau. Vous avez été dupé! Rapidement vous vous dirigez vers l'endroit par où a fui Morty Cyanure mais il a disparu et vous n'avez pas la moindre idée d'où le chercher, vous l'avez perdu. Eh bien, vous ne pouvez pas tous les arrêter, vous dites-vous. Rendez-vous au [196](#).

17

Vous arrivez à l'usine, et vous êtes accueilli par un contremaître visiblement très soulagé de vous voir. Il vous expose rapidement qu'il y a eu une rupture de canalisation, et que cela a causé une fuite chimique. Le produit n'est pas inflammable ni même dangereux, mais il est très coûteux et indispensable à l'industrie - tout retard dans son raffinement pourrait coûter très cher à la ville. Pouvez-vous colmater la brèche avant que cela n'empire?

Avez-vous :

la Superforce ? - Rendez-vous au [48](#).

les AMI ? - Rendez-vous au [182](#).

les Pouvoirs Psi ? - Rendez-vous au [108](#).

ou le Souffle d'Energie? - Rendez-vous au [52](#).



18

Avant que vous ne traîniez la Seiche, ou plutôt Pierre Saumon, au poste de police, vous le questionnez sur Dynamo. Saumon semble penser que si il vous dit tout ce qu'il sait, vous allez le laisser partir. Rapidement, il vous informe que le Dynamo est un brillant expert en génie électrique et informatique, et qu'il va essayer de vous tromper avec un hologramme de lui-même! Une fois qu'il a fini de cracher le morceau vous le livrez à la police, à sa grande consternation. Rendez-vous au [149](#).

19

Vous arrivez aux bureaux du journal pour trouver l'endroit presque désert! Seul votre patron, Régis Blanche et quelques membres du personnel d'édition sont là. Lorsque vous entrez dans le bureau de l'éditeur vous comprenez bientôt pourquoi - Blanche a des taches rouges sur tout le visage. Apparemment, le bureau a été frappé par un virus contagieux, et ceux qui ne sont pas cloués au lit à la maison sont partis travailler sur des reportages. Votre patron vous dit que la célèbre star de cinéma, Richard Gears (connu pour ses rôles dans Yankees et l'Officier et le Vaurien, entre autres) est au cinéma local pour promouvoir son nouveau classique, Pretty Girl. Irez-vous au cinéma pour essayer d'interviewer la star (rendez-vous au [134](#)), ou préférez-vous vous défilier pour aller faire les magasins (rendez-vous au [144](#))?

20

Vous vous concentrez pour viser le voleur. Testez votre HABILETE pour voir si vous réussissez à le toucher. Si vous y parvenez, rendez-vous au [105](#). Sinon, rendez-vous au [169](#) à la place.

21

Vous laissez les ouvriers à leur travail, rendez-vous au [149](#).

22

Avant que vous ne puissiez vous déplacer, vous sentez que vos membres commencent à geler. Un frisson traverse votre corps tandis que la glace se forme lentement autour de vous. Vous glissez progressivement dans l'inconscience et dans quelques minutes la ville de Titan aura perdu son super-héros. Votre aventure se termine ici.

23

Voulez-vous atteindre cette créature (qui est connue notoirement sous le nom de la Seiche, le gangster mollusque) avec votre Souffle d'Energie? si vous souhaitez essayer, testez votre HABILETE. Si vous le frappez, rendez-vous au [189](#). Si vous manquez votre coup, ou si vous ne voulez pas essayer de le frapper, rendez-vous au [87](#) à la place.

24

Vous ne pouvez pas viser correctement tant que vos bras sont entravés. Votre seule chance de réussir est de rompre vos liens. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre score d'HABILETE, rendez-vous au [26](#); si le résultat est supérieur à votre HABILETE, rendez-vous au [193](#).

25

Avant de remettre le gémissant Luciole à la police vous vous assurez que tous les foyers d'incendie sont bien éteints. Heureusement, les dégâts semblent avoir été assez minimes - vous avez fait du bon travail. Vous pouvez rajouter 2 *Points de Réussite* à votre total pour la capture de la Luciole; rendez-vous maintenant au [149](#).

26

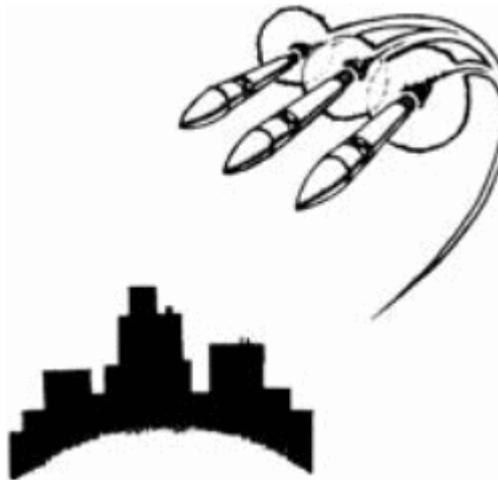
Enfin, vous parvenez à vous libérer. Rapidement vous vous précipitez vers le tic-tac de la bombe - il n'y a pas d'autre solution : vous devez essayer de la désamorcer avant qu'elle n'explode. Lancez deux dés. Si vous obtenez un score plus élevé que votre HABILETE, rendez-vous au [64](#). Sinon, rendez-vous au [112](#).

27

Vous vous concentrez sur le pistolet dans sa main. Lentement mais sûrement, le canon de son arme se déforme jusqu'à ce que son ouverture pointe vers lui! Ruisselant de sueur après vos efforts vous vous affaissez au sol tandis que la police le désarme. Vous pouvez ajouter 2 *Points de Réussite* pour la capture du tireur, mais l'effort pour tordre cette arme vous a coûté un point d'ENDURANCE supplémentaire, (3 au lieu de 2). Maintenant, rendez-vous au [66](#).

28

Vous manipulez désespérément la bombe, mais vous savez instinctivement que votre tentative a échoué. En un instant les espoirs de la ville de Titan sont détruits par l'explosion de la bombe. Votre mission a échoué et votre aventure se termine ici.



29

Vous ramenez l'ordinateur à la boutique puis vous interrogez Dents de Requin encore étourdi. Soit il ne sait rien, soit il refuse de vous le dire et vous ne tirez rien de lui! Rendez-vous au [149](#).

30

Vous allumez la radio juste à temps pour attraper un flash d'informations. Ce sont des nouvelles que vous espériez ne jamais entendre cependant - des missiles se dirigent vers la ville, mystérieusement tirés de la base militaire à quelques kilomètres d'ici. En désespoir de cause vous éteignez la radio, sachant que le Dynamo a maintenant le contrôle total de l'ordinateur de lancement de l'armée. Tout est perdu . . .

31

Les pompiers sont en colère que vous leur ayez fait perdre leur temps très précieux. Vous perdez 1 *Point de Réussite* (si vous en avez) et rentrez à la maison, honteux. Rendez-vous au [171](#).

32

Vous utilisez votre énorme force pour déloger la porte du mur! L'homme est libre. Cependant, vous avez sous-estimé le poids de la porte et vous tombez à la renverse avec elle - vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous vous sentez un peu idiot et vous repoussez la porte pour vous relever; vous pouvez ajouter un *Point de Réussite* à votre total pour avoir sauvé l'homme. Vous retournez maintenant chez vous pour vous reposer - rendez-vous au [171](#).

33

Vous fermez les yeux et vous concentrez sur le métal tordu qui retient l'homme prisonnier, et lentement, très lentement, il commence à se détendre, rendant le travail des pompiers beaucoup plus facile. Vous pouvez rajouter un *Point de Réussite* à votre total pour avoir aidé à la libération de l'homme; maintenant rentrez à la maison pour vous reposer de vos efforts - rendez-vous au [171](#).

34

Vous passez la porte et vous voyez votre vieil ami, le capitaine Belcher, dans son bureau. Allez-vous lui rendre visite (rendez-vous au [167](#)) ou passer votre chemin (rendez-vous au [63](#))?

35

Vous concentrez votre esprit sur la rapide approche du «Poing» et essayez désespérément de faire en sorte que les cellules qui le composent reprennent leur forme d'origine. Juste à temps, le poing finit par revenir à son ancienne forme - Elastique Eddy! Rapidement vous vous déplacez pour l'engager au corps à corps, mais à votre grande surprise, il abandonne, évidemment effrayé par la puissance de vos pouvoirs! Maintenant, rendez-vous au [129](#).

36

La place Dupont est totalement déserte, exceptée une grande et visqueuse créature tentaculaire qui se déplace en glissant vers vous lorsqu'elle vous aperçoit.

Votre cerveau s'agite à la recherche d'une solution. Quel pouvoir avez-vous?

Superforce - Rendez-vous au [97](#).

Souffle d'Energie - Rendez-vous au [23](#).

Pouvoirs Psi - Rendez-vous au [11](#).

A.M.I. - Rendez-vous au [49](#).



37

Vous entrez par les portes principales de l'usine. Devant vous, de grandes machines fonctionnent à plein régime et trois allées sont aménagées entre elles. Allez-vous emprunter la voie de gauche (rendez-vous au [161](#)), la voie centrale (rendez-vous au [137](#)) ou la voie de droite (rendez-vous au [102](#))?

38

Vous ne parvenez pas à atteindre votre ceinture d'accessoires à cause de vos liens même en y mettant toute votre meilleure volonté. Votre seul espoir est de vous libérer de vos entraves. Lancez deux dés; si le résultat est inférieur ou égal à votre HABILITE, rendez-vous au [194](#); sinon, rendez-vous au [79](#) à la place.

39

Soudain, vous entendez des cris de détresse venant de l'entrée d'une ruelle sombre devant vous. Instinctivement, vous vous engagez dans la ruelle, mais il n'y a personne! Vous faites demi-tour, déconcerté, juste à temps pour voir venir un coup de poing droit vers vous. C'est trop tard pour réagir cependant et vous perdez connaissance sous la force du coup!! Rendez-vous immédiatement au [178](#).

40

Lentement et douloureusement votre corps combat le poison. Vous jetez un œil hagard autour de vous et vous voyez les ouvriers marmonnant entre eux certainement à propos de votre action stupide! Sortez d'ici et rendez-vous au [149](#).

41

Vous avez seulement donné quelques autographes quand votre ouïe sensible capte le son de coups de feu venant de l'autre côté de la route. En levant les yeux, vous apercevez un homme masqué se précipiter hors de la banque Claybars, en tenant étroitement un sac plein de billets de banque et un pistolet.

Quel pouvoir avez-vous?

Superforce - Rendez-vous au [56](#).

A.M.I. - Rendez-vous au [198](#).

Pouvoirs Psi - Rendez-vous au [170](#).

Souffle d'Energie - Rendez-vous au [44](#).

42

Les skinheads sont toujours là à votre retour et à votre vue ils se mettent à crier, jurer et se précipitent vers vous avec l'évidente intention de vous tuer! Si vous avez le Souffle d'Energie vous pouvez vous rendre au [155](#); sinon, rendez-vous au [166](#) à la place.

43

Vous vous élancez vers Fatman en le frappant de plein fouet ce qui le fait basculer sur son dos. vous l'attrapez par la peau du cou et le remettez maladroitement sur ses pieds (pas un mince exploit en soi!). Menez le combat contre cet adversaire charnu!

FATMAN

HABILETE 9

ENDURANCE 12

Si vous gagnez, rendez-vous au [120](#).

44

Viser l'homme est assez difficile d'où vous êtes. si vous réussissez à le frapper (selon les règles habituelles), rendez-vous au [179](#); sinon, rendez-vous au [50](#) à la place.

45

Votre tête vous fait terriblement mal (vous pouvez voir tout un tas de petits super-héros roses voler autour de vous!) et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore d'attaque, rendez-vous au [147](#).

46

Fatman, le super-vilain à la corpulence de baleine, a récemment été aperçu dans la ville de Titan. Sa

première escale pourrait bien être le Fast-Food McRonald.

47

L'homme est sur le point de partir quand vous revenez. Vous le rattrapez prestement et l'attrapez par l'épaule pour le faire se retourner. Il laisse promptement tomber l'ordinateur et vous montre un large sourire garni de dents en acier! Vous êtes face à Dents de Requin, l'homme à la mâchoire de métal!

DENTS DE REQUIN

HABILETE 8

ENDURANCE 9

Si vous battez ce voleur aux incisives de métal, rendez-vous au [29](#).

48

Vous saisissez les deux moitiés de la conduite et vous tirez lentement pour effectuer la jonction entre elles. Cela exige toute votre force, mais finalement vous parvenez à les rassembler. Non sans dégât cependant car vous devez perdre 2 points d'ENDURANCE à cause des effets des émanations toxiques des produits chimiques sur vos poumons et votre peau. Cependant, vous avez finalement réussi à arrêter la fuite, et une fois que les soudures ont été effectuées l'usine est à nouveau en sécurité. Rajoutez 2 *Points de Réussite* à votre total et une bonne tape dans le dos. Maintenant vous pouvez jeter un coup d'œil autour de l'usine (rendez-vous au [121](#)) ou quitter les lieux (rendez-vous au [196](#)).

49

La créature est connue sous le nom de la Seiche, le gangster mollusque, et vous savez exactement ce que vous devez faire. Vous vous approchez lentement du super-vilain gluant. Lorsque vous êtes à seulement quelques mètres de lui, vous sortez un flacon contenant de l'encre noire concentrée et le jetez sur lui. Lentement la Seiche reprend sa forme originelle - Pierre Saumon, le poissonnier! Rendez-vous au [18](#).



50

Votre Souffle manque largement le voleur mais, malheureusement, frappe un policier qui le poursuit. Dépit par votre maladresse, vous traversez la route pour constater que le policier est inconscient et que le voleur est hors de portée! Vous perdez 1 *Point de Réussite*. Vous soulevez le policier dans vos bras, et redescendez lentement la rue vers l'hôpital. Vous le laissez là, et après vous être assuré que ses blessures ne sont pas graves vous rentrez chez vous. Rendez-vous au [13](#).

51

Votre puissant rayon frappe Morty Cyanure dans le dos, l'étalant sur le sol. Le criminel hébété se remet lentement de ce choc pour vous trouver debout au-dessus de lui avec un regard sombre sur votre visage. Vous commencez à l'interroger, et bien qu'il ne soit guère en état de réfléchir il finit tout de même par vous indiquer que Dynamo a une petite chambre dans la 102ème rue, avant de perdre connaissance. Rendez-vous au [191](#).

52

Ceci est une situation délicate, et vous savez que vous aurez à essayer quelque chose de radical pour réussir. Au lieu d'un rayon rapide et puissant, vous décidez d'essayer un long flux d'énergie pour essayer de souder le tuyau. Cependant, cela nécessitera une énorme quantité d'énergie, et pourrait s'avérer très dangereux pour vous. Voulez-vous essayer cette nouvelle technique (rendez-vous au [100](#))? Sinon rendez-vous au [67](#).

53

Avec un dernier coup puissant vous faites tomber Fatman et sa masse corpulente s'écrase au sol. Cependant, quelles que soient les techniques que vous essayez vous ne parvenez pas à le faire parler! Finalement, vous abandonnez et traînez l'imposant criminel au poste de police (pas la chose la plus facile au monde!). Finalement, vous pouvez rajouter 4 *Points de Réussite* pour sa capture, avant de rentrer chez vous pour vous reposer - Rendez-vous au [13](#).

54

A votre plus grande déception et non sans vous agacer, vous passez juste une fraction de seconde de trop à viser. Le voleur change de direction pour tourner au coin d'une rue au moment où vous faites feu et votre Souffle d'Énergie le manque de quelques centimètres. Vous poussez un juron et vous vous précipitez vers l'endroit où il a tourné mais votre proie n'est visible nulle part. Vous remontez cette rue quelques minutes, mais finalement vous êtes forcé d'admettre que le voleur s'est enfui. Rendez-vous au [157](#).

55

De votre ceinture vous tirez un petit appareil appelé Brouille-Esprit qui peut troubler les sens d'une personne au point de le rendre inoffensif. Cependant, Doc Metamorf n'est pas quelqu'un d'ordinaire, car il

peut faire exactement comme son nom l'indique - changer de forme. En un instant, il se transforme en une bête poilue massive, un Guerrier de Glace, et se dirige vers vous prêt pour la bataille.

GUERRIER DE GLACE

HABILETE 7

ENDURANCE 10

Si vous battez la créature colossale rendez-vous au [142](#).

56

Avec toute la vitesse et la précision d'un éclair vous traversez la rue en volant et assenez un puissant coup au voleur, qui se retrouve assommé au sol. Lorsque ses poursuivants viennent se placer haletant à votre hauteur, vous leur rendez l'argent, et livrez votre victime encore somnolente à la police. Vous pouvez rajouter 2 *Points de Réussite* bien mérités pour la capture du voleur et vous rendre à votre domicile. Rendez-vous au [13](#).

57

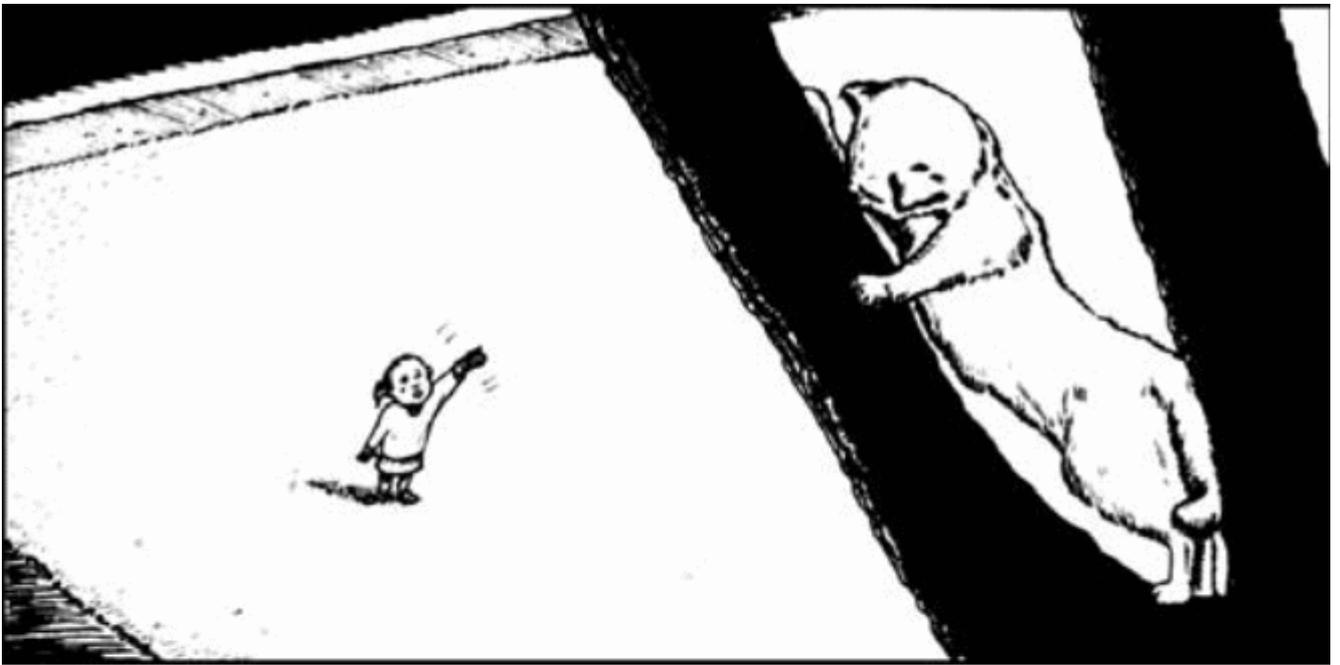
Vous arrivez à un petit appartement au troisième étage. Vous vous arrêtez un certain temps pour reprendre votre souffle et pour réfléchir à la meilleure façon de procéder. Vous en concluez que le mieux est de simplement faire irruption dans le logement. Après avoir compté jusqu'à 3, vous ouvrez la porte - Rendez-vous au [138](#).

58

C'est avec le front ruisselant de sueur, que vous coupez le fil de vos mains tremblantes. Le tic-tac de la bombe s'arrête et celle-ci reste silencieuse - Vous avez réussi! Juste à temps mais malheureusement, personne ne vous a vu le faire ainsi vous ne pouvez pas obtenir des *Points de Réussite*. Vous enfoncez la porte verrouillée, mais vous savez que le Dynamo a fui. Vous souvenant de la bombe, vous trouvez un téléphone et dites à la police ce qui est s'est passé, puis vous retournez chez vous - ce fut une dure journée! Rendez-vous au [6](#).

59

Vous demandez doucement à la jeune fille ce qui ne va pas, et elle pointe du doigt un arbre à quelques mètres. Un petit chaton gris est perché à l'intersection de deux branches et semble avoir peur de redescendre. Vous dites à la jeune fille de ne pas s'inquiéter et vous grimpez à l'arbre et attrapez le chaton, mais pas avant que le petit ingrat ne vous griffe (vous perdez 1 point d'ENDURANCE!). Vous redescendez en faisant attention et vous rendez le chaton à sa maîtresse, qui vous remercie en pleurant de joie avant de s'éloigner. Vous pouvez rajouter un *Point de Réussite* à votre total pour votre bonne action avant de reprendre votre route vers l'usine chimique. Rendez-vous au [17](#).



59 Un petit chaton gris est perché à l'intersection de deux branches

60

Vous appuyez sur le gros bouton rouge de l'appareil et le dirigez vers Dynamo. Presque immédiatement un jet de stries jaune clair s'échappe du super-méchant et est aspiré par votre Draineur d'Energie! Dynamo secoue la tête pour chasser le bourdonnement dans ses oreilles et pour reprendre ses esprits. Vous pouvez maintenant combattre votre adversaire affaibli:

DYNAMO

HABILETE 8

ENDURANCE 12

Si vous gagnez, rendez-vous au [200](#).

61

Vous avez beau essayer, vous ne parvenez pas à obtenir d'informations de l'Arachnide, de sorte que vous le livrez à la police. Vous pouvez rajouter 3 *Points de Réussite* pour la capture de l'Arachnide. Rendez-vous au [149](#).

62

Vous essayez désespérément d'organiser l'évacuation des clients, mais c'est chacun pour soi. Dans leur course folle et désordonnée vous êtes jeté au sol et la foule vous piétine sans vous prêter la moindre attention. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE pour vos blessures. Allez-vous trouver une cachette pour vous changer en Justicier (rendez-vous au [139](#)) ou vous échapper de cet endroit (rendez-vous au [4](#))?

63

Vous apprenez qu'il y a eu un carambolage sur l'autoroute qui mène à la ville. Voulez-vous vous y rendre pour voir si vous pouvez aider? Si oui, rendez-vous au [131](#); sinon, rendez-vous au [165](#).

64

Vous ne parvenez pas à trouver un moyen de désamorcer la bombe. Frénétiquement vous arrachez tous les fils que vous voyez dans une dernière tentative désespérée d'empêcher l'explosion. Quelque chose s'arrête - mais c'est le tic-tac, et vous savez que tout est fini. Votre dernière pensée avant de mourir est que vous n'avez pas réussi à sauver la ville de Titan . . .

65

Vous décidez d'essayer de libérer l'homme grâce à votre Souffle d'Energie, mais pour cela vous devez atteindre la bonne partie de la portière pour le dégager. Si vous réussissez, rendez-vous au [132](#); sinon, rendez-vous au [31](#) à la place.

66

En bas de la rue, vous voyez une élégante limousine noire s'arrêter près du trottoir. À votre étonnement, la star internationale de cinéma, Richard Gears en descend et immédiatement une horde de fans se précipitent vers lui. Vous vous glissez dans une ruelle pour vous changer de nouveau dans vos vêtements de tous les jours et puis vous vous dirigez vers l'endroit où la limousine est garée dans l'espoir d'apercevoir de plus près la star. Rendez-vous au [134](#).

67

Le contremaître est déçu, c'est le moins qu'on puisse dire. Vous pouvez maintenant jeter un œil dans les parages (rendez-vous au [121](#)) ou vous en aller (rendez-vous au [196](#)).

68

Vous vous réveillez assez tard et restez au lit pour réfléchir aux informations que vous avez glanées jusqu'ici. A présent, vous devriez probablement savoir où se cache Dynamo. Avez-vous une idée de l'endroit où il pourrait se trouver? Dans l'affirmative, vous sortez de chez vous pour partir à sa recherche (rendez-vous au [96](#)); autrement, rendez-vous au [30](#).

69

Vous réfléchissez à un plan et décidez finalement de prendre d'assaut la maison. Rendez-vous au [173](#).

70

Vous frappez le «Poing» dans un timing parfait juste au moment où il est à votre portée. Sous l'effet de votre coup, la chose retrouve instantanément sa forme d'origine de Elastique Eddy, l'homme caoutchouc. Eddy est évidemment étourdi et vous n'avez aucun mal à l'appréhender. Maintenant, rendez-vous au [129](#).

71

Vous arrivez à la piscine et achetez votre billet. Trouver une cabine d'essayage vide n'est pas chose facile - la piscine est bondée aujourd'hui - mais vous en trouvez finalement une pour vous changer et vous faites bien attention de ranger votre costume de Justicier dans votre casier sans que personne ne s'en rende compte. Vous vous dirigez ensuite en direction des bassins. Rendez-vous au [115](#).

72

Avez-vous un Draineur d'Energie? Si oui, rendez-vous au [124](#); sinon, rendez-vous au [197](#) à la place.

73

Au moment où vous vous approchez de l'ignoble personnage, Dynamo se met à rire et disparaît! Vous étiez sur le point d'arrêter un hologramme! Soudain, vous sentez une énorme déflagration d'énergie venir vous percuter dans le dos, vous faisant chuter face contre terre. Vous entendez des pas légers s'approcher, et le rire agaçant du vrai Dynamo. Vous essayez de vous relever, mais vous ne parvenez pas à réunir assez de force pour cela. Dynamo tire alors une autre déflagration et c'en est fini de vous. . .

74

Vous arrivez à l'usine pour trouver les travailleurs regroupés à l'extérieur de celle-ci. Le manager vient vers vous et vous dit qu'un homme étrange à l'aspect caoutchouteux provoque un sacré désordre à l'intérieur et il n'y a rien qu'ils n'aient pu faire pour l'arrêter. Voulez-vous entrer dans l'usine et partir à la recherche du criminel (rendez-vous au [37](#))? Sinon, rendez-vous au [103](#).

75

Votre nez vous fait souffrir et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [147](#).

76

Vous inspectez les alentours pendant un moment, mais vous ne trouvez rien. Mais tout d'un coup - aïe! Vous avez été mordu par une araignée, toxique qui plus est! Lancez un dé et retranchez le résultat de vos points d'ENDURANCE. Maintenant lancez deux dés et comparez le résultat obtenu à HABILETE. Si vous avez obtenu un score inférieur ou égal à votre HABILETE, rendez-vous au [40](#); sinon, rendez-vous au [153](#).

77

Vous essayez tout ce que vous pouvez, mais vous ne parvenez pas à comprendre comment désactiver l'explosif. Vous jetez un œil sur le chronomètre - et vous êtes choqué de voir qu'il ne reste seulement que cinq secondes. Quatre - trois - deux - un. Zéro! La ville de Titan vient de perdre un autre super-héros. . .

78

Vous entrez dans la boutique en même temps que cinq skinheads à la mine patibulaire, qui se mettent immédiatement à faire tomber des journaux par terre et à importuner les clients en chantant des hymnes de football à tue-tête. Le garde de sécurité arrive et leur demande de bien vouloir s'en aller dans le calme, mais n'obtient pour toute réponse qu'une poussée qui le laisse choir maladroitement sur le sol. L'instant d'après, les voyous le ruent de coups de poing et de coups de pied. Voulez-vous vous faufiler discrètement dans l'arrière-boutique pour vous changer en Justicier (rendez-vous au [42](#))? Ou préférez-vous attendre (rendez-vous au [82](#))?

79

Vous essayez tout ce qui est en votre pouvoir mais vous ne pouvez pas vous libérer. Sans avertissement, les tic-tac de l'horloge s'arrêtent et vous savez que tout est fini. Les espoirs de la ville de Titan meurent avec vous. . .

80

Ignorer vos fans n'est pas bénéfique pour votre image! Vous perdez 1 *Point de Réussite*. Et pour ajouter à vos problèmes, le restaurant n'admet que les gens qui portent une chemise et une cravate - et le Justicier n'a pas le droit à une dérogation! Tristement vous marchez vers votre domicile, rendez-vous au [13](#).

81

Vous arrivez rapidement à la conclusion que la seule façon d'arrêter l'homme est de lui jeter quelque chose. Vous remarquez une poubelle à proximité et l'arrachez du sol. Lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, rendez-vous au [83](#); sinon, rendez-vous au [185](#).

82

Lorsque les skinheads en ont fini avec le garde de sécurité, ils regardent autour d'eux à la recherche de leur prochaine victime - vous! Dix mains rugueuses vous attrapent et vous priez pour que quelqu'un n'intervienne avant que ne soyez obligé d'utiliser vos super pouvoirs, mais les brutes vous plaquent au sol. Soudain, vous entendez un bruit de déchirure et vous découvrez que c'est votre chemise qui a été réduite en lambeaux, exposant votre costume de Justicier! En poussant des jurons les skinheads s'éloignent de vous, et les clients présents vous observent avec stupéfaction. Votre secret est maintenant éventé et votre vie de super-héros est terminée!

83

La poubelle vient frapper de plein fouet le dos du voleur et l'envoie s'écrouler au sol. Un garde de sécurité arrive et récupère les portefeuilles et sacs à main volés, suivi de près par deux policiers. Satisfait, vous les laissez s'occuper de son cas. Vous pouvez rajouter 2 *Points de Réussite* à votre total pour avoir arrêté le voleur. Rendez-vous au [7](#).

84

Vous vous cachez à un coin de rue pour vous changer. Quand vous revenez, Gears est à l'endroit où vous l'avez laissé. Lorsqu'il vous voit, le sourire sur son visage se transforme en un ricanement pendant que son costume onéreux se déchire pour laisser apparaître des jambes velues et des ailes transparentes. La foule hurle d'horreur et de surprise, et s'écarte à la hâte pour vous laisser le rejoindre.

LA MOUCHE

HABILETE 9

ENDURANCE 10

Si vous venez à bout du malfrat ailé, rendez-vous au [104](#).



84 Son costume onéreux se déchire pour laisser apparaître des jambes velues et des ailes transparentes.

85

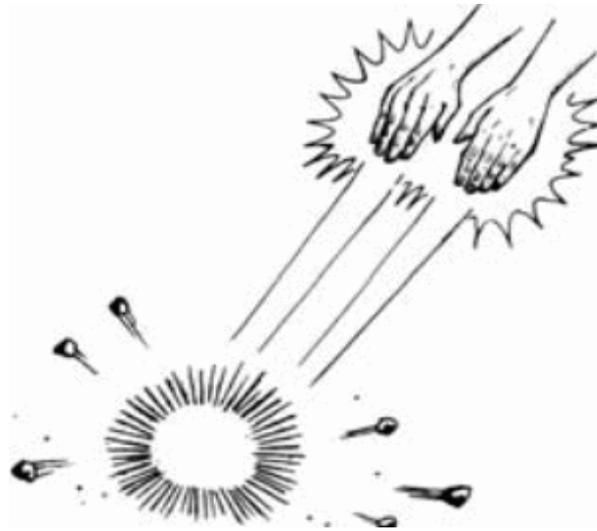
Vous vous précipitez à la vitesse de l'éclair vers le vestiaire, vous jetez des vêtements et cintres derrière vous pour essayer de distraire Doug Glace, qui essaie de vous viser à l'aide de son rayon de froid. Enfin vous atteignez votre cabine et enfiler rapidement votre tenue du Justicier. Lorsque vous sortez de la cabine le super-vilain est surpris de votre nouvelle apparence mais cela ne l'empêche pas de se préparer au combat.

DOUG GLACE

HABILETE 8

ENDURANCE 12

Si vous venez à bout de cet adversaire glacial, rendez-vous au [150](#).



93

Des gouttes de sueur perlent sur votre front tandis que vous affermissiez votre prise sur les pinces coupantes. Vous retenez votre respiration et vous coupez le fil. Le mauvais! La dernière chose que vous entendez est le rugissement de la bombe avant qu'elle n'explose. . .

94

Vous parcourez votre ceinture d'ustensiles et portez votre choix sur un pistolet paralysant. Soigneusement vous prenez le temps de viser et vous tirez sur le voleur en fuite. Lancez deux dés et comparez le résultat avec votre HABILETE. Si vous obtenez un score inférieur ou égal à celle-ci, rendez-vous au [123](#); sinon, rendez-vous au [54](#).

95

Vous visez rapidement le poing. Si vous le frappez, rendez-vous au [135](#); si vous le manquez, rendez-vous au [163](#).

96

Ajoutez le numéro de chambre au numéro de la rue et rendez-vous au paragraphe correspondant au résultat obtenu. Si vous n'avez pas ces deux informations, ou si le paragraphe auquel vous vous rendez n'a aucun sens, rendez-vous au [126](#).

97

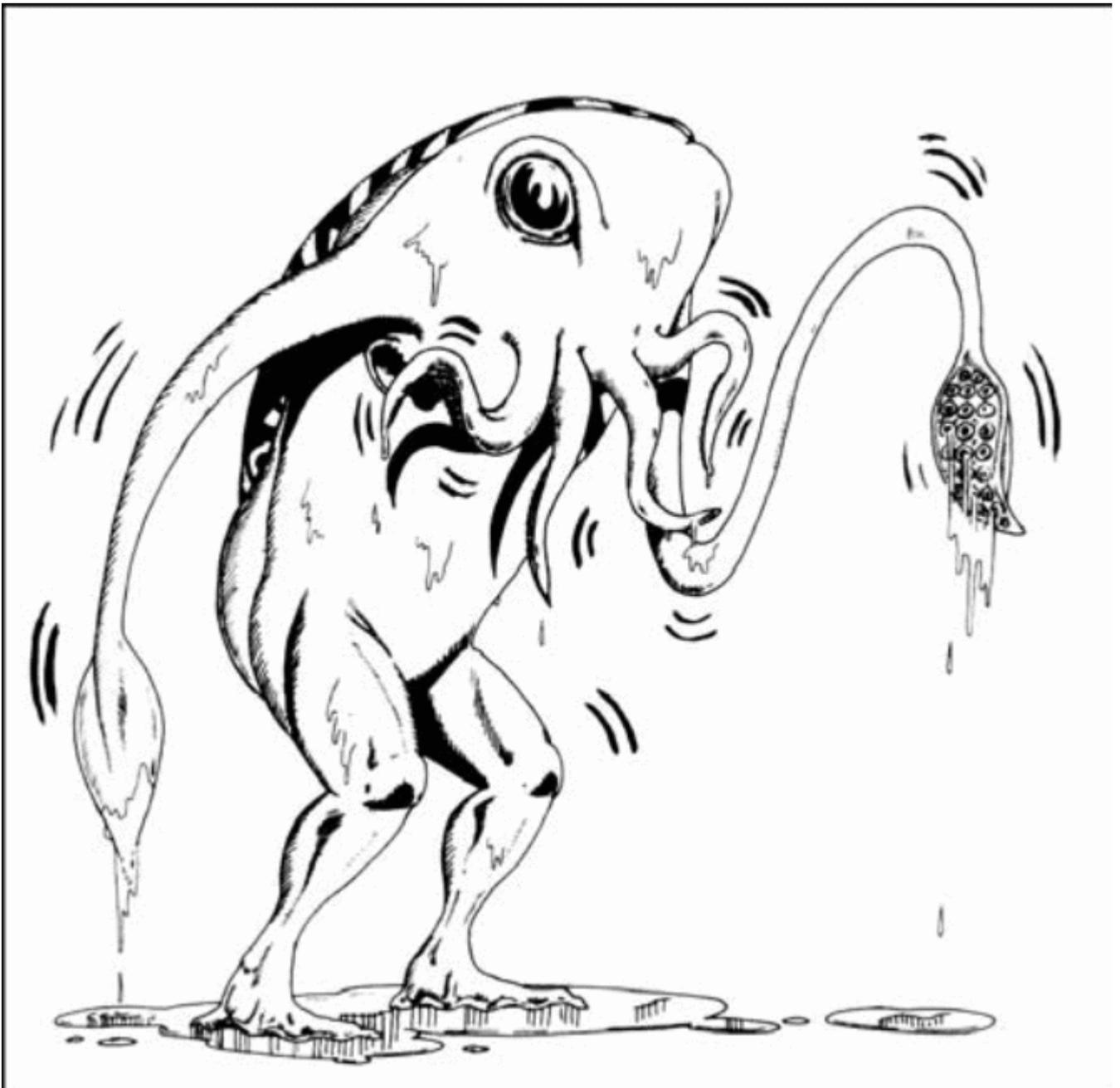
La chose monstrueuse qui se tient devant vous est la Seiche, le gangster mollusque. le monstre gluant se déplace vers vous tout en balançant ses tentacules suintants

LA SEICHE

HABILETE 8

ENDURANCE 12

Si la seiche parvient à remporter trois assauts consécutifs, rendez-vous au [14](#). Sinon, rendez-vous au [92](#) quand vous l'aurez battue.



97 La chose monstrueuse qui se tient devant vous est la Seiche, le gangster mollusque.

98

L'Arachnide, un super-vilain notoirement connu dans toute la ville de Titan se cache dans les égouts, essayant désespérément de perpétuer son espèce. Si à un moment donné dans votre aventure vous devez chercher l'Arachnide, déduisez 10 du paragraphe où vous vous trouvez et rendez-vous au paragraphe correspondant au nombre obtenu.

99

Vous prenez un faisceau laser de votre ceinture et commencez lentement à dégager l'homme. Soudainement le gadget se met à crépiter puis cesse totalement de fonctionner - il a besoin de nouvelles piles! Pendant que vous les changez avec celles de secours que vous avez dans votre ceinture, les pompiers ont réussi à libérer l'homme pris au piège. Vous décidez de prendre congé et de rentrer chez vous. Rendez-vous au [171](#).

100

Vous commencez à concentrer votre souffle d'énergie sur le tuyau. Enfin, après plusieurs dizaines de minutes pénibles au cours desquelles vous avez failli perdre votre concentration et dû recommencer à plusieurs reprises, le tuyau est soudé. Bien joué! Cependant, l'effort vous a épuisé et vous devez retrancher 2 Points d'ENDURANCE de votre total. Maintenant que le danger est passé, vous pouvez vous attribuer 2 *Points de Réussite*. Voulez-vous rester dans les parages et inspecter autour de l'usine (rendez-vous au [121](#)) ou préférez-vous partir (rendez-vous au [196](#))?

101

Vous trouvez Morty Cyanure en train de rôder derrière quelques grandes cuves de produits chimiques. Quand il vous voit, il fait un bond en arrière et se dresse en brandissant un petit flacon contenant un liquide incolore. «Hors de ma vue, maudit Justicier!» crache-t-il. «Il y a assez de virus mortel dans cette fiole pour éradiquer toute la population de la ville !! Maintenant quittez cet endroit et laissez-moi tranquille et je pourrais bien décider de ne pas la laisser tomber par terre!» Mais le croyez-vous? Si vous voulez partir comme il le demande, rendez-vous au [196](#); si vous préférez rester, rendez-vous au [90](#), mais vous serez responsable de ce qui va arriver dans un cas comme dans l'autre. . .

102

La voie de droite est en fait la bonne. Elastique Eddy, le voleur notoirement connu dans la ville de Titan, se tient debout au milieu du passage après quelques instants de marche. Il frappe dans ses mains et son corps se met à changer, devenant long et mince et sa tête prenant la forme d'un énorme poing. L'instant d'après, le «poing» vole dans votre direction à une vitesse terrible!

Quel pouvoir avez-vous?

Souffle d'Energie - Rendez-vous au [95](#).

A.M.I. - Rendez-vous au [162](#).

Pouvoirs Psi - Rendez-vous au [35](#).

Superforce - Rendez-vous au [70](#).





102 L'instant d'après, le «poing» vole dans votre direction à une vitesse terrible!

103

Vous vous éloignez de l'usine à la consternation des travailleurs et réfléchissez à votre prochaine destination. Deux choix s'offrent à vous - le QG de la police pour continuer vos recherches (rendez-vous au [34](#)), ou rentrer chez vous directement pour piquer un somme! (Rendez-vous au [171](#)).

104

Vous déposez la Mouche au QG de la police sous les acclamations de nombreux officiers admiratifs ce qui vous vaut 3 *Points de Réussite* en récompense. Pendant que vous êtes là, vous pouvez vous informer sur les événements récents survenus en ville (rendez-vous au [160](#)) ou vous pouvez vous changer dans vos vêtements de ville et partir faire les magasins (rendez-vous au [144](#))

Le souffle d'énergie vient heurter le dos du voleur et il s'effondre face contre terre sur le trottoir en éparpillant les portefeuilles et sacs à main volés autour de lui. Le garde de sécurité accourt, et prend immédiatement le contrôle de la situation en rassemblant tout le butin et en faisant en sorte que le voleur soit étroitement attaché. C'est avec le sentiment du devoir accompli que vous partez; rendez-vous au [148](#).



Devant vos yeux ébahis la silhouette du Dynamo s'évapore! Puis, derrière les lourds rideaux, se dessine une forme plus massive que la précédente - le vrai Dynamo !! «Alors comme ça, se moque-t-il, vous avez vu clair dans ma petite blague holographique ? » Il lève ses bras et les dirige vers vous, les extrémités de ses doigts crépitent d'électricité statique. Avez-vous quelque chose avec lequel vous pensez pouvoir lutter contre votre redoutable adversaire? Si vous le pensez, rendez-vous au [72](#); Sinon, vous allez devoir serrer les dents et vous rendre au [197](#).

Vous comprenez rapidement que seulement deux des fils - un rouge, un bleu - semblent nécessaires au fonctionnement de la bombe. Le reste n'est que contournements et fausses pistes. Il n'y a qu'une seule chose à faire : vous devez couper l'un des deux fils. Bien sûr, si vous choisissez le mauvais vous pourriez causer l'explosion de la bombe! Eh bien, allez-vous opter pour le fil rouge (rendez-vous au [93](#)) ou le fil bleu (rendez-vous au [58](#))? Faites votre choix - ce pourrait bien être votre dernier!

Vous utilisez vos facultés psychiques incroyables et beaucoup de concentration pour forcer une partie du métal à s'étirer et à couvrir la brèche. Rapidement un ouvrier s'approche et soude le couvercle de fortune avec son chalumeau. Félicitations - vous êtes vraiment un héros! Rajoutez *2 Points de Réussite* à votre total avant de décider ce que vous allez faire ensuite. Vous pouvez rester et explorer l'usine (rendez-vous au [121](#)) ou vous en aller (rendez-vous au [196](#)).

109

Morty Cyanure, le célèbre empoisonneur, est semble-t-il à la recherche de nouveaux stocks de produits chimiques. Il pourrait se trouver dans les parages de l'usine chimique de la ville de Titan, donc si vous investiguez autour de ce lieu, vous pouvez déduire 20 au numéro de paragraphe où vous vous trouvez à ce moment et vous rendre à ce nouveau paragraphe pour chercher Morty Cyanure.

110

Ces petites frappes n'ont aucun lien avec Dynamo. Avant de les amener à la police, vous vérifiez que le garde va bien. Vous gagnez 4 *Points de Réussite* pour votre succès. Après avoir fait tout cela, vous pouvez vous rendre au [149](#).

111

Tout d'un coup vous entendez un cri de détresse provenant d'un chantier à proximité. Rapidement vous vous rendez sur le site et vous vous faufilez à travers une brèche dans la clôture en bois. Une fois à l'intérieur, cependant, vous ne voyez aucun signe d'une personne en difficulté! Soudain vous entendez un bruit sifflant venant d'au dessus de vous. Vous levez les yeux juste à temps pour voir arriver une brique s'écraser contre votre visage! Le sol vient alors à votre rencontre. . . Rendez-vous au [178](#).

112

Vous comprenez rapidement que seulement deux des fils - un rouge, un bleu - semblent nécessaires au fonctionnement de la bombe. Le reste n'est que contournements et fausses pistes. Il n'y a qu'une seule chose à faire : vous devez couper l'un des deux fils. Bien sûr, si vous choisissez le mauvais vous pourriez causer l'explosion de la bombe! Eh bien, allez-vous opter pour le fil rouge (rendez-vous au [93](#)) ou le fil bleu (rendez-vous au [58](#))? Faites votre choix - ce pourrait bien être votre dernier!

113

Après avoir quitté le Rollerama, vous décidez de vous promener comme vous en avez l'habitude dans le centre commercial. Tout est calme, cependant, et vous ne repérez aucun incident qui nécessite votre intervention. Soudain, votre Crimmontre émet des signaux et vous voyez les mots suivants s'afficher sur son écran : Aux Primeurs - le marchand de fruits et légumes - urgent » Vous tournez justement le dos à cette boutique! Vous faites volte-face, juste à temps pour voir arriver un coup de poing dans votre visage! En un instant, le monde disparaît dans une spirale d'étoiles. . . rendez-vous au [178](#).

114

Vous rattrapez la voiture au moment où elle ralentit à un stop devant un groupe de maisons délabrées. A une fenêtre un homme à l'apparence désespérée tient une arme à feu contre la tête d'une jeune fille. De l'autre côté de la rue, des policiers armés de fusils et de pistolets sont couchés derrière les voitures. l'officier en chef se précipite vers vous et vous demande si vous voulez intervenir en premier. Naturellement, vous acceptez.

Quel pouvoir maîtrisez-vous?

Souffle d'Energie - Rendez-vous au [151](#).

A.M.I. - Rendez-vous au [127](#).

Pouvoirs Psi - Rendez-vous au [27](#).

Superforce - Rendez-vous au [173](#).

115

Vous vous arrêtez net car vous êtes accueillis par une scène que vous ne pensiez ne jamais revoir. La piscine est complètement gelée et sous la surface vous apercevez les corps immobiles pris au piège de dizaines de nageurs. Cela vous ramène quelques années en arrière - Mais la Reine de Glace est censée toujours être en prison!? Alors une main froide se pose sur votre épaule et vous vous tournez pour vous retrouver face à face avec l'ancien partenaire de la Reine de Glace - Doug Glace !! «Les autres sont morts,» sourit-il, en pointant du doigt vers les nageurs, «- tout comme vous dans quelques instants !!» Vous êtes plus qu'inoffensif dans votre maillot de bain, et il est évident que vous devez fuir ou congeler sur place! Vous pouvez tenter de courir vers les vestiaires pour revêtir votre costume du Justicier (rendez-vous au [85](#)) ou vous pouvez rester et combattre tel que vous êtes (rendez-vous au [22](#)).

116

Vous arrivez à un petit et minable appartement au troisième étage. Vous rassemblez vos esprits, vous serrez les dents, comptez jusqu'à trois - et vous enfoncez la porte. Rendez-vous au [138](#).

117

Le tireur n'a pas hésité. la balle du tireur d'élite vous atteint en pleine poitrine et vos jours de super-héros sont terminés. . .

118

Vous arrachez les sangles sans avoir à trop forcer et vous vous précipitez vers la bombe. Lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre HABILITE, rendez-vous au [107](#); sinon, rendez-vous au [141](#).

119

Vous comprenez rapidement que seulement deux des fils - un rouge, un bleu - semblent nécessaires au fonctionnement de la bombe. Le reste n'est que contournements et fausses pistes. Il n'y a qu'une seule chose à faire : vous devez couper l'un des deux fils. Bien sûr, si vous choisissez le mauvais vous pourriez causer l'explosion de la bombe! Eh bien, allez-vous opter pour le fil rouge (rendez-vous au [93](#)) ou le fil bleu (rendez-vous au [58](#))? Faites votre choix - ce pourrait bien être votre dernier!



120

Vous attrapez Fatman par la peau du cou et le hissez sur ses pieds. Vous lui posez des questions sur son implication dans les plans néfastes de Dynamo, en le menaçant de vous assurer qu'il ne recevra que des demi-rations en prison, et finalement il craque. Il laisse échapper que Dynamo a un petit logement sur la 43e rue. Vous remettez le super-vilain à la police, et vous pouvez vous gratifier de 4 *Points de Réussite* pour sa capture avant de vous diriger vers votre domicile pour prendre un repos bien mérité! Rendez-vous au [13](#).

121

Il n'y a rien d'inhabituel par ici. Si vous ne savez pas où chercher précisément vous feriez aussi bien de quitter l'usine chimique (rendez-vous au [196](#)).

122

Vous vous focalisez sur l'esprit du Loup-Garou et vous le forcez lentement à reprendre son état normal - le retors Doc Metamorf ! S'avouant vaincu, le super-vilain vous dit tout ce qu'il sait - Dynamo a une petite chambre sur la 72e rue. Vous déposez votre prise au QG de la police et vous gagnez 2 *Points de Réussite* puis vous vous dirigez vers l'usine de caoutchouc en vous rendant au [172](#).

123

Avec une précision étonnante votre coup atteint l'homme dans le dos! En un instant, il tombe au sol, abasourdi et étourdi. Le gardien de sécurité arrive en haletant et récupère tous les portefeuilles et sacs à main volés. Vous vous dirigez ensuite vers votre domicile en vous rendant au [111](#).

124

Rendez-vous au [197](#), mais après le troisième assaut, rendez-vous au [60](#).

125

Doc Metamorf, capable de prendre l'aspect qu'il veut, n'est nul autre que le gérant d'un service de kiss-o-gram (*)! Si à un moment vous entendez parler de ce service vous devez déduire 30 du paragraphe où vous êtes et vous rendre au nouveau paragraphe obtenu pour essayer d'en savoir plus sur ce Doc Metamorf.

(*) kiss-o-gram : un service proposé par une personne qui va délivrer un message tout en embrassant le destinataire.

126

Vous rentrez chez vous et vous affalez devant votre téléviseur, épuisé par votre journée de super-héros! Vous l'allumez juste à temps pour voir un flash d'information montrant plusieurs missiles lancés à partir de la base militaire à l'extérieur de la ville, et qui se dirigent directement sur elle! Vous le savez, c'est là l'œuvre de Dynamo mais vous pensiez que vous auriez plus de temps pour contrecarrer ses plans. Maintenant, rien ne peut empêcher ces missiles de détruire la ville de Titan. . .

127

A votre grande déception, vous n'avez rien qui puisse vous aider dans cette situation. Eh bien tant pis, vous haussez les épaules et vous vous résignez à employer la force - Vous vous précipitez vers la maison en vous rendant au [173](#).

128

Avant que vous ne puissiez dire un mot, Morty Cyanure a laissé tomber le flacon et part en courant dans la direction opposée. Vous avez le sentiment que le flacon n'est pas ce qu'il est censé être. Avez-vous la Superforce? Si oui, rendez-vous au [89](#); sinon, rendez-vous au [145](#).



129

Vous commencez à interroger Eddy, mais tout ce que vous obtenez de lui est un petit morceau de papier, avec sur celui-ci une série de nombres : 99 - 80 - 62 - 45 - 29. Si vous pouvez trouver le numéro suivant dans la série vous connaîtrez le numéro de la chambre de Dynamo. Maintenant, vous pouvez déposer Elastique Eddy au QG de la police et vous gagnez *2 Points de Réussite* pour sa capture. Rendez-vous au [133](#).

130

Vous utilisez un outil des ouvriers pour soulever l'une des plaques d'égout. Vous descendez prudemment et en bas de l'échelle quatre mains moites surgissent de l'obscurité pour vous agripper. C'est Arachnide, le super-vilain à l'apparence d'araignée qui habite dans les égouts! Si vous avez le pouvoir A.M.I., rendez-vous au [154](#); sinon, vous devez combattre.

ARACHNIDE

HABILETE 9

ENDURANCE 11

Si vous l'emportez, rendez-vous au [61](#).

131

L'autoroute est le théâtre d'une scène de destruction massive; voitures, camions, autobus sont encastrés les uns dans les autres! Les pompiers sont actuellement en train d'essayer de libérer de la carcasse de sa voiture un homme blessé.

Quel pouvoir avez-vous?

Pouvoirs Psi - Rendez-vous au [33](#).

Souffle d'Energie - Rendez-vous au [65](#).

A.M.I. - Rendez-vous au [99](#).

Superforce - Rendez-vous au [32](#).

132

Vous faites tomber la portière en un éclair aveuglant libérant l'homme terrifié. Vous gagnez *1 Point de Réussite* pour l'aide apportée aux pompiers puis vous rentrez chez vous pour vous reposer. Rendez-vous au [171](#).

133

Vous déposez Elastique Eddy au siège de la police, et pendant que vous êtes là, vous pouvez vous renseigner sur les derniers événements. Rendez-vous au [34](#).

134

Vous atteignez le cinéma qui est assailli par une foule de fans en délire. Vous pouvez à peine voir le haut de la tête de Gears, il vous paraît plus que compromis de l'interviewer. Donc, si vous ne savez pas où aller maintenant vous feriez aussi bien de vous en aller pour faire les magasins. Rendez-vous au [144](#).

135

Votre coup frappe le poing en plein dans, euh..., le pouce! Instantanément, il reprend l'aspect normal d'Elastique Eddy, qui se trouve étendu au sol confus et sonné. Vous attendez qu'il reprenne un peu ses esprits pour l'interroger. Rendez-vous au [129](#).

136

Vous arrivez à un petit et minable appartement au troisième étage. Vous rassemblez vos esprits, vous serrez les dents, comptez jusqu'à trois - et vous enfoncez la porte. Rendez-vous au [138](#).

137

Vous cherchez attentivement dans la voie du milieu. . . puis la voie de gauche. . . puis la voie de droite. Vous ne voyez personne; cela ne sert à rien, donc rendez-vous au [103](#).

138

Au moment où vous faites irruption dans la pièce, Dynamo se lève lentement d'une chaise à côté d'un immense ordinateur. En fait, toute la pièce est remplie de toutes sortes de circuits électroniques complexes et vous n'aimeriez pas devoir payer sa facture d'électricité! Le malfaiteur retors se dirige vers vous. «Alors, vous m'avez enfin trouvé, Justicier . . . ne vous inquiétez pas . . . je vais me rendre très calmement. . .» Dynamo vous présente ses mains prêtes à être menottées. Allez-vous lui passer les menottes (rendez-vous au [73](#)), ou préférez-vous attendre un peu (rendez-vous au [106](#))?



139

Lorsque vous ressortez en Justicier, tous les clients se sont échappés, laissant seuls le gestionnaire du magasin et quelques membres du personnel qui tentent désespérément d'éteindre les incendies. Le diabolique Luciole est sur le point de sauter par une des fenêtres. Vous devez agir rapidement - Votre pouvoir est-il A.M.I. ? Si oui, rendez-vous au [2](#); sinon, vous devez vous rendre au [15](#).

140

Vous arrivez à l'égout en question, et vous trouvez plusieurs ouvriers debout autour de la plaque, des outils à la main. Une autre énorme araignée en sort, une grande tarentule poilue, et l'un des ouvriers abat une pioche sur elle pour la transformer en amas de pattes sanguinolentes sur le trottoir. Voulez-vous enquêter sur ce phénomène (rendez-vous au [187](#)), ou si vous savez qui peut être à l'origine de ces apparitions d'araignées, vous savez à quel paragraphe vous rendre.

141

Vous manipulez la bombe en essayant désespérément de trouver un moyen de la désamorcer, mais en vain. Le système est tout simplement trop compliqué! Rapidement vous vous précipitez vers la porte, mais elle est verrouillée; peu importe le nombre de fois où vous la frappez, elle ne veut pas bouger d'un pouce. La minuterie de la bombe arrive à sa dernière seconde et tout devient noir. . .

142

Le Guerrier de Glace disparaît à votre dernier coup pour laisser la place à Doc Metamorf épuisé par le combat. Vous l'attrapez et le maintenez face à vous, mais il ne vous dira rien. De frustration vous le déposez sans ménagement au QG de la police, où vous gagnez 2 *Points de Réussite* pour récompense. Maintenant allez enquêter à l'usine de caoutchouc en vous rendant au [74](#).

143

Vous ressentez un tiraillement à la jambe, mais rien de grave et vous devez seulement perdre 1 point d'ENDURANCE, avant de vous rendre au [147](#).

144

Où avez-vous envie d'aller?

Comas Thook, l'agence de voyages - Rendez-vous au [9](#).

Multiprix, le grand magasin - Rendez-vous au [180](#).

chez Phil Garo, le marchand de journaux - Rendez-vous au [78](#).

145

Vous observez la flaque de liquide et vous vous rendez compte qu'il ne s'agit que d'eau! Vous avez été dupé par cette fouine de Morty! Vous déboulez jusqu'à l'autre bout du couloir, mais le malfrat ne s'y trouve plus. Vous l'avez perdu et n'avez aucune chance de le retrouver, rendez-vous au [196](#).

146

En route vers le restaurant, vous êtes repéré par un certain nombre de vos fans, qui vous entourent pour obtenir des autographes. Peut-être que vous auriez dû vous changer après tout, pensez-vous tandis que la foule se presse autour de vous. Voulez-vous vous arrêter et signer quelques autographes (rendez-vous au [41](#)) ou préférez-vous continuer vers le restaurant (rendez-vous au [80](#))?

147

Dans la pénombre, vous pouvez voir que vous êtes dans un grand entrepôt jonché de boîtes en carton et de planches de meubles. Une petite porte s'ouvre dans le mur opposé et une haute silhouette se dessine sur la lumière qui s'y infiltre. C'est Dynamo, et il est encore plus impressionnant en vrai que lorsque vous l'avez vu à la télévision - Il fait une bonne tête de plus que vous!

Pendant qu'il traverse l'entrepôt dans votre direction, un rat énorme passe devant lui. Avec la vitesse de l'éclair, il le saisit et le soulève. Les poils sur son dos se dressent, le rat couine de terreur avant de succomber. le super-vilain le jette de côté et se dirige vers un grand bureau où il s'assoit. Puis, sans avertissement, une grande partie du mur pivote pour révéler une salle bourrée d'ordinateurs et d'appareils électroniques sophistiqués.

«Vous voyez sur cette télévision?» dit Dynamo en pointant un doigt vers un écran. La scène semble familière, mais vous n'arrivez pas à savoir pourquoi. «En pressant simplement sur quelques touches je vais ordonner aux ordinateurs de la base militaire à proximité de raser la ville de Titan d'ici à quatre minutes. Ha ha ha ha!»

Maintenant, vous reconnaissez l'endroit sur l'écran - il s'agit effectivement de la base militaire juste à l'extérieur de Titan! Mais alors que vous êtes dans vos réflexions, Dynamo ouvre une valise contenant une bombe sur son bureau! Il l'enclenche et le sinistre malfaiteur se faufile hors de l'entrepôt en ricanant doucement pour lui-même.

Maintenant qu'allez-vous faire, Justicier? Quel pouvoir avez-vous?

A.M.I. - Rendez-vous au [38](#).

Souffle d'Energie - Rendez-vous au [24](#).

Superforce - Rendez-vous au [118](#).

Pouvoirs Psi - Rendez-vous au [168](#).

148

Comme souvent, vous êtes assailli par une horde de chasseurs d'autographes. Vous leur consacrez un peu de temps de sorte d'améliorer vos 'relations publiques'. La foule de sympathisants est serrée contre vous,

si bien que vous ne voyez pas qui vous a fracassé l'arrière de la tête provoquant ainsi votre chute au sol, inconscient. Rendez-vous au [178](#).

149

Après ces événements, vous vous sentez affamé. Dans votre empressement pour trouver de la nourriture vous décidez de vous rendre au restaurant le plus proche sans prendre le temps de vous changer. Où irez-vous?

Un restaurant chic au coin de la 32ème rue ? Rendez-vous au [146](#).

Ou au Fast-Food McRonald ? Rendez-vous au [186](#).

150

Vous essayez d'obtenir quelques informations de Doug Glace, mais tout ce qu'il lâche est le mot *électricité*; encore et encore. Déconcerté, vous déposez le criminel au poste de police. Vous gagnez 3 *Points de Réussite* pour avoir appréhendé Doug Glace. Lorsque vous quittez le bâtiment de la police vous recevez un appel sur votre Crimmontre pour aller au Rollerama de Laurel. Rendez-vous au [164](#).

151

Voulez-vous risquer de faire feu sur le tireur? Faites votre choix et lancez les dés. si vous réussissez votre coup, rendez-vous au [88](#); si vous le manquez, ou si vous ne tirez pas, rendez-vous au [69](#).

152

Vous n'avez pas le temps d'utiliser un autre superpouvoir, vous devez donc l'affronter.

FATMAN

HABILETE 9

ENDURANCE 12

Si vous venez à bout de ce criminel bien en chair, rendez-vous au [53](#).



153

Vous vous sentez extrêmement fatigué. Lancez un dé et soustrayez le résultat de votre score d'ENDURANCE. Maintenant, rendez-vous au [40](#).

154

Vous fouillez dans votre ceinture et pour en sortir un petit appareil, que vous avez adapté d'un livre de comic d'un super-héros imaginaire, Spiderman. Vous visez l'araignée et appuyez sur un bouton. Immédiatement un grand filet, d'une texture semblable à une toile d'araignée surgit de l'appareil et recouvre Arachnide, qui lutte pour se libérer, sans succès.

Vous faites glisser le malfrat en dehors de l'égout et vous commencez à l'interroger. Dans l'espoir que vous le laissez partir, il vous révèle que Dynamo a une petite cachette en ville, sur la 122ème rue! Lorsqu'il constate que vous ne le laissez pas s'en aller, Arachnide vous maudit, mais il ne peut guère vous faire de mal empêtré comme il est dans les toiles. Vous pouvez ajouter 3 *Points de Réussite* pour la capture de cette menace aux nombreuses pattes. Rendez-vous au [149](#).

155

Vous décidez d'essayer de toucher les cinq malfrats en un seul coup! La difficulté étant plus élevée que d'habitude, ajoutez 2 à votre lancer de dés pour tester si vous touchez au but. Si vous réussissez, rendez-vous au [8](#); sinon, rendez-vous au [166](#).

156

Vous remarquez que Morty Cyanure est très nerveux - Vous dit-il vraiment la vérité? Vous décidez d'essayer de voir s'il bluffe. Avez-vous le Souffle d'Energie? Si oui, rendez-vous au [184](#); sinon, rendez-vous au [128](#) à la place.

157

Vous vous apprêtez à partir, mais quelque chose de lourd vient heurter l'arrière de votre tête à ce moment précis. Vous tombez sur le sol à côté d'une brique, puis tout devient noir. . . Rendez-vous au [178](#).

158

Vous fouillez rapidement la zone et, finalement vous trouvez Doc Metamorf caché derrière quelques poubelles. Soudain, il tape dans ses mains et se transforme en un grand et puissant Loup-Garou. Il s'avance vers vous avec de l'écume à la bouche et en agitant ses griffes. Avez-vous les Pouvoirs Psi? Si oui, rendez-vous au [122](#); sinon rendez-vous au [55](#) à la place.

159

Votre coup claqué sans danger dans un mur au moment où Morty Cyanure disparaît à un coin. Lorsque vous atteignez l'endroit où il a disparu de votre vue, vous ne trouvez aucun indice indiquant où il aurait pu fuir. Eh bien tant pis, vous gagnez certaines batailles et en perdez d'autres. Rendez-vous au [196](#).

160

Il ne s'est rien passé d'extraordinaire ce matin jusqu'ici, en dehors de votre spectaculaire capture de la Mouche. Mais au moment où vous vous en allez, votre ami le capitaine Belcher vous rappelle pour vous montrer un rapport faisant état de centaines d'araignées de grande taille se déversant des égouts dans la 112ème rue! Voulez-vous enquêter sur cette affaire (rendez-vous au [140](#)), ou souhaitez-vous plutôt l'ignorer et aller faire les magasins (rendez-vous au [144](#))?

161

Vous cherchez attentivement dans la voie de gauche. . . puis la voie du milieu. . . puis la voie de droite. Vous ne voyez personne; cela ne sert à rien, donc rendez-vous au [103](#).

162

Rapidement vous sortez un pistolet énergétique et visez le 'Poing'. Lorsque vous appuyez sur la gâchette un grand mur d'énergie se dirige vers lui et le frappe de plein fouet. La main géante reprend lentement sa forme originelle d'Elastique Eddy qui est complètement sonné par le coup qu'il vient d'encaisser. Vous désactivez votre pistolet et vous vous saisissez d'Eddy. Rendez-vous au [129](#).

163

Vous tirez trop haut et trop tard, et le 'Poing' vous porte un coup en plein visage! Vous perdez 3 Points d'ENDURANCE et vous êtes projeté au sol. Le Poing reprend sa forme habituelle d'Elastique Eddy vous saisit par la peau du dos et commence à vous rouer de coups!

ELASTIQUE EDDY

HABILETE 7

ENDURANCE 10

Si vous gagnez contre ce combattant caoutchouteux , rendez-vous au [129](#).

164

Vous arrivez au Rollerama juste au moment où un homme serrant plusieurs portefeuilles et sacs à main se précipite dehors. Vous entendez des cris «Arrêtez cet homme! Au voleur! » et le garde de sécurité apparaît en vous désignant l'homme qui s'éloigne.

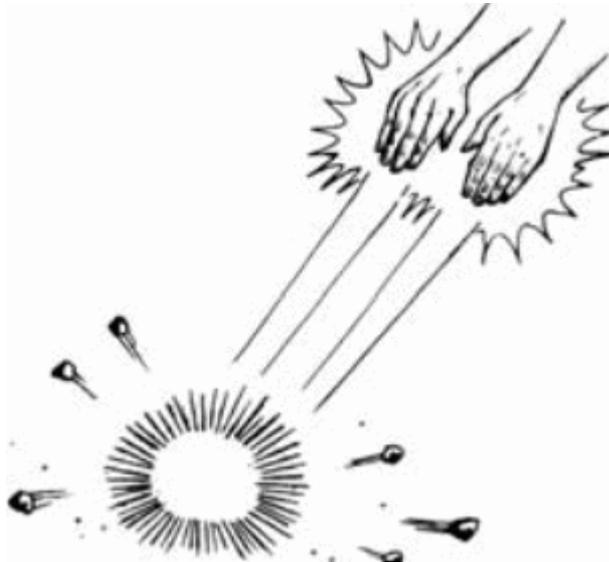
Lequel de ces pouvoirs avez-vous?

Pouvoirs Psi - Rendez-vous au [3](#).

A.M.I. - Rendez-vous au [94](#).

Souffle d'Energie - Rendez-vous au [20](#).

Superforce - Rendez-vous au [81](#).



165

Eh bien, vous dites-vous, encore une journée de passée. Dirigez-vous vers votre domicile - rendez-vous au [171](#).

166

Les skinheads font la queue pour vous combattre chacun leur tour.

SKINHEAD 1	HABILETE 7	ENDURANCE 9
SKINHEAD 2	HABILETE 6	ENDURANCE 8
SKINHEAD 3	HABILETE 7	ENDURANCE 7
SKINHEAD 4	HABILETE 6	ENDURANCE 7
SKINHEAD 5	HABILETE 6	ENDURANCE 8

Si vous l'emportez sur ces racailles, rendez-vous au [110](#).

167

Capitaine Belcher est heureux de vous voir - tout comme Gaston l'Indic, que vous n'aviez pas vu tapi qu'il était dans un coin du bureau du capitaine. Vous vous asseyez autour du bureau et prenez un café en parlant des dernières nouvelles mais peu à peu vous dirigez la conversation vers les menaces proférées

par Dynamo. Cependant, Belcher et Gaston en savent encore moins que vous sur cet ignoble malfaiteur et vous finissez par les laisser et par rentrer chez vous. Rendez-vous au [171](#).

168

Vous dirigez toute votre attention sur les liens qui vous enserrant. Lentement, très lentement, ceux-ci glissent et vous êtes libre. Maintenant, au tour de la bombe! Lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre HABILITE, rendez-vous au [174](#); sinon, rendez-vous au [28](#) la place.

169

Votre éclair d'énergie passe juste à côté du voleur et est absorbé par le mur ! Le malfaiteur en profite pour s'échapper, pas de chance! Rendez-vous au [192](#).

170

Vous vous concentrez sur un pot de fleurs pour le faire tomber sur le voleur juste au moment où celui-ci passe en-dessous. Vous traversez la route et remettez le criminel étourdi aux policiers qui viennent d'arriver sur les lieux. Bien joué! Ajoutez 2 *Points de Réussite* à votre total puis rentrez chez vous en vous rendant au [13](#).

171

Vous vous effondrez dans votre canapé à peine arrivé chez vous et vous vous videz l'esprit en regardant la télévision. Cette journée a été bien remplie ! Vous glissez lentement dans un sommeil profond et réparez ce qui vous fait récupérer jusqu'à 6 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [68](#).

172

Lorsque vous arrivez à l'usine de caoutchouc vous êtes accueilli par le directeur qui est à l'extérieur des bâtiments tout comme ses employés. «Bonjour, Justicier. Il y a un étrange homme qui semble être fait de caoutchouc qui met un sacré désordre dans mon usine. Vous devez faire quelque chose! Vous reconnaissez instantanément dans cette description le super-vilain Elastique Eddy, qui est capable de contorsionner son corps de nombreuses manières différentes - un peu comme s'il était élastique. Voulez-vous entrer dans l'usine pour lutter contre Eddy (rendez-vous au [37](#)) ou préférez-vous ne pas vous y risquer (rendez-vous au [103](#))?

173

Vous fracassez la porte et vous vous effondrez dans la pièce pris dans votre élan. Le tireur se retourne, pousse la jeune fille paniquée loin de lui et pointe son arme sur vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [117](#). Si vous êtes Chanceux, la balle vous manque de peu et vous vous jetez sur le tireur avant qu'il n'ait le temps de tirer de nouveau pour l'affronter au corps à corps.

Si vous gagnez, ajoutez 2 *Points de Réussite* à votre total et vous laissez la police s'occuper du malfrat hors d'état de nuire. Rendez-vous au [66](#).

174

Vous comprenez rapidement que seulement deux des fils - un rouge, un bleu - semblent nécessaires au fonctionnement de la bombe. Le reste n'est que contournements et fausses pistes. Il n'y a qu'une seule chose à faire : vous devez couper l'un des deux fils. Bien sûr, si vous choisissez le mauvais vous pourriez causer l'explosion de la bombe! Eh bien, allez-vous opter pour le fil rouge (rendez-vous au [93](#)) ou le fil bleu (rendez-vous au [58](#))? Faites votre choix - ce pourrait bien être votre dernier!

175

Votre tête vous fait vraiment souffrir - vous perdez 3 Points d'ENDURANCE. Maintenant, rendez-vous au [147](#).

176

Avant de partir, vous aidez le personnel à éteindre les foyers d'incendies. Maintenant, vous pouvez continuer de faire les magasins, en allant chez Phil Garo, le marchand de journaux (rendez-vous au [78](#)) ou à Comas Thook l'agence de voyages (rendez-vous au [9](#)).

177

Vous prenez l'homme par le bras et le faites se retourner - vous vous retrouvez alors face à face avec un ensemble de dents en acier acérées. Il s'agit de Dents de Requin, l'homme à la dentition métallique! Avant que vous ne puissiez reprendre vos esprits, il essaye de vous mordre au cou. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [5](#); sinon, rendez-vous au [10](#).

178

Vous vous réveillez pour constater que vous êtes attaché à une chaise dans une pièce très sombre! Soudain, les lumières s'allument et vous êtes aveuglé. Comment êtes-vous arrivé là?

Assommé par une brique - Rendez-vous au [175](#).

mis K.O. par un coup de poing - Rendez-vous au [75](#).

Frappé par derrière - Rendez-vous au [45](#).

Drogué - Rendez-vous au [199](#).

Endormi par une fléchette de tranquillisant - Rendez-vous au [143](#).

179

Vous traversez la route pour appréhender le voleur sonné. Après avoir restitué l'argent à la banque et avoir livré le voleur au QG de la police, vous rentrez chez vous. Vous gagnez 2 *Points de Réussite*, puis rendez-vous au [13](#).

180

Vous prenez l'escalier mécanique jusqu'au rayon des livres et des jeux. Vous jetez un œil sur les livres et vous vous demandez ce que peut-être cette nouvelle série appelée Défis Fantastiques. Vous en prenez un au hasard nommé «Rendez-vous avec la M.O.R.T.» et le feuillotez rapidement pour voir quel en est le sujet. «Celui-ci est très bien! », dit une voix familière. Lentement, vous vous retournez et vous êtes face à face avec Gaston l'Indic. Bien sûr, il ne vous reconnaît pas sans votre costume de Justicier et vous vous éloignez rapidement après avoir acquiescé poliment. Où irez-vous maintenant?

Le rayon des vêtements - rendez-vous au [195](#).

Le rayon HI-FI et télévisions - rendez-vous au [190](#).

181

De retour chez vous, vous prenez un repos bien mérité qui vous fait récupérer jusqu'à 6 Points d'ENDURANCE. Votre sommeil est interrompu par un appel vous demandant de vous rendre au D.R.T.T. - le Département de Recherche et de Technologie de Titan. Vous enfiler à la hâte votre costume et vous rendez rapidement sur les lieux seulement pour constater qu'il n'y a eu aucune catastrophe nécessitant votre intervention mais que les ingénieurs souhaitaient simplement vous rencontrer. Ils ont développé une nouvelle arme et ils aimeraient que vous la testiez pour eux «sur le terrain». C'est un Draineur d'Energie. Lorsque vous appuyez sur la gâchette, cette arme va absorber l'énergie électrique de la source de courant la plus proche. Vous remerciez les scientifiques et fixez soigneusement l'appareil à votre ceinture tout en vous demandant si vous aurez l'occasion de vous en servir. Un appel arrive sur votre Crimmontre pour vous demander de vous rendre au plus vite au Rollerama de Laurel, de sorte que vous prenez congé des ingénieurs et vous précipitez dans le rue. Rendez-vous au [164](#).



182

Malheureusement, vous n'avez rien qui pourrait vous aider dans cette situation. Vous feriez aussi bien de vous en aller en vous rendant au [196](#).

183

Elastique Eddy, l'homme qui peut modeler son corps et étirer ses membres à l'envie, se cache à l'usine de caoutchouc. Et la Mouche, l'homme-insecte, n'est nul autre que Richard Gears, la star internationale de cinéma. Si vous rencontrez Gears vous pouvez déduire 50 du paragraphe où vous vous trouvez à ce moment et vous rendre au paragraphe portant le résultat obtenu pour appréhender ce scélérat.

184

Vous prévenez Morty Cyanure que s'il ne pose pas le flacon vous allez le réduire en poussière! Vous vous préparez pour lâcher votre Souffle d'Energie, mais après quelques secondes de réflexion, il pose le flacon par terre... et s'enfuit aussi vite qu'il peut! Eh bien, vous n'avez d'autre choix que de faire feu maintenant! Si vous le touchez, rendez-vous au [51](#); sinon rendez-vous au [159](#).

185

Vous essayez désespérément de toucher le voleur, mais vous n'êtes apparemment pas dans un grand jour. L'homme s'est maintenant échappé, et pour ajouter à vos problèmes tous les déchets contenus dans la poubelle se sont déversés sur le trottoir. La foule de badauds augmente rapidement et vous entendez des commentaires piquants à propos de voyous et de gens stupides qui se croient tout permis parce qu'ils portent une cape. Vous vous esquiverez précipitamment. Rendez-vous au [39](#).

186

Vous arrivez au McRonald où vous commandez un Big Mak et un milk-shake. Votre commande arrive et vous mangez de bon cœur à l'écart des autres clients, perdu dans vos pensées, jusqu'à ce que vous soyez distrait par des cris. Fatman, le plus imposant et l'un des plus dangereux super-vilains de la ville de Titan vient d'entrer. Avez-vous la Superforce? Si oui, rendez-vous au [43](#); sinon, rendez-vous au [152](#) à la place.

187

Allez-vous vous risquer à descendre dans les égouts? Si oui, rendez-vous au [76](#); sinon, rendez-vous au [21](#).

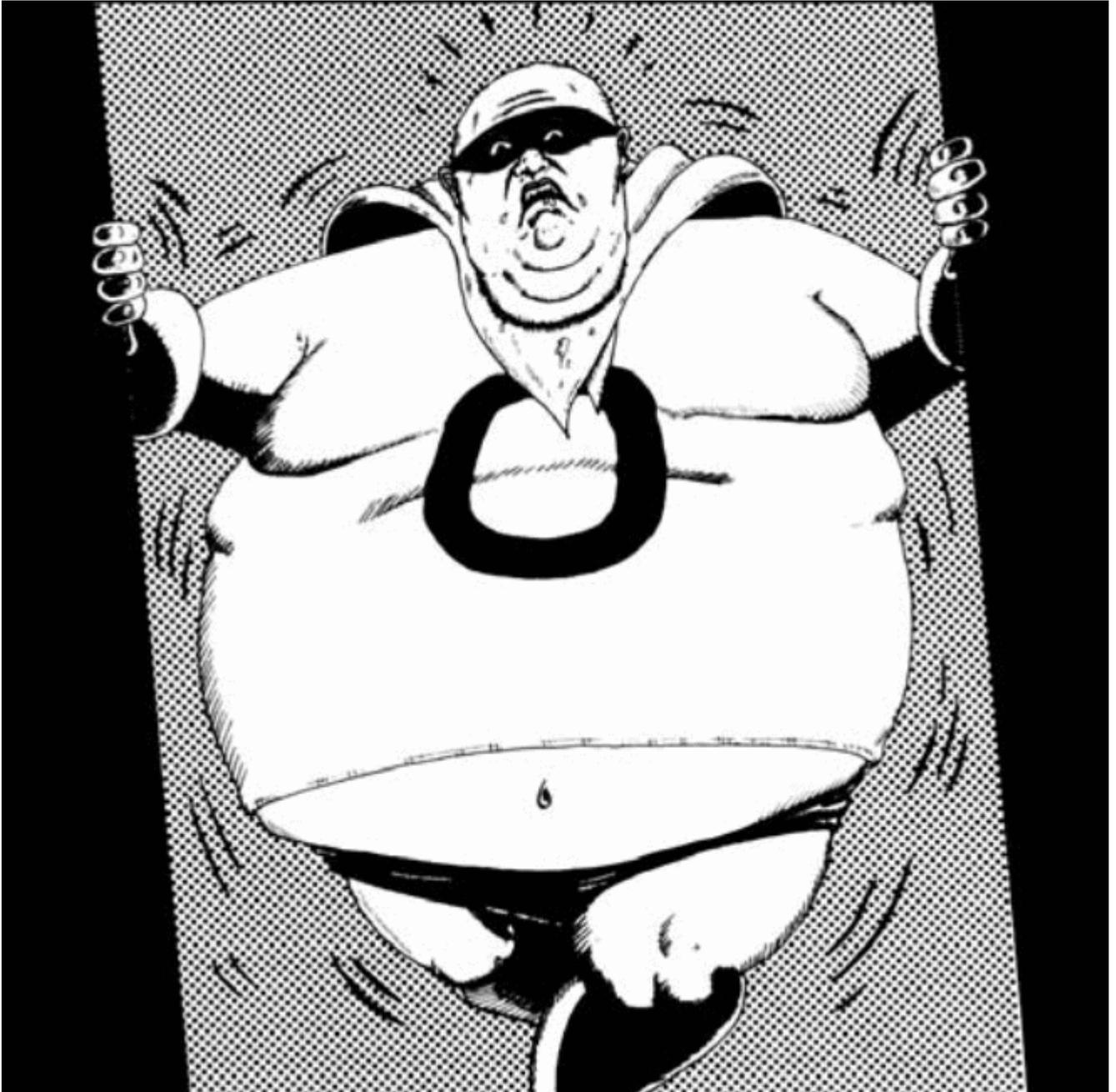
188

Tandis que vous vous dirigez vers l'usine de poisson, vous recevez un message sur votre Crimmontre : 'Fausse Alerte - Désolé !!' Vous maugréez contre cette perte de temps et vous prenez la direction de l'usine de caoutchouc. Cependant avant que vous ne soyez allé très loin, vous rencontrez un groupe de très belles jeunes femmes en vêtements moulants qui vous demandent d'embrasser un véritable super-héros! Vous acceptez de bon cœur et vous remarquez que chacune d'entre elles porte un T-shirt portant

l'inscription 'Service de kiss-o-gram. Appelez le 444400! ' Vous essayez le rouge à lèvres sur votre visage et vous reprenez la route de l'usine de caoutchouc (rendez-vous au [172](#)), à moins que vous ne sachiez où vous rendre maintenant.

189

Votre éclair d'énergie fait s'écrouler la Seiche. La chose gluante se transforme sous vos yeux ébahis pour reprendre sa véritable forme - Pierre Saumon, le poissonnier! Rendez-vous au [18](#).



186 Fatman, le plus imposant et l'un des plus dangereux super-vilains de Titan vient d'entrer.

190

Le rayon HI-FI et télévisions est très fréquenté aujourd'hui. Tout semble bien se passer cependant, mais comme vous vous promenez dans la section informatique vous voyez un homme voler assez effrontément du matériel et le cacher dans sa veste! Qu'allez-vous faire? Vous changer en Justicier et capturer le voleur - rendez-vous au [47](#). Appréhender l'homme tel que vous êtes - rendez-vous au [177](#).

191

Vous livrez Morty Cyanure au siège de la police. Vous pouvez ajouter 3 *Points de Réussite* pour sa capture, avant de vous rendre au [196](#).

192

Vous voyez un portefeuille sur le trottoir, de toute évidence perdu par quelque pauvre citoyen. Vous vous penchez dans l'intention de le ramasser et de le déposer au QG de la police. Cependant, vous ressentez une piqûre à la jambe. Votre vision devient floue, et vous réalisez que vous avez été touché par une fléchette de tranquillisant. Vous ne tardez pas à vous effondrer au sol. . . Rendez-vous au [178](#).

193

Finalement, vous vous avouez vaincu - vous n'arrivez pas à comprendre le fonctionnement de la bombe. Vous vous effondrez dans le fauteuil en sachant qu'il est trop tard et que vous ne pouvez plus rien faire. La bombe explose et la ville de Titan est perdue. . .

194

Vous vous débarrassez de vos entraves et vous vous précipitez vers la bombe. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, rendez-vous au [119](#); sinon, rendez-vous au [77](#).



195

Le rayon des vêtements est bondé de clients aujourd'hui. Soudain, quelqu'un crie «Au Feu!!» et tout le monde arrête ce qu'il fait pour regarder en direction du cri. Effectivement, certains vêtements dans un coin ont pris feu et les gens commencent à se précipiter vers les sorties. C'est alors que vous remarquez la Luciole courir entre les rayons et toucher quelques vêtements au hasard qui prennent instantanément feu! Qu'allez-vous faire?

Vous rendre au vestiaire le plus proche et vous changer en Justicier - rendez-vous au [139](#).

Essayer d'organiser l'évacuation de la foule hystérique avant que le feu ne soit hors de contrôle - rendez-vous au [62](#).

196

Où voulez-vous aller maintenant?

Chez vous pour vous reposer - rendez-vous au [181](#).

La piscine pour un moment de détente en nageant une vingtaine de longueurs - rendez-vous au [71](#).

197

Vous commencez à vous battre contre Dynamo à la force surhumaine, quand sans avertissement, il émet un choc électrique dévastateur! Vous êtes projeté contre le mur et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous vous redressez lentement, vous secouez la tête pour essayer de reprendre vos esprits, et vous passez à l'attaque!

DYNAMO

HABILETE 10

ENDURANCE 16

Chaque fois qu'il remporte un assaut, il vous inflige une décharge électrique qui vous cause une perte de 2 points d'ENDURANCE supplémentaires. Si vous le battez, rendez-vous au [200](#).





197 Sans avertissement, Dynamo émet un choc électrique dévastateur!

198

Vous sortez un haut-parleur miniaturisé et vous vous en servez pour commander au voleur de s'arrêter. Mais à votre grand désarroi, il ne cesse de courir pour disparaître dans une ruelle. Le temps d'esquiver les voitures et de traverser la route, l'homme vous a échappé. Vous vous dirigez chez vous en vous rendant au [13](#).

199

Vous vous sentez étourdi après avoir été drogué, et vous devez perdre 2 points d'HABILETE jusqu'à votre prochain repos à votre domicile. Maintenant, rendez-vous au [147](#).

Vous attachez rapidement Dynamo et appelez la police. Il ne causera plus d'ennuis - la ville a été sauvée à nouveau! Récompensez-vous avec 10 *Points de Réussite* et trois hourras !!

Après avoir remis le criminel recroquevillé sur lui-même à la police, vous vous rendez à la base militaire pour leur parler des tentatives de Dynamo pour infiltrer leur réseau informatique, avant de rentrer chez vous pour un long repos réparateur! Une fois arrivé, vous verrouillez la porte et vous asseyez sur le canapé avec un grand verre, très alcoolisé, en espérant que la ville de Titan pourra se passer de vous pendant quelques jours. Soudain, vous entendez un bip sonore familier provenant de votre poignet. . .

