

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS  
Chroniques de Titan

ALEXANDER  
BALLINGALL

VENGEANCE FROIDE

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

VENGEANCE  
FROIDE

BRUENOR JEUNESSE

BRUENOR  
JEUNESSE

Chroniques de Titan

Tome 8

# VENGEANCE FROIDE

*Vous êtes le Justicier, un super-héros qui utilise ses pouvoirs pour protéger les habitants de Titan contre le crime. Après les arrestations successives de Vladimir Otouski, le Titanic Cyborg et de Dynamo, la vie dans les rues de la ville de Titan a repris son cours normal pendant de nombreux mois avec seulement quelques vols ou agressions armées ici et là pour vous occuper. Cependant, vous avez entendu de vagues rumeurs sur une future attaque terroriste de la ville de Titan sans plus de précisions. Votre mission est de découvrir ce qui se trame et de l'empêcher tout en affrontant les super-vilains que vous ne manquerez pas de rencontrer.*

*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 Sandra Busby  
Illustrations intérieures d'Alexander Ballingall*

*Traduit de l'anglais par Bruenor*

**BRUENOR JEUNESSE**



# Vengeance Froide

de Alexander Ballingall

## Chroniques de Titan / 8



Traduit de l'anglais par Bruenor.

Oeuvre originale : *Vengeance At Midnight* parue dans le magazine Fighting Fantazine n°8 en 2012

Illustration de couverture de Sandra Busby

Illustrations intérieures de Alexander Ballingall

Couverture réalisée par Stteiph

## COMMENT COMBATTRE LES SUPER-VILAINS DE TITAN

Dans *Vengeance Froide* (une suite de *Rendez-vous avec la M.O.R.T.* et *Ultimatum sur la Ville*), vous incarnez de nouveau le Justicier, un super-héros aux pouvoirs surnaturels, consacrés à sauver les citoyens de la ville de Titan. Vous devrez empêcher des vols, des enlèvements et des scènes de destruction - des crimes commis par des super-vilains. Vous devez également découvrir l'identité des terroristes et contrecarrer leur plan - quel qu'il soit.

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 à la suite des 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 ce qui menace la ville de Titan. 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'HABILITÉ 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'HABILITÉ. 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 ferez 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 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.

### **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.

Cependant, à la différence des précédentes aventures du Justicier vous commencez avec quelques *Points de Réussite*. Vous commencez avec 3 points et il y a maintenant des conséquences au fait de ne plus en avoir. Si à un moment vos *Points de Réussite* devaient tomber à zéro, vous devez vous rendre immédiatement au [99](#).

### **Equipement**

Quel que soit le superpouvoir que vous choisirez, vous ne pouvez transporter qu'un maximum de trois objets avec vous à tout moment, qui devront être inscrits dans la zone de l'inventaire prévue à cet effet sur votre *Feuille d'Aventure*.

## 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 :

[65](#)    [106](#)    [24](#)

### *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 :

[65](#)    [106](#)    [152](#).

### *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 :

[88](#)    [106](#)    [152](#)

### *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 plongé dans le coma. 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 :

[24](#)   [106](#)   [122](#)

### **Table de conversion des codes**

A plusieurs reprises au cours de votre aventure il pourra vous être demandé de convertir des noms propres en code chiffré. Pour vous aider vous pouvez utiliser la table de conversion ci-dessous :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

## Feuille d'Aventure

Habilité  
*Total de départ:*

Endurance  
*Total de départ:*

Chance  
*Total de départ:*

Indices et Objets :

Superpouvoir :

Points de Réussite :

## Rencontre avec un criminel

Habilité:  
Endurance:

## PHASE D'APPROCHE

Sur la côte Est, où le surf est le meilleur, se trouve la grande métropole de Titan, ville de l'équipe de football professionnelle des Tigres de Titan et où se trouve la célèbre salle de spectacle et de sport du Zonith. C'est également là que vous, Jean Lafayette, avez votre demeure et où vous passez la plus grande partie de votre temps à défendre ses habitants, sous le couvert de votre costume de super-héros plus connu sous le nom de Justicier.

La ville a bénéficié d'une période de calme relatif, à l'abri des habituels plans machiavéliques de super-criminels. En fait, le dernier grand événement qui a secoué Titan a été les tentatives répétées du tueur à gages Durmoc d'assassiner un consultant de la Fondation Sphinx il y a quelques mois. Depuis lors vous n'avez eu que des délits mineurs à traiter, vous autorisant à être omniprésent pour contrer le crime sous toutes ses formes : au point d'en dissuader certains de passer à l'action, ou au moins d'y réfléchir à deux fois.

Cette accalmie a également été bénéfique pour votre emploi de tous les jours. Votre patron Régis Blanche était de plus en plus excédé par vos pitoyables excuses pour expliquer vos retards ou absences alors que vous étiez occupé à lutter contre le mal. Vous avez pu assurer une longue période de travail assidu et votre bureau est devenu bien plus agréable à vivre sans avoir à supporter les rodomontades de Blanche tous les jours.

Votre vie amoureuse a pris son envol durant cette période après avoir rencontré une jeune femme du nom de Hélène Gervais à une fête organisée par un ami. Depuis cette réunion, il y a un an et demi déjà, vous êtes presque inséparables.

Cependant, des rumeurs sont arrivées à vos oreilles laissant penser que cette paix et cette tranquillité touchent à leur fin. Des rumeurs d'une attaque majeure contre la ville par un nouveau super-vilain. Ce dernier mois vous êtes resté plus attentif et écoutez particulièrement les renseignements que vous confie Gaston l'Indic pour essayer d'apprendre quelque chose de plus substantiel au sujet de ces bruits inquiétants.

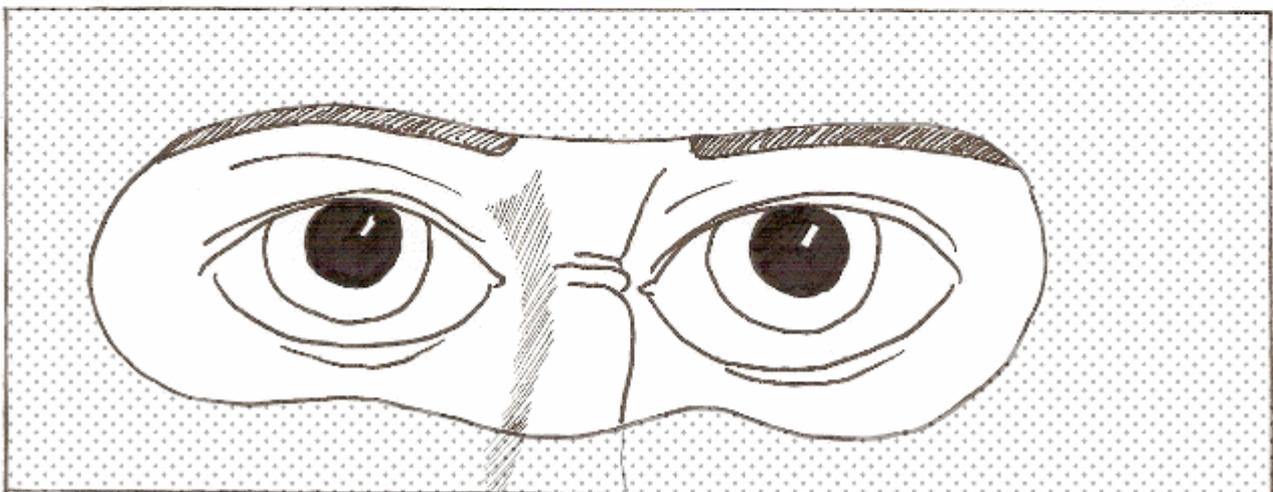
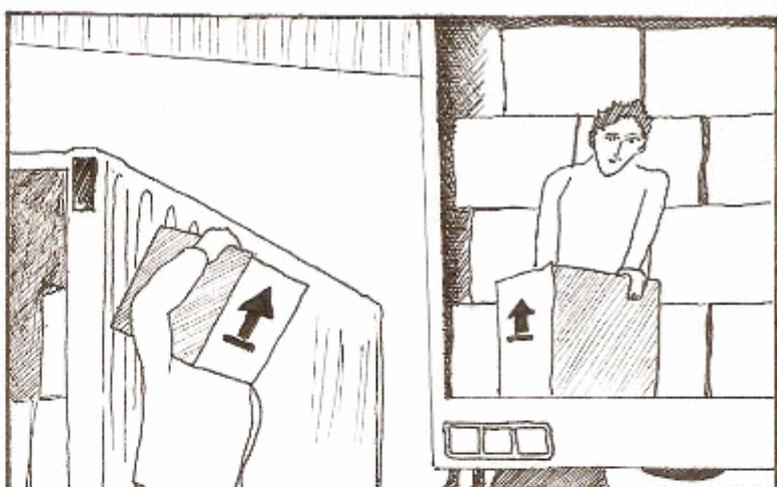
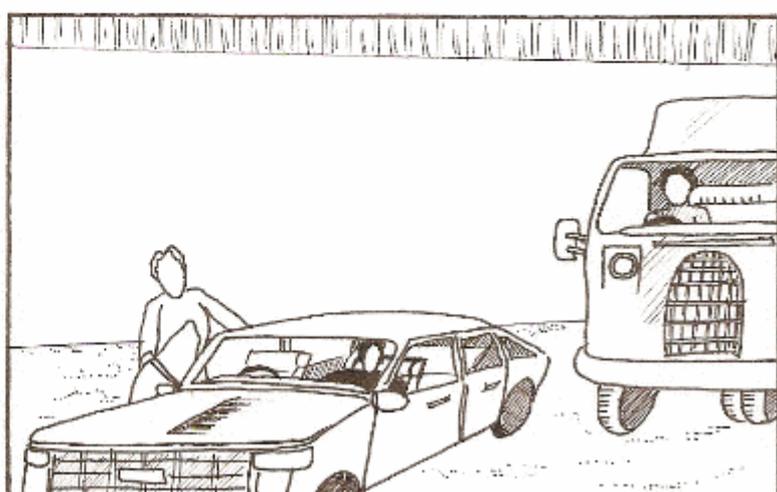
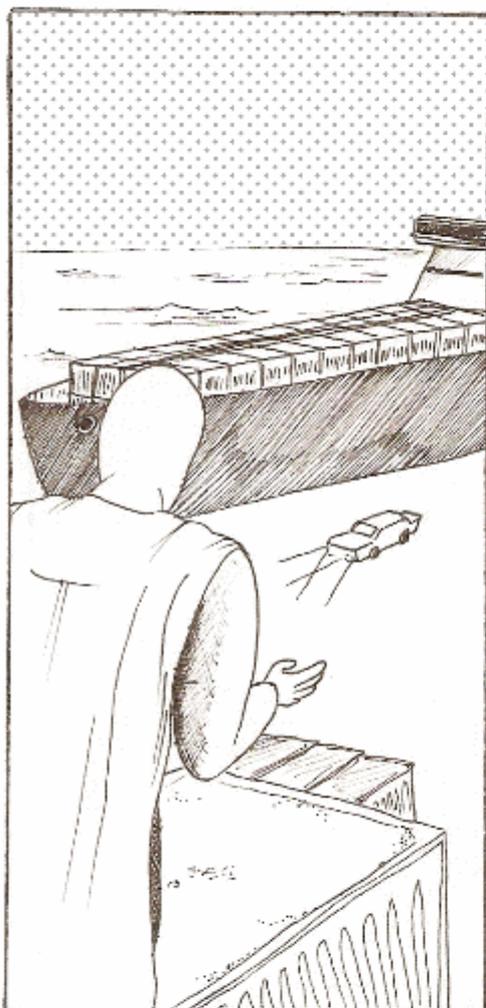
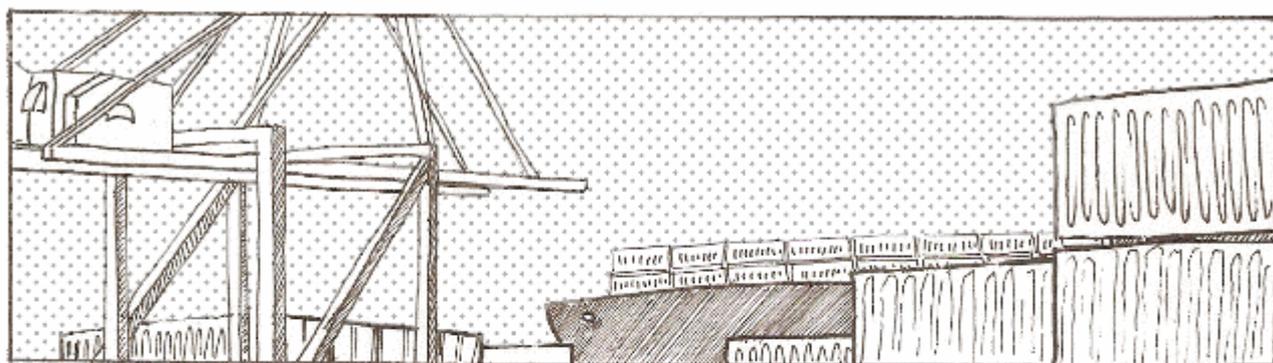
Vos recherches infructueuses commençaient à vous frustrer tandis que vous sentiez que le danger était de plus en plus imminent. C'est alors que vous avez reçu un message de Gaston il y a seulement deux heures au moment où vous finissiez votre travail pour la semaine.

Ce message de Gaston : «il va se passer quelque chose sur les quais ce vendredi» vous a incité à vous rendre sur les lieux au sud-est de la ville par cette froide soirée.

Vous dominez des hauteurs de votre perchoir une vaste forêt de containers métalliques et vous scrutez les quais à la recherche d'une activité suspecte. Finalement vous sentez plus que vous ne le voyez, que vous êtes proche de ce que vous cherchez, et vous descendez silencieusement de la grue où vous étiez pour vous positionner au sommet d'une pile de containers.

En bondissant d'un container à l'autre vous descendez vers le lieu supposé de l'action.

Une voiture et un camion d'aspects ordinaires se sont garées lentement près de l'un des nombreux containers, et un petit groupe de personnes se sont rapidement rassemblées pour commencer le transfert de boîtes à partir du container vers l'arrière du camion. Voulez-vous tenter de mettre fin à ce transfert de marchandises inconnues en sautant au milieu d'eux et en les affrontant si besoin (rendez-vous au [186](#)), vous rapprocher et utiliser vos *Pouvoirs Psi* si vous les maîtrisez afin d'essayer de connaître la destination des marchandises en sondant l'esprit d'un des voleurs (rendez-vous au [76](#)), utiliser un dispositif de traçage de votre ceinture d'accessoires si vous maîtrisez les *A.M.I.* pour suivre le camion jusqu'à sa destination (rendez-vous au [268](#)), tout simplement attaquer à partir de votre position à l'aide de votre *Souffle d'Energie* si vous le possédez (rendez-vous au [116](#)), ou attendre que le camion soit chargé et tenter de vous accrocher à son toit (rendez-vous au [37](#))?



*Des individus ont commencé le transfert de boîtes à partir du container vers le camion.*

## 1

Vous attrapez le mégaphone de Kawalski, allumez l'appareil et demandez d'une voix ferme au supervilain de sortir. Rien ne se passe. Si vous possédez les *Pouvoirs Psi* et que vous voulez tenter d'attirer l'homme via une suggestion mentale (rendez-vous au [212](#)). Si vous avez à la place le *Souffle d'Energie* ou la *Superforce* et que vous le menacez de prendre d'assaut le bâtiment (rendez-vous au [42](#)). Si vous ne possédez aucune de ces capacités, ou souhaitez simplement essayer de convaincre l'homme par la puissance de votre simple persuasion, vous devez *Tester votre Habileté* et ensuite *Tentez votre Chance*. Si vous échouez à au moins un des deux tests, rendez-vous au [113](#). Si vous réussissez les deux, rendez-vous au [82](#).

## 2

Votre plan d'atterrir sur le camion ne se déroule pas comme prévu et vous le traversez comme s'il n'avait pas été là. Vous vous écrasez douloureusement au sol (vous perdez 3 points d'ENDURANCE) et vous voyez que le camion continue de rouler vers le barrage de voitures de la police. Vous réalisez alors que le camion est une illusion et quand vous regardez plus loin dans la rue au delà du barrage vous pouvez apercevoir le vrai camion stationné à un coin de rue. Sur le toit du camion vous avez juste le temps de voir un homme avec une boucle d'oreille à la lumière d'un lampadaire, agitant une main dans votre direction. Avant que vous ne puissiez dire ce que vous avez vu, la police ouvre le feu sur l'illusion et vous êtes obligé de vous plaquer au sol afin d'éviter d'être abattu. Dans le même temps, l'illusion disparaît et vous relevez la tête pour voir l'homme remonter dans le vrai camion et s'éloigner. Les policiers vous regardent, perplexes et vous vous dirigez vers l'entrepôt pour inspecter les lieux lorsque le bâtiment est déchiré par une explosion. Lancez un dé. Le résultat correspond aux dommages que vous subissez par les projections de débris. Déduisez-le de votre score d'ENDURANCE. Vous vous éloignez de la carcasse calcinée de l'entrepôt car il n'y a plus grand chose à apprendre par ici maintenant. Vous vous dirigez chez vous pour finir la soirée et réfléchir sur la suite à donner à vos actions. Rendez-vous au [74](#).

## 3

La porte de la cellule s'ouvre et vous voyez un homme roux affalé sur la banquette inconfortable mise à sa disposition. L'homme, Patrick "Yojimbo" Kerfallec, vous regarde entrer et soupire de frustration. «Hé! vous» vous lance-t-il. «Qu'est-ce que vous me voulez?»

«Des réponses», répondez-vous brusquement.

«Et bien, je sais que deux et deux font quatre, si cela peut vous être utile,» dit le prisonnier en riant.

Vous traversez le petit espace qui vous sépare et vous placez votre bras sous le Genton de Yojimbo tout en le plaquant contre la paroi en béton de la cellule. «Vous savez ce qui se passe. Parlez!»

Patrick vous crache au visage, ce qui a pour effet de vous piquer au vif et vous le lancez contre le mur opposé. Le gardien semble un peu contrarié mais il ne dit rien.

«rue Zengis! » Crie le rouquin,

«rue Zengis!»

«Qu'est-ce que c'est?»

«C'est de là que Janus prévoit de lancer son attaque! » hurle Yojimbo.

Vous lâchez l'homme et celui-ci retourne sur sa banquette. «Ce n'était pas si compliqué que ça, vous voyez?» lui dites-vous en sortant de la cellule.

Si vous avez un ours en peluche en votre possession et souhaitez que le laboratoire de la police y jette un coup d'œil, rendez-vous au [174](#). Sinon, vous n'avez plus rien à faire ici et vous pouvez continuer vos recherches ailleurs dans la ville. Rendez-vous au [120](#).

## 4

Le Parc des Bogues est particulièrement beau à ce moment de la journée et n'est pas encore trop fréquenté. En vous promenant dans le parc, vous profitez de la vue, malgré la légère morsure de l'hiver qui flotte dans l'air. Espérez-vous rencontrer quelqu'un en particulier ici? Si oui, convertissez le surnom de la personne en numéros en utilisant le système A = 1, B = 2, C = 3, etc. Ajoutez les nombres ensemble et rendez-vous au paragraphe indiqué par le total. Sinon, il y a quelques endroits où vous pourriez chercher des indices. Vous pouvez essayer :

Le lac. Rendez-vous au [236](#).

Les petits chemins périphériques. Rendez-vous au [101](#).

La statue Olgivy. Rendez-vous au [177](#).

## 5

Le rayon des appareils électroniques et électroménagers est inondé de gadgets et les gens errent dans les allées à la recherche de ce qui pourrait prétendument améliorer leur vie. A priori il n'y a rien qui pourrait vous aider dans votre enquête ici. Si vous le souhaitez, vous pouvez traîner encore un peu dans ce rayon, rendez-vous au [124](#). Sinon, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez visiter le rayon des livres et des jouets (rendez-vous au [66](#)), vous rendre à un appartement en multipliant le numéro de l'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe indiqué par le résultat obtenu, ou essayer AB & C (rendez-vous au [151](#)), ou la Place Dupont (rendez-vous au [224](#)). Ou vous pouvez quitter le centre-ville en vous rendant au [120](#).



## 6

Votre sens de la répartie semble vous avoir quitté ce matin et vous avez seulement réussi à mettre l'homme en colère. Vous vous excusez et vous écarterez de lui. Si vous souhaitez et si vous le pouvez, vous pouvez utiliser les *Pouvoirs Psi* sur l'homme pour voir s'il cache quelque chose. Rendez-vous au [141](#). Sinon, vous vous éloignez et considérez votre prochaine action. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez tenter de parler à la jeune femme à l'autre stand (rendez-vous au [87](#)), descendre d'un étage et parler à l'un des conseillers (rendez-vous au [20](#)), ou essayer de voir ce que vous pouvez apprendre dans le café (rendez-vous au [64](#)). Si vous avez épuisé ces d'options ou qu'elles ne vous tentent pas, vous pouvez partir pour continuer votre mission. Rendez-vous au [120](#).

## 7

Vous n'avez que très peu d'options pour vous échapper en étant au sommet d'un gratte-ciel et vous vous jetez dans le vide à la grande surprise de Lady Chartreuse. Vous tombez en chute libre vers le sol et bien que cela vous mette temporairement hors de portée de l'émissaire de la Fédération, vous devez maintenant résoudre le problème immédiat de la rue qui s'approche rapidement.

Quel pouvoir possédez-vous?

*Superforce* Rendez-vous au [252](#).

*Pouvoirs Psi* Rendez-vous au [46](#).

*A.M.I.* Rendez-vous au [216](#)

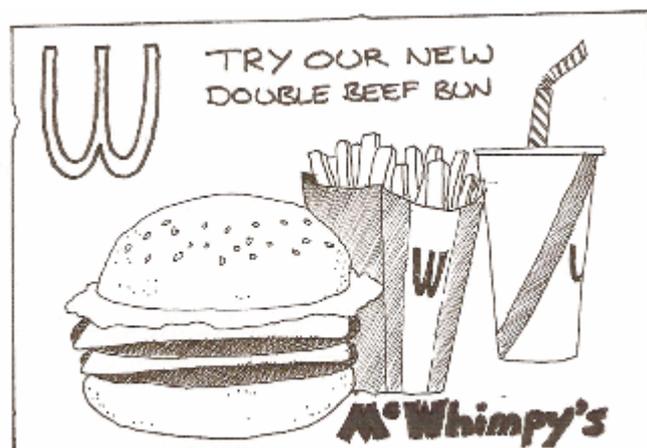
*Souffle d'Energie* Rendez-vous au [163](#).

## 8

Vous avez l'homme à la joue balafmée dans votre ligne de mire et vous essayez d'atteindre son esprit. Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre score d'HABILETE, rendez-vous au [179](#). S'il est inférieur ou égal, rendez-vous au [119](#).

## 9

Avec une météo plus capricieuse qu'elle ne devrait l'être à cette période de l'année, il n'est pas surprenant que la rotonde soit actuellement inoccupée. Lorsque Noël approchera, cependant, elle sera animée par des fanfares pratiquement tous les jours, pour déverser sur les promeneurs divers chants de fêtes. Pour l'instant, elle est vide et seules les feuilles colorées de l'automne en parsèment le sol. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [254](#). Si vous êtes Malchanceux, vous quittez la rotonde. Voulez-vous maintenant, si vous ne l'avez pas déjà fait, visiter le Bureau d'Entretien du Parc (Rendez-vous au [80](#)), inspecter les alentours de la statue Olgivy (Rendez-vous au [177](#)), ou vous promener dans les petits chemins périphériques du parc (Rendez-vous au [101](#))? Si vous avez déjà tout essayé, ou bien si vous voulez arrêter vos recherches par ici, vous devez quitter le parc et vous rendre à un autre endroit de la ville. Rendez-vous au [120](#).



## 10

La secrétaire hoche la tête et après une vérification rapide elle vous informe que Houlet a un créneau de libre dans une demi-heure. Si vous souhaitez toujours le voir, vous attendez patiemment d'être appelé. Rendez-vous au [188](#). Si vous ne souhaitez pas attendre, vous pouvez soit, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous rendre à l'étage pour voir l'exposition (rendez-vous au [103](#)), ou descendre au café (rendez-vous au [64](#)). Si rien ne vous tente ou si vous avez déjà tout essayé, vous devez vous rendre ailleurs pour trouver des indices sur votre enquête. Rendez-vous au [120](#).

## 11

Vous ne parvenez malheureusement pas à couvrir la distance et votre corps est happé par l'explosion de béton, de verre et d'acier du Megabyte Modem. Vos jours de Justicier et de Jean Lafayette sont terminés. Cela prendra une semaine aux experts pour extraire les restes méconnaissables de votre corps de la carcasse de débris du magasin.

## 12

Vous tirez des Lunettes de Perception de votre ceinture d'accessoires et après les avoir mises, vous commencez à essayer ses différentes options de vision. L'imagerie thermique capte tout de suite votre attention, car aucune des six personnes marchant vers vous et la police ne présente de traces de chaleur. Vous êtes à peu près sûr que ce que vous regardez est une illusion. Vous pouvez vous précipiter sur eux (rendez-vous au [84](#)), ou vous pouvez leur jeter quelque chose pour essayer de dissiper l'illusion (rendez-vous au [182](#)).

## 13

Vous attendez quelques instants mais personne ne répond à la porte, et vous n'entendez aucun son en provenance de l'intérieur, vous êtes confronté à un dilemme. Vous pouvez soit pénétrer dans l'appartement en vous rendant au [135](#), mais vous perdrez ainsi 1 *Point de Réussite* car l'acte est manifestement illégal, ou vous pouvez quitter l'immeuble et essayer un nouvel emplacement dans le Centre-Ville. Encore une fois, si vous connaissez l'adresse de quelqu'un à qui vous souhaitez parler et que vous n'avez pas déjà vu, multipliez le numéro de son appartement par 3 et rendez-vous au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas de lieu précis à visiter, vous pouvez choisir l'une des options suivantes si vous ne les avez pas déjà essayées :

Multiprix, le grand magasin? Rendez-vous au [259](#).

Place Dupont? Rendez-vous au [224](#).

AB&C, le siège du géant des télécommunications? Rendez-vous au [151](#).

Ou vous pouvez simplement vous rendre dans une nouvelle partie de la ville pour découvrir des indices. Rendez-vous au [120](#).

## 14

La femme plantureuse aux cheveux noirs coupés court s'effondre au sol, inconsciente sous l'effet de votre *Souffle d'Energie*. L'homme qui présente une cicatrice à la joue est d'abord surpris, puis semble fortement irrité. Il fait un geste aux quatre autres voyous et ceux-ci se dirigent dans une attitude menaçante vers votre position désormais exposée. De cette manière, ils vous barrent l'accès vers l'homme à la joue balafmée qui en profite pour porter la femme inconsciente dans la cabine du camion, y monte à son tour, et prend la fuite. Combattez-les tous en même temps.

	HABILETE	ENDURANCE
HOMME MOUSTACHU	6	9
HOMME ROUX	8	10
FEMME AVEC UN COUTEAU	7	11
HOMME A BOUCLE D'OREILLES	5	8

Si vous mettez vos quatre adversaires hors d'état de se battre, vous attendez l'arrivée de la police pour leur livrer les criminels (notez le mot de code *Attaché* sur votre *Feuille d'Aventure*). Une fois remis vos prisonniers, vous devez chercher ailleurs pour trouver des indices quant à ce qu'il se passe. Rendez-vous au [74](#).

## 15

La cuisine est occupée par un homme habillé de la tête aux pieds en noir en pleine conversation téléphonique et qui vous tourne le dos. Quand il raccroche, vous réussissez facilement à vous glisser derrière lui et à l'assommer d'un coup à la nuque. Vous laissez son corps affalé sur le sol de la cuisine et vous commencez l'exploration des lieux à la recherche de tout ce qui pourrait vous aiguiller sur ce qui va bientôt se passer dans la ville de Titan. Si on se fie aux apparences, le Homard Noir est ce qu'il prétend être, un restaurant. Mais en épluchant les comptes, vous remarquez un étrange poste de dépenses sur les uniformes. Vous décidez de suivre cette piste en vous rendant aux vestiaires et vous inspectez les casiers. En bas d'un casier étiqueté «Chris» vous trouvez trois paquets en plastique transparent qui manifestement, ne contiennent pas de tenues de cuisiniers ou de serveurs. Il s'agit plutôt d'uniformes para-militaires aux teintes ocre et marron. Si vous souhaitez prendre un uniforme, ajoutez-le à votre inventaire. Il n'y rien d'autre à voir ici, la police et la CIA sont en route pour arrêter l'homme en noir et vous pouvez en profiter pour visiter un appartement si vous ne l'avez pas déjà fait en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes si vous ne vous y êtes pas déjà rendu :

Multiprix, le grand magasin? Rendez-vous au [259](#).

AB&C, le siège du géant des télécommunications? Rendez-vous au [151](#).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

## 16

Vous atterrissez sur le sol du deuxième étage au milieu des morceaux de verre, de bois et de briques. Au même moment, vous pouvez entendre des martèlements de pieds dans la cage d'escalier, le vacarme que vous avez causé a certainement attiré l'attention. Vous vous tournez vers la porte de l'escalier juste à

temps pour voir quatre voyous rentrer par l'étroite ouverture, prêts à en découdre. Vous devez les combattre tous les quatre en même temps.

	HABILETE	ENDURANCE
HOMME MOUSTACHU	6	9
HOMME ROUX	8	10
FEMME AVEC UN COUTEAU	7	11
HOMME A BOUCLE D'OREILLES	5	8

Si vous réussissez à mettre vos adversaires hors d'état de nuire, dans le silence soudain qui suit le vacarme de la bataille vous êtes alerté par le bruit du démarrage de moteur d'un véhicule. Vous vous précipitez à une fenêtre et vous repérez la voiture qui accompagnait le camion s'éloigner dans la nuit. Qu'allez-vous faire maintenant?

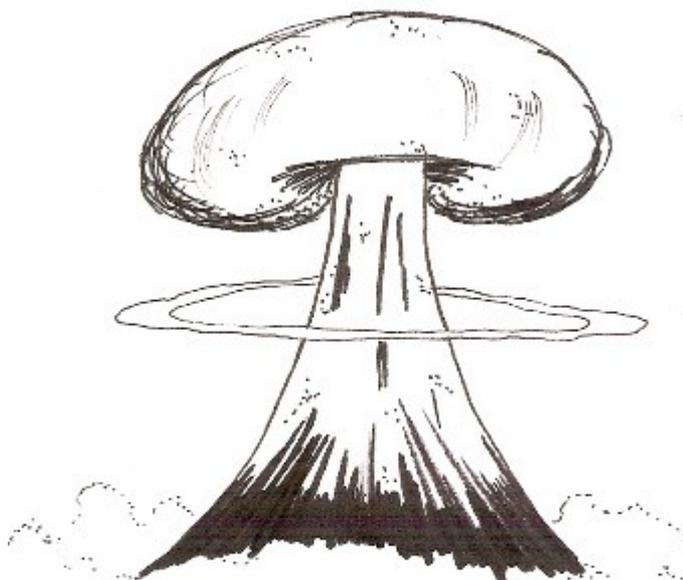
Explorer le rez-de-chaussée? Rendez-vous au [136](#).

Fuir le bâtiment? Rendez-vous au [60](#).

Appeler la police? Rendez-vous au [112](#).

## 17

Vous essayez de voir si vous pouvez au moins repousser le groupe, voire même en mettre certains d'entre eux hors de combat à l'aide de votre pouvoir en élargissant le rayon de l'explosion. Vous aurez besoin pour cela de tester votre HABILETE de la manière habituelle puis de la tester une deuxième fois, en perdant simplement 1 point d'ENDURANCE. Si vous ratez l'un des deux lancers, votre explosion ne fonctionne pas correctement et vous allez devoir en découdre (rendez-vous au [227](#)), ou de tenter de fuir (rendez-vous au [91](#)). Si vous réussissez les deux lancers, votre souffle assomme deux des voyous qui se tenaient près l'un de l'autre. Si vous voulez profiter de cette occasion pour fuir le parc (rendez-vous au [120](#)), ou vous pouvez vous jeter dans la bataille. Si vous choisissez cette deuxième option, vous pouvez supprimer les deux premiers voyous listés dans le combat en raison de leur état inconscient. Rendez-vous au [227](#).



## 18

Votre ceinture d'accessoires est équipée d'un dispositif pour vous avertir si quelqu'un tente d'influencer votre esprit. Et vous recevez un signal d'avertissement à l'instant. Vous prévenez le conseiller que vous n'êtes pas un de ses clients et que vous n'appréciez pas que l'on sonde votre esprit. L'homme couvert de fourrure bleue vous adresse un sourire penaud et hausse les épaules. Il quitte son siège et va à un petit bar où il se sert un verre.

«Je ne sais pas quoi dire, Justicier. Ce sont des temps difficiles. J'ai le pressentiment que ce que vous cherchez se trouve peut-être à la Prison de Flêsnès. Demandez un garde nommé Michael. C'est un de mes anciens clients.»

Vous quittez le bureau du conseiller en vous contentant de ce début de piste. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez vous aventurer dans les escaliers vers l'étage supérieur (rendez-vous au [103](#)), ou enquêter au café (rendez-vous au [64](#)). Si vous avez déjà fait tout cela, ou si vous souhaitez simplement vous en aller, vous pouvez chercher des indices dans un autre lieu. Rendez-vous au [120](#).

## 19

Vous tirez le Brouilleur d'Esprits de votre ceinture d'accessoires et activez le dispositif. L'appareil génère des ondes perturbatrices à travers la pièce pour tenter de troubler la pensée des deux hommes engagés dans la lutte et les rendre inoffensifs. Lancez deux dés, un pour chaque homme. Si vous obtenez un 1 ou un 6 pour l'un des deux hommes, le dispositif ne fonctionne pas sur eux. S'il fonctionne pour tous les deux, lisez directement ce qui suit le combat ci-dessous. Si cela ne fonctionne pas seulement sur l'homme d'affaires, rendez-vous au [243](#). Si c'est l'homme en costume avec une cape qui n'est pas affecté, rendez-vous au [86](#). Si aucun des deux n'est touché, la bagarre continue et vous devrez y mettre fin par la force physique. Si vous arrivez à assommer l'homme au costume et à la cape en premier, la bataille se termine immédiatement et vous pouvez vous rendre au [243](#) immédiatement.

	HABILETE	ENDURANCE
HOMME D'AFFAIRES	6	9
HOMME A LA CAPE	8	10

Une fois que vous avez mis K.O. les deux protagonistes, vous pouvez ajouter 2 *Points de Réussite* à votre total pour la capture de l'homme à la cape car vous apprenez qu'il est connu sous le nom du Sorcier en le remettant à la police et que le commissaire Poulin était à sa recherche depuis longtemps. Notez le nom de Poulin au cas où l'occasion de lui parler se présenterait. Vous n'avez plus rien à faire ici et vous allez devoir chercher des indices ailleurs. Vous pouvez visiter un appartement si vous ne l'avez pas déjà fait en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes si vous ne vous y êtes pas déjà rendu :

Multiprix, le grand magasin? Rendez-vous au [259](#).

AB&C, le siège du géant des télécommunications? Rendez-vous au [151](#).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

Vous arrivez au palier du deuxième étage. Vous passez une porte et marchez le long d'un petit couloir pour arriver à une réception agréablement aménagée. Une secrétaire assise derrière son bureau, fait voler ses doigts si vite au-dessus de son clavier qu'ils vous semblent flous. Elle arrête quand elle vous voit approcher de son bureau et vous délivre des salutations polies tandis qu'elle détaille votre costume de super-héros. Vous expliquez que vous voulez parler à l'un des conseillers, elle ne dit rien mais son expression veut clairement dire qu'ils sont trop occupés. La secrétaire demande alors si vous avez un rendez-vous. Si vous êtes au courant du nom de l'un des conseillers, convertissez son nom de famille par le procédé de  $A = 1, B = 2, C = 3$  etc., et ajoutez les chiffres ensemble, puis rendez-vous au paragraphe correspondant au total obtenu. Si vous avez les *Pouvoirs Psi*, vous pouvez tenter d'arracher un nom dans l'esprit de la secrétaire (rendez-vous au [67](#)), ou vous pouvez utiliser les *A.M.I.* pour essayer de pirater son ordinateur pour obtenir ce nom (rendez-vous au [137](#)). Sinon, vous avouez que vous n'en avez pas. Elle accepte de voir s'il y a un créneau ou un rendez-vous annulé qui vous permettrait de rencontrer l'un des conseillers ce matin. Après quelques vérifications sur son ordinateur, elle est ravie de dire que vous pouvez être reçu dans une demi-heure, si vous êtes prêt à attendre. Si tel est le cas, rendez-vous au [188](#). Si vous sentez que vous ne pouvez pas vous permettre d'attendre, vous pouvez, si vous ne l'avez pas déjà fait, visiter l'exposition à l'étage (rendez-vous au [103](#)), ou descendre au café (rendez-vous au [64](#)).

## 21

Vous accédez au toit le plus silencieusement possible et vous vous déplacez entre les anciennes cheminées et les conduits de ventilation plus modernes à la recherche d'un chemin d'accès à l'intérieur du bâtiment. Finalement, vous trouvez une trappe qui permet au personnel d'entretien de venir effectuer des réparations sur le toit. Le seul inconvénient est que la trappe est verrouillée et que les boulons sont rouillés. Vous pouvez tenter de l'ouvrir avec votre seule force (*Testez votre Habileté*) ou à l'aide de votre *Souffle d'Energie*. Si vous réussissez, vous faites sauter les boulons et la trappe s'ouvre (rendez-vous au [230](#)). Si vous avez les *A.M.I.* vous tirez un microlaser de votre ceinture d'accessoire et vous réussissez à ouvrir sans peine la trappe (rendez-vous au [230](#) également). Si vous échouez ou n'avez pas l'un des superpouvoirs requis, vous devez retourner dans la rue et trouver une autre façon de rentrer (rendez-vous au [260](#)).



## 22

Grâce au conseil du capitaine Belcher vous marchez jusqu'au comptoir et demandez Alain Genton. Lorsque l'homme en question sort de la cuisine en s'essuyant les mains sur son tablier, il panique immédiatement à votre vue et s'enfuit en courant. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, Genton atteint la sortie arrière de la boutique avant que vous ne puissiez l'arrêter. Rendez-vous au [257](#) pour continuer la poursuite. Si vous êtes Chanceux, vous sautez par-dessus le comptoir et le plaquez à terre (ajoutez 1 point de CHANCE à votre total).

Vous parlez avec le personnel pendant que vous attendez que la police arrive et vous vous rendez compte

que Genton était l'un des criminels qui travaillaient sur les quais la nuit précédente (ajoutez le code *Roi du Burger* à votre *Feuille d'Aventure*). Une fois que le capitaine Belcher emmène Genton en garde à vue, vous quittez cet endroit à la recherche de nouvelles informations. Rendez-vous au [120](#).

## 23

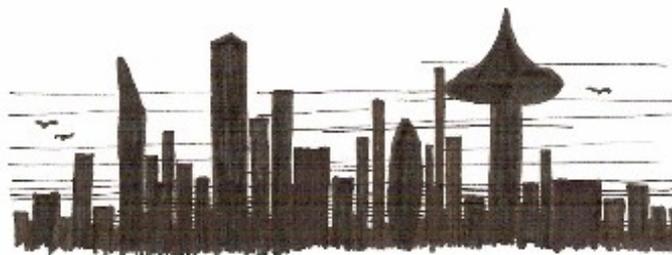
Le super-vilain s'effondre au sol, inconscient (ajoutez 10 *Points de Réussite* à votre total). Vous contactez la police via votre Crimmontre et bientôt l'entrepôt fourmille d'activité. Vous regardez les agents de la CIA et les policiers à la recherche d'indices et de preuves. Avez-vous le code *Justice* sur votre *Feuille d'Aventure*? Si oui, rendez-vous au [250](#). Sinon, rendez-vous au [228](#).

## 24

Doigts de Fées Genton est un escroc qui essaye de se racheter une conduite, ce en quoi il a beaucoup de mal à convaincre les autorités qui sont persuadées qu'il a conservé des liens avec la pègre. Il occupe un travail honnête au Fast-Food McDonald sur la 43ème rue, et est actuellement surveillé par les équipes du FBI pour avoir été engagé dans le passé par le génie du crime le Marchand qui n'a jamais été attrapé. En dépit de son apparente reconversion loin du crime, il peut avoir des informations précieuses à offrir.

## 25

Vous établissez un bon contact avec la jeune femme et vous apprenez qu'elle est arrivée récemment à la ville de Titan pour se rapprocher de son petit ami. Alors que vous apprenez beaucoup d'elle mais obtenez peu de renseignements pour votre affaire, elle mentionne que sa colocataire Rachel est serveuse à la Grande Brasserie, et qu'elle lui a révélé une fois que divers criminels se transmettaient des messages à cet endroit. Elle hausse les épaules en le mentionnant. Ajoutez le code *Café* à votre *Feuille d'Aventure*. Vous ne tirerez plus rien d'elle et vous mettez fin à la conversation et la remerciez pour ce moment agréable. Si vous croyez encore qu'elle a quelque chose à cacher, vous pouvez tenter d'utiliser les *Pouvoirs Psi* si vous les maîtrisez, rendez-vous au [115](#). Si vous ne les avez pas ou si vous ne souhaitez pas les utiliser, il existe d'autres options qui s'ouvrent à vous. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez essayer de parler à l'homme à l'autre stand (rendez-vous au [150](#)), vous pouvez descendre d'un étage et parler à l'un des conseillers (rendez-vous au [20](#)), ou vous pouvez essayer de voir ce qui peut être appris auprès des clients du café au rez-de-chaussée (rendez-vous au [64](#)). Si aucune de ces options ne vous tente, ou si vous avez déjà tout essayé, alors vous devez partir à la recherche d'informations dans un autre endroit. Rendez-vous au [120](#).



## 26

Au moment où vous approchez votre Crimmontre de votre bouche pour émettre un appel à la police au sujet de l'entrepôt et des criminels que vous avez arrêtés, un inconnu précédemment caché dans un coin sombre que vous n'avez pas vérifié, vient vous percuter de plein fouet. Vous volez dans la pièce et vous

écrasez contre un mur (vous perdez 2 points d'ENDURANCE).

Vous vous relevez juste à temps pour éviter un puissant coup de pied à la tête de votre agresseur. Le temps de vous redresser après votre esquive et il n'y a plus personne aux alentours en dehors des voyous étendus inconscients au sol. Voulez-vous vous rendre à la salle informatique (rendez-vous au [246](#)), ou aller vers la porte de la cage d'escalier (rendez-vous au [187](#))?

## 27

Revêtu de l'uniforme que vous vous êtes procuré et muni de la carte d'accès, vous pénétrez dans la prison de Flêsnès par l'entrée réservée au personnel et vous vous déplacez sans encombre à travers le complexe. Auquel des criminels incarcérés ici voulez-vous parler? Si vous avez déjà combattu et capturé 'Elect'Rick au Megabyte Modem, vous pouvez le voir à sa cellule si vous le souhaitez en vous rendant au [43](#). Si vous ne l'avez pas capturé, ou si vous souhaitez parler à quelqu'un d'autre, vous pouvez interroger deux criminels que vous avez mis derrière les barreaux il y a quelques temps.

A qui voulez-vous parler?

Dynamo. Rendez-vous au [196](#).

Le Titanic Cyborg. Rendez-vous au [175](#).

## 28

Distrait par le nombre de protagonistes engagés dans le combat, il vous faut quelques instants pour réaliser que deux de vos adversaires se sont éclipsés de la bataille. L'homme à la balafre et la plantureuse jeune femme se sont extraits de la mêlée et sont montés dans la cabine du camion alors que vous étiez occupé. Maintenant, comme vous déviez distraitemment un coup de l'une des autres brutes, vous ne pouvez que regarder les feux arrière du camion s'éloigner des quais et disparaître dans l'obscurité de la nuit. Impossible de le suivre, vous devez maintenant résoudre la bataille avec les quatre criminels restants (en utilisant leurs points restants en ENDURANCE lorsque vous avez quitté le paragraphe 186). Quand ils ont tous été neutralisés, vous attendez la police pour leur livrer les criminels (ajoutez le code *Attaché* à votre *Feuille d'Aventure*). Vous n'avez rien à apprendre de plus ici et vous devez décider où vous allez orienter votre recherche d'indices une fois que la police aura quitté les lieux. Rendez-vous au [74](#).

## 29

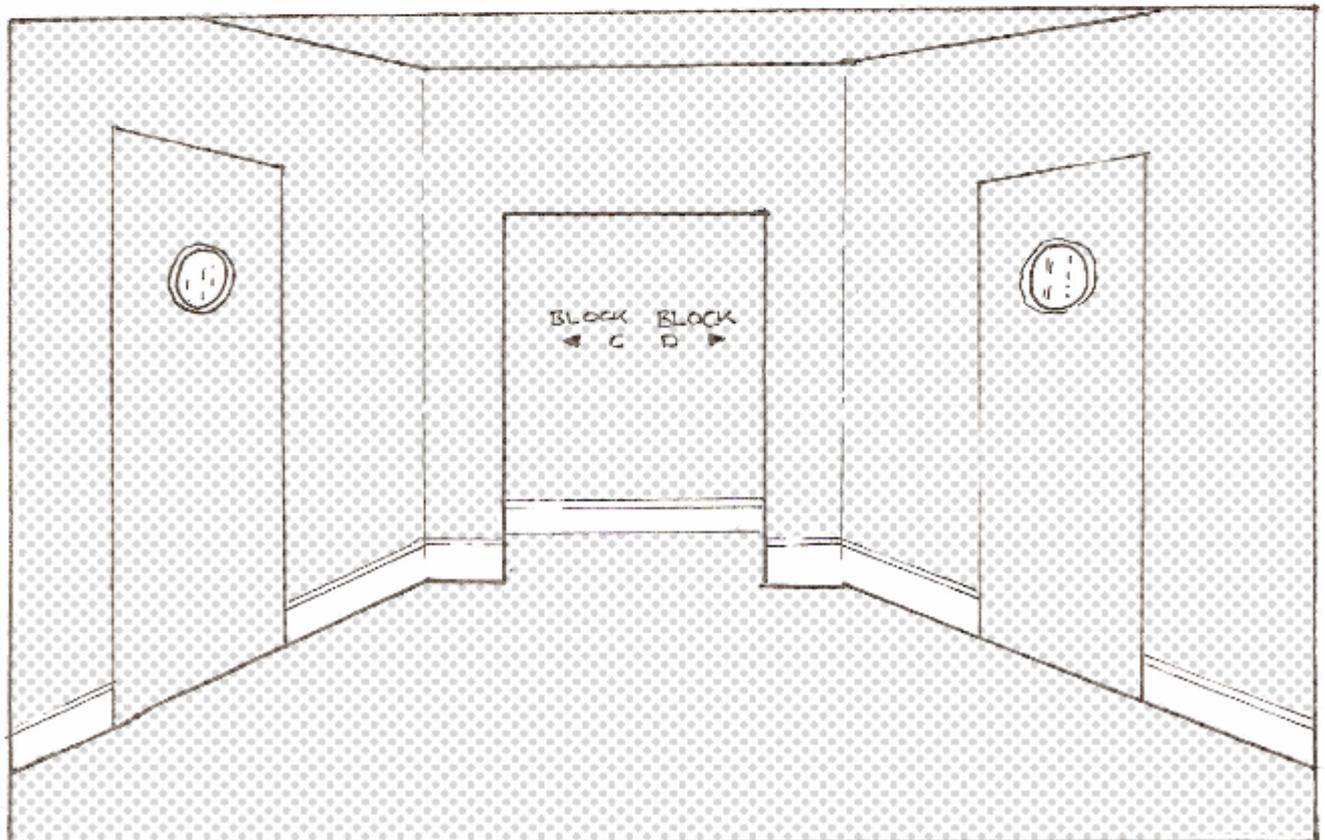
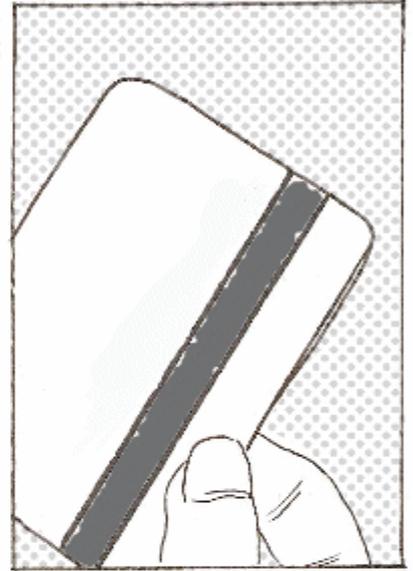
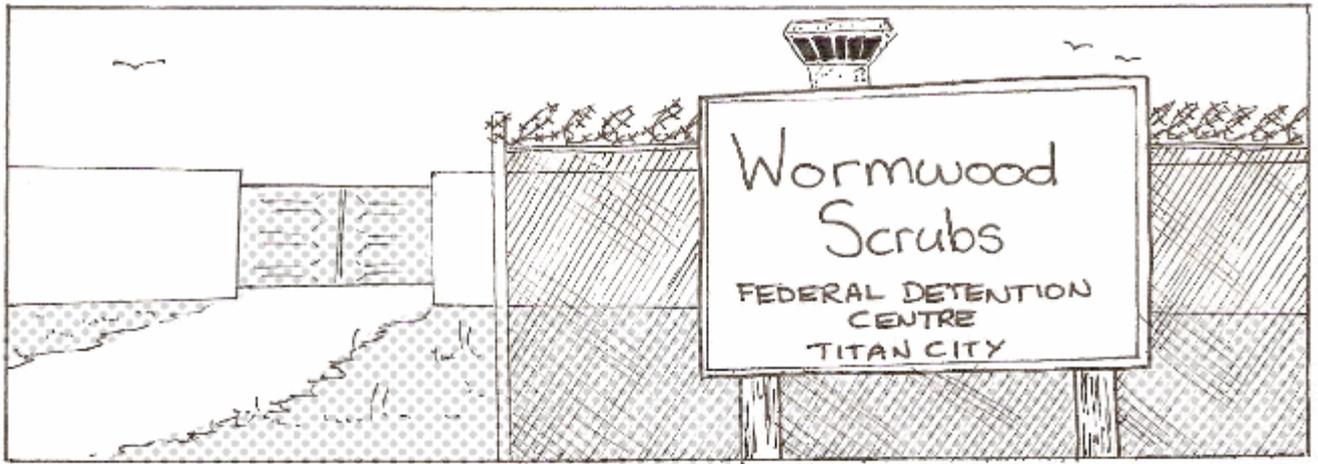
Si vous parvenez à toucher votre cible, cela n'assomme pas la femme, mais réduit son ENDURANCE à 7. Si vous la manquez, son score reste inchangé. Résolvez la bataille ci-dessous après avoir fait les ajustements nécessaires.

FEMME

HABILETE 10

ENDURANCE 13

Si vous l'emportez, vous gagnez 2 *Points de Réussite* pour sa capture. Maintenant que la police l'a emmenée, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez aller au rayon des livres et des jouets (rendez-vous au [66](#)), vous rendre à un appartement en multipliant le numéro de cet appartement par 3 et en vous rendant vers le paragraphe portant le numéro obtenu, ou essayer le AB & C (rendez-vous au [151](#)), ou la Place Dupont (rendez-vous au [224](#)). Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).



27 Revêtu de l'uniforme que vous vous êtes procuré et muni de la carte d'accès, vous pénétrez dans la prison de Flèsnes

## 30

Lady Chartreuse vous rattrape dans votre chute. Elle vous menotte et vous emmène afin que vous puissiez être confronté à la Fédération pour votre jugement. Votre enquête se termine ici et quelqu'un d'autre devra essayer de sauver la ville de Titan.

## 31

Avec un peu d'habileté et beaucoup de chance vous parvenez à frapper profondément dans l'esprit de Véronique et lui envoyer une impulsion l'endormant instantanément. Vous appelez la police et plus particulièrement le capitaine Reginald Belcher via votre Crimmontre. L'officier arrête à la fois Véronique et Johan Morse de sorte que les tribunaux pourront tenter de régler la question correctement cette fois-ci. Vous laissez le Zonith derrière vous, il est temps pour vous de partir à la pêche aux indices dans un autre lieu. Rendez-vous au [120](#).

## 32

Tout en faisant tourner votre tasse de café dans vos mains, vous réalisez que Kawalski est en fait "Katz" l'homme qui a été vu en train de parler avec le journaliste disparu du Titan Match, Jérôme Simon. C'est la dernière personne à avoir été vue avec le journaliste avant sa disparition et pourtant il n'a pas signalé ce fait aux personnes chargées de cette enquête.

Vous vous méfiez de cet agent de police et vous lui faites la conversation tandis que vous l'emmenez subtilement vers le bureau du commissaire en chef.

Kawalski semble nerveux et vous frappez à la porte du bureau appartenant au commissaire Poulin qui vous dit d'entrer.

Avant que l'un ou l'autre n'ait pu dire un mot, vous forcez Kawalski à s'asseoir sur la chaise en face du commissaire et claquez presque la tasse de café qu'il vous a donnée sur le bureau.

«Commissaire, je pense que vous devez avoir une longue conversation avec l'agent Kawalski ici présent sur le comportement qu'il sied à un membre de la police de Titan», dites-vous sans ambages tout en maintenant fermement une main sur l'épaule de Kawalski pour le garder assis. «Il a peut-être des informations vitales sur le sort du journaliste Jérôme Simon. Poulin vous remercie de votre aide et convoque d'autres officiers en renfort (Ajoutez le code *Justice* à votre *Feuille d'Aventure*).

Maintenant, avez-vous noté le code *Gang* sur votre *Feuille d'Aventure*? Si oui, rendez-vous au [233](#). Si vous avez le code *Attaché* à la place, rendez-vous au [145](#). Si vous avez le code *Ligoté*, rendez-vous au [118](#). Si vous avez l'un des codes suivants : *Epée*, *Roi du Burger*, ou *Mutant*, rendez-vous au [220](#). Sinon, si vous avez un ours en peluche et souhaitez le faire examiner par les experts de la police, rendez-vous au [174](#). Si vous n'avez rien de tout cela, vous quittez l'immeuble à la recherche de plus d'indices. Rendez-vous au [120](#).

## 33

La 9ème avenue est en vue et il ne vous faut pas longtemps avant de trouver la porte faite de bois et de verre qui sert d'entrée à la Grande Brasserie. Les clients vous jettent quelques regards bizarres car ils ont du mal à réaliser que le Justicier se tient au milieu d'un café comme un client ordinaire. Avez-vous le code *Café* sur votre *Feuille d'Aventure*? Si oui, rendez-vous au [251](#). Dans le cas contraire, continuez à

lire.

La clientèle est hétéroclite à ce moment de la journée. A qui allez-vous parler ?

Un jeune homme portant un feutre? Rendez-vous au [219](#).

La serveuse? Rendez-vous au [104](#).

Un couple de personnes âgées? Rendez-vous au [171](#).

## 34

Ceci est un début, mais vous devez aussi avoir une idée de l'endroit où se trouvent les criminels. Si vous savez où leur base est située, prenez le nom de la rue et convertissez-le à l'aide du code A = 1, B = 2, C = 3, etc. et ajoutez les numéros ensemble. Déduisez 25 au total et rendez-vous au paragraphe portant le nombre obtenu. Si vous ne savez pas où se trouvent les criminels, rendez-vous au [200](#).

## 35

«Et bien, Jean,» commence le conseiller, «cela ne paie pas toujours de se cacher». Vous regardez avec horreur l'homme car il a extrait votre prénom de vos pensées. Après votre rencontre avec le Macro Cerveau vous vous êtes entraîné à masquer vos pensées et vous vous empressez de mettre ces techniques en application pour empêcher Houlet de creuser plus profondément. Le grognement d'irritation que vous poussez alerte le petit homme bleu sur le fait qu'il pourrait avoir poussé les choses un peu trop loin. «Mes excuses, Justicier, mais vous devez comprendre que je ne faisais qu'assurer ma sécurité. J'ai été agressé précédemment dans mon bureau par des clients indéliçats auxquels je donnais pourtant mes conseils.»

L'individu en fourrure commence à écrire sur une feuille de papier, le stylo court rapidement tandis qu'il écrit une note qu'il vous tend ensuite.

«Une offre de paix,» explique t-il. «Le nom d'une personne et un rendez-vous. Je crois que cela pourrait peut-être vous aider.»

Vous prenez le papier et sur celui-ci est inscrit le message suivant :

*Mélissa Nivet alias "Miracle" Statue Olgivy, Parc des Bogues, 10:30*

Vous quittez le bureau moyennement satisfait. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez monter les escaliers jusqu'à l'étage suivant (rendez-vous au [103](#)), ou tenter votre chance au café (rendez-vous au [64](#)). Sinon, vous pouvez essayer de chercher des indices dans un autre lieu. Rendez-vous au [120](#).

## 36

Le restaurant est fermé à cette heure de la journée et vous faites le tour du bâtiment pour chercher un moyen de rentrer discrètement. Vous trouvez l'entrée de service mais celle-ci est verrouillée. Vous pouvez la fracturer pour enquêter à l'intérieur si vous le souhaitez (rendez-vous au [234](#)), ou vous pouvez visiter un appartement si vous ne l'avez pas déjà fait en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes si vous ne vous y êtes pas déjà rendu :

Multiprix, le grand magasin? Rendez-vous au [259](#).

AB&C, le siège du géant des télécommunications? Rendez-vous au [151](#).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

### 37

Vous attendez calmement que la dernière des boîtes soit chargée du container vers l'arrière du camion et que les criminels soient remontés dans leurs véhicules. Les moteurs démarrent et la voiture ouvre la voie pour quitter les quais, vous courez rapidement sur plusieurs containers jusqu'à ce que vous soyez à côté du toit du camion, puis vous vous jetez sur le véhicule en pleine course. Comme il n'a pas encore pris sa pleine vitesse en raison de la limite de vitesse sur les quais, vous êtes en mesure d'atterrir en toute sécurité et sans bruit sur le toit, gardant secrète votre présence pour les occupants du véhicule. Vous avez également atterri à l'arrière du toit pour éviter d'être vu par les passagers de la voiture qui devance le camion, au cas où l'un d'eux se retournerait.

Une fois dans les rues cependant, la voiture et le camion prennent de la vitesse et il devient de plus en plus difficile de maintenir une bonne adhérence sur le toit métallique. Votre capacité à ne pas lâcher prise va être testée alors que le camion fait une série de plusieurs virages rapides. Lancez deux dés trois fois et comparez chaque lancer à votre HABILETE. Si l'un des lancers est supérieur à votre score d'HABILETE alors vous avez perdu votre emprise sur le toit du camion et vous chutez lourdement sur la surface de la route, perdant 2 points d'ENDURANCE. Quand vous pouvez enfin vous relever, le camion est parti depuis longtemps. Vous n'avez pas d'autre choix que de chercher des indices ailleurs. Rendez-vous au [74](#). Si les trois lancers de dés sont inférieurs ou égaux à votre score d'HABILETE, vous parvenez à rester sur le toit du camion et celui-ci s'arrête à un dépôt assez délabré. Vous sautez du camion pour vous cacher dans l'ombre et observer. Rendez-vous au [143](#).



### 38

Vous prenez position au centre de la pièce et vous cherchez attentivement votre assaillant. Vous êtes capable de repousser une série d'attaques, mais les coups imprévisibles vous épuisent. Finalement, la silhouette se matérialise dans l'ombre et éclate de rire.

«Trop tard, Justicier,» jubile une voix féminine tandis que vous entendez un signal sonore provenant de l'ordinateur. Quelques secondes plus tard le sol tremble et vous entendez de nombreuses grandes explosions. Vous vous précipitez vers la porte d'entrée de l'entrepôt et le ciel nocturne est illuminé par des fontaines de flammes qui embrasent des quartiers entiers de la ville de Titan.

Profitant de votre stupéfaction, votre adversaire s'éclipse après avoir accompli sa mission, et le lendemain vous regardez les informations à la télévision pour mesurer l'étendue du désastre. Non seulement des parties entières de la ville ont été détruites, mais en plus l'une des explosions a ciblé l'établissement correctionnel de Flêsnès. Plusieurs des super-vilains que vous avez arrêté au fil des ans se sont échappés, y compris le Titanic Cyborg. Vous allez passer de nombreuses années à les traquer pour essayer de les retrouver.

### 39

Cela va être une escalade difficile. Vous devrez tester votre habileté trois fois, puis *Tentez votre Chance* une fois. Si vous réussissez les quatre tests, vous atteignez le toit (rendez-vous au [21](#)). Si vous échouez à l'un des lancers vous ne parvenez pas à maintenir une bonne prise et vous tombez du bâtiment. Lancez deux dés et divisez le résultat par deux, arrondi à l'inférieur. Déduisez ce nombre de votre ENDURANCE, ce sont les blessures subies suite à votre chute. Si vous êtes encore en vie après cela, vous devrez soit essayer l'approche directe par la porte de devant (rendez-vous au [218](#)), ou chercher une autre manière de rentrer mais au niveau du sol cette fois (rendez-vous au [260](#)).

### 40

Votre apparition soudaine surprend tout le monde dans la salle. Si vous maîtrisez le *Souffle d'Energie*, vous pouvez tenter d'étourdir l'un des criminels avant de commencer le combat. Si vous échouez, votre Souffle n'atteint personne. Si vous réussissez, l'un des voyous de sexe masculin, un roux, tombe en arrière et perd connaissance (Vous pouvez l'ignorer dans la liste suivante des adversaires). Maintenant résolvez l'affrontement suivant en les combattant tous en même temps.

	HABILETE	ENDURANCE
HOMME MOUSTACHU	6	9
HOMME ROUX	8	10
FEMME AVEC UN COUTEAU	7	11
HOMME A BOUCLE D'OREILLES	5	8
HOMME BALAFRE	9	14
FEMME PLANTUREUSE	10	16

Une fois que vous avez effectué 25 assauts, rendez-vous au [157](#).

### 41

Vous suivez le chemin qui serpente pour vous retrouver face à un groupe hétéroclite de personnes. Vous reconnaissez à leurs patchs sur leurs blousons représentant un poignard vert, que ce sont les Chiens de la

Lune de Titan, une bande notoirement connue pour connaître des accès de violence dans le simple but de se divertir.

«Regardez ça, les gars,» croasse l'un d'eux en vous voyant, et toutes les racailles présentes se tournent vers vous.

«Il semble que ce soit un véritable super-héros», crache un autre.

«Vous pensez qu'il est assez fort pour ne pas mourir aujourd'hui?» demande un troisième membre du groupe.

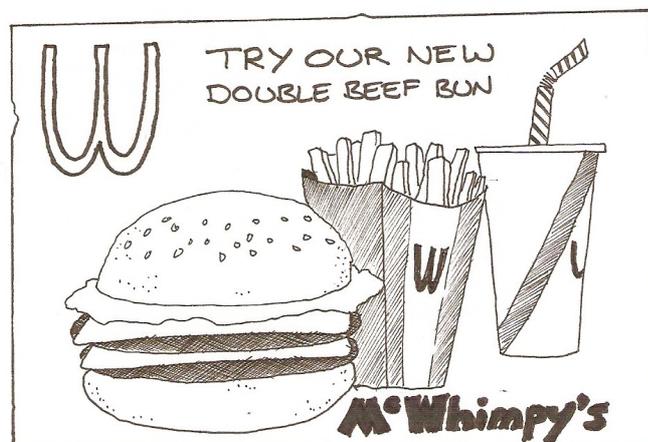
Un des hommes fait un pas en avant, un couteau dans sa main étincelant dans la lumière. Il vous contourne brusquement, vous vous retournez et faites un bond en arrière, mais vous vous heurtez aux autres voyous qui se sont rapprochés derrière vous. Ils vous bousculent et vous réalisez que vous êtes maintenant encerclé. Ce groupe de petits délinquants rient de vos malheurs tandis que l'homme au couteau fait osciller exagérément son couteau dans votre direction.

«Regardez le danser!»

Vous pourriez lui faire remarquer que ça ne vous impressionne pas et que vous n'avez aucune intention de danser mais cela n'a pas d'importance. Ce qui importe maintenant est de savoir comment vous sortir de cette situation délicate. Si vous avez l'intention de vous battre, rendez-vous au [227](#). Si vous préférez employer le *Souffle d'Energie* si vous en avez la possibilité, rendez-vous au [17](#). Si vous croyez que vous pourriez avoir quelque chose dans votre ceinture d'accessoires grâce aux *A.M.I.*, rendez-vous au [167](#). Si vous pensez que les Pouvoirs-Psi peuvent vous aider, rendez-vous au [121](#). Si aucune de ces options ne vous tente, vous pourriez simplement essayer d'échapper au groupe en vous rendez-vous au [91](#).

## 42

Vous exigez du super-vilain qu'il se rende à l'aide du mégaphone en le menaçant d'avoir recours à la force s'il n'obtempère pas. Aux yeux de la foule qui s'est amassée dans les alentours, cela vous fait passer pour une brute. Vous perdez 1 *Point de Réussite*. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, votre pari de menacer le super-vilain semble fonctionner. Rendez-vous au [82](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [113](#).



## 43

'Elect'Rick lève les yeux vers vous et semble surpris de vous voir lorsque vous arrivez à sa cellule. «Justicier», crache-t-il avec toute la haine qu'il a pour vous, mais cela n'a pas tout l'effet qu'il aurait

souhaité maintenant qu'il est habillé en tenue de prisonnier et ressemble à une personne ordinaire.

«'Elect'Rick,» répondez-vous avec désinvolture.

«A moins que vous ne soyez d'humeur pour un autre passage à tabac, il serait dans votre intérêt de me dire tout ce que je veux savoir.»

«Vraiment?»

Vous affichez un sourire carnassier et vous vous rapprochez du détenu. «Je ne vais pas me répéter,» dites-vous.

Pendant un long moment 'Elect'Rick vous fixe, avant de fléchir.

«Je voulais juste faire sortir mon frère de prison,» gémit-il. «Karl ne supporte pas d'être en prison, il ne méritait pas cela.»

Vous roulez des yeux à l'idée que Karl Marques, aussi connu comme le Dynamo, ne mérite pas son temps de prison après avoir menacé de détruire la ville de Titan pour démontrer sa puissance.

«Elle a dit qu'elle pourrait le libérer si je l'aidais,» continue 'Elect'Rick.

«Qui?»

«Janus. Elle disait que si je lui rendais un service, elle pourrait faire libérer mon frère.»

Vous faites travailler vos méninges pour recouper les indices. «Et quel genre de service?»

«Télécharger un programme sur Internet. Elle voulait que ce soit fait à partir d'un ordinateur public de sorte qu'on ne pourrait pas remonter jusqu'à sa cachette.»

«C'est ce que vous faisiez au Megabyte Modem?» 'Elect'Rick hoche la tête tristement.

«Savez-vous où se trouve sa cachette?»

«Rue Zengis,» avoue 'Elect'Rick avant qu'il ne s'effondre en pleurant sur ce qui va advenir de lui et son frère maintenant qu'ils sont tous deux en prison. Vous quittez la cellule, dégoûté par son attitude. Vous avez la chance de vous éclipser avant que le garde ne vous repère. Il est beaucoup trop dangereux de rester plus longtemps dans les parages donc vous décidez de partir de la Prison de Flêsnès. Choisissez une nouvelle destination en vous rendant au [120](#).

## 44

Votre sonde mentale est repérée et contrée par la femme. «Bien essayé, minable,» crie-t-elle, «mais je ne suis pas comme tous ces simples d'esprit qui se laissent bernés par vos tours de passe-passe.»

Vous n'avez pas d'autre option disponible, vous devez donc engager le combat.

FEMME

HABILETE 10

ENDURANCE 13

Si vous l'emportez, vous gagnez 2 *Points de Réussite* pour sa capture. Après l'avoir remise à la police, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez vous rendre au rayon des livres et des jouets (rendez-vous au [66](#)), vous pouvez visiter un appartement en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez

essayer une des options suivantes :

AB&C, le siège du géant des télécommunications? Rendez-vous au [151](#).

La Place Dupont (rendez-vous au [224](#)).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

## 45

Vous lancez votre sonde mentale sur la jeune femme plantureuse et vous êtes stupéfait de n'obtenir aucun résultat! Tandis que vous essayez d'en découvrir la raison, la femme semble avoir pris conscience de votre présence. Rapidement, elle commence à donner des ordres aux autres criminels et vous vous retrouvez bientôt assaillis par quatre voyous prêts à en découdre. Pendant que vous vous préparez à les affronter, vous ne pouvez que regarder l'homme balafré et la jeune femme monter dans la cabine du camion et s'éloigner des quais. Vous ne pouvez pas les suivre car vous devez d'abord vous débarrasser de vos adversaires. Combattez-les tous les quatre en même temps.

	HABILETE	ENDURANCE
HOMME MOUSTACHU	6	9
HOMME ROUX	8	10
FEMME AVEC UN COUTEAU	7	11
HOMME A BOUCLE D'OREILLES	5	8

Si vous mettez vos quatre adversaires hors d'état de se battre, vous attendez l'arrivée de la police pour leur livrer les criminels (notez le code *Attaché* sur votre *Feuille d'Aventure*). Une fois remis vos prisonniers, vous devez chercher ailleurs pour trouver des indices quant à ce qu'il se passe. Rendez-vous au [74](#).

## 46

Vous essayez d'utiliser vos pouvoirs pour faire bouger tous les objets que vous croisez pendant votre chute dans le but de vous accrocher. Lancez trois dé. Si le total est supérieur à votre score d'HABILETE, vous n'y parvenez pas; rendez-vous au [30](#). Si le total est inférieur ou égal à votre HABILETE, vous êtes en mesure de faire bouger une série d'objets qui dévient votre chute plus près d'un autre bâtiment. Finalement, vous finissez par vous accrocher à une prise et vous vous hissez sur le toit de ce bâtiment. Lancez un dé et de déduisez ce montant de votre score d'ENDURANCE, ce sont les blessures subies au cours de la chute. Si vous êtes encore en vie, vous pouvez maintenant poursuivre votre traque du super-vilain en espérant que si vous réussissez à l'arrêter, vous retrouverez grâce aux yeux de la Fédération. Vous ne pourrez plus obtenir de *Points de Réussite* à partir de maintenant, ne rajoutez pas à votre total ceux que vous gagnerez dorénavant. Rendez-vous au [120](#) pour continuer votre enquête.

## 47

Vous êtes conduit à l'étage occupé pour le moment par la CIA, au grand dam de la police dont c'est le bâtiment. Vous n'en avez pas pour longtemps à trouver le bureau de l'agent Blanc et vous frappez à sa porte.

«Le Justicier, dit-elle avec un sourire alors qu'elle vous tend la main. «Je dois admettre que j'avais osé espérer avoir la chance de vous rencontrer alors que mon équipe et moi sommes basés à Titan en ce moment, mais je ne pensais pas que vous viendriez me voir. »

Vous lui souriez et la remerciez avant de vous lancer dans l'explication de la raison de votre visite. L'agent Blanc écoute avec intérêt votre histoire, puis à son tour vous explique pourquoi son équipe se trouve à Titan.

«Nous avons de fortes raisons de croire qu'il va y avoir une évasion à la prison de Flênes très bientôt, ce qui concorde évidemment avec ce que vous avez entendu de vos propres sources. Nos projections actuelles,» dit-elle en vous menant à un mur couvert de photos et de morceaux de papier, «laissent à penser que le but des criminels est de libérer Karl Marques, également connu sous le nom de Dynamo.»

Vous hochez la tête tout en vous rappelant lorsque vous avez appréhendé l'homme. Il avait tenté de faire chanter les dirigeants du monde entier, en prenant la ville de Titan comme cible pour démontrer sa Puissance. «Avez-vous des pistes à ce propos?»

«Plusieurs, mais la meilleure que nous ayons est que le frère de Karl, Rick Marques s'est volatilisé il y a un an. Peu de temps après, nous avons eu vent de l'apparition d'un nouveau super-vilain se faisant appeler 'Elect'Rick qui présente une affinité similaire à celle de Dynamo avec l'électricité,» explique Angélique en passant une main dans ses cheveux noirs coupés courts.

Si vous avez déjà appréhendé 'Elect'Rick, rendez-vous au [241](#). Dans le cas contraire, si vous avez le code *Gang* sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [233](#). Si vous avez le code *Attaché* à la place, rendez-vous au [145](#). Si vous avez le code *Ligoté*, rendez-vous au [118](#). Si vous avez le code *Epée, Roi du Burger* ou *Mutant*, rendez-vous au [220](#). Si vous n'avez aucun d'entre eux, continuez votre lecture.

Vous remerciez l'agent Blanc et la laissez à son travail. Si vous avez un ours en peluche en votre possession et que vous souhaitez que le laboratoire de la police y jette un coup d'œil, rendez-vous au [174](#).

Sinon, vous devrez sortir à nouveau à la recherche d'autres indices. Rendez-vous au [120](#).

## 48

Vous utilisez votre carte d'accès pour ouvrir l'entrée de service mais vous n'allez pas plus loin que la cafétéria du personnel avant d'être repéré par l'un des gardes. Malgré votre statut de super-héros et de défenseur de Titan, vous êtes jeté sans ménagement en dehors de l'établissement correctionnel et le garde vous prévient qu'il ne veut pas vous revoir ici. Vous allez devoir chercher des indices ailleurs. Rendez-vous au [120](#).



## 49

Vous demandez à la porte principale de la prison l'autorisation d'entrer dans l'établissement afin de questionner les prisonniers. Le garde de faction passe un appel pour transmettre votre demande. Une ou deux minutes plus tard, il raccroche le téléphone et vous informe qu'à moins d'avoir une autorisation écrite du maire, il est impossible de vous laisser interroger des prisonniers sans la présence de leurs avocats. Vous vous éloignez de l'établissement pénitentiaire en vous demandant si ce n'est pas une de ces situations où vous auriez dû vous passer de permission et vous excuser ensuite. Rendez-vous au [120](#) afin de choisir une nouvelle destination.

## 50

Cela vous demande beaucoup d'efforts juste pour pénétrer dans le conduit de ventilation (vous perdez 1 point d'ENDURANCE), et une fois que vous êtes à l'intérieur vous avez l'impression qu'il est encore plus étroit qu'il en avait l'air vu de l'extérieur. Si vous le souhaitez, vous pouvez ressortir et essayer la porte d'entrée (rendez-vous au [218](#)), ou vous pouvez ramper le long du conduit (rendez-vous au [209](#)).

## 51

La 15ème rue vous amène à un bâtiment presque insalubre, c'est l'endroit où réside Nation depuis son arrivée dans la ville de Titan. Vous trouvez rapidement le bon appartement et frappez à la porte afin d'établir si quelqu'un est à l'intérieur. Si vous avez l'un ou l'autre des codes *Attaché* ou *Gang* écrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [13](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [184](#).

## 52

Lorsque vous avez affronté le Macro Cerveau vous aviez presque été vaincu par les capacités mentales hors du commun de cet adversaire et depuis cette rencontre vous vous êtes entraîné à masquer vos pensées et à contrer toutes sortes d'attaques psychiques. Et ce travail a porté ses fruits car vous sentez le conseiller tenter de lire vos pensées. Vous gagnez 1 point de CHANCE.

Vous vous rapprochez de lui et lui ordonnez d'arrêter d'essayer de s'introduire dans votre cerveau. Houlet s'exécute, se recule en secouant la tête et se rapproche de son bureau pour se servir un verre. Il vous en tend un également mais vous déclinez son offre.

Le Justicier ne peut pas se déconcentrer dans une mission de cette importance.

«Mes excuses,» commence le conseiller tandis qu'il déguste son verre, «le métier de consultant mutant peut parfois s'avérer dangereux et je dois savoir si je peux avoir confiance en mes clients. Je vais vous prouver ma bonne foi. Un de mes anciens clients a maintenant un travail de garde à la prison de Flêsnès. Son nom est Michael et si vous lui parlez de moi, il pourra peut-être vous aider. Je sais qu'il entend souvent les conversations entre les prisonniers.»

Vous hochez la tête et acceptez son information en guise d'excuses pour sa tentative d'intrusion mentale puis vous sortez du bureau en passant devant la secrétaire qui affiche un sourire crispé. De retour sur le palier vous pouvez si vous ne l'avez pas déjà fait, monter les escaliers vers l'exposition (rendez-vous au [103](#)), ou tenter votre chance au café (rendez-vous au [64](#)). Sinon, vous pouvez quitter le bâtiment et chercher des indices dans un autre lieu. Rendez-vous au [120](#).

La boutique du prêteur sur gages sur la 23ème avenue n'est pas l'endroit le plus accueillant avec cet amoncellement de toutes sortes d'objets bizarres derrière la vitrine. Le peu que vous pouvez voir de l'intérieur n'a pas l'air beaucoup plus engageant. Vous sonnez et un grand homme mince avec des cernes noirs sous les yeux et un cure-dent dans le coin de la bouche sort en traînant pour vous saluer. Il s'agit sans doute de Maurice Vimbert le propriétaire de la boutique. «Que puis-je faire pour vous, Justicier?» dit-il en exhibant ses dents jaunes et tordues. Avez-vous le code *Main* sur votre *Feuille d'Aventure*? Si oui, rendez-vous au [154](#). Sinon, continuez à lire.

Voulez-vous lui poser des questions sur ce qu'il pourrait savoir dans le milieu criminel en ce moment (rendez-vous au [261](#)), ou peut-être demander si quelqu'un a tenté de négocier quelque chose d'inhabituel avec lui ces derniers temps (rendez-vous au [173](#))?

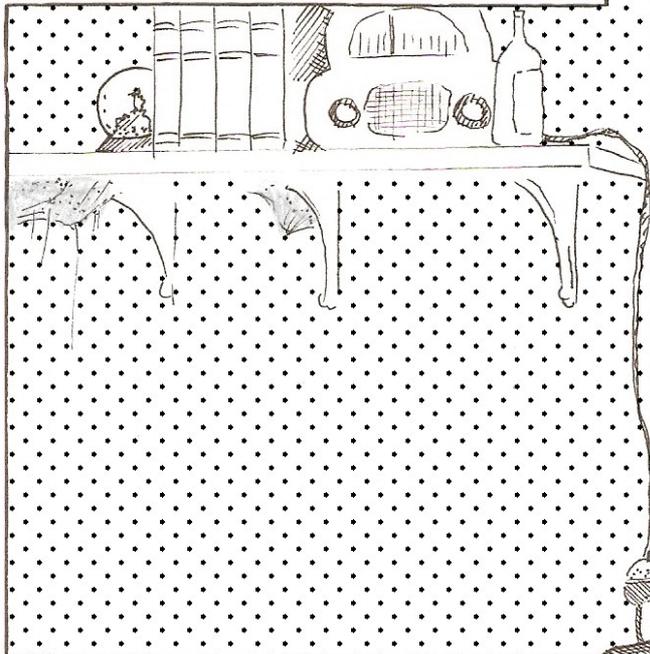
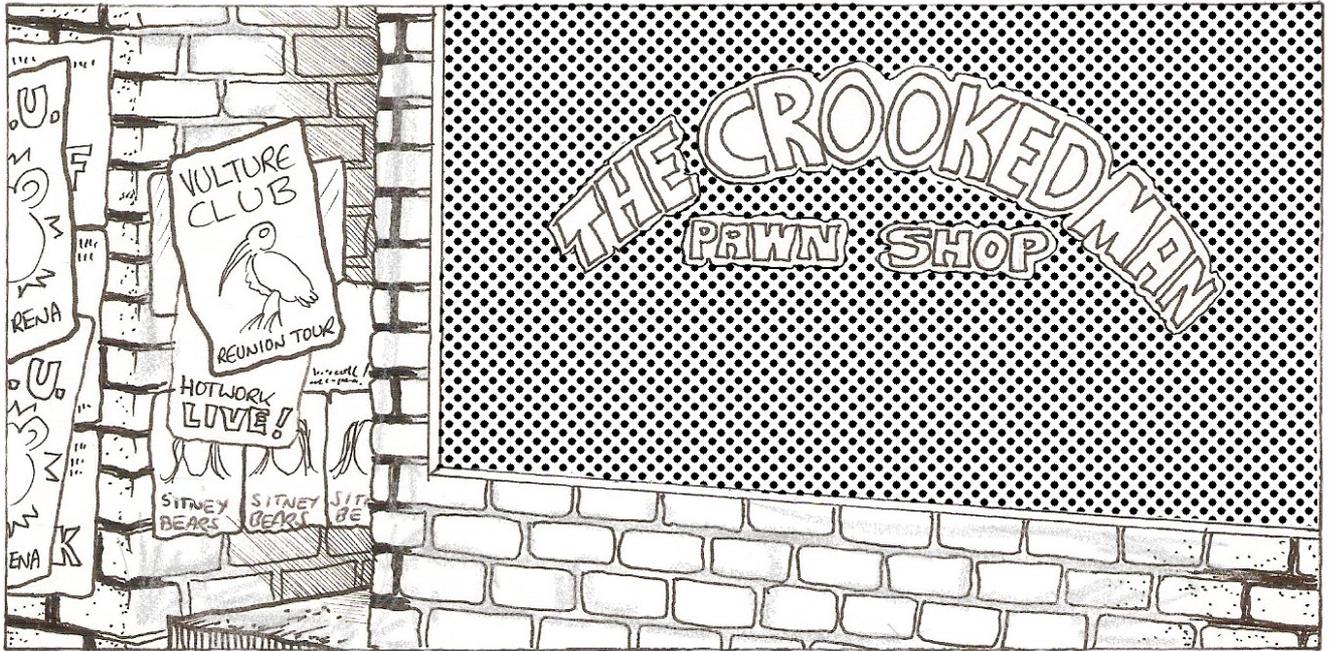
Si vous avez les *A.M.I.* vous prenez un Microlaser de votre ceinture d'accessoires et percez un trou pour accéder au deuxième étage (rendez-vous au [125](#)).

Si vous maîtrisez le *Souffle d'Energie*, vous pouvez essayer de percer un trou également mais il vous faut tester votre HABILETE. Si vous réussissez, vous coupez un trou assez grand pour vous laisser passer et vous permettre d'accéder au deuxième étage (rendez-vous au [125](#)). Si vous échouez, vous faites exploser le verre en petits morceaux. Déduisez 1 point d'ENDURANCE pour les dommages causés par les éclats de verre volants. Le bruit de l'explosion a également alerté les criminels dans le bâtiment. Rendez-vous au [16](#).

Si vous n'avez aucun de ces super-pouvoirs, alors vous devrez simplement tenter de briser le verre par la force. Testez votre HABILETE. Si vous réussissez, vous brisez une vitre avec un minimum de manipulations et de bruit, vous permettant d'accéder au second étage (rendez-vous au [125](#)). Cependant, vous vous coupez et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous ratez votre test d'HABILETE, vous ne parvenez pas à briser le verre. Vous allez maintenant devoir chercher un autre endroit par où rentrer discrètement (rendez-vous au [166](#)), tenter de vous introduire par l'intermédiaire du quai de chargement (rendez-vous au [108](#)), ou battre en retraite et chercher des pistes ailleurs (rendez-vous au [74](#)).

Alors que la soirée touche à sa fin, vous vous rendez le plus vite possible vers l'endroit où vous pensez que les criminels se sont organisés pour lancer leur attaque contre les citoyens de Titan. Une fois arrivé dans la rue Zengis, vous vous trouvez face à un ancien entrepôt en briques, qui, selon Gaston l'Indic appartient à une entreprise qui réalise des importations dans le but de les revendre. Vous approchez de l'immeuble avec soin, ne voulant pas alerter les occupants potentiels. Vous vous glissez d'ombre en ombre afin d'éviter les faisceaux de lumière projetés par des lampadaires et une fraîche brume d'automne se forme autour de vous.

Des nuages de vapeur s'échappent de votre bouche tandis que vous approchez de la porte principale. Vous collez une oreille à la porte mais vous n'entendez rien. Vous pouvez essayer cette porte d'entrée (rendez-vous au [218](#)), ou trouver une autre façon d'entrée (rendez-vous au [146](#)).



53 La boutique du prêteur sur gages sur la 23ème avenue n'est pas l'endroit le plus accueillant

## 56

La porte de la cellule s'ouvre et elle semble être vide. Si vous avez les *A.M.I.* ou maîtrisez les *Pouvoirs Psi*, rendez-vous au [255](#). Sinon lancez un dé. Si vous obtenez un résultat pair, rendez-vous au [255](#). Si le résultat est impair, vous inspectez la cellule mais ne trouvez rien. Vous devrez interroger quelqu'un d'autre (ne choisissez que quelqu'un que vous avez capturé) :

Le moustachu? Rendez-vous au [207](#).

Le roux? Rendez-vous au [3](#).

La femme qui avait un couteau? Rendez-vous au [164](#).

L'homme balafre ? Rendez-vous au [107](#).

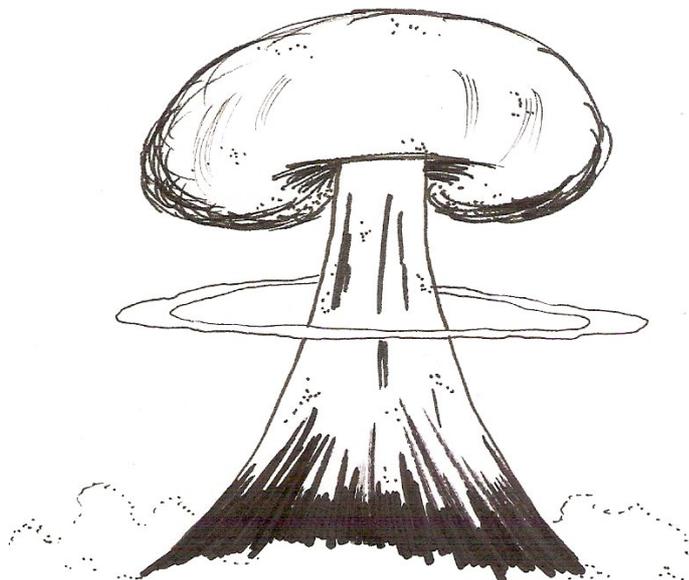
La femme plantureuse? Rendez-vous au [181](#).

## 57

Vous attendez avec la police pendant que les criminels s'avancent vers votre position. Mais au moment où ils arrivent assez proches des policiers pour qu'ils puissent les attraper, ils disparaissent tous les six soudainement ainsi que le camion stationné sur le quai. Toutes les personnes présentes sont interloquées et vous repérez le camion à l'autre bout de la rue menant aux quais. Il est trop tard pour poursuivre le camion et vous ne pouvez même pas explorer l'entrepôt et ce qu'il contenait car celui-ci explose et est vite envahi par les flammes. Vous laissez-là la police complètement désorientée et rentrez chez vous pour explorer d'autres options. Rendez-vous au [74](#).

## 58

Vous vous tenez à l'écart et vous observez attentivement le personnel et les clients, à la recherche de tout ce qui pourrait vous paraître suspect. Vous entendez brièvement des éclats de voix et une porte qui claque en provenance de la cuisine, mais à part ça rien d'inhabituel à vos yeux. Finalement, en l'absence d'éléments tangibles pour votre mission, vous finissez par renoncer et vous quittez les lieux. Où allez-vous vous rendre maintenant dans votre quête d'indices? Rendez-vous au [120](#) pour vous décider.



## 59

Vous entrez dans la division de la maintenance du réseau de AB & C et vous regardez autour de vous à la recherche de quelque chose d'inhabituel.

Avez-vous le code *Gang*, *Ligoté*, ou *Attaché* sur votre *Feuille d'Aventure*? Si oui, rendez-vous au [159](#). Dans le cas contraire, continuez à lire.

Le personnel présent dans la zone remarque votre entrée, une femme en particulier, laisse tomber le presse-papiers qu'elle tenait et sort en courant par l'issue de secours de cet étage. Vous réalisez alors qu'elle faisait partie des malfrats que vous avez vus sur les quais la veille.

Vous vous ruez à sa poursuite et vous dévalez les marches de l'escalier de secours, en essayant de ne pas la perdre car elle n'hésite pas à sauter par-dessus la rampe afin de vous distancer. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [245](#). Si vous êtes Malchanceux, vous trébuchez sur une marche, ce qui donne à la femme l'occasion de sortir de l'escalier par une porte et de se perdre au milieu du personnel et dans le labyrinthe de couloirs de cet étage.

Vous pouvez maintenant si vous ne l'avez pas déjà fait, vous rendre au service clientèle (rendez-vous au [102](#)), ou parler au chef de cette division (rendez-vous au [93](#)).

Si vous avez déjà exploré ces deux options ou si vous ne voulez pas les étudier, vous pourriez quitter le bâtiment de AB & C et, si vous ne l'avez pas déjà fait, visiter un appartement en multipliant le numéro de celui-ci par 3 et en vous rendant au paragraphe correspondant au résultat obtenu. Ou alors, si vous n'avez pas déjà visité ces lieux, vous pouvez aller au Multiprix (rendez-vous au [259](#)), ou à la Place Dupont (rendez-vous au [224](#)). Vous pouvez également quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

## 60

Vous sortez en courant du bâtiment, ce qui se révèle être une judicieuse décision, puisque quelques minutes seulement après que vous ayez mis de la distance avec celui-ci, une grande explosion le ravage et projette des débris par les portes et fenêtres comme les graines d'un fruit trop mûr que l'on serre trop fort. Vous regardez les restes brûlants du bâtiment une minute ou deux avant de comprendre que vous ne pouvez plus rien apprendre ici et vous rentrez chez vous pour décider de vos actions futures. Rendez-vous au [74](#).

## 61

Vous arrivez à l'endroit convenu pour le rendez-vous dans les temps et il semble que ce soit un lieu assez populaire pour les gens qui veulent se retrouver dans le parc. Vous vous rapprochez de la statue Olgivy et lisez la plaque à sa base.

*Érigée à la mémoire de B. Olgivy le «Gardien d'Acier» Premier protecteur de la ville de Titan.*

Au moment où vous arrivez à la fin de votre lecture, vous sentez que quelqu'un vient de se placer à votre gauche.

«Vous êtes à l'heure,» dit une douce voix féminine. «C'est déjà un bon point.»

Vous vous tournez pour voir qui vous a adressé la parole. C'est une femme de petite taille aux cheveux de jais tressés en une longue queue de cheval qui atteint le bas de son dos. Elle est vêtue d'un jean noir, de bottes, et, malgré l'air frais de cette fin d'automne, elle porte un petit haut violet. Sur son épaule gauche

vous pouvez voir la sangle du sac qu'elle porte. «Quelqu'un que nous connaissons tous deux m'a dit que vous pourriez être en mesure de m'aider, » expliquez-vous.

«Peut-être,» dit-elle distraitemment tandis qu'elle observe autour d'elle. « Allons nous promener. » Elle passe un bras sous le vôtre et vous entraîne doucement vers l'un des nombreux sentiers qui serpentent dans le Parc des Bogues. Vous seriez très heureux de passer un tel moment si vous étiez en compagnie d'Hélène pour une promenade en amoureux, mais cela vous semble d'autant plus étrange d'être dans une telle situation en tant que Justicier.

«Alors,» Méliッサ rompt le silence, «On ne m'a pas dit pourquoi vous vouliez me rencontrer. Que se passe-t-il? »

Vous expliquez vos craintes pour la ville, Méliッサ analyse la situation tout en marchant à vos côtés dans le silence quelque temps.

«Je pense que Patrick "Yojimbo" Kerfallec est probablement l'homme que vous recherchez. C'est une source à ennuis. »

« Kerfallec, » répétez-vous pour vous-même.

«Hmm,» acquiesce Méliッサ. «Ce rouquin est énervant au n-ième degré. Il n'a de cesse de faire des allées et venues à son appartement à toute heure du jour et de la nuit. Je ne vois pas comment je peux me concentrer sur mon travail d'artiste dans ces conditions!»

«Donc, vous savez où il vit? »

« Oh que oui! Juste à côté de chez moi. Appartement 42 dans l'immeuble Cormoran sur la 9ème rue. »

Vous remerciez la jeune femme de vous avoir accordé un peu de son temps et vous la laissez partir en quête d'un modèle à peindre quelque part dans le parc.

Si vous le souhaitez, vous pouvez rester dans le parc et vous promener au bord du lac (rendez-vous au [236](#)), ou emprunter les chemins périphériques du parc (rendez-vous au [101](#)). Si rien de cela ne vous tente, vous pouvez chercher un autre endroit en ville où trouver des informations. Rendez-vous au [120](#).

## 62

Vous ne trouvez rien dans votre ceinture d'accessoires qui soit susceptible de vous aider ce qui signifie que vous devrez vous battre contre Véronique.

Menez le combat comme d'habitude, mais pour chaque assaut, qu'elle le remporte ou non, vous devez lancer un dé pour déterminer si elle a réussi à vous frapper avec son sceptre. Un résultat pair signifie qu'elle vous a manqué, un résultat impair signifie qu'elle a réussi à vous frapper et vous perdez 2 points d'ENDURANCE supplémentaires.

MICELLI

HABILETE 10

ENDURANCE 13

Si vous parvenez à la vaincre, vous gagnez 2 *Points de Réussite* pour sa capture. Vous appelez le capitaine Belcher avec votre Crimmontre, les deux individus sont bientôt placés en état d'arrestation et vous pouvez seulement espérer que les tribunaux résoudre ce problème correctement cette fois. Notez le nom de Belcher au cas où l'occasion de lui parler se présenterait. Votre mission est terminée ici et il est temps de revenir au [120](#) pour choisir une nouvelle destination.

## 63

Vous criez le nom de votre adversaire et elle sort de l'ombre. Janus est grande et svelte avec des cheveux noirs coupés courts, elle est habillée en vêtements noirs, certainement en soie, de haut en bas dans un style chinois avec un dragon d'or qui serpente autour de son corps.

«Je suis impressionnée, Justicier,» dit-elle visiblement sincère. «Vous avez réussi à trouver 'l'aiguille' dans la gigantesque botte de foin qu'est la ville de Titan.»

Pour toute réponse à son compliment vous laissez échapper un grognement car vous êtes conscient que chaque seconde compte et elle ne fait sûrement qu'essayer de gagner du temps.

«Pas envie de parler, hein?» demande-t-elle tandis qu'elle se rapproche de vous. «Eh bien, cela n'a pas d'importance; vous arrivez trop tard pour déjouer mes plans!»

Voulez-vous l'attaquer (rendez-vous au [266](#)), ou courir vers l'ordinateur (rendez-vous au [190](#))?

## 64

Vous vous tenez au milieu du café et vous scrutez les tables à la recherche de personnes susceptibles de vous parler et ce faisant vous sentez les regards curieux, amusés voire même hostiles des clients posés sur vous. Avec qui allez-vous entamer une conversation?

Les deux jumelles? Rendez-vous au [239](#).

Un homme âgé mangeant un gâteau avec son café? Rendez-vous au [142](#).

Le groupe de jeunes? Rendez-vous au [180](#).

## 65

La CIA est en ville sur les traces d'une prétendue menace à la sécurité nationale. On pense que lors de la défaite de la M.O.R.T. et le démantèlement de l'organisation il y a cinq ans, un agent de la M.O.R.T. a réussi à s'échapper. La CIA craint que cet agent tente maintenant de mener une action visant à libérer le Titanic Cyborg de l'aile de sécurité maximale de l'établissement pénitentiaire de Flérens. L'équipe, dirigée par l'agent Angélique Blanc, travaille actuellement dans leurs bureaux temporaires au QG de la police sur la 84ème rue. Notez le nom de Blanc au cas où l'occasion de lui parler se présenterait.

## 66

Vous déambulez dans les rayons de livres et de jouets et votre inspection ne présente pas beaucoup d'intérêt, même si la présence du tome 29 longuement attendu d'une série intitulée Loup Solitaire retient brièvement votre attention. Si vous avez un ours en peluche en votre possession et si vous souhaitez en parler au chef de rayon, rendez-vous au [131](#). Dans le cas contraire, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez vous rendre au rayon électroménager (rendez-vous au [5](#)), vous pouvez visiter un appartement en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes :

AB&C, le siège du géant des télécommunications? Rendez-vous au [151](#).

La Place Dupont (rendez-vous au [224](#)).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

## 67

Vous ne pouvez parcourir que brièvement l'esprit de la femme car elle attend votre réponse. Vous perdez 1 *Point de Réussite* pour avoir fait une intrusion dans sa vie privée. Trois noms ont cependant retenu votre attention. Lequel d'entre eux allez-vous lui fournir?

Joshua Ternon. Rendez-vous au [134](#).

Matthieu Houlet. Rendez-vous au [10](#).

Alex Cavatelli. Rendez-vous au [92](#).

## 68

Vous empruntez la cage d'escalier principale qui vous conduit au cœur du bâtiment, vous montez les marches jusqu'au troisième étage où vous localisez rapidement le bureau que vous recherchez. Vous frappez poliment à la porte et une voix bourrue vous demande d'entrer, en ajoutant : «cela ferait mieux d'être vous, Tonetti, avec les formulaires remplis comme promis!» Le Capitaine Reginald Belcher se tourne dans sa chaise pour faire face à la porte et son expression passe de la contrariété à la surprise quand il voit qui se tient debout dans l'embrasure.

«Hum hum», toussé-t-il, «Entrez, Justicier. Que puis-je faire pour vous?»

Vous prenez le siège qu'il vous offre et vous expliquez vos craintes quant à l'avenir de la ville sur la base des rumeurs que vous avez entendues.

Avez-vous noté le code *Gang* sur Votre *Feuille d'Aventure*? Si oui, rendez-vous au [233](#). Si vous avez *Attaché* à la place, rendez-vous au [145](#). Si vous avez *Ligoté*, rendez-vous au [118](#). Si vous avez *Epée, Roi du Burger*, ou *Mutant*, rendez-vous au [220](#). Si vous n'avez rien de tout cela, continuez votre lecture.

«Peut-être que je peux vous suggérer un début de piste. Nous avons un suspect nommé Alain Genton, connu sous le nom de Doigts de Fées, un voyou de bas niveau, pas très intelligent ni intéressant, excepté un petit détail. Il a tendance à se faire embarqué dans des gros coups.»

Belcher fait une pause pour prendre une gorgée de son café tiède. «Il dit qu'il s'est rangé, ou du moins c'est ce qu'il a déclaré à sa dernière audience de probation. Il travaille au fast-food McDonald sur la 43ème rue. Nous le gardons sous surveillance car il a travaillé dans le passé avec un super-vilain qui court toujours, le Marchand. Peut-être que si vous le rencontrez, vous pourriez avoir une discussion avec Genton et voir ce qu'il a à dire ».

Belcher rit et ajoute, «Présentez lui mes amitiés!» Ajoutez le code *Amitiés* sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez un ours en peluche en votre possession et que vous souhaitez que le laboratoire de la police y jette un coup d'œil, rendez-vous au [174](#).

Sinon, vous devrez sortir à nouveau à la recherche d'autres indices. Rendez-vous au [120](#).

Avez-vous le code *Attaché* ou le code *Gang* sur votre *Feuille d'Aventure*? Dans l'affirmative, rendez-vous au [149](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [231](#).

## 70

Le garde que vous a indiqué Houlet vient à votre rencontre à l'entrée de service du personnel et vous introduit dans le complexe. Maintenant que vous y êtes, vous pouvez lui demander de vous indiquer où vous souhaitez aller. Si vous avez capturé le super-vilain 'Elect'Rick et désirez lui parler, rendez-vous au [43](#). Si à la place vous voulez interroger Dynamo, un autre malfrat que vous avez arrêté il y a quelques temps, rendez-vous au [196](#). Ou vous pourriez déterrer de vieux squelettes en rendant visite à Vladimir Otouski l'ancien leader du groupe de criminels, la M.O.R.T., également connu sous le nom de Titanic Cyborg et aujourd'hui encore incarcéré (rendez-vous au [175](#)).

## 71

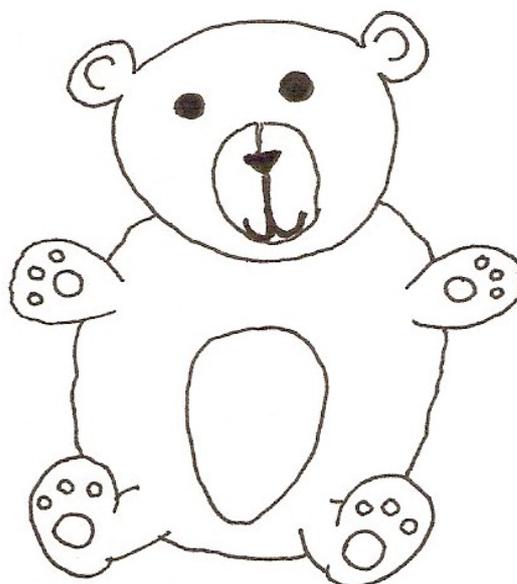
Vous vous jetez dans le combat avec 'Elect'Rick tout en sachant qu'une innocente est prise dans la bataille. A chaque assaut que vous remportez, vous devez lancer un dé. Si le nombre obtenu est 3 ou 4, vous avez réussi à frapper 'Elect'Rick et vous pouvez déduire 2 points de son ENDURANCE comme d'habitude. Si vous obtenez un 2, un 5 ou un 6, vous l'avez frappé mais votre coup manque de puissance de peur de frapper l'otage (déduisez seulement 1 point d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels). Si vous obtenez un 1 vous tuez accidentellement l'otage. Vous devez alors poursuivre le combat comme d'habitude, mais au lieu d'obtenir 2 *Points de Réussite* pour la capture de votre adversaire, vous perdez 2 *Points de Réussite* pour avoir causé la mort de l'otage. Résolvez la bataille ci-dessous.

'ELECT'RICK

HABILETE 10

ENDURANCE 15

Si vous êtes en mesure de vaincre 'Elect'Rick, l'officier Kawalski et le reste de ses hommes entrent dans le magasin pour emporter le criminel et libérer l'otage (si elle est toujours en vie). Ajoutez 2 *Points de Réussite* (sauf cas indiqué ci-dessus) pour sa capture. Vous profitez que le bâtiment soit temporairement vide pour l'explorer à la recherche de pistes potentielles. Vous apercevez un ours en peluche contre l'un des piliers qui soutient le plafond de la boutique. Sous vos yeux l'ours semble s'embraser spontanément et, ceci n'étant pas forcément bon signe, vous vous précipitez vers la sortie. Testez votre HABILETE. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre HABILETE, rendez-vous au [111](#). Sinon, rendez-vous au [11](#).



## 72

Vous revenez à votre domicile et prenez un bon repas (vous récupérez jusqu'à 6 points d'ENDURANCE) avant de planifier votre prochaine étape. Avez-vous découvert suffisamment de preuves pour reconstituer ce qui est en train de se préparer dans la ville de Titan? Si vous connaissez la date à laquelle l'événement va avoir lieu, convertissez le nom de la journée, en utilisant le code A = 1, B = 2, C = 3 etc. Ajoutez les nombres ensemble, déduisez 23 et rendez-vous vers le paragraphe correspondant au total obtenu. Si vous ne savez pas de quel jour il s'agit, rendez-vous au [200](#).

## 73

Cela a peut-être été juste mais vous avez réussi à vous propulser dans une zone sombre des chevrons de la charpente, presque directement au-dessus d'où les six criminels sont occupés à décharger les quelques dernières boîtes du camion pour les empiler au milieu de la grande salle. Dans une telle position, vous êtes facilement en mesure d'entendre leur conversation, qui semble porter sur de futures activités criminelles. Cela pourrait être la piste que vous cherchez!

«Quel genre de travail? Bien que je ne me plaigne pas du salaire, trimballer des boîtes de nounours aux quatre coins de la ville n'est pas aussi viril et dangereux que ce que j'espérais, » dit l'homme solidement bâti directement en dessous de votre cachette.

«Vous voulez quelque chose de plus mouvementé? » ronronne la plantureuse femme aux cheveux de jais coupés courts. Sa remarque semble drôle car l'homme à la joue balafmée qui supervise le déchargement des boîtes affiche un grand sourire sur son visage.

« Oui bien sûr. Ce travail est si ennuyeux. Je veux un peu d'excitation ! »

Vous êtes tiré de votre écoute par le bruit de la porte arrière du camion qui se referme dans un grand claquement. Les criminels se préparent à se déplacer, de sorte que vous devez prendre une décision maintenant. Allez-vous sauter des chevrons et tenter de capturer les criminels par vous-même (rendez-vous au [40](#)), ou allez-vous passer un appel à la police sur votre Crimmontre (rendez-vous au [147](#))?

## 74

C'est un beau samedi qui s'annonce et vous avez passé une soirée très reposante après les événements d'hier (vous récupérez jusqu'à 6 points d'ENDURANCE). Vous réfléchissez à vos différentes options tandis que vous mangez votre petit déjeuner. Où allez-vous enquêter maintenant?

A l'enclave des mutants? Rendez-vous au [191](#).

Au QG de la police? Rendez-vous au [139](#).

A la Grande Brasserie? Rendez-vous au [33](#).

Au Centre- Ville? Rendez-vous au [114](#).

Chez le prêteur sur gages? Rendez-vous au [53](#).

Au parc des Bogues? Rendez-vous au [4](#).

Au fast-food McRonald? Rendez-vous au [161](#).

A la prison de Flésnes? Rendez-vous au [93](#).

Le bureau que vous cherchez n'est pas très difficile à trouver et avant même que vous n'ayez eu le temps de frapper à la porte, le commissaire Poulin vous invite à entrer. «Entrez Justicier et dites-moi ce que la police de Titan peut faire pour un fidèle serviteur de la loi. »

Vous expliquez les détails de votre enquête et ce qui vous a amené ici.

Avez-vous noté le code *Gang* sur votre *Feuille d'Aventure* ? Si oui, rendez-vous au [233](#). Si vous avez le code *Attaché* à la place, rendez-vous au [145](#). Si vous avez *Ligoté*, rendez-vous au [118](#). Si vous avez *Epée*, *Roi du Burger*, ou *Mutant*, rendez-vous au [220](#). Si vous n'avez aucun de ces codes, continuez votre lecture.

«Nous essayons de mettre la main sur un criminel surnommé le Marchand depuis quelques temps maintenant. Nous avons mis un de ses anciens hommes de main sous surveillance à son nouvel emploi au fast-food McRonald sur la 43e Rue. «J'ai le vague sentiment que le Marchand peut être mêlé à votre affaire, Justicier. »

Le commissaire réfléchit à la situation un moment. «Nous pensons qu'il va rendre une visite au prêteur sur gages de la 23ème avenue aujourd'hui. Je peux vous laisser tenter votre chance pour l'attraper à la place de mes hommes si vous voulez. »

Vous hochez la tête en signe d'accord et il griffonne l'adresse et l'autorisation d'appréhender le suspect sur une feuille de papier qu'il vous tend ensuite (ajoutez le code *Main* à votre *Feuille d'Aventure*).

Si vous avez un ours en peluche en votre possession et que vous souhaitez que le laboratoire de la criminelle l'examine, rendez-vous au [174](#). Dans le cas contraire, votre rencontre avec le commissaire Poulin est terminée et vous devez vous en aller à la recherche d'autres pistes. Rendez-vous au [120](#).

Vous descendez du container qui vous servait de perchoir et vous vous rapprochez silencieusement autant que possible des individus qui chargent le camion. Vous avez le choix entre plusieurs personnes afin de découvrir les informations que vous recherchez. Ils ont déjà presque fini leur tâche car le container est maintenant presque vide, ce qui signifie que vous n'avez le temps de scruter les pensées que d'un seul des criminels présents. Qui allez-vous choisir?

Le grand homme balaféré? Rendez-vous au [8](#).

La femme plantureuse de petite taille? Rendez-vous au [45](#).

L'homme musclé qui semble être un homme de main ? Rendez-vous au [132](#).

Vous testez la poignée de porte et vous découvrez que celle-ci n'est pas verrouillée. Vous l'ouvrez doucement, millimètre par millimètre mais vous vous arrêtez lorsque vous voyez le dos de quelqu'un qui rit à gorge déployée d'une plaisanterie qui vient d'être lancée. Essayer d'ouvrir cette porte révélerait votre présence et vous conduirait probablement à un combat contre un nombre indéterminé de personnes. Si vous avez le pouvoir des *A.M.I.* et souhaitez voir dans votre ceinture d'accessoires si quelque chose pourrait vous aider dans cette situation, rendez-vous au [262](#). Si vous avez les *pouvoirs Psi* et voulez voir si vous pouvez influencer les personnes à l'intérieur, rendez-vous au [214](#). Sinon, vous devez interrompre la réunion des criminels en surgissant au milieu d'eux (rendez-vous au [183](#)).

Vous sentez immédiatement la sonde psychique venant de Matthieu Houlet et vous le frappez mentalement en réponse à son audace. Le petit homme bleu renonce à son intrusion psychique, soupire et vous présente ses excuses. « Dans mon travail, je ne peux pas me permettre d'être négligent. Il suffirait que je relâche ma garde seulement quelques instants pour qu'un de mes clients un peu plus perturbé que la moyenne de la communauté mutante n'en profite et m'agresse. C'est ce qui m'est arrivé récemment, c'est pourquoi je préfère prendre mes précautions. Pourtant, si vous êtes prêt à pardonner ma petite violation de l'étiquette, alors je pense que je pourrais peut-être vous aider dans votre mission ».

Vous hochez la tête en signe d'accord, prend un stylo et commence à écrire sur un morceau de papier.

« J'ai une cliente en ce moment, un peu en décalage avec la réalité. Cependant ..., » il fait une pause tandis qu'il continue d'écrire de sa main à poils bleu, « elle pourrait peut-être vous venir en aide. »

Vous prenez le papier qu'il vous tend et vous pouvez y lire les mots suivants :

*Mélissa Nivet alias "Miracle" Statue Olgivy, Parc des Bogues, 10:30.*

Vous remerciez le conseiller, lui serrez la main et vous quittez son bureau. Où allez-vous vous rendre maintenant? Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pourriez monter les escaliers vers l'exposition (rendez-vous au [103](#)), ou descendre vers le café (rendez-vous au [64](#)). Si ni l'une ni l'autre de ces solutions ne vous tentent, ou si vous avez déjà essayé les deux options, alors vous devez chercher des réponses ailleurs. Rendez-vous au [120](#).

D'un mouvement brusque du poignet, vous envoyez le dispositif d'écoute miniature s'envoler vers l'endroit où les criminels déchargent les dernières boîtes. Une fois qu'il a trouvé la position idéale, vous tirez des écouteurs de votre ceinture d'accessoires et vous activez l'appareil.

« Plus que quelques boîtes, patron, » dit l'un des hommes de main, même si vous ne pouvez pas deviner lequel d'où vous êtes.

« Avez-vous réfléchi à ce que vous allez faire ensuite, Doigts de Fées? Nous avons un autre boulot intéressant en vue. » dit une seconde voix masculine quelque part près de la première.

Vous entendez le bruit des boîtes que l'on déplace, mais vous savez qu'ils n'en ont plus pour très longtemps ici. Vous pouvez soit tenter de les capturer tous par vous-même (rendez-vous au [40](#)), ou vous pouvez appeler la police grâce à votre Crimmontre (rendez-vous au [100](#)).

Le bureau de l'entretien du parc est fermé pour le week-end. Le personnel présent doit être réparti dans le parc. Il y a une note sur la porte.

*Yojimbo,*

*Les réjouissances ont lieu dimanche. Rendez-vous à l'endroit habituel. Ne sois pas en retard.*

Vous n'avez rien d'autre à faire ici, allez-vous maintenant, si vous ne l'avez pas déjà fait, tenter votre chance à la Statue Olgivy (rendez-vous au [177](#)), explorer les sentiers du parc (rendez-vous au [101](#)), ou vous promener près de la rotonde (rendez-vous au [9](#)). si vous avez essayé toutes ces options ou qu'elles ne vous attirent pas, vous devez chercher ailleurs. Rendez-vous au [120](#).

## 81

Vous réussissez à le rattraper et vous le stoppez en l'attrapant par l'épaule, son brusque arrêt le fait percuter un mur de briques et il s'effondre au sol dans un état second. Vous prenez contact avec la police via votre Crimmontre et bientôt le capitaine Belcher arrive sur les lieux pour arrêter l'homme. Pendant que la police s'en occupe, vous réalisez que l'homme en question était de ceux que vous avez observés sur les quais la nuit précédente (ajoutez le code *Roi du Burger* à votre *Feuille d'Aventure*). Maintenant, rendez-vous au [120](#) et choisissez une nouvelle destination.

## 82

Vous avez attiré l'attention de l'homme et celui-ci prend un otage et l'entraîne avec lui pendant qu'il sort du magasin. Les autres otages en profitent pour se glisser derrière lui et s'éloigner du plus vite qu'ils le peuvent.

«Que peut faire le puissant 'Elect'Rick pour vous? » demande-t-il pompeusement, en secouant l'otage dans ses bras pour souligner sa position supérieure.

Maintenant que vous avez le criminel dans votre ligne de mire, quelle sera votre réponse? Vous pouvez tenter d'utiliser vos *Pouvoirs Psi* sur lui si vous les maîtrisez (rendez-vous au [127](#)), ou vous pouvez essayer de le frapper avec un *Souffle d'Energie* (rendez-vous au [155](#)). Sinon vous pouvez voir si quelque chose peut vous être utile dans votre ceinture d'accessoires grâce aux *A.M.I.* (rendez-vous au [225](#)), ou tout simplement essayer de l'affronter en combat, même s'il détient un otage dans ses bras (rendez-vous au [71](#)).

## 83

Vous agrippez le poignet de Vimbert et poussez un grognement guttural. «Dites-moi ce que je veux savoir, » sifflez-vous.

La réaction n'est pas celle à laquelle vous vous attendiez. Vous entendez le bruit de chute d'une chaise venant de l'arrière-boutique puis un homme vêtu d'un smoking et chapeau haut-de-forme tenant une canne blanche émerge de cette même pièce.

« Retirez votre main, » exige-t-il.

Vous obtempérez et Vimbert s'enfuit dans l'arrière-boutique, terrorisé. Vous vous tournez pour faire face à l'autre homme, qui pointe maintenant sa canne vers vous visiblement en colère et vous lui demandez: «Qui êtes-vous? »

« Idiot! Je suis le Marchand! »

A ces mots, il balance de sa main libre une pluie de cartes à jouer acérées vers vous. Lancez un dé. Le nombre obtenu correspond aux cartes qui viennent vous couper (vous perdez 1 point d'ENDURANCE pour chacune d'elles). Le Marchand en profite pour vous attaquer.

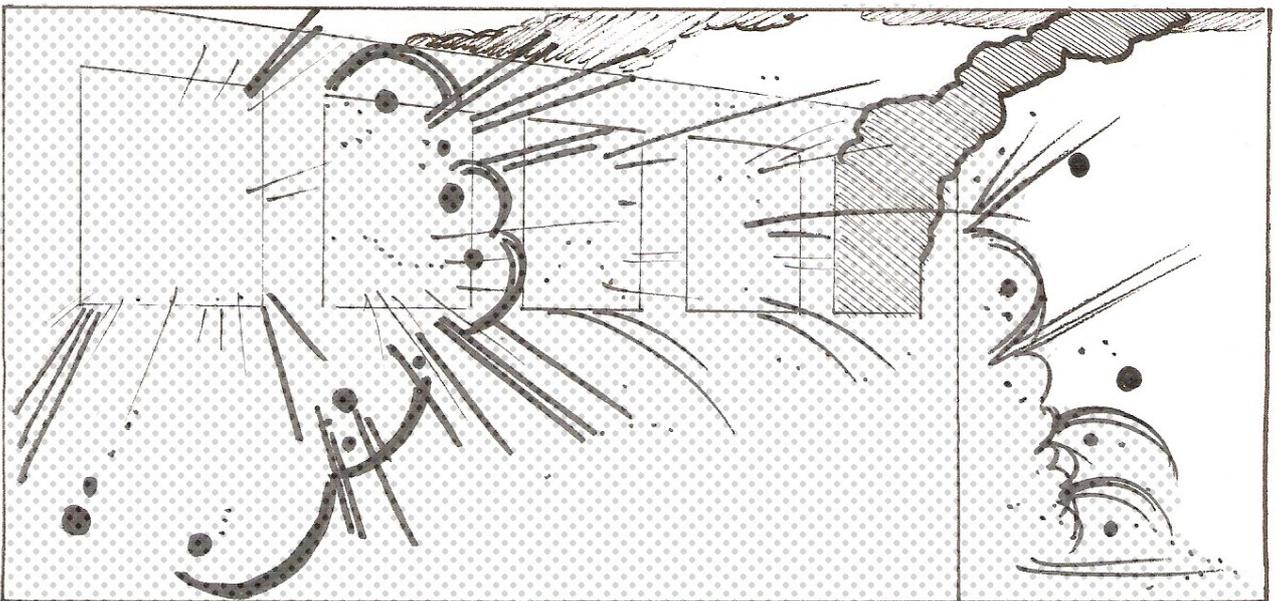
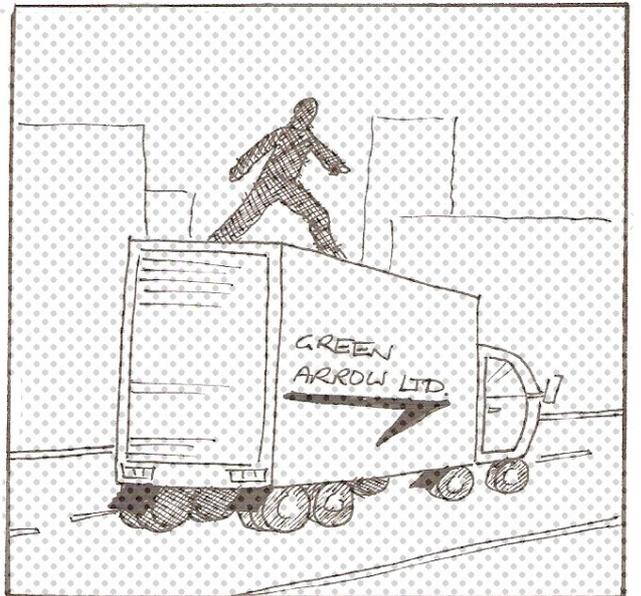
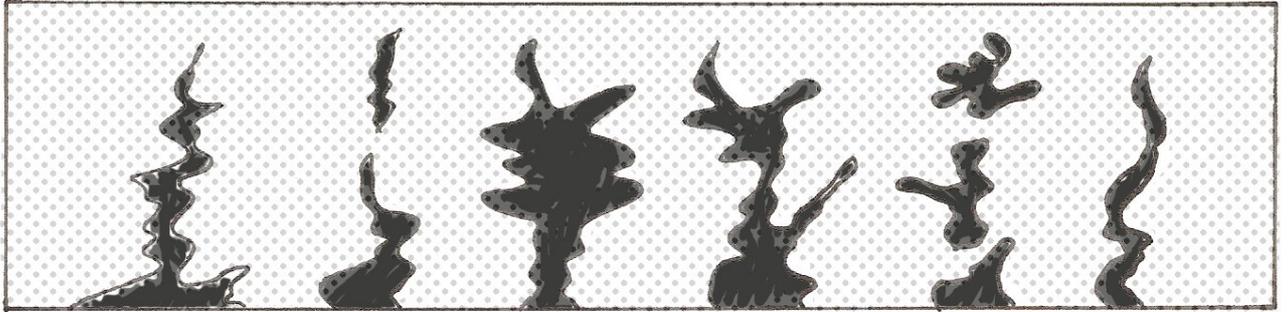
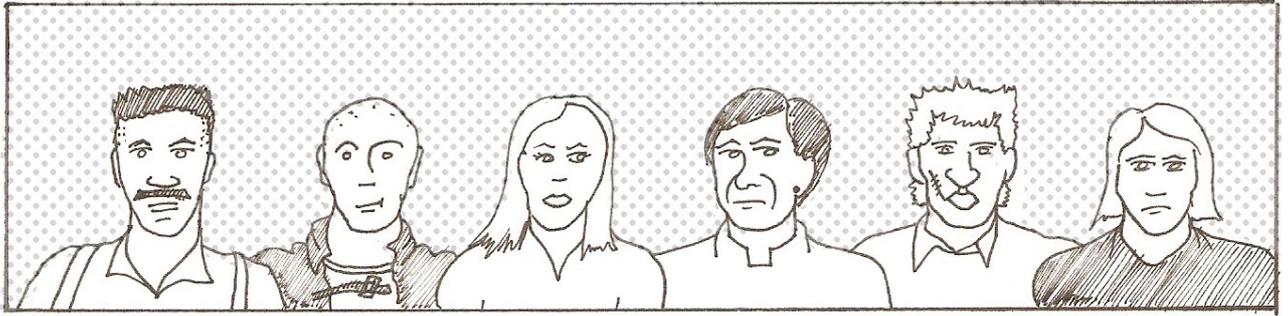
Si vous êtes en mesure de le vaincre, vous le remettez à l'agent Kawalski une fois la police arrivée sur les lieux (ajoutez 2 *Points de Réussite* à votre total). Une fois qu'ils l'ont emmené, vous vous dirigez vers l'arrière-boutique pour obtenir des réponses de Vimbert. Notez le nom de Kawalski au cas où l'occasion de lui parler se présenterait.

Vimbert déballe tout ce qu'il sait mais il est tellement nerveux qu'il bégaye. Ce que vous pouvez comprendre dans son baragouinage est que le Marchand est Sylvain Mounier, un vieil ami de collège de Vimbert. Il a fait pression sur Vimbert pour qu'il garde sa cachette secrète un certain temps et il était impliqué dans une opération criminelle concernant des ours en peluche!

«Sylvain a étudié la chimie à l'université,» poursuit Vimbert alors qu'il se calme, «et il se vantait que son patron avait besoin de ses connaissances. Je ne sais pas exactement comment, mais je pense que ses compétences en chimie ont un lien avec les ours.» Ayant appris tout ce que vous pouviez de Vimbert, vous quittez le magasin. Rendez-vous au [120](#) et choisissez une nouvelle destination.

## 84

Vous sortez de la ligne des policiers pour vous précipiter vers les six criminels. Dans un premier temps rien ne se passe et ils continuent à marcher vers vous. Mais quand vous êtes sur le point de toucher le plus proche des six, celui-ci disparaît purement et simplement ainsi que ses camarades. Le camion a disparu également, les criminels et le véhicule n'étaient que des illusions. Les agents de police sont médusés et de là où vous êtes vous apercevez le véritable camion s'éloigner rapidement des quais pour s'enfoncer dans la ville. Vos pensées sont interrompues par l'explosion soudaine du dépôt provoquant une projection de débris aux alentours du bâtiment. Lancez un dé et divisez le résultat par deux (arrondi à l'inférieur si nécessaire). Déduisez ce montant de votre total d'ENDURANCE, ce sont les blessures provoquées par les projectiles qui viennent vous heurter. Réalisant qu'il n'y a maintenant plus d'espoir de trouver quelque chose par ici, vous rentrez chez vous finir la soirée et considérer vos options. Rendez-vous au [74](#).





même qu'un membre de la communauté mutante puisse savoir quelque chose à propos de votre enquête. Vous n'avez que peu d'options qui s'offrent à vous. Si vous possédez les *Pouvoirs Psi* et ne la croyez pas, vous pouvez tenter de pénétrer ses pensées, rendez-vous au [115](#). Si vous voulez essayer d'obtenir des informations en la charmant, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [25](#). Si vous êtes Malchanceux vous ne pourrez rien tirer d'elle et si vous ne l'avez pas déjà fait vous pouvez maintenant aborder l'homme qui tient un stand de produits en cuir (rendez-vous au [150](#)), rendre visite à un des conseillers à l'étage inférieur (rendez-vous au [20](#)), ou voir ce que les clients du café peuvent vous apprendre (rendez-vous au [64](#)). Si vous avez épuisé toutes ces options, ou si elles ne vous intéressent pas, vous devez trouver un autre endroit pour continuer votre enquête. Rendez-vous au [120](#).

## 88

Vos investigations pour savoir ce qui se trame vous ont mené à une piste concernant le personnel du bureau de maintenance du parc des Bogues. Il y a des rumeurs suggérant qu'un membre du personnel pourrait être impliqué dans l'affaire sur laquelle vous êtes en train d'enquêter. Vous pourriez en apprendre plus si vous vous rendez sur place.

## 89

La porte s'ouvre et vous vous trouvez face à un homme roux qui doit certainement être Patrick Kerfallec. Vous réalisez qu'il faisait partie des criminels que vous avez vus sur les quais la nuit précédente.

Le problème c'est qu'il vous a reconnu également et se précipite dans son appartement pour empoigner une épée de samouraï qui semble très aiguisée. Il vous assaille au moment où vous entrez dans l'appartement. Pour chaque assaut qu'il remporte, lancez un dé. Si le nombre obtenu est pair, vous perdez les 2 points d'ENDURANCE habituels. Si le résultat est impair, vous perdez 3 points d'ENDURANCE au lieu de 2 car la lame tranchante comme un rasoir vous a causé une entaille plus profonde.

YOJIMBO

HABILETE 8

ENDURANCE 10

Si vous parvenez à le maîtriser, vous contactez la police pour qu'elle vienne le chercher. En les attendant vous inspectez son appartement à la recherche d'indices. Le fruit de vos recherches est une carte magnétique blanche sur laquelle est inscrit le nombre 138, un ours en peluche brun, et un ticket de bus à destination de la Place Dupont. Vous pouvez prendre tout ou partie de ces objets si vous le souhaitez avant que la police n'arrive.

Vous comprenez qu'il n'y a rien d'autre d'intéressant ici et une fois que la police a emmené Kerfallec (ajoutez le code *Epée* à votre *Feuille d'Aventure*), vous devez décider de la suite de vos actions. Vous pouvez, si vous ne l'avez pas déjà fait, visiter un appartement en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes :

AB&C, le siège du géant des télécommunications, (rendez-vous au [151](#)).

La Place Dupont, (rendez-vous au [224](#)).

Le grand magasin Multiprix, (rendez-vous au [259](#)).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

## 90

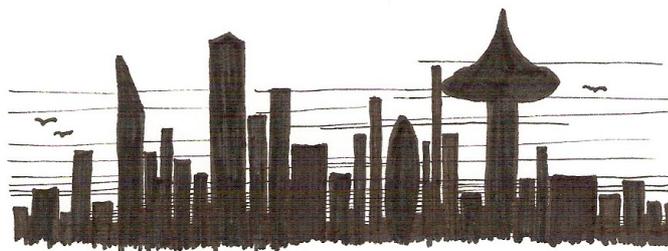
Les corps inconscients des six criminels parsèment le sol autour du camion et du container, la police est en route pour sécuriser les lieux et vous êtes donc libre d'enquêter en attendant leur arrivée. Vous prenez l'une des boîtes empilées à l'arrière du camion et l'ouvrez délicatement. À l'intérieur vous trouvez une dizaine d'ours en peluche, chacun enveloppé dans un sac en plastique. Les ours ne vous semblent pas suspects mais si Gaston vous a alerté c'est qu'il doit y avoir quelque chose d'intéressant ici. Voulez-vous déchirer un ourson pour voir ce qu'il y a à l'intérieur? Si oui, rendez-vous au [153](#). Sinon vous n'avez plus rien à faire ici. Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre l'un des ours en peluche et l'ajouter à votre *Feuille d'Aventure*. Une fois que la police est arrivée et a capturé les criminels (ajoutez le code *Gang* sur votre *Feuille d'Aventure*), vous devez chercher un nouvel endroit en quête d'indices. Rendez-vous au [74](#).

## 91

Vous essayez de vous frayer un chemin à travers les voyous pour vous enfuir. Lancez un dé. Le nombre obtenu est égal au nombre de coups que les criminels sont en mesure de vous porter lors de votre fuite (déduisez 2 points d'ENDURANCE pour chaque coup réussi). Si vous survivez, vous fuyez le parc et devez chercher un autre endroit pour trouver des indices. Rendez-vous au [120](#).

## 92

La secrétaire vous jette un regard bizarre. «Je ne pense pas que le chanteur du groupe Hotwork soit un conseiller mutant, monsieur. Peut-être serait-ce préférable que vous vous en alliez de notre établissement?» Vous pouvez ignorer ses conseils et lui dire que vous attendrez le prochain créneau disponible (rendez-vous au [188](#)), ou en rester là et quitter la salle d'attente. Dans ce cas, vous pouvez maintenant, si vous ne l'avez pas déjà fait, monter un étage pour vous rendre à l'exposition (Rendez-vous au [103](#)) ou descendre au café (rendez-vous au [64](#)). Si vous avez déjà essayé ces deux options ou si elles ne vous attirent pas, vous pouvez essayer de vous rendre dans un autre endroit pour trouver des indices. Rendez-vous au [120](#).



## 93

L'établissement correctionnel de Flêsnès est une structure imposante située à la périphérie de la ville de Titan, les bâtiments sont faits d'un béton gris terne et une massive clôture en barbelé entoure le morne complexe. L'endroit est réputé sûr et les criminels sont bien gardés, même les super-vilains y sont détenus sous bonne garde. Si vous pensez que vous avez une carte d'accès à l'établissement et que vous souhaitez utiliser ce moyen pour entrer dans le complexe, rendez-vous au paragraphe correspondant au nombre gravé sur la carte. Ou, si vous connaissez le nom d'un gardien qui travaille ici, il pourrait peut-être vous laisser entrer. Contactez-le en convertissant son prénom via le code suivant : A = 1, B = 2, C = 3, etc., ajoutez 19 à la somme de ces nombres et rendez-vous au paragraphe correspondant au total obtenu. Si vous ne disposez pas d'une carte d'accès ou d'un contact parmi le personnel, vous devez approcher de la porte principale (rendez-vous au [49](#)), ou trouver un autre endroit pour vos investigations (rendez-vous au [120](#)).

Il ne vous faut pas longtemps pour localiser le bureau appartenant à Charles Kawalski, Katz comme l'appellent ses amis et collègues. Il ne semble pas prêter attention à votre arrivée et vos préoccupations concernant une éventuelle menace sur la ville n'arrivent pas à le détourner de sa tasse de café qu'il est en train de se servir.

«Voulez-vous un café?» demande-t-il en interrompant vos explications.

Si vous acceptez son offre, rendez-vous au [221](#). Si vous préférez ne pas perdre plus de votre temps et si vous avez un ours en peluche en votre possession, vous pouvez si vous le souhaitez le faire examiner par le laboratoire de la criminelle, rendez-vous au [174](#). Sinon, vous pouvez essayer de parler au sergent de service en bas (rendez-vous au [217](#)), ou vous rendre dans un autre endroit (rendez-vous au [120](#)).

Vous êtes rapidement introduit dans le bureau où vous prenez un siège près d'un grand bureau de chêne. A votre gauche une grande fenêtre donne sur la rue, inondant la pièce de lumière. Un homme perdu dans ses pensées se tient debout près de la fenêtre.

«C'est bon de vous voir, Justicier », dit l'homme pour engager la conversation.

Vous hochez la tête en réponse, même s'il vous tourne le dos et qu'il ne peut pas vous voir.

L'homme soupire et s'éloigne de la fenêtre de son bureau pour s'installer dans son fauteuil. « Que puis-je faire pour vous? » demande-t-il.

Vous lui expliquez les rumeurs rapportées par votre informateur Gaston l'Indic et lui dites également ce que vous avez observé sur les quais la veille.

Lorsque vous avez fini, le silence s'installe pendant une minute ou deux puis l'homme se détend dans son siège.

«Je pense que je peux vous être utile, Justicier, » dit Christophe Xerxès en affichant un sourire bizarre sur ses lèvres. « Grâce à votre description des criminels sur les quais, je peux déjà identifier l'un d'entre eux avec une quasi-certitude. Normalement Je ne devrais pas vous le révéler, mais la gravité de la situation me pousse à le faire. »

Vous vous penchez par réflexe légèrement en avant pour écouter ce que le conseiller a à vous dire.

«Bien que je ne sache pas qui sont les autres, l'homme qui porte une boucle d'oreille est Franck Nation. C'est un mutant que je conseille depuis que sa petite amie me l'a amené il y a trois semaines. A son arrivée dans la ville de Titan, il a eu beaucoup de mal à s'adapter à la vie ici. Franck a du mal canaliser sa colère suite à des problèmes familiaux dans son enfance et il a aussi souvent été en contact avec les mauvaises personnes qui l'ont amené à commettre des délits mineurs. Nous devons encore établir dans nos séances ce qui l'a amené à Titan, mais quoi qu'il en soit, je crains qu'il n'ait été mêlé à quelque chose de terrible. Votre histoire ne fait que confirmer ce sentiment. »

Christopher prend un moment pour réfléchir. « Franck a la capacité de projeter des illusions, ce qu'il a souvent mis à profit pour exécuter ses larcins. Je crois que sa présence sur les quais signifie que quelqu'un doté d'une plus forte personnalité l'a convaincu de se joindre à son groupe. »

Après une pause, vous demandez à Christopher s'il a des éléments qui vous permettraient de trouver Franck Nation. Christopher hoche la tête et se tourne vers son ordinateur. Après une courte recherche, il

vous tend une feuille qui vient de sortir de son imprimante.

«Ceci est son adresse personnelle. », explique le conseiller.

*n°128 15ème rue*

*Appartement 17*

*Centre ville*

Vous remerciez Christopher et vous quittez les bureaux pour retourner sur le palier. Vous pouvez maintenant, si vous ne l'avez pas déjà fait, monter un étage pour vous rendre à l'exposition (Rendez-vous au [103](#)) ou descendre au café (rendez-vous au [64](#)). Si vous avez déjà essayé ces deux options ou si elles ne vous attirent pas, vous pouvez essayer de vous rendre dans un autre endroit pour trouver des indices. Rendez-vous au [120](#).

## 96

Vous informez calmement Dynamo, dont le vrai nom est Karl Marques, que vous avez arrêté son frère Rick après sa prise d'otages au Megabyte Modem.

«Mon frère? » interroge-t-il.

«Il se faisait appeler 'Elect'Rick. » dites-vous, l'air satisfait.

«L'avez-vous empêché de ...» commence Karl avant qu'il ne s'arrête net. Il vous jette un regard interrogateur.

Maintenant conscient que Dynamo sait quelque chose d'important, vous l'attrapez par le col de ses vêtements de prisonnier et le jetez sur son lit.

«Il est temps de mettre les choses au clair, » dites-vous avec autorité. «Vous allez me dire ce que je veux savoir ou vous allez explorer un nouveau monde de douleur. »

La vie en prison a ramolli Karl, car il se met rapidement à vous supplier de le laisser tranquille.

«Rick aide des gens qui lui ont promis de me libérer s'il faisait ce qu'ils voulaient. » geint Dynamo.

«Qui? »

«Je ne sais pas, » sanglote Karl toujours étalé sur son lit. «Mais je sais que ce qu'ils préparent doit se produire dimanche. »

«Demain?» lui demandez-vous. Karl lâche un oui à moitié étouffé par ses gémissements.

Vous quittez la cellule et le laissez à ses sanglots pathétiques. Il est temps pour vous de partir car vous entendez un gardien de prison qui s'approche pour inspecter cette aile du bâtiment. Une fois de retour à l'extérieur du complexe pénitentiaire, vous retournez en ville pour continuer votre enquête. Rendez-vous au [120](#).

Vous êtes presque à la porte d'entrée de l'entrepôt quand votre agresseur frappe à nouveau et vous vous effondrez (vous perdez 2 points d'ENDURANCE).

Connaissez-vous le nom de votre Némésis? Si oui, convertissez son nom en utilisant le code A = 1, B = 2, C = 3, etc., additionnez les numéros obtenus puis déduisez 2 du total. Rendez-vous au paragraphe correspondant à ce nombre.

Sinon, vous vous relevez et vous pouvez vous diriger vers l'ordinateur (rendez-vous au [246](#)), ou vers la porte menant à la cage d'escalier (rendez-vous au [187](#)).

Vous faites usage de vos capacités psychiques sur les deux hommes afin de trouver un moyen pacifique de résoudre le conflit sans violence. Vos pouvoirs semblent faire effet sur l'homme en costume d'affaires car il s'écarte. L'homme en costume de super-héros et avec une cape réalise ce que vous essayez de faire et il se tourne vers vous pour vous attaquer. Le coup vous prend au dépourvu (vous perdez 2 points d'ENDURANCE) et vous perdez le contrôle de l'homme d'affaires qui s'affaisse au sol en se tenant la tête.

HOMME AVEC CAPE

HABILETE 8

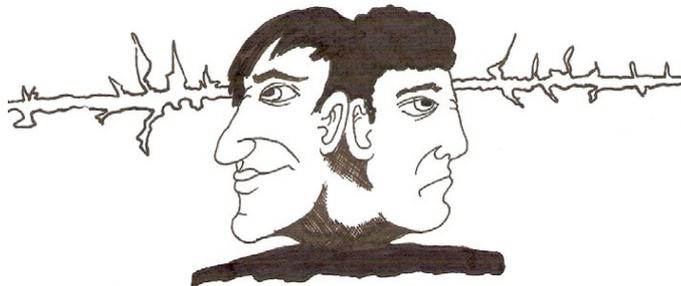
ENDURANCE 10

Une fois que vous l'avez vaincu, vous pouvez ajouter 2 *Points de Réussite* à votre total pour la capture de cet adversaire qui est connu sous le nom du Sorcier. Vous le remettez ainsi que l'homme d'affaires au commissaire Poulin une fois que la police est arrivée sur les lieux. Notez le nom de Poulin au cas où l'occasion de lui parler se présenterait. Vous devez vous rendre dans un autre endroit à la recherche d'indices. Vous pouvez, si vous ne l'avez pas déjà fait, visiter un appartement en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes :

AB&C, le siège du géant des télécommunications (rendez-vous au [151](#)).

Le grand magasin Multiprix (rendez-vous au [259](#)).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).



Comment êtes-vous tombé si bas? Jamais dans vos batailles innombrables contre le Mal vous n'aviez connu pareille situation. Vous n'êtes plus un défenseur de la justice, un champion des faibles et des opprimés contre les forces du Mal. Vos dernières actions sont symptomatiques d'une dérive vers des actes impardonnables pour le Justicier, en ignorant la loi et en semant la mort comme si vous étiez juge, juré et

bourreau à vous seul. Vous avez du sang sur les mains.

Même avec la menace qui pèse sur la ville, vous saviez que ce serait seulement une question de temps avant qu'un représentant de la Fédération des Super-héros ne vienne vous demander des comptes. Et c'est ainsi que deux jours plus tard alors que vous êtes perché un soir sur un gratte-ciel en train de réfléchir aux indices que vous avez réussi à rassembler, que Lady Chartreuse, un super-héros envoyé par la Fédération, se pose sur le béton du toit pour se tenir devant vous, les mains posées sur ses hanches.

« Allez-vous venir tranquillement avec moi, ou vais-je devoir vous forcer la main? » demande-t-elle avec un sourire étrange montrant clairement la manière dont elle aimerait que les choses se passent.

Acceptez-vous de vous rendre à la Fédération pour vous soumettre à leur jugement (rendez-vous au [172](#)), ou allez-vous tenter de fuir le bras de la justice des super-héros, qui prend actuellement la forme de la silhouette gracieuse de Lady Chartreuse (rendez-vous au [7](#))?

## 100

Quelques minutes après votre appel, vous entendez le bruit perçant des sirènes à l'extérieur du bâtiment et vous savez que la police est arrivée sur les lieux. Voulez-vous vous retirer sur le toit puis contacter la police pour qu'elle prenne d'assaut le bâtiment (rendez-vous au [195](#)), ou allez-vous affronter les criminels dans la zone de chargement (rendez-vous au [40](#)).

## 101

Les chemins de promenade du Parc des Bogues, qui serpentent entre les épais îlots d'arbres et d'arbustes, sont connus pour être des lieux de rencontre pour ceux qui veulent un peu d'intimité. Malheureusement, une telle intimité permet aussi aux personnes moins respectueuses de la loi de se rassembler à l'écart du public. Vous espérez que vous pourrez tomber sur certains d'entre eux afin d'entendre les rumeurs qui courent parmi les délinquants de la ville ces temps-ci. Et il est temps de trouver d'autres pistes car vous avez l'impression que le temps vous est compté.

Vous vous promenez ainsi sur les sentiers du parc pendant un certain temps. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [41](#).

Si vous êtes Malchanceux, vous finissez par abandonner, frustré d'avoir perdu du temps sans résultat. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez vous rendre au lac (rendez-vous au [236](#)), ou à la statue Olgivy (rendez-vous au [177](#)). Si vous avez déjà essayé ces deux options ou si vous voulez simplement trouver une nouvelle destination, rendez-vous au [120](#).

## 102

Vous ne trouvez pas grand-chose d'utile à la division clientèle de AB & C, vous passez votre temps à vous faire balader de files d'attente en files d'attente. Tout ceci ne vous mène nulle part et vous allez devoir chercher ailleurs. Vous pouvez maintenant essayer, si vous ne l'avez pas déjà fait, de rencontrer le directeur de AB & C (rendez-vous au [193](#)), ou le service de la maintenance du réseau (rendez-vous au [59](#)).

Si vous avez déjà étudié ces options ou si celles-ci ne vous intéressent pas, vous pouvez quitter le bâtiment de AB & C et, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez visiter un appartement en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez

pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes :

La Place Dupont (rendez-vous au [224](#)).

Le grand magasin Multiprix (rendez-vous au [259](#)).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

### 103

Après avoir monté les escaliers vers l'étage suivant, vous vous trouvez dans une grande salle qui a été divisée en plusieurs stands. Dans chaque box vous pouvez trouver un artisan vendant le fruit de son travail comme des pots de miel naturel ou toutes sortes de produits divers et variés. Vous repérez deux vendeurs qui pourraient éventuellement vous fournir des informations. Voulez-vous aller voir le vendeur de produits en cuir (rendez-vous au [150](#)), ou la jeune femme qui tient un stand de savons (rendez-vous au [87](#)).

### 104

Vous échangez quelques mots avec la serveuse, qui s'efforce de vous répondre quand elle ne sert pas les clients ou débarrasse les tables. Elle a été engagée récemment et finalement elle ne pourra peut-être pas vous aider beaucoup. Elle fait une pause et vous en profitez pour la rejoindre et lui poser quelques questions tout en observant le petit espace de repos qui a été aménagé pour le personnel.

«Vous aimez notre mascotte?» demande-t-elle en se faisant une tisane et en désignant un ours en peluche brun sur une étagère. « Je l'ai trouvé sous l'un des sièges il y a environ trois semaines. Un pauvre enfant l'a sans doute perdu.»

Vous hochez la tête, mais vous ne l'écoutez pas vraiment tandis que vous examinez l'ours. Vous décidez qu'il est temps de partir et vous remerciez la serveuse («Appelez-moi Debbie.»). Si vous le souhaitez, vous pouvez profiter d'un instant d'inattention de sa part pour prendre l'ours en peluche et l'ajouter sur votre *Feuille d'Aventure* mais vous perdrez 1 *Point de Réussite* pour le vol de la mascotte. Vous quittez le café afin de choisir une nouvelle destination. Rendez-vous au [120](#).

### 105

La pierre file droit vers l'un des criminels et le traverse révélant ainsi le stratagème, vous êtes la victime d'une illusion ! Vous recherchez d'où celle-ci peut provenir et c'est là que vous repérez le véritable camion à l'extrémité de la rue qui mène aux quais en train de s'éloigner dans les profondeurs de la ville. Une explosion retentit alors en provenance de l'entrepôt et celui-ci est rapidement ravagé par les flammes. Impossible donc de l'inspecter à la recherche d'indices. Vous n'avez rien d'autre à apprendre ici et vous retournez chez vous afin de réfléchir à vos options. Rendez-vous au [74](#).

### 106

Le meilleur endroit, peut-être, pour prendre le pouls de l'activité souterraine de Titan est le prêteur sur gages sur la 23ème Avenue. Si quelque chose d'important doit se passer dans la ville, il y a de bonnes chances que le gérant de ce magasin soit au courant.

## 107

Vous et l'officier vous tenez stupéfaits devant une cellule vide. L'officier se gratte la tête. «Les journaux n'ont pas mentionné qu'il avait été libéré, » dit-il en guise d'excuses quand il voit votre regard noir de colère. Vous devez choisir une cible différente pour votre interrogatoire et uniquement quelqu'un que vous avez arrêté. Qui allez-vous choisir?

Le voyou moustachu? Rendez-vous au [207](#).

L'homme roux? Rendez-vous au [3](#).

La femme au couteau? Rendez-vous au [164](#).

L'homme à la boucle d'oreille? Rendez-vous au [56](#).

La femme brune plantureuse? Rendez-vous au [181](#).

## 108

Vous tombez comme une pierre du toit et vous agrippez le rebord de la porte de la zone de chargement pour vous projeter dans les chevrons du plafond le plus rapidement possible pour éviter d'être repéré par les criminels en train de décharger les boîtes. *Testez votre Habileté*. Si le total obtenu est supérieur à votre HABILITE, rendez-vous au [129](#). S'il est inférieur ou égal, rendez-vous au [73](#).

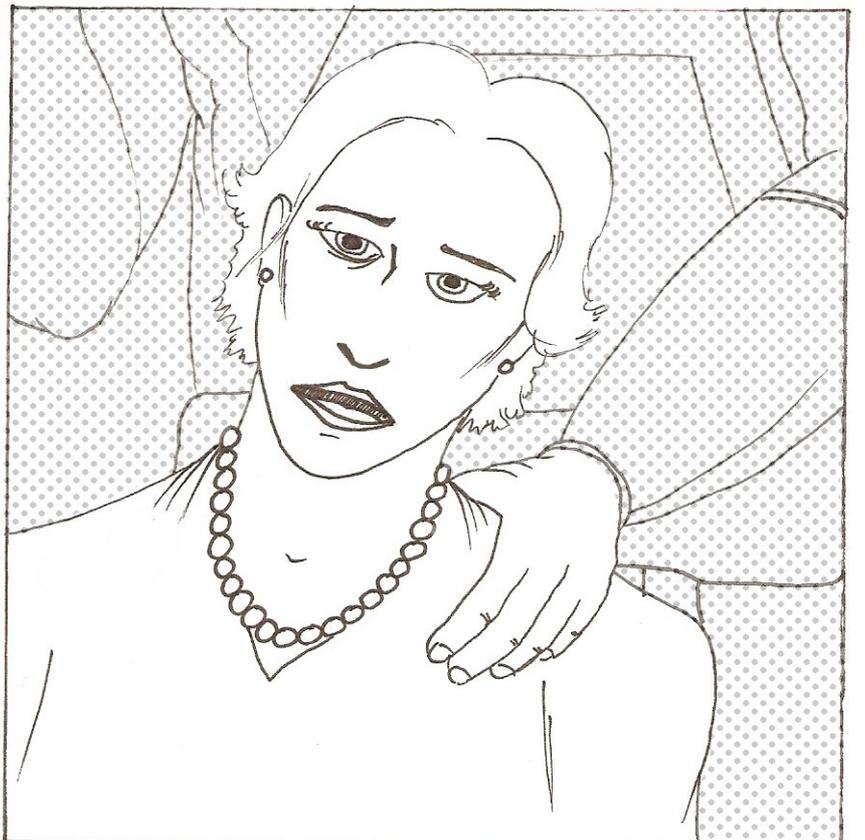
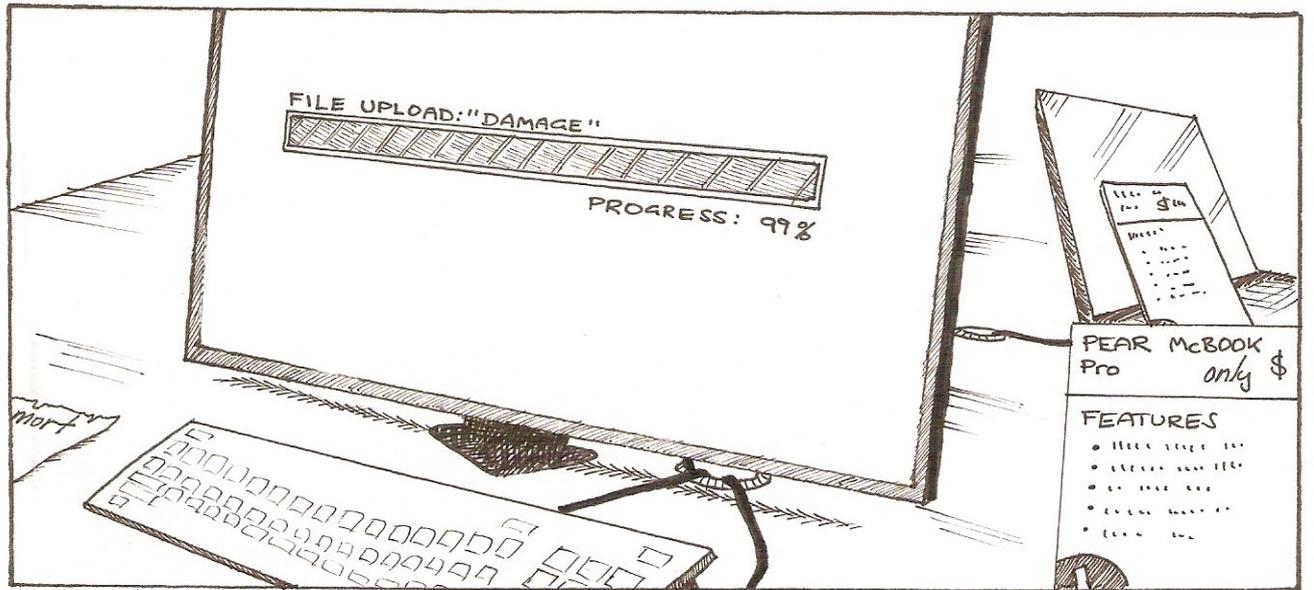
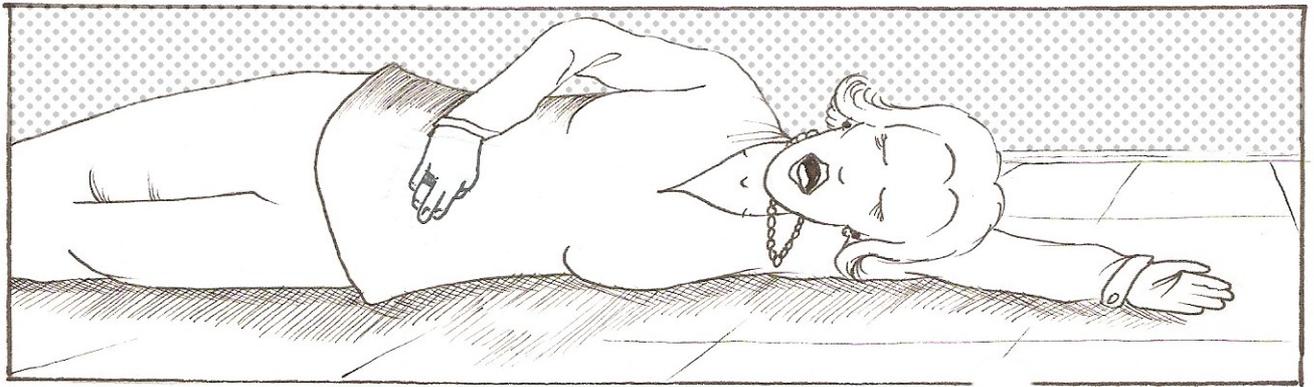
## 109

L'une des otages semble comprendre ce que vous essayez de faire et parvient à distraire le super-vilain en se roulant par terre tout en laissant échapper des gémissements de douleur. Vous vous redressez au moment où le preneur d'otages s'éloigne de l'ordinateur. L'écran vous révèle qu'un fichier est en train d'être téléchargé vers le réseau Internet et il en est à 99% d'avancement. Vous trouvez un post-it avec le mot de passe du programme noté dessus (notez le mot de passe *Voldemort* sur votre *Feuille d'Aventure*). Tandis que vous le mémorisez, le téléchargement prend fin ce qui provoque une petite sonnerie d'alerte et le super-vilain se retourne alors vers l'ordinateur malgré les efforts de l'otage pour continuer d'attirer son attention. « Quoi? » crache-t-il, surpris de vous voir debout dans le magasin. «Comment avez-vous pu échapper à la vigilance d'Elect'Rick? »

Avant que vous ne puissiez attaquer l'autoproclamé 'Elect'Rick, ce dernier se précipite vers l'otage qui vous a aidé et la tient brutalement serrée devant lui en guise de bouclier humain. «Voyons voir comment vous allez vous sortir de cette situation, Justicier! »

Vous faites un bond vers la droite, ce qui force 'Elect'Rick à se décaler dos à la baie vitrée du magasin et permet ainsi de laisser un passage pour permettre aux autres otages de s'enfuir comme vous l'espérez, ce qu'ils font sans hésiter à votre demande. Ensuite, vous reportez votre attention sur 'Elect'Rick et son dernier otage.

Voulez-vous essayer d'utiliser les *Pouvoirs Psi* sur lui (rendez-vous au [127](#)), ou peut-être avez-vous quelque chose d'utile dans votre ceinture d'accessoires grâce aux *A.M.I.* (rendez-vous au [225](#)). Vous pouvez également tenter une frappe précise avec le *Souffle d'Energie* (rendez-vous au [155](#)), ou vous pouvez l'attaquer en espérant ne pas causer de dommages à l'otage (rendez-vous au [71](#)).



109 L'écran vous révèle qu'un fichier est en train d'être téléchargé vers le réseau Internet et il en est à 99% d'avancement.

## 110

Vous vous laissez tomber, prêt au combat, mais il semble que vous ayez été chanceux et personne n'a entendu votre escapade dans le système de ventilation. Un rapide examen des environs vous révèle que vous êtes seul dans une chambre ne comportant rien d'autre que deux matelas. Vous vous dirigez vers la cage d'escalier pour écouter les sons en provenance de l'étage supérieur, mais vous n'entendez rien. Vous décidez que la seule option valable est de descendre les escaliers vers le rez-de-chaussée. Rendez-vous au [256](#).

## 111

Votre course effrénée pour sortir du bâtiment vous a sauvé la vie de justesse car le magasin explose dans une projection de morceaux de métal, de verre et de béton. Le plafond du bâtiment vient s'effondrer sur les restes tordus du magasin et vous ne pouvez que pousser un soupir de soulagement de ne pas avoir été pris dans l'explosion. Vous laissez l'officier Kawalski gérer la situation et allez chercher un autre endroit pour enquêter. Rendez-vous au [120](#).

## 112

Vous revenez sur le toit pour avoir un meilleur signal sur votre Crimmontre afin de contacter la police. Pendant que vous lancez votre appel, vous entendez un bruit assourdissant venant d'un étage inférieur du bâtiment et vous vous précipitez à l'extrémité du toit pour voir des flammes s'échapper des fenêtres du rez-de-chaussée, puis s'échapper également de celles du deuxième étage. Le feu se propage rapidement et vous êtes obligé de vous jeter du toit de l'immeuble pour essayer d'atteindre une bande de pelouse près du trottoir, afin d'échapper à l'incendie.

Quel super pouvoir possédez-vous?

La *Superforce*? Rendez-vous au [267](#).

Les *A.M.I.* ? Rendez-vous au [210](#).

Le *Souffle d'Energie*? Rendez-vous au [258](#).

Les *Pouvoirs Psi*? Rendez-vous au [238](#).

## 113

L'homme refusant obstinément de quitter le bâtiment, vous n'avez pas d'autre option que d'essayer de pénétrer dans le bâtiment pour venir en aide aux otages. Rendez-vous au [203](#).

## 114

Le Centre-Ville est un quartier doté d'une vie nocturne animée, de beaucoup de magasins et de nombreux immeubles d'habitations de différentes tailles. Vous pouvez trouver entre autres au sein de cette zone urbaine la Place Dupont, le bijoutier Epiphany et l'imposant magasin de produits culturels Vinyle Megastore qui s'étend sur sept étages. Le Centre-Ville est délimité au nord par la rue Fortran et par la 32ème Avenue à l'est qui va du coin est du parc des Bogues jusqu'à la plage des Charmes et au Zoo de

Titan. La zone sud est occupée par les chantiers navals, alors que l'ouest est bordé par la 23ème Avenue.

Avec un endroit si vaste à explorer et si peu de temps devant vous, vous devez être sélectif dans vos choix. Vous pouvez visiter un appartement en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes :

La Place Dupont (rendez-vous au [224](#)).

Le grand magasin Multiprix (rendez-vous au [259](#)).

AB&C, le siège du géant des télécommunications? Rendez-vous au [151](#).

## 115

Vous auriez probablement dû y penser à deux fois avant d'essayer de sonder l'esprit d'un mutant dont vous ne connaissez pas les pouvoirs. Lorsque vous avez essayé de vous projeter dans les pensées de la mutante apparemment sans méfiance, vous vous êtes senti tomber dans un vide profond. En réalité, vous vous êtes effondré sans connaissance devant le stand de la jeune femme. Votre corps inerte a été emmené à l'Hôpital Mémorial de la ville de Titan, où vous passerez le restant de vos jours dans un état végétatif.

## 116

Votre rayon d'énergie traverse les quais en direction du petit groupe qui est en train de charger le camion. Lancez les dés comme à l'habitude pour voir si vous avez réussi à atteindre une cible. Si vous réussissez, lancez un dé pour déterminer lequel des criminels vous avez frappé en vous reportant à la liste ci-dessous. Celui-ci est maintenant sonné et hors de combat (vous devez l'ignorer lors du combat ci-dessous). Si le criminel que vous avez réussi à étourdir est la femme plantureuse, rendez-vous tout de suite au [14](#). Si vous avez raté votre tir, vous devez affronter les six adversaires. Votre position est maintenant dévoilée et vous allez devoir les affronter tous les six en même temps.

	HABILETE	ENDURANCE
1. HOMME MOUSTACHU	6	9
2. HOMME ROUX	8	10
3. FEMME AVEC UN COUTEAU	7	11
4. HOMME A BOUCLE D'OREILLES	5	8
5. HOMME BALAFRE	9	14
6. FEMME PLANTUREUSE	10	16

Une fois que vous avez effectué 25 assauts, rendez-vous au [198](#).

## 117

Après avoir passé quelque temps à poser des questions aux employés et aux clients, vous concluez qu'il

n'y a rien à apprendre ici. Vous devez chercher un autre endroit dans la ville pour trouver des indices en vous rendant au [120](#).

## 118

Vous êtes conduit vers les cellules où les criminels que vous avez capturés au café sont détenus. Le temps qui vous est alloué pour votre interrogatoire ne vous permet de parler qu'à un seul des prisonniers. Alors, lequel des deux allez-vous choisir?

La femme au couteau? Rendez-vous au [164](#).

L'homme balaféré? Rendez-vous au [107](#).

## 119

Vous êtes absolument dégoûté par ce que vous voyez dans l'esprit de cet homme tandis qu'il continue de charger les boîtes. C'est un témoignage vivant de pourquoi certains adultes ne devraient pas être laissés seuls avec des enfants. Mais pour l'instant vous avez une autre mission, et avec un petit peu d'effort vous réussissez à distinguer l'image d'un dépôt à l'apparence abandonnée sur la 119e Rue. Vous pensez avoir trouvé la destination finale de ce convoi suspect et vous vous écarterez vers un container plus éloigné. D'ici vous regardez la petite équipe de criminels monter dans la voiture et le camion une fois le chargement terminé, et les véhicules s'éloignent ensuite des quais. Une fois ceux-ci hors de vue, vous vous dirigez vers le dépôt. Rendez-vous au [143](#).

## 120 ◇

Si vous vous êtes déjà rendu à l'un des emplacements suivants, cochez la case adjacente et choisissez-en un autre. Si vous en êtes à votre deuxième case cochée, rendez-vous au [130](#). Si vous en êtes à la quatrième case, rendez-vous au [232](#). Si vous avez coché au moins six cases ci-dessous et que la case en tête de paragraphe est cochée également, rendez-vous immédiatement au [72](#). Si vous avez essayé toutes les options sans cocher la case ci-dessus, rendez-vous au [200](#).

◇ Enclave des mutants. Rendez-vous au [191](#).

◇ QG de la Police. Rendez-vous au [139](#).

◇ La Grande Brasserie. Rendez-vous au [33](#).

◇ Le Centre-Ville. Rendez-vous au [114](#).

◇ Le prêteur sur gages. Rendez-vous au [53](#).

◇ Le Parc des Bogues. Rendez-vous au [4](#).

◇ Le Fast-food McDonald. Rendez-vous au [161](#).

◇ La Prison de Fléernes. Rendez-vous au [93](#).

## 121

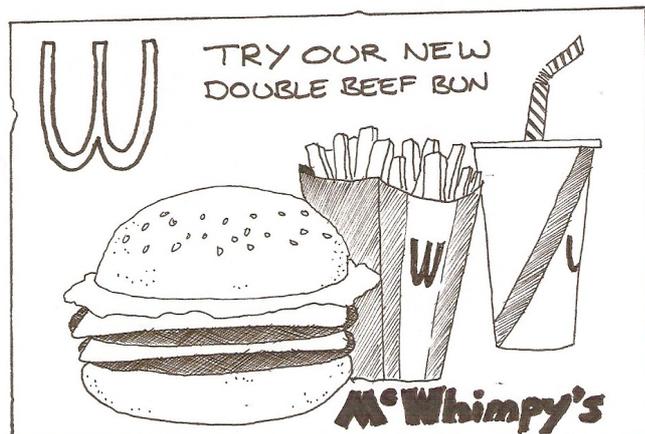
Vous esquivez la lame du couteau et vous ignorez les insultes du groupe de voyous rassemblés autour de vous. Vous tentez malgré tout de prendre le contrôle de leurs esprits pour mettre fin à cette situation. Cependant, ils sont beaucoup trop nombreux et votre tentative échoue. Vous pouvez essayer de vous en sortir par la force (rendez-vous au [227](#)), ou par la fuite (rendez-vous au [91](#)).

## 122

Le reporter Jérôme Simon a disparu depuis vingt-quatre heures. Il travaillait sur une nouvelle histoire explosive qui devait avoir des répercussions sur les instances dirigeantes locales. Il a été vu pour la dernière fois en train de parler avec un autre homme à la Grande Brasserie sur la 9ème Rue.

## 123

Vous essayez de sonder les pensées des six criminels mais vous ne trouvez rien. Vous réalisez que ce ne sont en fait que des illusions. Vous vous tournez vers le capitaine Belcher et lui expliquez la situation. Vous observez les lieux à la recherche de ce qui peut provoquer cette illusion lorsque vous apercevez un camion identique à l'autre bout de la rue menant aux quais, avec un homme portant une boucle d'oreille debout à côté de lui qui agite une main dans votre direction. Quand il est sûr que vous l'avez vu, il bondit dans la cabine et le camion s'éloigne dans les profondeurs de la ville. A ce moment, l'illusion des six criminels et du camion immobile disparaît. Belcher est sur le point d'ordonner à ses hommes de commencer à s'approcher du dépôt lorsqu'une explosion retentit et ravage de flammes ce dernier. Les derniers espoirs de trouver des indices ici sont partis en fumée et vous décidez de rentrer chez vous pour méditer sur la suite à donner à ces événements. Prenez note du nom de Belcher au cas où l'occasion de lui parler se présenterait. Rendez-vous au [74](#).



## 124

Rôder dans les rayons dans votre costume de Justicier est une méthode plutôt étrange de chercher des criminels, de sorte que vous essayez de rester dans les endroits les moins fréquentés en restant caché le plus possible afin de ne pas révéler votre présence trop facilement.

Finalement, votre patience paie quand une fenêtre du magasin explose vers l'intérieur, arrosant de débris de verre les clients qui passaient à proximité. Une femme portant un costume moulant jaune foncé de la

tête aux chevilles émerge par la fenêtre. Vous sortez de l'ombre pour lui faire face. Avant d'user de la force, il pourrait y avoir un moyen d'abréger l'affrontement. Si vous maîtrisez les *Pouvoirs Psi*, rendez-vous au [44](#). Si vous avez les *A.M.I.*, rendez-vous au [197](#) ou si vous maîtrisez le *Souffle d'Energie*, rendez-vous au [29](#). Sinon, vous allez devoir la combattre.

FEMME

HABILETE 10

ENDURANCE 13

Vous pouvez ajouter 2 *Points de Réussite* à votre total pour sa capture si vous parvenez à la vaincre. Une fois que la police l'a emmenée, vous pouvez chercher des indices ailleurs. Donc, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez vous rendre dans le rayon des livres et des jouets (rendez-vous au [66](#)), aller à un appartement en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Vous pouvez également essayer une des options suivantes :

La Place Dupont (rendez-vous au [224](#)).

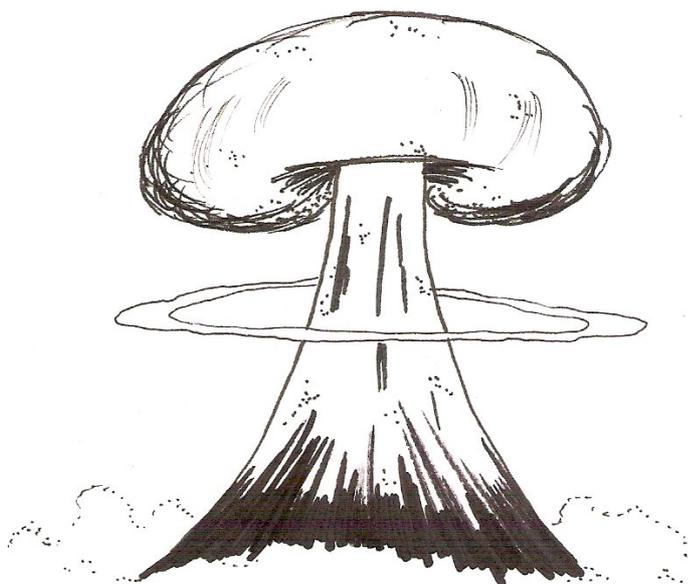
AB&C, le siège du géant des télécommunications? Rendez-vous au [151](#).

Ou quitter le Centre-Ville, rendez-vous au [120](#).

## 125

Maintenant que vous êtes en sécurité à l'étage, vous vous frayez un chemin parmi les couloirs, les bureaux et les salles de réunion vers la cage d'escalier qui vous donnera accès au rez-de-chaussée. Une fois arrivé au bas de l'escalier, vous ouvrez la porte de manière à vous donner un champ de vision sur la salle de chargement et vous voyez le camion à l'autre extrémité. L'équipe de criminels est occupée à enlever les boîtes du camion pour les empiler au milieu de la pièce. Bien que vous arriviez facilement à voir ce qu'ils font, vous n'entendez pas ce qu'ils disent.

Si vous avez les *A.M.I.* vous pourriez essayer de trouver un accessoire pour espionner leurs conversations. Si vous souhaitez le faire, rendez-vous au [79](#). Ou vous pourriez essayer de les prendre par surprise (rendez-vous au [40](#)). Sinon, vous pouvez utiliser votre Crimmontre pour contacter la police afin qu'ils encerclent le dépôt. Rendez-vous au [100](#).



## 126

Une fois sur la 9ème Rue vous arrivez bientôt à un immeuble d'habitation assez modeste portant le nom de Paris Milton. Vous repérez rapidement l'emplacement exact de l'appartement de Kerfallec et vous vous rendez jusqu'à celui-ci. Vous frappez à la porte pour voir s'il y a quelqu'un de présent. Si vous avez le code *Attaché* ou le code *Gang* sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [202](#). Sinon, rendez-vous au [89](#).

## 127

Votre sonde mentale se heurte désespérément à une impénétrable barrière psychique. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire en raison des efforts consentis pour essayer de briser le mur mental. Des flux d'électricité luisent sur son casque et 'Elect'Rick vous lance un sourire amusé, «Vous pensiez pouvoir vous introduire dans mon cerveau? Je me devais de protéger mes secrets de fouineurs tels que vous, sous peine de ne pouvoir faire partie de l'avenir glorieux qui se prépare. Quant à vous, vous serez un mémorial de ce passé révolu. Votre heure est venue, Justicier! » Vous allez devoir engager le combat contre le super-vilain alors qu'il détient toujours la femme en otage. Rendez-vous au [71](#).

## 128

Vous tirez le Brouilleur Sonique de votre ceinture d'accessoires, vous activez l'appareil et les deux hommes dans la cuisine sont rapidement neutralisés.

La CIA et la police de Titan arrivent sur les lieux pour sécuriser le bâtiment après que vous les ayez contactés grâce à votre Crimmontre. Vous apprenez que l'homme en noir est un assassin recherché connu sous le nom de Doigt de mort, tandis que l'homme avec le casque est le super-vilain 'Elect'Rick (Vous gagnez 2 *Points de Réussite* pour sa capture). Vous n'avez plus rien à faire ici maintenant que la police est arrivée, si vous ne l'avez pas déjà fait vous pouvez visiter un appartement en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes :

AB&C, le siège du géant des télécommunications? Rendez-vous au [151](#).

Le grand magasin Multiprix? Rendez-vous au [259](#).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

## 129

Vous manquez la poutre de quelques millimètres, vos doigts ne faisant que frôler le bois et vous vous écrasez lourdement sur le sol en béton du dépôt. Lancez un dé et déduisez le résultat de votre score d'ENDURANCE. Votre arrivée a provoqué l'effervescence parmi les criminels et ceux-ci arrêtent ce qu'ils faisaient. Vous luttez pour vous relever et votre vision est légèrement floue, mais vous pouvez entendre le bruit d'une voiture qui s'éloigne. Vous reprenez possession de vos moyens pour vous retrouver face à quatre voyous. Vous pouvez éviter le combat avec ces criminels en vous précipitant vers la porte de la baie de chargement (perdez 2 points d'ENDURANCE si vous choisissez cette option car vous recevez un coup au passage). Rendez-vous au [60](#). Ou vous pouvez essayer de les affronter tous les quatre en même temps. Dans ce cas procédez à l'affrontement ci-dessous.

	HABILETE	ENDURANCE
HOMME MOUSTACHU	6	9
HOMME ROUX	8	10
FEMME AVEC UN COUTEAU	7	11
HOMME A BOUCLE D'OREILLES	5	8

Si la bataille se poursuit au-delà de 20 assauts, rendez-vous au [136](#). Si vous les battez tous les quatre en 20 assauts ou moins, vous pouvez soit appeler la police (rendez-vous au [112](#)), soit sortir du bâtiment (rendez-vous au [60](#)).

### 130

Si vous avez déjà capturé 'Elect'Rick, rendez-vous au [120](#) pour sélectionner une nouvelle destination. Sinon, continuez votre lecture.

Votre Crimmontre s'allume pour vous notifier un message de Gaston l'Indic vous alertant d'activités criminelles au magasin Megabyte Modem. Vous êtes rapidement sur les lieux, le magasin d'informatique Megabyte Modem au centre-ville est un grand hypermarché avec de grandes baies vitrées. Il est souvent très fréquenté par les clients mais également par des voleurs qui espèrent revendre leurs prises sur le marché noir. Vous espérez en arrivant que ce ne sera qu'une banale intervention pour un vol à la tire.

Aussi vous êtes surpris de trouver la police, dirigée par l'officier Kawalski, qui encercle le bâtiment. Ses hommes s'emploient à garder la foule de spectateurs trop curieux à l'écart des grandes baies vitrées du magasin d'informatique. Vous arrivez à côté de lui et lui demandez de vous faire le point sur la situation qui se révèle être plus corsée que ce que vous espériez. Notez le nom de Kawalski au cas où l'occasion de lui parler se présenterait plus tard.

«Un super-vilain a pris plusieurs clients et des membres du personnel en otage. Nous n'avons pas encore réussi à établir le contact avec lui et ... » il marque une pause tandis qu'il regarde le corps d'un officier de police mort sur le trottoir, «notre tentative d'entrer dans le bâtiment s'est avérée être un échec ».

Vous observez le magasin et vous pouvez voir le personnel et les clients recroquevillés sur le sol pendant que le preneur d'otages va et vient entre les rayons d'ordinateurs. Vous plissez les yeux pour essayer de distinguer plus de détails malgré les reflets de la foule sur les vitres du magasin. L'homme semble être habillé d'un costume noir avec un casque. Des arcs d'électricité passent entre les deux broches métalliques qui surmontent son casque noir.

Voulez-vous essayer d'entrer dans le magasin (rendez-vous au [265](#)), ou de lancer un appel par l'intermédiaire du mégaphone de Kawalski pour inciter le preneur d'otages à sortir (rendez-vous au [1](#)).

### 131

Vous trouvez rapidement le chef de rayon et lui montrez l'ours en peluche que vous avez récupéré au cours de vos investigations. Il ne semble pas le reconnaître et il est sûr qu'il n'y en a pas à Multiprix. Quelques appels téléphoniques dans les autres magasins de jouets de la ville vous confirment qu'il est introuvable. Vous remerciez l'homme pour son aide et quittez le rayon. Vous pourriez maintenant, si vous n'y êtes pas déjà allé, vous rendre dans le rayon des appareils électroniques et électroménagers (rendez-vous au [5](#)), aller à un appartement en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au

paragraphe portant le numéro obtenu. Vous pouvez également essayer une des options suivantes :

La Place Dupont (rendez-vous au [224](#)).

AB&C, le siège du géant des télécommunications? Rendez-vous au [151](#).

Ou quitter le Centre-Ville, rendez-vous au [120](#).

## 132

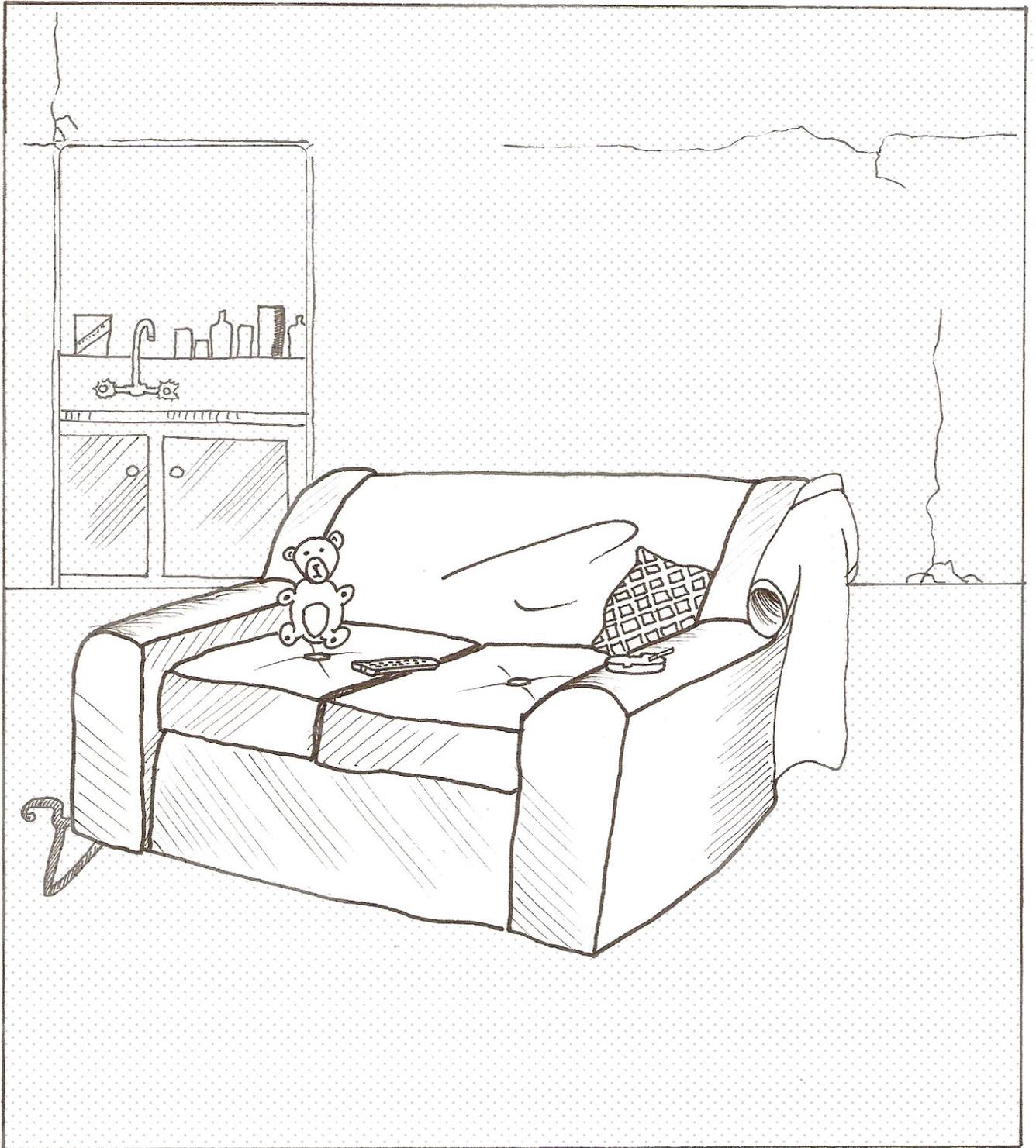
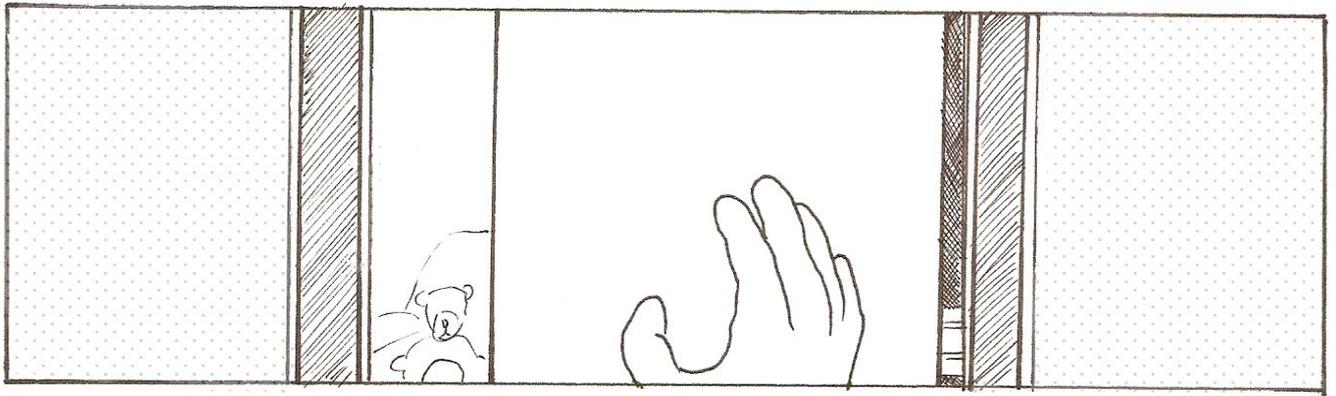
Vous plongez rapidement, mais superficiellement dans l'esprit de votre cible, en espérant trouver les informations dont vous avez besoin sans trop avoir à fouiller car vous voulez éviter de plonger dans les recoins sombres de l'esprit de ce malfaiteur. Vous avez déjà exploré ce genre d'esprits auparavant et vous savez que si vous allez trop loin, il existe toujours un risque de croiser quelque chose que vous ne pourriez pas gérer et de vous perdre dans les abîmes de ses pensées maléfiques. C'est déjà arrivé au Maître des Cartes, le super-héros magicien, il y a quinze ans et depuis il réside toujours à l'Asile de la Côte dorée. Rapidement l'image sombre et trouble d'un dépôt sur la 119ème rue vous apparaît. Vous êtes heureux de votre succès et vous sortez en douceur du cloaque qu'est l'esprit du criminel. Vous vous cachez du mieux que vous pouvez dans l'ombre car le container est de nouveau fermé et les criminels montent dans le camion et la voiture. Les deux véhicules s'éloignent de la zone des quais et vous vous précipitez pour rejoindre par vos propres moyens le dépôt sur la 119ème Rue. Rendez-vous au [143](#).

## 133

La carte d'accès vous ferait pénétrer par l'entrée du personnel de l'établissement pénitentiaire, mais vous aurez l'air un peu hors de propos dans votre costume de Justicier. Avez-vous un uniforme beige que vous pouvez porter? Si oui, rendez-vous au [27](#). Dans le cas contraire, vous pouvez tout de même tenter d'utiliser la carte d'accès pour pénétrer dans le complexe (rendez-vous au [48](#)), ou vous pouvez utiliser l'entrée principale comme tous les autres visiteurs (rendez-vous au [49](#)).

## 134

La femme vous regarde étrangement, ce qui, compte tenu de la façon dont elle s'est attardée sur votre costume, dit beaucoup de choses sur la façon dont elle vous perçoit. «Je peux vous assurer, Monsieur, que Joshua Ternon, mon petit ami, n'est pas conseiller ici, affirme-t-elle avec un peu d'agressivité dans la voix avant de se murmurer pour elle-même qu'elle n'aurait pas assez confiance pour le laisser conseiller des femmes instables émotionnellement. La secrétaire suggère alors que vous arrêtiez de lui faire perdre son temps et de partir. Si vous souhaitez l'ignorer, vous pouvez insister et demander un rendez-vous avec un conseiller dès qu'un créneau sera disponible, rendez-vous au [188](#). Si vous faites comme elle dit et partez, vous pouvez maintenant, si vous ne l'avez pas déjà fait, monter d'un étage à l'exposition (rendez-vous au [103](#)), ou descendre au café (rendez-vous au [64](#)). Si vous avez déjà essayé ces options ou si vous voulez partir, rendez-vous au [120](#).



135 *C'est un endroit assez terne et ennuyeux, le mutant ayant eu peu de temps pour le décorer depuis son arrivée.*

## 135

Vous crochetez rapidement les verrous de la porte de l'appartement puis vous pénétrez dans le domicile de Franck Nation. C'est un endroit assez terne et ennuyeux, le mutant ayant eu peu de temps pour le décorer depuis son arrivée. Vous ramassez et étudiez une de ses photos, que vous supposez être celle représentant Franck et sa copine. Vous reconnaissez cet homme qui faisait partie des criminels que vous avez capturés sur les quais qui est maintenant dans une cellule au poste de police. Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE.

Une fouille de l'appartement vous permet de mettre la main sur un ours en peluche brun, une carte d'un restaurant nommé le Homard Noir situé 6 Place Dupont, et une carte magnétique blanche sur laquelle figure uniquement le nombre 133. Vous pouvez prendre tout ou partie de ces objets si vous le souhaitez.

Vous n'avez rien d'autre à voir ici et vous quittez l'immeuble pour choisir un nouvel endroit à explorer. Si vous ne l'avez pas déjà fait vous pouvez visiter un appartement en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes :

AB&C, le siège du géant des télécommunications? Rendez-vous au [151](#).

Le grand magasin Multiprix? Rendez-vous au [259](#).

La Place Dupont? Rendez-vous au [224](#).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

## 136

Vous êtes resté dans le bâtiment juste assez longtemps pour être pris par l'explosion du dispositif que l'un des criminels a activé lorsqu'ils ont été interrompus. La massive boule de feu générée par l'explosion s'est engouffrée dans le moindre couloir, la moindre pièce et a complètement ravagé le rez-de-chaussée. Même si vous aviez survécu à cette dévastation initiale, vous auriez rapidement succombé à la chute des poutres en bois et du toit de tuiles qui sont venus s'écraser dans les flammes. Cela a pris des jours aux pompiers pour maîtriser totalement l'incendie. L'enquête sur l'incendie a conclu que vos restes appartenaient à ceux d'un criminel qui a été victime de l'explosion qu'il a lui-même causée. Un autre super-héros devra intervenir pour sauver Titan de la menace imminente.

## 137

Discrètement vous tirez votre dispositif de piratage informatique qui ressemble à une carte de crédit de votre ceinture d'accessoires et vous le passez près de l'ordinateur de la secrétaire pour pénétrer son système. Une liste de noms vous apparaît et vous n'avez que peu de temps pour y jeter un œil et choisir un nom à fournir à la secrétaire, sachant que vous y trouvez pêle-mêle des noms de conseillers et de leurs patients. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [10](#). Si vous êtes Malchanceux, la secrétaire vous informe calmement qu'il n'y a pas de conseiller dans ce bâtiment qui porte ce nom et que peut-être vous devriez essayer ailleurs. Vous pouvez insister pour rencontrer un conseiller et attendre le prochain créneau (rendez-vous au [188](#)), ou vous en aller et, si vous ne l'avez pas déjà fait, monter à l'étage à l'exposition (rendez-vous au [103](#)), ou descendre au café (rendez-vous au [64](#)). Si vous avez déjà essayé ces deux options ou si vous souhaitez chercher des informations ailleurs, rendez-vous au [120](#).

## 138

Vous regardez tour à tour la carte d'accès et l'entrée du personnel. Si vous deviez rentrer par l'entrée du personnel, vous vous feriez plutôt remarquer dans votre costume de Justicier. Avez-vous un uniforme beige dans votre inventaire? Le cas échéant, rendez-vous au [27](#). Si vous n'en avez pas vous pouvez tout de même utiliser votre carte d'accès et essayer de vous infiltrer dans le complexe (rendez-vous au [48](#)), ou vous pouvez utiliser l'entrée principale comme tous les visiteurs (rendez-vous au [49](#)).

## 139

Vous montez les marches du QG de police de la ville de Titan convaincu que les hommes en uniformes bleus pourront vous aider. Vous vous trouvez dans le hall du grand bâtiment s'étendant sur plusieurs étages et vous devez décider où vous voulez aller. Si vous avez une personne en particulier travaillant au sein de la police à qui vous souhaitez parler de votre enquête, vous pouvez vous rendre à son bureau. Vous ne pouvez parler qu'à une personne dont on vous a demandé de noter le nom.

Si vous souhaitez parler à :

l'Officier Kawalski, rendez-vous au [94](#),

au Capitaine Belcher, rendez-vous au [68](#),

au Commissaire Poulin, rendez-vous au [75](#),

à l'Agent Angélique Blanc, rendez-vous au [47](#).

Autrement, vous pouvez vous approcher du sergent en faction à l'accueil (rendez-vous au [217](#)), ou vous en aller et enquêter dans un autre endroit (rendez-vous au [120](#)).



## 140

Vous demandez à parler au chef et vous êtes conduit dans la cuisine. Votre arrivée provoque une réaction de panique chez un membre du personnel portant une moustache, qui prend la fuite par la porte arrière. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, il réussit à atteindre la porte et à sortir avant que vous n'ayez réussi à l'attraper. Rendez-vous au [257](#) pour continuer la chasse. Si vous êtes Chanceux, vous arrivez à la sortie le premier, lui coupant toute voie de retraite. Il arrache alors son tablier, se rapproche de vous pour vous assaillir avant que vous ne puissiez essayer d'autres tactiques.

HOMME MOUSTACHU

HABILETE 6

ENDURANCE 9

Si vous parvenez à le vaincre, vous parlez avec le personnel pendant que vous attendez la police. Vous vous rendez alors compte qu'il faisait partie des six criminels que vous avez observés sur les quais la nuit précédente (ajoutez 1 Point de CHANCE) et vous apprenez de ses collègues qu'il s'appelle Alain Genton (ajoutez le code *Roi du Burger* à votre *Feuille d'Aventure*). Une fois que la police, sous le commandement

du capitaine Belcher, a arrêté Genton, vous quittez le Fast-Food pour poursuivre votre enquête. Notez le nom de Belcher au cas où l'occasion de lui parler se présenterait. Rendez-vous au [120](#).

## 141

Vous vous éloignez du stand tout en utilisant vos pouvoirs psychiques pour essayer de lire dans l'esprit du vendeur. Vous êtes déçu de constater qu'il disait la vérité et ne sait rien qui pourrait vous aider dans votre enquête. Vous perdez 1 *Point de Réussite* pour vous être introduit dans l'esprit de l'homme. Vous méditez sur les choix qui s'offrent à vous. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez essayer de parler à la jeune femme tenant l'autre stand (rendez-vous au [87](#)), descendre d'un étage pour parler à l'un des conseillers (rendez-vous au [20](#)), ou essayer de voir ce que vous pouvez apprendre au café (rendez-vous au [64](#)). Si vous avez épuisé toutes ces options ou si elles ne vous attirent pas, vous devez vous rendre ailleurs pour poursuivre votre mission. Rendez-vous au [120](#).

## 142

Le vieil homme vous ignore tout d'abord quand vous prenez le siège en face de lui et il continue à savourer son gâteau et sa tasse de thé.

Vous brisez le silence en vous présentant et vous demandez si vous pouvez prendre un peu de son temps pour lui poser quelques questions. Il vous fixe du coin de l'œil et passe une main dans ses mèches grises. Il vous parle avec un fort accent, « Vous pouvez me poser des questions et je ne vais pas vous en empêcher. Cependant, je ne vais pas vous garantir que vous aurez vos réponses ».

Vous l'étudiez un moment tandis qu'il reporte son attention sur le journal qu'il est en train de lire. De sa main libre il joue avec le couteau. Vous vous lancez dans votre explication en lui faisant part de vos craintes pour la ville avant de lui demander s'il sait quelque chose qui pourrait vous aider dans votre mission.

L'homme vide sa tasse après avoir terminé son gâteau, replie son journal et se détend en arrière dans sa chaise. «J'ai un ou deux conseils pour vous. »

Vous hochez la tête dans l'attente de la suite. «Cela pourrait être fructueux de parler aux policiers. Ils pourraient savoir quelque chose, même ceux qui ne sont pas sur le coup.» Vous vous dites que ce ne serait pas une mauvaise idée et l'encouragez à continuer.

«Mon autre conseil serait de regarder plus près le domicile de vos ennemis. Vous connaissez sûrement l'expression : 'Garde tes amis près de toi, et tes ennemis plus près encore'. Vos ennemis sont plus près que vous ne le pensez.»

Sur cette dernière déclaration plutôt sombre il reprend son journal et sort du café qui a commencé à se vider. Maintenant, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez monter les escaliers à l'étage du dessus pour rendre visite aux conseillers (rendez-vous au [20](#)), ou plus haut vers l'exposition (rendez-vous au [103](#)). Si vous avez déjà essayé ces deux options, ou si vous voulez partir, vous devez chercher une autre destination. Rendez-vous au [120](#).

## 143

Le dépôt est une assez grande construction en briques, s'étend sur deux étages et semble avoir été construit il y a environ cinquante ans à une époque où cette partie de la ville était fortement industrialisée.

De nos jours, la plupart des dépôts de ce type sont plus proches des quais et ce bâtiment commence à sembler hors de propos suite au renouvellement urbain qui a eu lieu dans ce quartier. De votre cachette dans l'ombre sur le toit, vous observez le camion se diriger vers une porte ouverte sur la baie de chargement. Le moteur du camion s'arrête et l'équipage des six criminels commence le déchargement des boîtes sous l'éclairage des lampadaires.

Vous vous déplacez silencieusement vers une verrière sur le toit d'où vous pouvez observer l'intérieur du bâtiment. Le deuxième étage semble être abandonné et est actuellement plongé dans l'obscurité. Souhaitez-vous entrer par la verrière? Si oui, rendez-vous au [54](#). Si vous souhaitez chercher une fenêtre ou une porte non verrouillée, rendez-vous au [166](#). Sinon, vous pouvez essayer par la porte de la baie de chargement. Rendez-vous au [108](#).

## 144

Vous regardez avec satisfaction le programme s'arrêter. Vous prenez le disque dur et le jetez contre un mur pour vous assurer qu'il ne pourra pas être relancé, où il se fracasse provoquant des cris de fureur de Janus qui se relève. Elle s'injecte une sorte de stimulant.

JANUS

HABILETE 10

ENDURANCE 12

Si vous êtes en mesure de vaincre Janus, rendez-vous au [23](#).

## 145

Vous êtes conduit vers les cellules où sont détenus les quatre criminels que vous avez pris sur les quais. Ils sont tous dans des cellules différentes. Le temps qui vous est alloué pour l'interrogatoire ne vous permettra de parler qu'à l'un d'entre eux. Alors, qui allez-vous choisir?

L'homme à la moustache? Rendez-vous au [207](#).

L'homme roux? Rendez-vous au [3](#).

La femme au couteau? Rendez-vous au [164](#).

L'homme à la boucle d'oreille? Rendez-vous au [56](#).



Si vous possédez la *Superforce*, vous pouvez voler sur le toit et chercher une manière d'entrer par là; ou si vous possédez les *A.M.I.*, vous pouvez tenter d'utiliser le grappin et la corde en microfibre contenus dans votre ceinture d'accessoires pour atteindre le toit, rendez-vous au [21](#). Si vous n'avez aucun de ces deux pouvoirs, vous pourriez essayer d'escalader le bâtiment (rendez-vous au [39](#)), ou vous pouvez essayer de trouver un moyen d'entrer au rez-de-chaussée (rendez-vous au [260](#)).

Vous appelez discrètement la police en chuchotant dans votre Crimmontre et pendant ce temps, les criminels semblent faire quelques vérifications de dernière minute au rez-de-chaussée pour s'assurer que tout est en ordre. L'homme balafré a pris place dans la cabine du camion et a démarré le moteur. Vous jetez un œil par la porte de la baie de chargement et vous pouvez voir les premières lueurs des sirènes de police. Après avoir repéré leur arrivée, la femme plantureuse demande à ses complices de monter dans le camion le plus rapidement possible. Elle attrape l'homme à la boucle d'oreille et l'empêche de monter à bord.

« Frenz, » commence-t-elle avec un sourire sinistre, « nous avons besoin d'un bonne vieille distraction pour les policiers. Penses-tu pouvoir faire quelque chose? »

« Ja, pour une jolie femme comme vous, je suis sûr que je peux trouver quelque chose de spectaculaire, » répond 'Frenz' en souriant. 'Ja' saute alors dans la cabine du camion, suivie de 'Frenz' alors que de plus en plus de voitures de police arrivent sur place. L'homme balafré se penche par sa fenêtre côté conducteur et jette un objet dans une pile de boîtes. « Il est temps de réduire nos pertes », hurle-t-il en démarrant le camion.

Tandis que le camion se dirige vers les voitures de police plusieurs options s'offrent à vous. Vous pouvez vous laisser tomber des chevrons et fuir du bâtiment (rendez-vous au [60](#)), vous pouvez vous précipiter pour vous joindre à la police afin d'empêcher les criminels de s'échapper (rendez-vous au [195](#)), vous pouvez sortir de votre cachette et inspecter les lieux (rendez-vous au [136](#)), ou vous pouvez essayer de vous jeter des poutres vers le toit du camion (rendez-vous au [2](#)).

Les voyous inconscients parsèment la pelouse et vous vous dirigez vers le leader des Chiens de la Lune. Il s'écroule dans l'herbe, épuisé, faisant signe qu'il se rend avec ses mains et implorant votre miséricorde. Vous le saisissez par le col et vous le soulevez jusqu'à ce que vous soyez face à face. Vous exigez qu'il vous dise tout ce qu'il sait sur ce qui se passe dans les milieux du crime dans Titan. Il explique qu'il a entendu dire que plusieurs voyous ont été embauchés pour déposer des objets à différents endroits de la ville. Il n'a aucune idée de ce que peuvent être ces objets; il sait seulement que le boulot était bien payé. Vous n'êtes pas satisfait de ces renseignements et vous lui faites savoir. Cela suffit pour lui faire cracher un nom, « Vous pouvez chercher 'Lady Macbeth', elle est souvent avec nous et a accepté de placer un de ces objets. »

Vous le laissez tomber dans l'herbe sur ces mots et vous savez qu'il parle de Leïla Reine. Vous quittez l'endroit en ayant rompu la volonté des Chiens de la Lune de Titan. Ils reviendront mais pour l'instant ils vont se tenir tranquilles. Vous gagnez 1 *Point de Réussite* pour les avoir calmés pour un moment. Maintenant, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez visiter la zone autour de la statue Olgivy (rendez-vous au [177](#)), ou près du lac (rendez-vous au [236](#)). Si vous avez déjà essayé ces endroits, ou que vous voulez essayer autre chose, vous allez devoir choisir une autre destination. Rendez-vous au [120](#).

## 149

Vous restez à votre place et attendez. Vous commandez une boisson, un peu de nourriture et continuez d'attendre (ajoutez 2 points à votre total d'ENDURANCE). Près de trois quarts d'heure après l'heure prévue pour la réunion, ils n'ont toujours pas donné signe de vie. Vous pensez qu'ils ne viendront probablement pas du tout et vous quittez le café afin de choisir une autre destination. Rendez-vous au [120](#).

## 150

Vous approchez du stand de marchandises en cuir et quand l'homme vous aperçoit du coin de l'œil, il se raidit. Il vous regarde alors avec méfiance et lorsqu'il reconnaît votre costume vous salue d'une manière qui vous semble légèrement moqueuse, «Que puis-je faire pour le Justicier? »

Vous expliquez que vous espérez trouver des pistes sur les rumeurs que vous a fournies Gaston l'Indic. Le vendeur est un peu excédé que vous supposiez qu'il puisse avoir des informations en lien avec des activités criminelles du simple fait qu'il fasse partie de la communauté mutante. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [169](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [6](#).

## 151

AB & C est un géant des télécommunications bien connu dans tout le pays et le bâtiment présent à Titan est le siège de leurs activités dans la région. Avec la menace qui pèse sur la ville, il serait prudent de s'assurer qu'ils pourront fournir des informations rapidement à la population en cas de catastrophe. Le siège est une superstructure impressionnante d'acier et de verre qui s'élance vers le ciel, et le hall par lequel vous êtes entré est également impressionnant avec les dernières nouveautés en matière de décorations et de design. A qui voulez-vous parler?

Le directeur? Rendez-vous au [193](#).

Le service chargé de la maintenance du réseau? Rendez-vous au [59](#).

Le service client? Rendez-vous au [102](#).

Si aucune de ces options ne vous tente et si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez visiter un appartement en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes :

Le grand magasin Multiprix? Rendez-vous au [259](#).

La Place Dupont? Rendez-vous au [224](#).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

## 152

Le criminel recherché Franck Nation, plus connu sous le surnom de 'Frenzy', est un mutant qui se terre quelque part dans la ville de Titan après un mois de course-poursuite avec la police d'Etat pour assassinat. Nation possède la capacité de projeter de fausses images dans l'esprit d'autres personnes, ce qui lui permet

d'influencer leur façon d'agir. Votre meilleure chance de le trouver serait de rendre visite au conseiller mutant Christophe Xerxès, car il est probable qu'il ait quelques contacts avec la jeune communauté mutante sur la 12ème Avenue.

## 153

Vous ouvrez soigneusement l'un des paquets en plastique et en tirez l'ours en peluche. Vous vous écarterez du camion pour avoir un meilleur éclairage sur le jouet. Rien n'attire votre attention et cet ours a l'air tout ce qu'il y a de plus ordinaire, vous déchirez la tête du reste du corps révélant un mélange de laine et de coton. Vous plongez vos doigts dans le duvet blanc pour découvrir si quelque chose a été caché à l'intérieur. Vous ne trouvez rien non plus de cette manière alors vous entreprenez de vider l'ours de son rembourrage jusqu'à ce qu'il n'en reste plus. Frustré que Gaston l'Indic vous ait apparemment donné un mauvais tuyau et d'être maintenant de retour à la case départ, vous jetez les restes de l'ours sur le sol. La police arrive sur les lieux et met en état d'arrestation les criminels que vous avez capturés (ajoutez le code *Gang* sur votre *Feuille d'Aventure*). Avant qu'ils n'examinent le container et le camion, vous pouvez prendre un autre ours en peluche. Si vous le faites, rappelez-vous de l'ajouter à votre *Feuille d'Aventure*. Maintenant, vous devez chercher des indices dans un autre endroit. Rendez-vous au [74](#).

## 154

En appuyant votre visage masqué contre les mailles de la barrière qui vous sépare de Vimbert, vous dites dans un bas grognement que vous savez que le Marchand se cache ici et que si Vimbert tient à sa peau, il ferait mieux de vous dire où il est et de s'écarter de votre chemin.

Son visage devient livide et quelques gouttes de sueur font leur apparition sous l'effet de la peur. Il ne lui faut que peu de temps pour ouvrir la barrière et s'écarter en pointant l'arrière boutique de sa main tremblante. «Il est là, » parvient-il à marmonner.

Vous passez rapidement devant lui et pénétrez dans la petite pièce où vous surprenez un homme en smoking et chapeau haut de forme en train de boire un café en lisant un journal. Vous posez vos mains fermement sur les épaules du Marchand pour l'empêcher de se lever de son siège.

« Bonjour, Marchand, » dites-vous avec une note d'amusement dans votre voix. «J'ai quelques questions pour vous. » Le Marchand déglutit à ces mots. Vous penchez votre tête afin de pouvoir lui parler à l'oreille droite et vous demandez au super-vilain quel est son rôle dans la conspiration criminelle que vous essayez de dévoiler.

L'homme explique que grâce à ses compétences en chimie, il a été contacté par une personne connue sous le nom de Janus pour lui effectuer un travail. Le Marchand est incapable de vous en dire plus car une balle passe à travers une fenêtre et vient mettre fin à ses jours. Vous perdez 1 point de CHANCE. Vous lâchez les épaules de l'homme mort et vous plaquez contre un mur hors de la ligne de tir. Vous attendez quelques instants mais vous allez devoir faire un choix. Vous pouvez sauter par la fenêtre brisée grâce à la *Superforce* et voler vers l'assassin (rendez-vous au [211](#)), ou vous pouvez chercher quelque chose dans votre ceinture d'accessoires grâce aux *A.M.I.* (rendez-vous au [189](#)). Ou vous pouvez tenter de jeter un œil par la fenêtre et localiser l'assassin avec vos *Pouvoirs Psi* (rendez-vous au [264](#)) ou vous servir de votre *Souffle d'Energie* (rendez-vous au [249](#)). Si vous ne voulez pas poursuivre l'assassin, vous pouvez quitter la zone et choisir une nouvelle destination pour enquêter en vous rendant au [120](#).

Lancez les dés pour déterminer la réussite de votre *Souffle d'Energie*. Si vous réussissez votre coup, rendez-vous au [229](#). Si vous échouez, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, votre coup a complètement manqué sa cible et vous devez maintenant combattre 'Elect'Rick au corps à corps alors qu'il détient toujours la femme en otage, rendez-vous au [71](#). Si vous êtes Chanceux, l'explosion a frappé l'otage la laissant sans connaissance dans les bras du super-vilain. Il est obligé de la laisser tomber car elle représente maintenant un poids mort qui va le gêner au combat ce qui vous arrange car vous n'aurez plus à vous soucier de blesser accidentellement la femme. Résolvez le combat ci-dessous.

'ELECT'RICK

HABILETE 10

ENDURANCE 15

Si vous parvenez à vaincre 'Elect'Rick, vous appelez l'officier Kawalski pour qu'il vienne l'arrêter et s'occuper de la dernière otage. Ajoutez 2 *Points de réussite* à votre total pour sa capture. Vous en profitez pour inspecter le magasin à la recherche d'indices et vous apercevez un ours en peluche posé contre un pilier porteur du plafond du magasin. Le temps semble ralentir pendant que vous regardez l'ours prendre feu. Sachant que cela n'annonce rien de bon, vous vous lancez dans une course effrénée pour sortir du magasin. *Testez votre Habileté*. Si le total obtenu est égal ou inférieur à votre total d'HABILETE, rendez-vous au [111](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [11](#).

Janus gît, vaincue à vos pieds, mais tandis que vous reprenez votre souffle après le combat vous entendez un signal sonore venant de l'ordinateur. Quelques secondes plus tard une série de fortes explosions retentissent au loin.

Vous laissez Janus où elle se trouve et vous vous précipitez dans l'escalier de l'entrepôt vers l'étage supérieur. De la grande fenêtre vous pouvez voir qu'une grande partie de la ville de Titan est en flammes. Vous avez peut-être capturé votre cible, mais vous n'avez pas été assez rapide pour déjouer ses plans (ajoutez 3 *Points de Réussite* à votre score).

Une fois rentré chez vous, vous allumez la télévision pour regarder les nouvelles. Une des explosions a touché la prison de Flésnes et un grand nombre de super-vilains que vous avez mis derrière les barreaux ces dernières années sont maintenant libres, y compris le Titanic Cyborg. Cela va être un long combat dans les années à venir pour les capturer tous de nouveau.



## 157

Pendant que vous faites face aux criminels, l'un d'eux, l'homme balaféré, jette quelque chose dans la pile de boîtes au centre de la pièce. Cet homme et une femme plantureuse aux cheveux noirs coupés courts se précipitent vers la porte de la baie de chargement tandis que vous continuez de vous défendre contre les autres voyous. Vous pouvez soit continuer le combat (rendez-vous au [136](#)), ou subir la perte de 2 Points d'ENDURANCE pour vous échapper de la bataille et courir aussi vers la porte de la baie de chargement (rendez-vous au [60](#)).

## 158

Vous tombez du puits en position accroupie pour amortir votre chute et regardez autour de vous. Il semble que votre escapade à travers les conduits de ventilation de l'entrepôt ne soit pas passée inaperçue car plusieurs hommes armés vous entourent.

Vous êtes solidement bâillonné et ligoté avant d'être traîné dans la principale pièce du bâtiment où une femme, qui faisait partie des criminels que vous avez vus sur les quais, est en train de travailler sur un ordinateur. Elle vous sourit tandis que ses complices vous attachent à une chaise, se présente comme étant Janus et vous explique que vous arrivez juste à temps pour être témoin de la concrétisation de ses plans. Vous vivez assez longtemps pour voir sur l'écran que des quartiers de la ville de Titan sont en flammes.

## 159

Vous vous frayez un chemin parmi la masse d'employés fourmillant entre les bureaux, la fontaine d'eau et les photocopieurs. L'une de ces personnes se détourne de ses activités pour venir à votre rencontre, se présentant comme étant Benoît Seite, un des responsables de la maintenance du réseau. Il écoute vos préoccupations, mais la seule chose inhabituelle qui soit arrivée récemment est la disparition de l'un des membres du personnel. L'une des gestionnaires du réseau, Leïla Reine ne s'est pas présentée à son quart de travail aujourd'hui et des appels à son domicile et sur son portable sont restés sans réponse.

«Je ne peux pas vous dire si ça a un rapport avec ce vous cherchez, Justicier, » dit Benoît, « mais c'est la seule chose inhabituelle qui me vienne à l'esprit. »

Vous remerciez Benoît pour son aide et vous quittez la zone. Vous pouvez maintenant essayer, si vous ne l'avez pas déjà fait, d'aller au service clientèle (rendez-vous au [102](#)), ou de parler au directeur (rendez-vous au [193](#)).

Si vous êtes déjà allé dans ces deux endroits ou si vous ne voulez pas vous y rendre, vous pouvez quitter le bâtiment de AB & C et, si vous ne l'avez pas déjà fait, visiter un appartement en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes :

Le grand magasin Multiprix? Rendez-vous au [259](#).

La Place Dupont? Rendez-vous au [224](#).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

## 160

Le mouchard que vous avez placé sur l'assassin vous indique qu'il est resté sur la Place Dupont pendant un certain temps et qu'il semble être rentré à l'intérieur du restaurant Le Homard Noir. Comme il n'est pas encore ouvert, vous faites le tour de l'établissement jusqu'à l'entrée de service à l'arrière mais celle-ci est fermée à clef. Vous pouvez entrer par effraction si vous le souhaitez (rendez-vous au [234](#)), ou vous pouvez visiter un appartement en multipliant le numéro de celui-ci par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes :

Le grand magasin Multiprix? Rendez-vous au [259](#).

Le siège du géant des télécommunications AB&C? Rendez-vous au [151](#).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

## 161

Vous arrivez au fast-food McRonald sur la 43ème Rue qui n'est pas vraiment un établissement très classieux. Vous entrez à l'intérieur et respirez l'odeur des hamburgers gras et de la friture. Avez-vous le code *Gang* ou *Attaché* sur votre *Feuille d'Aventure*? Si oui, rendez-vous au [117](#). Avez-vous le code *Amitiés* sur votre *Feuille d'Aventure*? Si oui, rendez-vous maintenant au [22](#). Sinon, poursuivez votre lecture. Maintenant que vous êtes ici et que les clients les moins discrets vous ont visiblement remarqué, voulez-vous:

Passer une commande? Rendez-vous au [205](#)

Flâner et observer? Rendez-vous au [58](#).

Parler au personnel? Rendez-vous au [140](#).

## 162

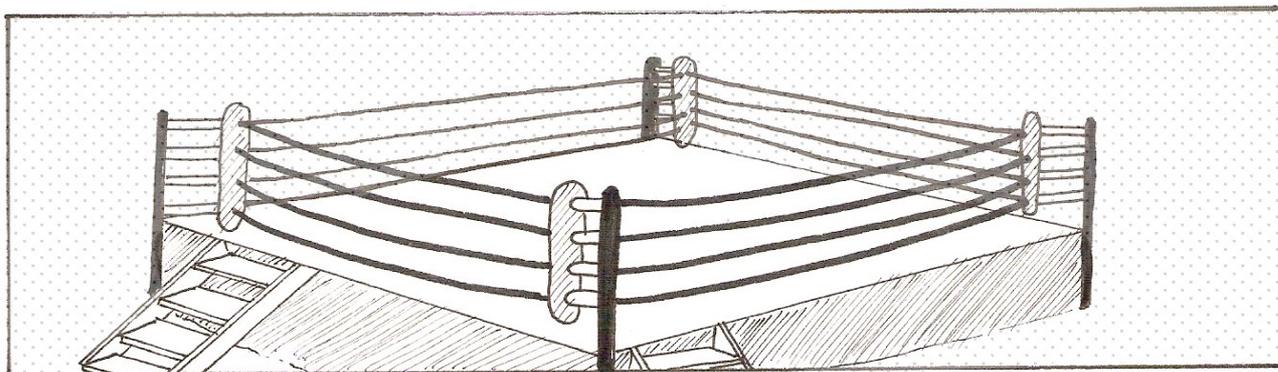
Vous sautez immédiatement sur le ring pour affronter Véronique, mais ce sera un combat difficile. Procédez comme d'habitude, mais pour chaque assaut, peu importe si elle le remporte ou non, vous devez lancer un dé pour déterminer si elle a réussi à vous frapper avec son sceptre. Un résultat pair signifie qu'elle vous a manqué, mais un résultat impair signifie qu'elle a réussi à vous frapper, vous faisant perdre 2 points d'ENDURANCE supplémentaires chaque fois qu'elle réussit.

MICELLI

HABILETE 10

ENDURANCE 13

Si vous parvenez à la vaincre, vous pouvez vous accorder 2 *Points de Réussite* pour sa capture. Le docteur Johan Morse quant à lui semble encore bien pâle et vous êtes heureux de les remettre tous deux au capitaine Belcher, dans l'espoir que le système judiciaire pourra régler le problème correctement cette fois. Notez le nom de Belcher au cas où l'occasion de lui parler se présenterait. Votre travail est terminé ici, il est temps de revenir au [120](#) et de choisir une nouvelle destination.



**162** *Vous sautez immédiatement sur le ring pour affronter Véronique, mais ce sera un combat difficile.*

## 163

Vous vous retournez en tombant et vous espérez que trois coups de votre *Souffle d'Energie* vous donneront assez d'impulsion pour vous permettre d'atterrir en toute sécurité sur un toit proche. *Testez votre Habileté* pour chacune des trois explosions. Si vous échouez pour l'un d'eux, rendez-vous au [30](#). Si vous réussissez les trois lancers, vous venez vous écraser sur le toit d'un autre bâtiment (lancez un dé et déduisez de votre total d'ENDURANCE le nombre obtenu).

Vous pouvez maintenant reprendre votre chasse du super-vilain menaçant la ville de Titan, dans l'espoir que la Fédération vous traitera avec mansuétude pour vos efforts. Cependant, tous les *Points de Réussite* qui pourraient être acquis à partir de maintenant ne compteront pas. Rendez-vous au [120](#) pour reprendre la chasse aux indices.

## 164

La cellule est occupée par une femme, qui se tourne pour vous regarder tandis que vous rentrez.

«Bonjour, Justicier!» dit-elle en battant des paupières. Vous lancez un regard noir à Leïla 'Lady Macbeth' Reine en vous approchant. «Il est temps de me donner des réponses, Leïla. »

« Suis-je obligée? » couine-t-elle dans une tentative pour dévier la conversation.

En voyant votre regard, elle se penche en arrière et s'appuie contre le mur de sa cellule. «Vous êtes un rabat-joie. » Vous lui dites que vous êtes conscient que quelque chose va bientôt se passer dans la ville de Titan et qu'elle est impliquée. Elle tire la langue et dégage une mèche de cheveux de devant ses yeux.

«Notre employeur, Janus, n'était pas assez stupide pour nous donner tous les détails de son plan au cas où nous finirions par tout déballer à un gars en costume tel que vous. »

«Très bien», répondez-vous en serrant les dents. «Alors dites-moi simplement ce que vous savez. »

«Ha!» Se moque-t-elle. «Elle m'a obtenu un emploi dans la maintenance chez AB & C. Tout ce que je devais faire était de m'assurer qu'un de ses hommes puisse avoir une connexion sécurisée dans le réseau.»

«Et vous l'avez fait ?»

« Et je l'ai fait. Ce qui signifie probablement qu'il est beaucoup trop tard pour l'arrêter,» fait remarquer Reine avec un sourire mutin.

Dégoûté par son attitude, vous la laissez contempler son avenir dans sa cellule. Si vous avez un ours en peluche en votre possession et souhaitez que le laboratoire de la criminelle l'examine, rendez-vous au [174](#). Sinon, vous n'avez plus rien à faire ici et vous devrez rechercher des informations ailleurs dans la ville. Rendez-vous au [120](#).

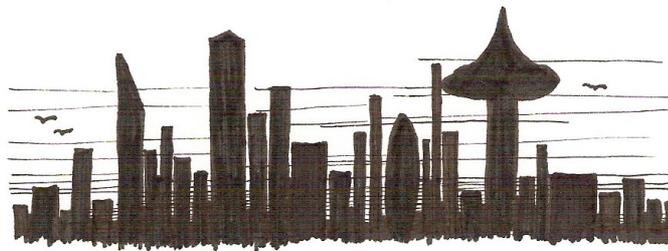
## 165

Connaissez-vous le nom de votre Némésis? Si oui, convertissez le nom en utilisant le code A = 1, B = 2, C = 3, etc., puis déduisez 2 du total obtenu en additionnant ces chiffres. Rendez-vous au paragraphe portant le numéro obtenu. Sinon, vous devrez utiliser votre Crimmontre pour appeler la police (rendez-vous au [26](#)), ou jeter un coup d'œil à l'ordinateur (rendez-vous au [208](#)).

Après quelques dérapages et glissades sur les tuiles du toit et des difficultés pour vous maintenir aux parois du deuxième étage, vous finissez par trouver une fenêtre donnant accès à un cabinet de toilette qui est entrouverte. Vous la maintenez délicatement ouverte, vous vous placez sur le rebord de la fenêtre et vous vous introduisez dans les toilettes en écoutant attentivement des signes d'activité. Tout ce que vous pouvez entendre sont des bruits étouffés venant de l'étage inférieur, vous supposez qu'il s'agit des criminels qui déchargent les boîtes du camion. Vous quittez votre cachette et vous vous déplacez vers les escaliers, en passant au milieu de divers bureaux abandonnés et salles de réunion. Vous finissez par atteindre la porte menant au rez-de-chaussée en bas de l'escalier et vous l'ouvrez afin d'observer ce qui se passe dans la grande pièce. À l'opposé de l'endroit où vous êtes se trouve la porte de la baie de chargement où vous pouvez voir l'arrière du camion. L'équipe de six criminels a déjà déchargé la moitié des boîtes et celles-ci sont empilées au milieu de la pièce. De là où vous êtes vous pouvez voir ce qu'ils font mais vous ne pouvez pas entendre ce qu'ils disent.

Si vous avez les *A.M.I.* vous pourriez essayer d'espionner leur conversation. Si vous souhaitez le faire, rendez-vous au [79](#). Ou vous pourriez essayer de les surprendre (rendez-vous au [40](#)). Sinon, vous pouvez utiliser votre Crimmontre pour contacter la police afin qu'ils encerclent le dépôt. Rendez-vous au [100](#).

Vous avez trouvé dans votre ceinture d'accessoires une paire de bombes fumigènes que vous lancez joyeusement dans le groupe de voyous. Dans la fumée et la confusion vous avez quelques instants pour mettre hors d'état quelques-uns d'entre eux autour de vous. Lancez un dé. Le nombre obtenu correspond au nombre de voyous que vous parvenez à assommer pendant qu'ils errent aveuglément dans la fumée. Si vous le souhaitez, vous pouvez maintenant essayer de vous échapper avant que la brise ne disperse la fumée. Si vous choisissez cette option, vous fuyez le parc et devez choisir une nouvelle destination. Rendez-vous au [120](#). Si vous décidez de rester et de vous battre, rendez-vous au [227](#) pour résoudre le combat, mais ignorez les premiers criminels sur la liste jusqu'au nombre obtenu en lançant le dé.



Vous arrivez facilement à pénétrer dans l'appartement et vous commencez une fouille approfondie afin de trouver tous les indices qui pourraient vous aider dans votre mission. Vous écartez les factures dispersées, les restes de repas à emporter et le linge sale dans l'espoir de trouver enfin une piste. Vous tombez finalement sur un badge d'identification de Kerfallec de son emploi à la maintenance du Parc des Bogues et vous réalisez au vu de la photo qu'il faisait partie des criminels que vous avez capturés sur les quais la nuit précédente et qui est maintenant enfermé au QG de la police centrale. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Vous poursuivez vos recherches et mettez la main sur une carte magnétique blanche avec le numéro 138 gravé dessus, un ours en peluche brun, et un ticket de bus avec pour destination la Place Dupont. Vous pouvez prendre tout ou partie de ces objets si vous le souhaitez. Vous comprenez qu'il n'y a rien d'autre à attendre de cet endroit et vous devez décider de ce que vous allez faire maintenant. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez visiter un appartement en multipliant le numéro d'appartement par 3 et

en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes :

Le grand magasin Multiprix? Rendez-vous au [259](#).

La Place Dupont? Rendez-vous au [224](#).

Le géant des télécommunications AB&C? Rendez-vous au [151](#).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

## 169

Au fil de la discussion, il finit par admettre qu'il a bien entendu qu'au moins un mutant a pu être impliqué dans quelque chose de louche, mais ne voulant pas y croire il n'en sait pas plus. Si vous possédez la capacité des *Pouvoirs Psi*, vous pouvez essayer de vérifier la véracité de sa déclaration en vous rendant au [141](#). Sinon, vous le remerciez pour le temps qu'il vous a accordé. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez essayer de parler à la femme qui tient le stand de savons (rendez-vous au [87](#)), descendre d'un étage pour essayer de parler à un conseiller (rendez-vous au [20](#)), ou tenter votre chance auprès des clients du café (rendez-vous au [64](#)). Si vous avez déjà essayé ces options, ou si elles ne vous tentent pas, vous devez choisir une nouvelle destination pour continuer votre enquête. Rendez-vous au [120](#).

## 170

Si votre *Souffle d'Energie* a manqué sa cible, passez directement au combat ci-dessous maintenant que les deux hommes sont alertés de votre présence. Si votre lancer a réussi, lancez un autre dé. Un résultat pair indique que vous avez frappé l'homme en costume de super-héros avec un casque et il est maintenant hors d'état de se battre, tandis qu'un résultat impair signifie que c'est l'homme en vêtements noirs qui est sonné. Résolvez la lutte ci-dessous en faisant les ajustements nécessaires.

	HABILETE	ENDURANCE
HOMME AU CASQUE	10	15
HOMME EN NOIR	8	11

Si vous l'emportez, la CIA et la police de Titan arrivent pour sécuriser le bâtiment. Vous apprenez que l'homme en noir est un assassin recherché connu sous le surnom de Doigt de Mort, tandis que l'homme avec le casque est le super-vilain 'Elect'Rick (vous gagnez 2 *Points de Réussite* pour sa capture). Vous n'avez plus rien à faire ici maintenant que la police est arrivée, vous pouvez visiter un appartement en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes :

AB&C, le siège du géant des télécommunications? Rendez-vous au [151](#).

Le grand magasin Multiprix? Rendez-vous au [259](#).

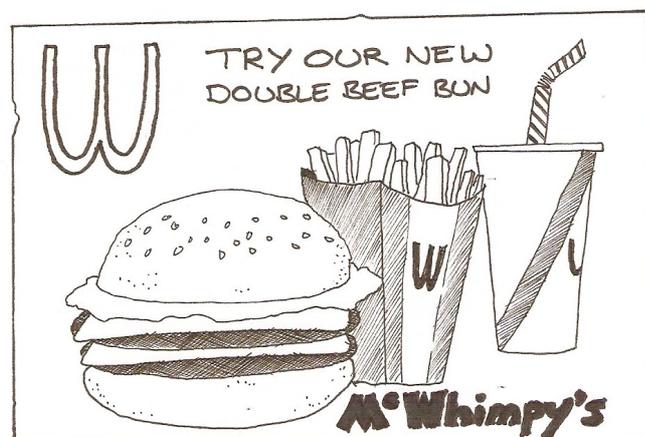
Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

Le couple de personnes âgées, que vous jugez avoir dans la soixantaine, vous accueille avec un sourire amical quand vous demandez si vous pouvez vous asseoir avec eux et leur poser quelques questions. Ils semblent très heureux de répondre à vos questions sur les allées et venues des clients car ce sont des habitués des lieux. Vous passez un certain temps à parler avec eux et la conversation dévie souvent sur des sujets triviaux de sorte que vous êtes obligé de rappeler ce qui vous intéresse – les clients qui pourraient avoir une attitude suspecte. Ils réfléchissent quelques instants et ne semblent pas avoir d'éléments à vous donner lorsque la femme mentionne un couple étrange qui mange souvent ici. «L'homme est grand et maigre, porte souvent des vêtements sombres et est mal rasé. Il me fait penser à un épouvantail, » la femme continue. «Je suppose que les femmes pourraient trouver la cicatrice sur sa joue intrigante, mais il l'a probablement obtenue en se coupant sur le couvercle d'une boîte de conserve ou quelque chose comme ça. »

Cette description attire votre attention car elle correspond à l'un des criminels que vous avez observés sur les quais la nuit dernière et vous insistez pour que vos interlocuteurs développent davantage sur l'homme et la femme en question. Le vieil homme remarque qu'ils viennent habituellement ici les samedis, de sorte que si vous attendez un peu vous pourriez les voir se présenter. Vous remerciez le couple pour leur aide et, après avoir terminé leur repas, ils quittent la Grande Brasserie. Si vous souhaitez suivre le conseil de l'homme et attendre pour voir si le couple suspect arrive, rendez-vous au [69](#). Sinon, vous devez choisir un nouvel emplacement pour trouver des indices. Rendez-vous au [120](#).

Lady Chartreuse semble presque déçue que vous lui tendiez vos mains pour être menotté comme un banal criminel. Elle s'avance vers vous et vous attache avec la corde rouge qui pendait dans une boucle à sa hanche gauche. Puis, en touchant un bouton sur le revers de son costume, elle convoque un aéronef de la Fédération qui vient rapidement planer au-dessus de vos têtes avant de se placer près du bord du toit.

Vous pénétrez à l'intérieur de l'appareil, suivi par Lady Chartreuse qui va vous escorter pendant le voyage afin de vous emmener face à la justice du comité sur l'île des Héros. Pendant que vous voyez les immeubles de Titan disparaître à l'horizon et que l'aéronef se déplace au-dessus de la mer, vous ne pouvez qu'espérer que le héros que la Fédération va assigner à la protection de la ville pourra empêcher le chaos à venir. Votre enquête et votre rôle de super-héros de la ville de Titan sont terminés.



Vimbert vous détaille en plissant les yeux «Insolite, hein?» dit-il en réfléchissant à votre demande d'information sur les clients récents. «Nous recevons beaucoup d'objets inhabituels ici, Justicier. Impossible de trouver quelque chose qui sorte à coup sûr plus de l'ordinaire que le restant.» Il tape d'un long doigt tordu sur le dessus du comptoir, son ongle jaune creusant légèrement dans la surface de bois tendre. «Peut-être ...» commence-t-il seulement puis il secoue la tête et marmonne «Non».

«Non», répète-t-il plus fermement. « Je suis désolé, Justicier, mais je ne pense pas que je peux vous être utile.» Vous pouvez le prendre au mot, laisser le prêteur sur gages et choisir une nouvelle destination (rendez-vous au [120](#)), ou vous pouvez tenter de lui en faire dire davantage en le menaçant (rendez-vous au [83](#)).

Vous vous dirigez vers le sous-sol, où se trouvent les laboratoires de la criminelle, vous passez à travers une myriade de pièces et vous croisez du personnel en blouses blanches jusqu'à ce que vous atteigniez le bureau du chef de laboratoire. Vous frappez à la porte, on vous invite à entrer et vous vous trouvez face à face avec Nathalie Skuli, la flamboyante rousse qui dirige la division des laboratoires de la police de Titan.

«J'ai reçu un appel pour me prévenir que vous viendriez me voir, Justicier», dit-elle avec un ton amusé dans sa voix. «Je crois que vous avez quelque chose que vous souhaitez me montrer?»

Avec un peu d'embarras vous lui tendez l'ours en peluche que vous avez trouvé. «Pour moi?», dit Nathalie en battant des cils et en prenant un air de petite fille sage. « Désolé, Justicier, mais c'était plus fort que moi.» Vous roulez des yeux à ses singeries, habitué depuis plusieurs années que vous la côtoyez sur diverses affaires. Elle fait une moue outrée à l'absence de réaction de votre part.

«Vous pouvez être un tel rabat-joie parfois, vous savez? » dit-elle rhétoriquement tandis qu'elle vous mène de son bureau vers le couloir, en serrant l'ours en peluche dans ses bras. Vous la suivez dans un laboratoire où elle vous demande de prendre un siège alors qu'elle « fait de la magie» comme elle dit. Sachant que cela va prendre un certain temps vous méditez sur tout ce que vous avez appris jusqu'à présent et vous vous demandez où tout cela va vous emmener. Quelle peut bien être cette nouvelle menace qui pèse sur la ville de Titan?

Quelque temps plus tard, après d'innombrables tasses de café et pauses toilettes (amusant dans un premier temps, grâce aux réactions des techniciens de laboratoire de sexe masculin quand ils vous voient sortir d'un cabinet de toilette en tenue de super-héros, mais rapidement fastidieux), quelques remplissages de mots croisés et avoir compté les dalles du plafond cinq fois pour vous assurer que vous avez le bon nombre, Nathalie interrompt enfin son travail pour s'approcher de vous avec un dossier dans ses mains.

«Merci d'avoir attendu, Justicier, et votre patience sera récompensée!» Vous voulez entendre ses conclusions, mais la Chef du Département insiste pour que vous retourniez à son bureau. Une fois que vous y êtes, elle s'installe dans sa chaise confortable en posant l'ours sans ménagement sur son bureau. Nathalie commence à expliquer ce qu'elle et son équipe ont découvert pour vous.

En ouvrant le rapport de laboratoire devant elle, Nathalie explique: «Vous aviez raison de soupçonner quelque chose. Bien qu'aucun des composants de l'ours ne soit en lui-même un problème ou illégal, ils ont été altérés. Une sorte d'accélérateur moderne a été utilisé pour modifier le duvet, l'amenant à s'enflammer facilement dans les bonnes conditions. «Le feu serait assez mauvais, » continue le docteur Skuli «, mais le génie qui a conçu ce produit chimique a également fait en sorte que cela agisse comme un explosif. Ces choses sont très inflammables et sont de véritables bombes». Vous la regardez d'un œil inquiet. «Et maintenant il pourrait y en avoir des centaines, sinon des milliers, répartis à travers la ville maintenant.»

«Ce qui nous amène à mon dernier point. Ces choses,» et Nathalie désigne l'ours sur son bureau avec un certain dégoût, «ont besoin d'un déclencheur pour les activer. Après cela, la température ambiante est suffisante pour obtenir la réaction. Dans ces conditions, cinq minutes après le signal d'activation ... boom !»

Vous demandez quel type de signal cela peut être et elle ne sait pas exactement, elle pense que c'est une sorte de signal électronique, ou peut-être une onde sonore. Vous remerciez Nathalie pour le temps qu'elle vous a consacré, vous laissez l'ours en sa possession et vous sortez du bâtiment de la police. Où allez-vous diriger vos recherches par la suite? Mettez une coche dans la case à côté de la référence au paragraphe 120, puis choisissez une destination que vous n'avez pas encore visitée parmi les lieux répertoriés.

## 175

Vladimir Otouski avait vers la fin de la trentaine quand vous l'avez arrêté lorsqu'il a voulu dominer une grande partie du globe en le menaçant d'une annihilation nucléaire s'il ne se soumettait pas. Maintenant, alors que vous pénétrez dans sa cellule, vous constatez qu'il se rapproche de la cinquantaine et que le temps passé en prison a laissé des traces sur lui. L'homme qui était autrefois le redoutable Titanic Cyborg semble hors du coup. Il cligne des yeux comme s'il ne pouvait pas croire ce qu'il voit en face de lui.

«Presque dix ans ici, et c'est maintenant que vous me rendez visite, Justicier,» susurre-t-il avec une visible excitation dans ses yeux. « Qu'est-ce qui a bien pu vous pousser à venir me voir après tout ce temps?»

« Des informations », dites-vous pour toute réponse.

«Ah, ce n'est par pure bonté sociale,» dit-il en riant. «A peine», répondez-vous. Vous regardez l'échiquier devant lequel il se tient. « Vous jouez contre vous-même?»

«Contrairement à vous, Justicier, certaines personnes à l'extérieur sont restées en contact avec moi. Je joue une partie de ce jeu à distance avec un prodige que j'entraîne.» Vladimir prend l'échiquier et le dépose soigneusement sur une étagère à côté d'un ours en peluche.

«Dites-moi ce que vous savez sur ce qui se prépare dans la ville de Titan, » demandez-vous.

«Pathétique,» bâille Otouski alors qu'il se rassoit à sa table. « Est-ce tout ce dont vous êtes capable pour effrayer les criminels d'aujourd'hui?»

«Vous n'avez rien à me dire?»

«Allez-vous-en, Justicier, et revenez quand vous aurez quelque chose de plus intéressant à dire.»

Vous l'abandonnez dans sa cellule avec un dernier regard de mépris. Étant donné que le garde qui fait sa ronde dans cette aile de la prison semble se rapprocher, vous quittez l'établissement pénitentiaire. Rendez-vous au [120](#) pour sélectionner une nouvelle destination.

## 176

Le hayon s'ouvre et vous êtes en mesure d'utiliser l'échelle de métal à l'intérieur pour gagner la pièce vide à l'étage supérieur. Comme vous fermez doucement la trappe derrière vous pour masquer votre arrivée dans les locaux, un couple de rats file à toute allure derrière des cartons pourris et autres tas de saletés.

Une enquête rapide de ce niveau révèle qu'il n'y a rien d'intéressant et vous vous dirigez vers l'étage inférieur. Ici aussi, vous ne trouvez que peu de traces des criminels que vous recherchez, si ce n'est des matelas crasseux qui suggèrent qu'ils ont pu dormir occasionnellement ici.

C'est d'un pas décidé que vous prenez les escaliers vers le rez-de-chaussée. Rendez-vous au [256](#).

## 177

Après une courte marche à travers le parc vous arrivez rapidement à la statue d'Olgivy et vous prenez un moment pour en faire le tour et lire l'inscription à la base comme vous le faites chaque fois que vous venez ici.

*A la mémoire de B. Olgivy le «Gardien d'Acier » Premier protecteur de la ville de Titan.*

Il y a un assez grand nombre de promeneurs, car c'est un point de repère remarquable, ce qui en fait un bon lieu de rencontre. Un peu à l'écart de la statue vous pouvez voir une jeune femme avec de longs cheveux noirs installée sur une chaise pliable devant un chevalet. Vous pouvez essayer de lui parler pour voir si elle a vu quelque chose (rendez-vous au [199](#)), sinon il y a peu de choses à faire ici. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez vous diriger vers le lac (rendez-vous au [236](#)), ou essayer les chemins de promenade du parc (rendez-vous au [101](#)). Si vous avez déjà essayé ces deux endroits, ou si vous ne souhaitez simplement pas y aller, vous devrez enquêter dans une autre partie de la ville. Rendez-vous au [120](#).

## 178

Vous trouvez un perchoir confortable sur un toit au-dessus de la place et vous prenez un peu de temps pour regarder les gens aller et venir dans cet endroit très fréquenté surtout le samedi. Après un quart d'heure d'observation, votre attente est récompensée (ajoutez 1 point de CHANCE à votre total).

Dans une explosion de fumée rouge, une voiture noire allongée avec des ailerons massifs vient se garer avec fracas sur une place de parking tout en emboutissant une voiture stationnée à côté. La portière du côté du conducteur, sur laquelle est peinte une aile blanche, s'ouvre et un homme paré de noir et vêtu d'une cape, sort de cette singulière voiture alors que le nuage de fumée colorée ne s'est pas encore totalement dissipé. Vous courez sur les toits pour suivre la scène et l'homme pénètre à l'intérieur du bar Le Hibou et la Belette à côté du restaurant Le Homard Noir.

Tandis que certains passants courent se mettre à l'abri et que d'autres regardent par curiosité, vous atteignez le trottoir pour vous diriger vers le bar, prêt à agir si besoin.

L'intérieur du bar est saccagé, certains clients sont recroquevillés sous leurs tabourets ou les tables. L'homme en accoutrement noir écarte tout obstacle qui se met sur son chemin et repousse les objets que lui lance un homme d'affaires.

«Donne-moi le code, vermine!» demande l'homme à la cape.

La réponse de l'homme d'affaires est perdue dans le bruit produit par la chute d'une autre table.

Vous vous frayez un chemin à travers les débris pour être suffisamment près pour intervenir. Allez-vous utiliser le *Souffle d'Energie* si vous l'avez (rendez-vous au [237](#)), ou peut-être les *Pouvoirs Psi* (rendez-vous au [98](#)). A moins que vous n'ayez un dispositif dans votre ceinture d'accessoires grâce aux *A.M.I.* pour faire face à la situation (rendez-vous au [19](#)), ou vous pouvez à la place vous impliquer physiquement dans la lutte (rendez-vous au [213](#)).

Alors que vous essayez de sonder l'esprit de l'homme, il se raidit légèrement avant de se pencher vers la femme plantureuse. Elle écoute attentivement ce qu'il lui chuchote à l'oreille et ses yeux semblent se rétrécir sous l'effet de l'agacement. Elle monte dans la cabine du camion et démarre le moteur pendant que l'homme dont vous avez essayé de lire les pensées donne des ordres aux autres criminels. Vous ne pouvez pas entendre ces ordres qui sont couverts par le bruit du moteur du camion de là où vous êtes, mais il ne faut pas être un génie pour deviner ce qui a été dit. De toute évidence, votre tentative de découvrir la destination du camion dans l'esprit de l'homme a été détectée car les quatre criminels jettent la dernière boîte dans le camion, le referment puis se dispersent pour partir à votre recherche.

L'homme balafre rejoint la femme dans la cabine du camion. Avec les quatre voyous entre vous et le camion vous n'avez aucune chance de les empêcher de s'éloigner des quais. Combattez-les tous les quatre en même temps.

	HABILETE	ENDURANCE
HOMME MOUSTACHU	6	9
HOMME ROUX	8	10
FEMME AU COUTEAU	7	11
HOMME A BOUCLE D'OREILLE	5	8

Si vous l'emportez, vous vous asseyez pour reprendre des forces en attendant que les forces de police viennent les emmener (ajoutez le code *Attaché* sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous en profitez pour réfléchir aux endroits où vous pourriez vous rendre pour en savoir plus sur ce qui se trame. Rendez-vous au [74](#).

Le groupe, constitué de quatre jeunes hommes portant des vêtements sombres, ne semble pas très heureux de vous voir approcher. Tous les quatre se lèvent lorsque vous atteignez leur table et se placent de manière à vous encercler.

«On n'a pas besoin que vous veniez fourrer votre nez dans nos affaires,» lance le jeune qui semble être le chef avec animosité. « Maintenant on va vous apprendre à venir nous déranger! »

Résolvez la bataille ci-dessous (combattez-les tous les quatre en même temps), mais chaque fois qu'un de vos adversaires tombe à 3 ou 4 points d'ENDURANCE, il est hors d'état de nuire.

	HABILETE	ENDURANCE
JEUNE PERCE	7	8
JEUNE A CRETE	8	10
JEUNE MAQUILLE	6	9
LEADER	5	7

La lutte a vidé le café au grand dam du propriétaire qui est furieux (vous perdez 1 *Point de Réussite*). Vous devez partir et examiner vos options. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez monter les

escaliers pour rendre visite à un conseiller (rendez-vous au [20](#)), ou essayer l'exposition (rendez-vous au [103](#)). Sinon, vous devrez chercher une autre destination en ville. Rendez-vous au [120](#).

## 181

La porte de la cellule s'ouvre et vous révèle une pièce vide à la stupéfaction de l'officier en charge de cette aile de la prison. Une vérification rapide confirme que personne ne se cache par quelque moyen que ce soit dans la cellule et vous partez avec l'officier consulter le registre des prisonniers dans son bureau.

«Elle était encore enfermée à 06h30 ce matin. Puis elle a eu une visite de l'officier Kawalski et d'une femme appartenant à la CIA qui est présente au sixième étage,», explique l'officier tandis qu'il lit les registres. «Je ne me souviens jamais de son nom.» Vous fronchez les sourcils.

«Il n'y a rien d'indiqué ici sur sa libération contrairement aux consignes mais ils ont pu oublier je suppose,» poursuit l'officier avec un certain malaise.

Vous notez ceci mentalement pour essayer de savoir ce qui s'est passé plus tard puis vous faites savoir à l'officier que vous souhaitez parler à un autre prisonnier à la place. Vous êtes toujours limité par le temps, de sorte que vous devez choisir à qui parler.

Le moustachu? Rendez-vous au [207](#).

L'homme roux? Rendez-vous au [3](#).

La femme au couteau? Rendez-vous au [164](#).

L'homme à la boucle d'oreille? Rendez-vous au [56](#).

L'homme balaféré? Rendez-vous au [107](#).

## 182

Vous trouvez une pierre de bonne taille et après l'avoir soupesée, vous la jetez à l'un des criminels. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [105](#). Si vous échouez, la pierre vole entre les deux criminels. Vous pouvez maintenant soit vous précipiter sur eux (rendez-vous au [84](#)), ou attendre la police pour voir ce qui va se passer (rendez-vous au [57](#)).

## 183

Vous surgissez dans la pièce pour prendre les criminels par surprise ce qui vous laisse quelques courts instants pour vous préparer au combat. Si vous avez le *Souffle d'Energie*, vous avez l'occasion de tirer deux fois sur les criminels avant qu'ils ne puissent vous atteindre, ce qui signifie que vous avez la possibilité d'étourdir deux des criminels. Pour chaque *Souffle d'Energie* tiré avec succès, lancez deux dés pour déterminer quel voyou est sonné.

Si l'un des criminels que vous touchez a déjà été capturé précédemment (voir la prochaine section de ce paragraphe pour plus de détails), lancez simplement de nouveau les dés jusqu'à ce que vous obteniez quelqu'un qui n'a pas encore été arrêté.

Si vous avez le code *Epée* sur votre *Feuille d'Aventure* alors vous n'avez pas à lutter contre Patrick

"Yojimbo" Kerfallec sur la liste ci-dessous car il est en prison. De même, vous n'êtes pas obligé de combattre Franck "Frenzy" Nation si vous avez le code *Mutant* et vous pouvez ignorer Alain "Doigts de Fées" Genton si vous avez noté *Roi du Burger*. Si vous avez *Ligoté* sur votre *Feuille d'Aventure*, vous pouvez ignorer Leïla Reine "Lady Macbeth" et l'homme balaféré dans la liste des combattants ci-après car ils sont en prison. Si vous avez noté *Attaché* sur votre *Feuille d'Aventure*, vous pouvez ignorer Patrick Kerfallec, Franck Nation, Alain Genton et Lady Macbeth sur la liste des combattants. Enfin si c'est le code *Gang* vous pouvez ignorer les quatre combattants précédemment cités ainsi que l'homme balaféré.

Une fois que vous avez déterminé quels combattants ne sont pas présents dans la liste ci-dessous que ce soit parce qu'ils sont en prison ou parce qu'ils ont été étourdis par une explosion, vous devez résoudre la bataille en vous rappelant que vous devez combattre ceux qui restent en même temps.

	HABILETE	ENDURANCE
2. HOMME BALAFRE	9	14
3. DOIGTS DE FÉES	6	9
4. YOJIMBO	8	10
5. LADY MACBETH	7	11
6. FRANCK 'FRENZY' NATION	5	8
7. PREMIER VOYOU	4	6
8. VOYOU AVEC COUTEAU	8	6
9. VOYOU AU CRANE RASE	5	5
10. VOYOU AVEC CHAÎNE	7	8
11. GROS BRAS	5	7
12. DEUXIEME VOYOU	7	6

Si vous êtes en mesure de maîtriser l'ensemble de ces adversaires, rendez-vous au [248](#).



## 184

Après une minute ou deux et quelques bruits de va-et-vient dans l'appartement, la porte de l'appartement s'ouvre pour révéler le visage surpris de Franck Nation, la boucle d'oreille qu'il porte vous faisant comprendre qu'il faisait partie des criminels présents sur les quais la nuit précédente.

Vous sentez que quelque chose tente de s'insinuer dans votre esprit. Si vous possédez les *Pouvoirs Psi* vous pouvez facilement ignorer l'attaque mentale et vous rendre au [263](#).

Si vous ne disposez pas des *Pouvoirs Psi* vous devez tester votre Habilité. Si vous réussissez, continuez au [263](#). Si vous échouez, la pièce semble soudain plongée dans la brume et en quelques instants vous ne pouvez plus vous rappeler pourquoi vous êtes venu ici. Vous sortez hors de l'immeuble et vous attendez que vos pensées soient plus claires. Vous devez choisir une nouvelle destination. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez visiter un appartement en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes :

Le grand magasin Multiprix? Rendez-vous au [259](#).

La Place Dupont? Rendez-vous au [224](#).

Le géant des télécommunications AB&C? Rendez-vous au [151](#).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

## 185

Vous essayez de vous faufiler dans le bâtiment et vous avez bien peu d'endroits où vous cacher. Vous allez devoir être extraordinairement chanceux pour atteindre cet objectif sans être repéré par le preneur d'otages. *Tentez votre Chance* deux fois. Si vous échouez à l'un des deux lancers rendez-vous au [203](#) où vous devrez affronter votre adversaire face à face. Si vous réussissez vos deux lancers, rendez-vous au [215](#).

## 186

Vous sautez de votre position au milieu des criminels qui sont en train de charger le camion ce qui les prend au dépourvu. Votre attaque surprise vous a permis de placer quelques coups avant que vos adversaires ne puissent organiser leur défense. Lancez un dé. Le résultat obtenu est le nombre de coups que vous pouvez porter avant le combat. Pour chaque coup vous pouvez déduire 3 points du total d'ENDURANCE de la cible (vous ferez de nouveau perdre les 2 points d'ENDURANCE habituels pour le reste du combat). Pour déterminer qui vous avez frappé, lancez un autre dé pour chaque coup. Le nombre obtenu correspond à l'un des criminels énumérés ci-dessous. Rappelez-vous que si vous frappez un individu plusieurs fois, vous pouvez finir par le tuer et vous perdrez des *Points de Réussite* (notez que vous ne pourrez pas par la suite interroger les malfaiteurs que vous tuez même si on vous en donne la possibilité). Une fois que vous avez fait les ajustements nécessaires, la bataille commence et vous devez affronter ceux qui sont encore debout en même temps.

	HABILETE	ENDURANCE
1 : HOMME MOUSTACHU	6	9
2 : FEMME ROUSSE	8	10

3 : FEMMEAVEC COUTEAU	7	11
4 : HOMME A BOUCLE D'OREILLE	5	8
5 : HOMME BALAFRE	9	14
6 : FEMME PLANTUREUSE	10	16

Si la bataille fait toujours rage après 25 assauts, rendez-vous au [28](#). Si vous avez vaincu les criminels en moins de 25 assauts, rendez-vous au [90](#).

## 187

La porte de la cage d'escalier est à portée de main lorsque votre assaillant vous porte un coup violent qui vous projette contre le mur de l'entrepôt (vous perdez 2 points d'ENDURANCE).

Connaissez-vous le nom de votre Némésis? Si oui, convertissez son nom en utilisant le code A = 1, B = 2, C = 3, etc., puis déduisez 2 du nombre obtenu en additionnant les chiffres ensemble. Rendez-vous au paragraphe correspondant au total obtenu.

Sinon, vous esquivez une seconde attaque et pouvez vous précipiter soit vers l'ordinateur (rendez-vous au [235](#)), soit vers la porte d'entrée de l'entrepôt (rendez-vous au [97](#)).

## 188

Vous êtes accueilli dans le bureau par une voix joyeuse et vous retenez votre surprise en voyant une petite créature à fourrure bleue assise dans le fauteuil derrière le bureau.

«Bienvenue, Justicier. Je m'appelle Matthieu Houlet et je suis un conseiller qualifié. Comment puis-je aider l'estimé défenseur de la ville de Titan aujourd'hui?»

Vous expliquez à Houlet ce que vous savez sur les événements qui menacent Titan et que vous êtes venu ici dans l'espoir de trouver une piste pour votre enquête. Le conseiller mutant réfléchit à vos paroles en se frottant le menton avec une patte de peluche bleue.

«J'ai toute une variété de mutants qui passent par mon bureau tous les jours, Justicier. Certains bons, d'autres mauvais. En cela ils ne sont pas différents des personnes ordinaires qui constituent la majorité de la population. Mais vous devez probablement le comprendre mieux que quiconque, vous qui êtes quelqu'un d'extraordinaire et qui êtes forcé de cacher votre identité derrière un masque. Qui êtes-vous vraiment, Justicier?»

Vous haussez les épaules à Houlet, ne voulant pas lui révéler vos secrets. Possédez-vous les *A.M.I.*? Si oui, rendez-vous au [18](#). Sinon, maîtrisez-vous les *Pouvoirs Psi*? Si c'est le cas rendez-vous au [78](#). Si vous n'avez aucun de ces deux superpouvoirs, vous devez tenter votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [52](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [35](#).

## 189

Vous vous dirigez vers la fenêtre juste à temps pour repérer une silhouette qui court le long d'un toit. Vous tirez le Traceur Directionnel de votre ceinture d'accessoires et vous adaptez le mouchard qui y est

associé à votre pistolet paralysant. Vous visez soigneusement et le mouchard vient se coller à votre cible (Ajoutez le code *Mouchard* à votre *Feuille d'Aventure*). Vous n'avez plus rien à faire ici après avoir appelé la police et vous cherchez alors une nouvelle destination. Rendez-vous au [120](#).

## 190

Vous vous précipitez de nouveau vers l'ordinateur mais Janus vous fait tomber avant que vous ne soyez assez proche pour le toucher (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Elle se précipite alors sur vous et le combat est inévitable. Rendez-vous au [266](#).

## 191

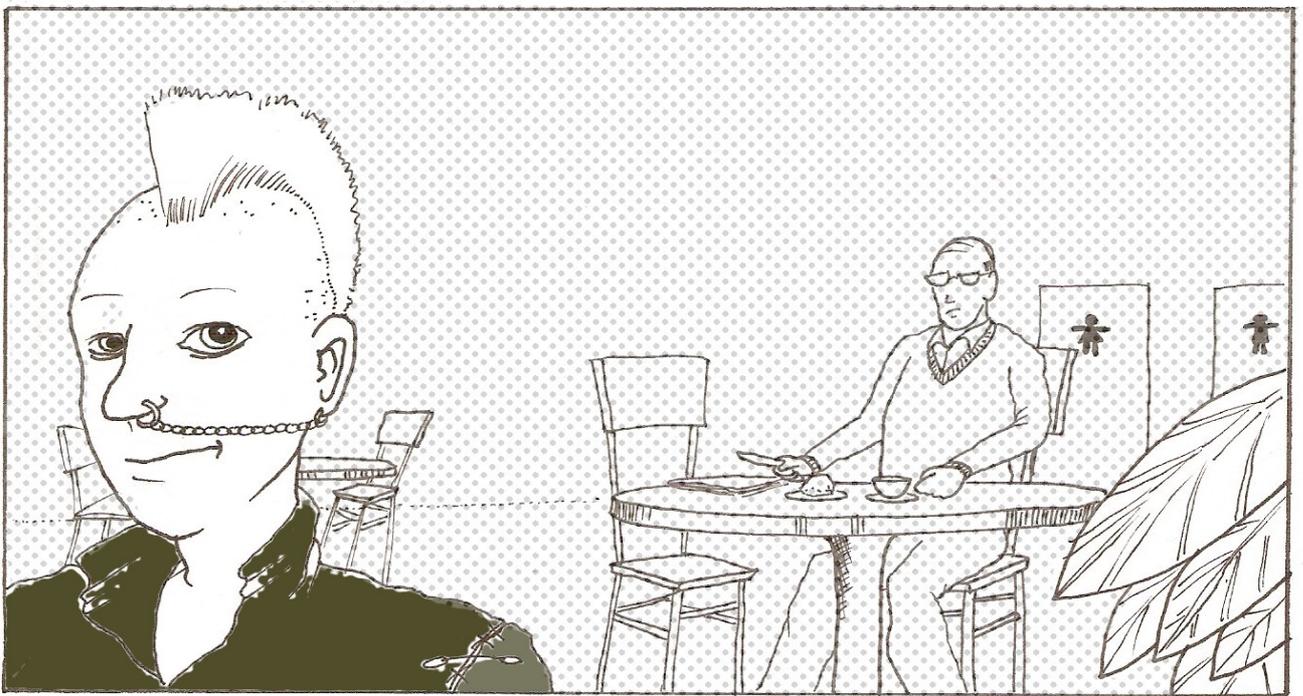
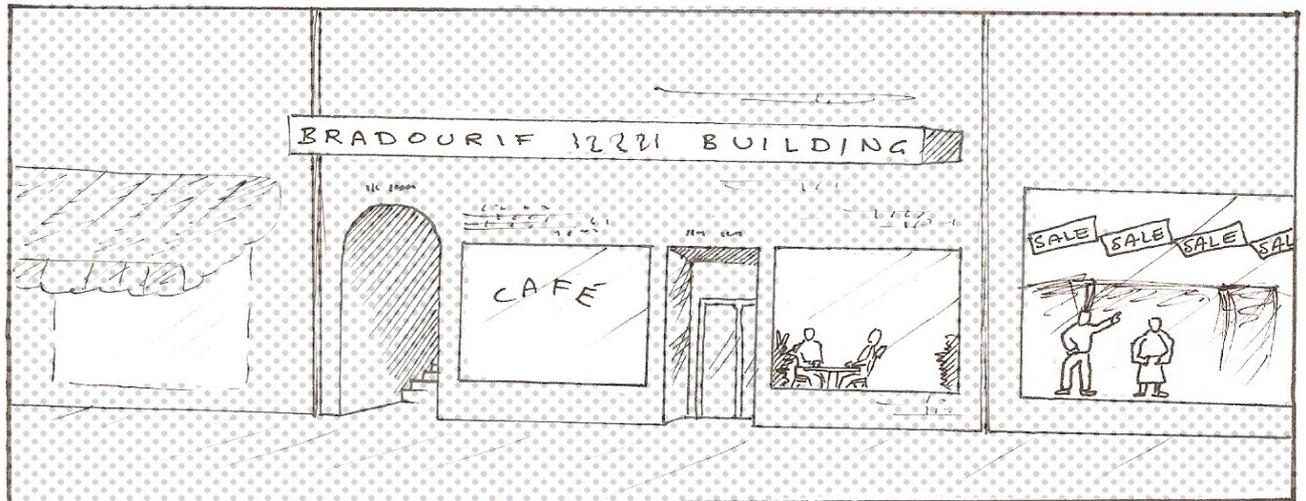
Vous décidez d'enquêter au sein de la communauté des mutants dans l'espoir que quelqu'un parmi eux ait entendu quelque chose à propos de ces rumeurs. La majorité de la population de la ville de Titan les tolère mais il y a quand même un certain nombre d'habitants qui n'apprécient guère les mutants et le font savoir d'une manière peu cordiale. En conséquence, sur la 12ème Avenue a été créé un lieu de rencontre pour mutants, leur permettant d'échanger ou le cas échéant de s'évader de la persécution des gens étroits d'esprit.

C'est dans votre tenue voyante du Justicier que vous vous approchez de l'immeuble Bradourif. Vous entrez par les portes principales et vous errez dans la zone de réception d'une taille impressionnante et qui présente un espace café. De nombreux clients sont attablés occupés à manger, boire et converser. Vous obtenez quelques regards de travers au moment où vous entrez. Un ensemble d'escaliers part de cet endroit vers l'étage supérieur, et à côté de ceux-ci un plan détaillé de l'immeuble. Vous avez plusieurs options qui s'offrent à vous. Allez-vous :

Vous rendre à l'exposition? Rendez-vous au [103](#).

Rendre visite à un conseiller? Rendez-vous au [20](#).

Enquêter au café? Rendez-vous au [64](#).



191 Sur la 12ème Avenue a été créé un lieu de rencontre pour mutants.

Vous approchez le commissaire Poulin pendant que ses hommes tourbillonnent sur les lieux pour prendre le contrôle de la situation. Tout est photographié et la CIA montre beaucoup d'intérêt dans les restes de l'ordinateur que vous avez détruit.

Vous lui faites part de vos soupçons de corruption ce qui a pour effet de lui faire froncer les sourcils et il s'éloigne pour parler à l'officier Kawalski (ajoutez 1 *Point de Réussite* à votre total). Rendez-vous au [204](#).

Vous recherchez le bon étage et prenez l'ascenseur vers les bureaux des têtes pensantes de AB&C. Une fois sur place, vous passez au milieu des employés en costumes et des bureaux pour rendre visite à Yann Sergent qui est le dirigeant de cette société dans la région. Une fois au bon endroit, vous dites poliment à la secrétaire que vous avez besoin de vous entretenir avec son patron sans même vous arrêter, pénétrez dans son bureau et refermez la porte avant qu'elle n'ait eu le temps de protester.

La pièce spacieuse où vous vous trouvez a des parois en verre du sol au plafond en guise de fenêtres ce qui confère une vue superbe sur la ville de Titan. Après quelques secondes passées à admirer le paysage vous regardez Yann Sergent, qui est assis à son grand bureau et un jeune homme en costume d'affaires se tient debout en face de lui.

«Puis-je prendre un peu de votre temps, monsieur?» demandez-vous gentiment. Après une pause, Yann hoche la tête et fait signe à son employé de sortir puis il reporte son attention sur vous, «Qu'est-ce qui vous amène à AB & C, Justicier?»

Vous expliquez brièvement votre mission et vos inquiétudes fondées sur les informations de Gaston l'Indic et lui dites que vous avez besoin de tout ce que son entreprise aurait pu apprendre d'utile à votre enquête.

Sergent réfléchit à votre demande.

«Je ne vois pas vraiment comment AB & C pourrait être en mesure de vous aider, après tout, ce n'est pas comme si nous surveillions tous les appels qui passent par notre réseau, et même si nous le faisons, nous ne représentons que 55 % du marché de la téléphonie dans la région. Ce que vous cherchez pourrait très bien passer par le réseau d'un de nos concurrents.»

Si vous avez noté le code *Attaché*, *Ligoté* ou *Gang* sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [247](#). Sinon, vous n'apprendrez rien de Sergent et vous vous excusez pour votre irruption dans son bureau. Il rétorque qu'il est de son devoir civique de vous aider.

Vous pouvez maintenant essayer, si vous ne l'avez pas déjà fait, d'aller au service client (rendez-vous au [102](#)), ou au service de maintenance du réseau (rendez-vous au [59](#)).

Si vous vous êtes déjà rendu dans ces lieux ou si vous ne voulez pas y aller, vous pourriez quitter le bâtiment de AB & C et si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez visiter un appartement en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes :

Le grand magasin Multiprix? Rendez-vous au [259](#).

La Place Dupont? Rendez-vous au [224](#).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

Malheureusement pour vous, les criminels ont anticipé votre arrivée et en quelques instants vous êtes maîtrisé avant même que ne puissiez réaliser ce qui se passe. Vous êtes entraîné dans la partie principale de l'entrepôt qui est en grande partie vide si ce n'est la présence d'un ordinateur et des criminels qui vous entourent. Tandis que vous êtes ligoté à une chaise, Janus vous informe que vous allez vivre juste assez longtemps pour voir ses plans s'accomplir, mais pas une seconde de plus.

Une fois à l'extérieur du bâtiment, vous rejoignez les policiers fraîchement arrivés tandis qu'ils sont en train de mettre en place un barrage. Le capitaine Belcher demande aux criminels par son mégaphone de sortir de l'entrepôt et de se rendre pacifiquement. Vous entendez le son d'un moteur de camion qui démarre, mais vous voyez ensuite les six criminels que vous aviez précédemment observés marcher calmement vers les policiers les mains en l'air. Le tuyau que Gaston vous a donné ne vous laisse aucun doute que ces criminels sont liés à la menace qui pèse sur Titan mais vous êtes mal à l'aise de la rapidité avec laquelle ils se rendent. Si vous possédez les *Pouvoirs Psi* vous pouvez essayer de lire l'esprit de l'un des criminels en approche pour découvrir leurs véritables intentions (rendez-vous au [123](#)). Ou, vous pouvez utiliser les *A.M.I.* pour tenter de repérer une supercherie (rendez-vous au [12](#)). Vous pouvez vous précipiter vers eux en espérant déjouer un possible piège (rendez-vous au [84](#)). Ou vous pouvez attendre avec la police (rendez-vous au [57](#)).



Vous trouvez Dynamo en train de lire un journal dans sa cellule et il passe les deux premières minutes après votre arrivée à feuilleter les pages avec l'intention évidente de vous ignorer.

«Prenez une photo, Justicier, ça va être long.»

Vous vous asseyez sur son lit et étudiez l'homme qui a l'air de quelqu'un d'ordinaire sans son costume de super-vilain. Frustré par votre silence, l'homme pose son journal sur la table et pivote vers vous sur sa chaise. «Qu'est-ce que vous voulez?»

Si vous avez combattu et vaincu 'Elect'Rick, rendez-vous au [96](#). Dans le cas contraire, continuez votre lecture.

Vous faites part au criminel incarcéré de vos soupçons quant à ce qui se passe dans la ville de Titan avant de lui demander s'il n'a rien entendu à ce sujet.

Il renifle et demande juste ce que vous avez consommé qui pourrait vous faire croire qu'il va vous dire quoi que ce soit. «J'ai des plans pour l'avenir, Justicier, et ils ne comprennent pas de tout vous déballer. Maintenant allez-vous-en!»

Conscient du fait que vous n'obtiendrez rien de lui, vous quittez la cellule. Vous entendez les bruits de pas d'un garde qui fait sa ronde dans cette aile du bâtiment et vous décidez de vous en aller avant d'être pris ici. Une fois que vous êtes sorti de la prison, vous devez choisir une nouvelle destination. Rendez-vous au [120](#).

## 197

Vous vérifiez rapidement dans votre ceinture d'accessoires à la recherche de quelque chose pour la maîtriser mais ce moment d'inattention lui a permis de vous porter un coup (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous n'avez maintenant plus le temps de chercher une solution et vous allez devoir utiliser vos poings.

FEMME

HABILETE 10

ENDURANCE 13

Si vous l'emportez, vous gagnez 2 *Points de Réussite* pour sa capture. Maintenant que la police l'a emportée, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez visiter le rayon des livres et des jouets (rendez-vous au [66](#)) ou un appartement en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes :

La Place Dupont? Rendez-vous au [224](#).

Le géant des télécommunications AB&C? Rendez-vous au [151](#).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

## 198

Vous êtes engagé dans la lutte contre plusieurs adversaires et vous réalisez seulement que certains d'entre eux se sont échappés de la bataille. Vous apercevez l'arrière du camion qui quitte les quais et tourne dans une autre rue. Vous ne pourrez pas le rattraper et vous devez maintenant résoudre la bataille avec les quatre criminels restants qui ont été abandonnés par la femme plantureuse et l'homme à la joue balafnée. En utilisant ce qui reste de leur endurance suite au début de combat du paragraphe 116, vous devez en finir avec eux. Une fois qu'ils ont tous été vaincus, vous devez ensuite attendre la police qui va les arrêter (ajoutez le code *Attaché* sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous n'avez plus rien à faire ici et vous devez décider de l'endroit où vous rendre pour continuer votre enquête. Rendez-vous au [74](#).

## 199

Vous marchez jusqu'à la jeune femme en faisant en sorte d'être dans sa ligne de vue afin de ne pas l'effrayer avec une apparition soudaine puis vous vous présentez. Il se trouve qu'elle se nomme Mélissa Nivet, un peintre local dont Hélène apprécie les œuvres depuis peu. Vous pouvez très distinctement vous rappeler vous tenir avec elle dans une galerie d'art du centre-ville et l'entendre vous parler avec excitation d'une peinture qui vous semblait plus ressembler à une tache d'un test de Rorschach. Hélène s'extasiait de la façon dont l'orange du rajah indien contrastait avec les teintes froides grises et violettes de l'éléphant sur lequel il était monté. Elle trouvait que c'était une critique accablante de l'expansionnisme impérial. Ou

du moins c'est ce qu'elle faisait jusqu'à ce que vous l'accusiez en plaisantant de simplement lire le guide. Après cela elle admit tout de même que cela ressemblait plus à une peinture mal faite d'une orange sur un bol de raisins.

«J'ai bien aimé votre peinture du rajah sur l'éléphant à votre dernière exposition,» dites-vous, en espérant vous être bien rappelé de ce qu'Hélène vous avait dit.

«Vraiment?» Dit-elle vivement. «J'avais peint une orange sur un bol de raisins, mais si le conservateur a décidé que c'était un homme sur un éléphant, qui suis-je pour le contredire? Il m'a acheté cette toile donc je suppose qu'il peut dire que c'est tout ce qu'il veut que ce soit.»

Vous n'en croyez pas vos oreilles et vous aimeriez soudainement qu'Hélène soit à vos côtés pour entendre cette déclaration.

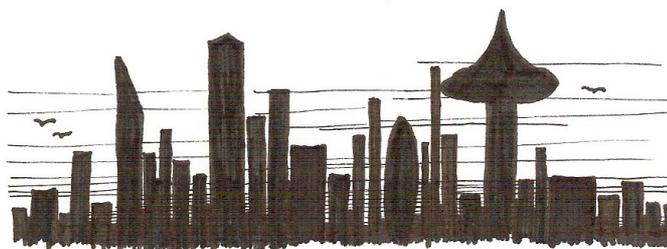
«Alors, sur quoi travaillez-vous maintenant? »

«Je suis en train de peindre le lampadaire là-bas, mais il n'arrête pas de se déplacer, dit-elle d'un ton neutre en pointant du doigt droit devant elle.

Vous levez les yeux vers l'endroit qu'elle désigne et vous fronchez les sourcils de confusion n'arrivant pas à voir le lampadaire dont elle parle. Vous regardez par-dessus votre épaule gauche et vous voyez un lampadaire à cinquante mètres sur un chemin débouchant sur l'espace où est située la statue. «Il est là-bas,» essayez-vous de dire gentiment.

Mélissa fait la moue. «Vous voyez ce que je veux dire!» s'exclame-t-elle. «Il continue de se déplacer!» Vous décidez alors que vous n'apprendrez probablement pas grand-chose d'utile de la jeune peintre et vous vous excusez poliment pour la laisser revenir à sa peinture.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez maintenant vous rendre au bord du lac (rendez-vous au [236](#)) ou vous promener sur les chemins du Parc des Bogues (rendez-vous au [101](#)). Si vous avez déjà essayé ces deux options, ou si vous souhaitez simplement quitter le parc, vous devez choisir une nouvelle destination. Rendez-vous au [120](#).



## 200

Vous vous réveillez le lendemain matin et vous allumez la télévision pendant qu'Hélène prend une douche. Vous regardez fixement avec horreur les dernières informations qui annoncent que plusieurs bombes ont explosé à travers la ville et que le Titanic Cyborg s'est échappé de prison avec l'intention de reconstituer la M.O.R.T. pour répandre la terreur sur la ville. Vous avez passé trop de temps pour essayer de trouver qui était votre ennemi et ce qu'il préparait, maintenant la ville va en payer le prix. Si vous avez de la chance, les responsables de la ville pourraient tout de même faire appel à vous pour réparer les dégâts.

## 201

Vous saisissez votre chance et vous vous précipitez vers l'ordinateur où vous faites apparaître le programme dont le nom est 'Dommages'. Vous cliquez sur le bouton d'annulation mais une invite de mot de passe apparaît. Connaissez-vous le mot de passe? Si oui, convertissez-le en utilisant le code A = 1, B = 2, C = 3, etc., additionnez les chiffres ensemble puis ajoutez 20 au total obtenu. Rendez-vous vers le paragraphe portant le numéro correspondant au total obtenu. Si vous ne connaissez pas le mot de passe, revenez au [266](#) pour continuer le combat.

## 202

Après avoir attendu quelques instants, personne n'est venu vous ouvrir et vous n'entendez pas le moindre signe de vie en provenance de l'appartement, vous êtes face à un dilemme. Vous pouvez soit pénétrer dans l'appartement en vous rendant au [168](#), mais vous perdrez 1 *Point de Réussite* pour cet acte manifestement illégal, ou vous pouvez quitter l'immeuble et trouver une nouvelle destination pour chercher des indices. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez visiter un appartement en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes :

Le grand magasin Multiprix? Rendez-vous au [259](#).

La Place Dupont? Rendez-vous au [224](#).

Le géant des télécommunications AB&C? Rendez-vous au [151](#).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

## 203

Le preneur d'otages réagit mal à votre présence soudaine après avoir traité avec les agents de police. Il se saisit d'une otage à terre et l'utilise comme un bouclier humain. Dans le chaos et la confusion de votre arrivée, vous réussissez à faire reculer le super-vilain, créant ainsi un passage pour que les autres otages puissent s'échapper de l'immeuble.

«Alors comme ça le Justicier est venu pour tenter d'arrêter le magnifique 'Elect'Rick?». L'otage dans ses bras pleurniche et des crépitements d'électricité jaillissent entre les pointes métalliques de son casque. «Vous avez autant de chances de m'arrêter qu'une boule de neige de rouler en enfer!»

Voulez-vous essayer d'utiliser les *Pouvoirs Psi* sur lui (rendez-vous au [127](#)), ou peut-être avez-vous quelque chose dans votre ceinture d'accessoires grâce aux *A.M.I.* (rendez-vous au [225](#))? Vous pouvez tenter de faire une frappe précise avec le *Souffle d'Energie* (rendez-vous au [155](#)), ou essayer de l'attaquer malgré le fait qu'il détienne une otage (rendez-vous au [71](#))?

## 204

Avec toutes les pièces du puzzle qui sont maintenant assemblées, vous saluez le commissaire Poulin et vous décidez de vous rendre dans un dernier endroit avant de pouvoir rentrer chez vous pour un repos bien mérité. Rendez-vous au [269](#).

## 205

Vous vous tenez au comptoir pour choisir votre commande quand vous voyez un homme dans la cuisine se précipiter vers la porte arrière. Vous laissez tomber votre commande, vous enjambez le comptoir et vous vous lancez à sa poursuite. Rendez-vous au [257](#).

## 206

Après avoir expliqué vos soupçons d'une attaque potentielle sur la ville, Vimbert se gratte la tête de ses longs ongles.

«C'est une très bonne histoire que vous tenez là, Justicier, » dit Vimbert dans un rire rauque qui vous laisse dubitatif sur sa bonne santé. «Vous devriez essayer d'en parler aux producteurs de films, ils pourraient acheter votre histoire pour une bonne somme d'argent!»

«Il n'y a rien de ce que je vous ai dit qui vous ferait penser à quelque chose que vous auriez vu ou entendu?» insistez-vous.

Après une pause et un raclage de gorge masqué par une quinte de toux, Vimbert le prêteur sur gages secoue la tête. «Mes excuses, Justicier, mais je n'ai rien entendu sur ces rumeurs.»

Si vous êtes convaincu que Gaston l'Indic, votre informateur, n'a pas pu se tromper et que Vimbert vous cache forcément quelque chose, vous pouvez le menacer pour lui soutirer des informations (rendez-vous au [83](#)), ou vous pouvez abandonner (en ajoutant le code *Lumière Rouge* sur votre *Feuille d'Aventure*) et essayer de trouver des indices dans un autre endroit en ville (rendez-vous au [120](#)).

## 207

L'officier en charge des cellules ouvre la large porte d'acier et vous pouvez voir Alain "Doigts de Fées" Genton.

Le criminel ne réagit pas, même pas un léger mouvement de sa moustache, lorsque vous rentrez dans sa cellule.

«Vous voulez des réponses,» dit-il en grognant avant que vous ne puissiez ouvrir la bouche de sorte que vous hochez simplement la tête en guise de réponse.

«Je ne vais pas risquer ma vie pour vous les donner,» poursuit-il.

«Pourriez-vous vivre avec tout cela sur la conscience?» lui demandez-vous.

«Non», grogne-t-il encore et il se tait pendant une minute. «Nous avons travaillé pour une femme nommée Janus. Je ne sais pas où elle se cache, je n'avais pas accès à ce genre d'information, mais je sais que tout se passera dimanche, c'est-à-dire demain.»

Avec un hochement de tête silencieux pour le remercier, vous quittez la cellule.

Si vous avez un ours en peluche en votre possession et souhaitez que le laboratoire de la criminelle y jette un œil, rendez-vous au [174](#). Sinon, vous n'avez pas le temps d'interroger quelqu'un d'autre et vous devez rechercher des informations ailleurs dans la ville. Rendez-vous au [120](#).

## 208

Vous bougez la souris reliée à l'ordinateur et l'écran affiche un programme qui semble transmettre une sorte de signal.

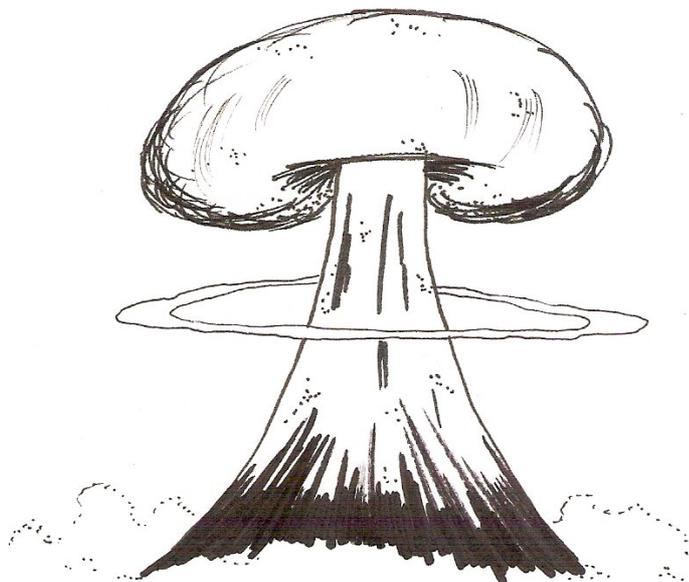
Vous ne pouvez pas faire un examen plus approfondi de l'écran car vous êtes frappé par un assaillant que vous n'aviez pas remarqué et vous êtes projeté lourdement contre un mur de l'entrepôt (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous esquivez une autre attaque et vous devez décider de votre prochaine action. Courrez-vous vers la porte d'entrée (rendez-vous au [97](#)), ou allez-vous réessayer d'examiner l'ordinateur (rendez-vous au [235](#))?

## 209

Progresser au sein du conduit est extrêmement difficile et à plusieurs reprises, vous êtes pris de panique à l'idée de rester coincé et d'être porté disparu jusqu'à ce que quelqu'un ne remarque l'odeur et vienne regarder. Finalement, vous atteignez une intersection, la partie inférieure du conduit étant constituée d'une grille donnant sur une pièce au sein de l'entrepôt. Vous n'êtes pas sûr d'avoir été suffisamment silencieux, mais vous ne voyez personne de votre point de vue. Vous pouvez faire tomber la grille et vous glisser dans la pièce (rendez-vous au [226](#)), ou continuer dans le conduit et essayer de sortir du bâtiment de la manière dont vous êtes venu (rendez-vous au [242](#)).

## 210

Vous tirez une corde en microfibres et un grappin de votre ceinture d'accessoires tout en tombant et vous essayez de vous raccrocher à un lampadaire à proximité. *Testez votre Habileté*. Si vous échouez au test, vous ratez votre cible et vous tombez lourdement au sol. Lancez trois dés, réduisez de moitié le total (arrondi à l'inférieur) et déduisez ce montant de votre score d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous laissez l'immeuble en feu et rentrez chez vous. Rendez-vous au [74](#). Si vous réussissez votre test d'Habileté vous vous raccrochez avec succès au lampadaire et l'utilisez pour vous balancer et retomber ainsi en douceur. Après avoir détaché votre corde, vous jugez que vous n'avez plus rien à apprendre ici et vous rentrez chez vous. Rendez-vous au [74](#).



## 211

Vous vous projetez à travers la fenêtre et celle-ci éclate vers l'extérieur. Vous prenez votre envol, prenez quelques instants pour scruter les environs à la recherche de l'assassin et vous finissez par repérer une maigre silhouette courir sur un toit à environ vingt mètres. Vous parcourez rapidement cette distance en volant et vous atterrissez à un mètre ou deux de l'assassin qui se tourne alors pour vous faire face.

L'homme est d'une carrure moyenne avec des yeux gris qui se concentrent sur vous et se rétrécissent de frustration. Son costume noir lui permet d'être bien camouflé sur les toits.

Vous engagez le dialogue en lui conseillant de se rendre.

«Vous ne pourrez pas empêcher mon employeur actuel de me tuer,» lâche l'assassin après avoir entendu votre proposition.

«Personne n'est aussi puissant,» déclarez-vous hardiment.

«Et comment pouvez-vous le savoir?» ricane l'assassin. «Vous êtes à peine conscient de tout ce qui se passe dans cette ville. Mon employeur a des hommes partout.»

Vous lui faites signe de venir vers vous, mais l'assassin tire un petit pistolet et met fin à ses jours devant vous.

Vous fixez tristement son cadavre et vous utilisez votre Crimmontre pour informer la police quant à ce qui est arrivé. Une fouille du corps de l'assassin révèle un menu du restaurant Le Homard Noir situé au 6 Place Dupont. Vous abandonnez le corps où il est et, sachant que vous êtes à court de temps pour résoudre ce mystère, vous devez chercher ailleurs de nouveaux indices. Rendez-vous au [120](#).

## 212

Vous essayez d'atteindre l'esprit de l'homme se tenant dans le magasin. Au lieu de cela vous vous heurtez à une sorte de puissant bouclier mental, peut-être généré par le casque qu'il porte. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire en raison de la douleur mentale provoquée par cette barrière. Vous allez être obligé de trouver un nouveau plan car il est maintenant sans doute au courant de votre présence sur les lieux du crime au vu de la façon dont il vous dévisage à travers les parois de verre du magasin. Rendez-vous au [113](#).

## 213

Combattez vos deux adversaires en même temps. Si vous arrivez à assommer l'homme au costume et à la cape en premier, la bataille se termine aussitôt et vous pouvez vous rendre au [243](#) immédiatement.

	HABILETE	ENDURANCE
HOMME D'AFFAIRES	6	9
HOMME A LA CAPE	8	10

Une fois que vous avez mis K.O. les deux protagonistes, vous pouvez ajouter 2 *Points de Réussite* à votre total pour la capture de l'homme à la cape car vous apprenez qu'il est connu sous le nom du Sorcier en le remettant à la police et que le commissaire Poulin était à sa recherche depuis longtemps. Notez le nom de Poulin au cas où l'occasion de lui parler se présenterait. Vous n'avez plus rien à faire ici et vous allez

devoir chercher des indices ailleurs. Vous pouvez visiter un appartement si vous ne l'avez pas déjà fait en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes si vous n'avez pas déjà exploré ces lieux :

Multiprix, le grand magasin? Rendez-vous au [259](#).

AB&C, le siège du géant des télécommunications? Rendez-vous au [151](#).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

## 214

Essayer d'atteindre vos cibles sans ligne de vue est plutôt délicat et vous savez que vous ne serez pas capable de neutraliser tous vos adversaires en même temps. Lancez un dé et divisez de moitié le résultat (arrondi au supérieur). Cela représente le nombre de criminels que vous parvenez à neutraliser avant que la bataille n'éclate. Prenez le nombre de personnes que vous avez assommées avec vos pouvoirs et lancez deux dés pour chacune d'entre elles pour déterminer qui a été touché en se reportant en fin de paragraphe. Si l'un des criminels que vous touchez a déjà été capturé précédemment (voir la prochaine section de ce paragraphe pour plus de détails), lancez simplement de nouveau les dés jusqu'à ce que vous obteniez quelqu'un qui n'a pas encore été arrêté ou neutralisé.

Si vous avez le code *Epée* sur votre *Feuille d'Aventure* alors vous n'avez pas à lutter contre Patrick "Yojimbo" Kerfallec sur la liste ci-dessous car il est en prison. De même, vous n'êtes pas obligé de combattre Franck "Frenzy" Nation si vous avez le code *Mutant* et vous pouvez ignorer Alain "Doigts de Fées" Genton si vous avez noté *Roi du Burger*. Si vous avez *Ligoté* sur votre *Feuille d'Aventure*, vous pouvez ignorer Leïla Reine "Lady Macbeth" et l'homme balafre dans la liste des combattants ci-après car ils sont en prison. Si vous avez noté *Attaché* sur votre *Feuille d'Aventure*, vous pouvez ignorer Patrick Kerfallec, Franck Nation, Alain Genton et Lady Macbeth sur la liste des combattants. Enfin si c'est le code *Gang* vous pouvez ignorer les quatre combattants précédemment cités ainsi que l'homme balafre.

Une fois que vous avez déterminé quels combattants ne sont pas présents dans la liste ci-dessous que ce soit parce qu'ils sont en prison ou parce qu'ils ont été étourdis par une explosion, vous devez résoudre la bataille en vous rappelant que vous devez combattre ceux qui restent en même temps.

	HABILETE	ENDURANCE
2. HOMME BALAFRE	9	14
3. DOIGTS DE FÉES	6	9
4. YOJIMBO	8	10
5. LADY MACBETH	7	11
6. FRANCK 'FRENZY' NATION	5	8
7. PREMIER VOYOU	4	6
8. VOYOU AVEC COUTEAU	8	6
9. VOYOU AU CRANE RASE	5	5
10. VOYOU AVEC CHAÎNE	7	8

11. GROS BRAS	5	7
12. DEUXIEME VOYOU	7	6

Si vous êtes en mesure de maîtriser l'ensemble de ces adversaires, rendez-vous au [248](#).

## 215

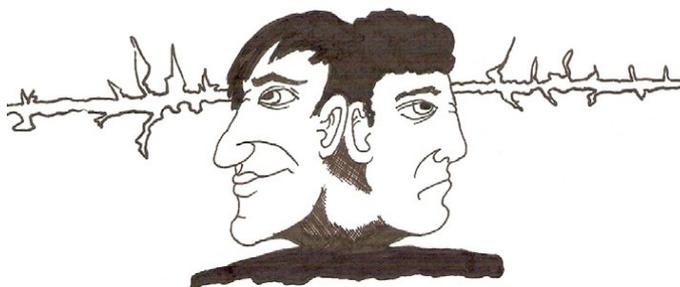
Avec énormément de chance, vous réussissez à vous introduire dans le bâtiment sans être remarqué par le super-vilain ou l'un des spectateurs présents à l'extérieur. De votre position, collé contre le pied d'une table, vous pouvez voir le preneur d'otages arpenter la boutique. Il passe son temps à regarder sa montre et à jeter un œil sur un ordinateur à l'arrière du magasin. Vous vous demandez ce que cet homme peut bien faire sur l'ordinateur et vous décidez de vous glisser vers celui-ci tout en essayant de rester hors de sa ligne de mire. Étant donné que son attention est focalisée sur sa montre-bracelet et sur la surveillance des otages, ce n'est pas aussi dur que ce que vous pensiez.

Cependant, vous devez tester deux fois votre habileté. Si vous ratez l'un des deux lancers vous êtes repéré et vous devez affronter le super-vilain face à face (rendez-vous au [203](#)).

Si vous réussissez vos deux lancers, vous parvenez à vous faufiler jusqu'à l'ordinateur autour duquel il rôde. Heureusement pour vous, les otages sont trop effrayés pour révéler accidentellement votre présence dans le magasin ou tout du moins font du mieux qu'ils peuvent pour ne pas le faire. Mais, pour parvenir à jeter un œil sur ce que le criminel fait sur l'ordinateur, vous allez devoir vous lever et vous pourriez facilement être repéré. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [109](#). Si vous êtes Malchanceux, vous êtes repéré et devez faire face à l'homme en costume noir de super-vilain. Rendez-vous au [203](#).

## 216

Vous extrayez rapidement une corde en microfibre et son grappin de votre ceinture d'accessoires. *Testez votre Habileté* pour voir si vous pouvez vous raccrocher à quelque chose afin de ralentir votre chute. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [30](#). Si vous êtes Chanceux, vous trouvez une prise à l'aide de votre grappin et vous êtes en mesure de vous balancer en sécurité sur un autre toit. Vous pouvez maintenant continuer votre enquête pour tenter de revenir dans les bonnes grâces de la Fédération. Cependant tous les *Points de Réussite* que vous allez obtenir à partir de maintenant ne seront pas comptabilisés. Rendez-vous au [120](#) pour continuer vos recherches.



## 217

Vous vous approchez du sergent de service et vous lui demandez si vous pouvez parler à un supérieur à propos de vos inquiétudes sur une éventuelle menace qui pèse sur la ville.

L'officier prend son téléphone et passe quelques appels au sein du bâtiment pour répondre à votre demande. Comme il raccroche le téléphone, il explique que la majorité des cadres supérieurs sont actuellement dispersés en ville sur une affaire que leur a donnée la CIA et ceux qui restent n'ont pas de temps à vous consacrer maintenant. Vous perdez 1 point de CHANCE. Vous n'avancerez pas en restant ici et vous allez devoir chercher des indices ailleurs. Rendez-vous au [120](#).

## 218

Avez-vous le code *Lumière Rouge* sur votre *Feuille d'Aventure*? Si oui, rendez-vous au [194](#). Sinon, rendez-vous au [77](#).

## 219

Le jeune homme au feutre vous donne un signe d'accord de la tête quand vous prenez un siège en face de lui. Il continue son repas et son café tandis que vous lui expliquez vouloir des informations sur les clients du café. Il se prête au jeu et vous êtes bientôt en train de discuter des habitués qui viennent ici. Vous remarquez qu'il vient souvent mais plus particulièrement les autres jours de la semaine, sa présence en ce samedi est assez exceptionnelle.

Ce dernier point se révèle être d'intérêt car il était là le jour où le journaliste Jérôme Simon a été vu pour la dernière fois avant sa disparition.

«Oui, j'en ai entendu parler. Il était ici ce jour-là, et il a eu une conversation animée avec un homme qu'il appelait 'Katz'. Je crois qu'ils étaient en train de parler de la corruption dans la police.»

Vous lancez un regard interrogateur au jeune homme, «Qu'est-ce qui vous fait penser cela?»

«Les bribes de conversation que j'ai pu entendre en passant devant eux pour sortir de la brasserie», répond le jeune homme.

«En avez-vous parlé à la police?»

«Je l'ai fait. J'ai eu un officier au téléphone, après avoir vu aux informations que le journaliste avait disparu, et je lui ai dit ce que je savais.»

Vous remerciez le jeune homme pour le temps qu'il vous a consacré et quittez la boutique. Ajoutez le code *Sac de Noeuds* sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [120](#) afin de choisir une nouvelle destination.



**219** *Le jeune homme au feutre vous donne un signe d'accord de la tête quand vous prenez un siège en face de lui.*

Vous êtes conduit jusqu'aux cellules où les criminels que vous avez capturés sont détenus. Si vous avez attrapé Patrick 'Yojimbo' Kerfallec, rendez-vous au [3](#) pour l'interroger. Si vous avez attrapé Franck Nation, rendez-vous au [56](#). Si vous avez attrapé Alain 'Doigts de Fées' Genton, rendez-vous au [207](#).

Vous acceptez une autre boisson et vous attendez patiemment que l'agent tire un autre café de la machine. Il vous pose des questions en attendant que le café coule dans votre gobelet ce qui prouve qu'il a écouté ce que vous avez dit. Avez-vous le code *Sac de Noeuds* sur votre *Feuille d'Aventure*? Si oui, rendez-vous au [32](#). Sinon, continuez votre lecture.

Il finit par vous tendre le gobelet rempli d'un café chaud et vous ramène à son bureau, tout en parlant des difficultés et des responsabilités de son travail. Vous écoutez ces banalités, en sirotant votre café le long du chemin.

Il attrape un dossier ou deux de son bureau et vous désigne la cage d'escalier.

«Il serait mieux que nous ayons cette conversation en privé. Les murs ont des oreilles, même dans un poste de police,» explique-t-il.

Vous hochez la tête en signe d'acquiescement, vous le suivez jusqu'à l'escalier et il se dirige à l'étage supérieur. Mais comme vous êtes sur le point d'atteindre le palier, votre cœur se met à battre sauvagement et votre vision commence à se brouiller. Vous serrez désespérément la rambarde des escaliers et vous tombez à genoux sur les marches dures, la peau tout à coup moite et la sueur perlant sur votre front. Vous essayez de vous relever, mais vous ne réussissez qu'à tomber sur le côté, en position fœtale tandis que des crampes de douleur vous traversent le corps. Votre café se renverse sur les marches.

Kawalski s'accroupit devant votre visage et vous avez de la peine à distinguer ses traits car votre vision s'assombrit. Vous parvenez tout de même à voir un horrible sourire sur son visage et il vous dit avec un certain amusement, «Peut-être que j'aurais dû vous dire que je faisais partie des personnes que vous cherchiez. Je vous souhaite une belle mort, Justicier.» Kawalski se redresse en sifflant joyeusement et continue son chemin vers un autre étage. Quelques secondes plus tard vous vomissez vos tripes et mourrez dans une douleur atroce.





dans la soirée.

Si vous avez un endroit particulier à visiter ici, multipliez le numéro de l'adresse par 6 et rendez-vous à la référence indiquée. Si vous n'en avez pas, mais que le code *Mouchard* est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [160](#). Dans le cas contraire, il semble que vous n'avez pas grand-chose à faire par ici. Vous pouvez rester un peu pour voir si quelque chose d'inhabituel se produit (rendez-vous au [178](#)), ou vous pouvez visiter un appartement si vous ne l'avez pas déjà fait en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes si vous n'avez pas déjà exploré ces lieux :

Multiprix, le grand magasin? Rendez-vous au [259](#).

AB&C, le siège du géant des télécommunications? Rendez-vous au [151](#).

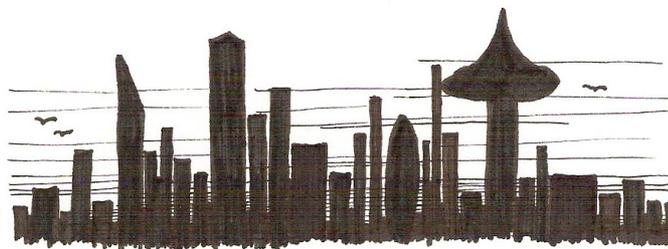
Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

## 225

Vous tirez un dispositif de coupe-circuit de votre ceinture d'accessoires, vous visez 'Elect'Rick et vous activez l'appareil. Le résultat est instantané, 'Elect'Rick est soudain pris d'une série de spasmes et relâche son otage. Pendant que cette dernière court se mettre à l'abri auprès des policiers, le super-vilain s'effondre au sol, inconscient. Ajoutez 2 *Points de Réussite* pour sa capture. Vous passez le magasin au peigne fin avec l'officier Kawalski et son équipe, dans l'espoir de trouver une piste en lien avec votre enquête. Ne trouvant rien d'intéressant, Kawalski et ses hommes retournent à l'extérieur pour s'occuper des otages et de la foule pendant que vous tentez une dernière inspection. Vous tombez alors sur un ours en peluche placé contre un pilier qui soutient le plafond du magasin. En quelques instants l'ours s'embrase et vous savez que cela n'annonce rien de bon. Vous vous précipitez vers la sortie mais ce sera juste. *Testez votre Habileté*. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'Habileté, rendez-vous au [111](#). Sinon, rendez-vous au [11](#).

## 226

Lancez deux dés pour déterminer si vous avez fait beaucoup de bruit en parcourant le puits d'aération. Si le total obtenu est un nombre impair, rendez-vous au [110](#). Si c'est un nombre pair, rendez-vous au [158](#).



## 227

Un grognement jaillit de votre gorge et vous vous précipitez vers le gang. La plupart de vos adversaires prennent la fuite devant votre assaut, mais quelques-uns restent pour se battre avec vous. Résolez la bataille ci-dessous, en les combattant tous en même temps.

	HABILETE	ENDURANCE
PREMIER VOYOU	6	9
DEUXIEME VOYOU	7	10
TROISIEME VOYOU	5	7
VOYOU AVEC COUTEAU	8	6
VOYOU AU CRANE RASE	5	5
VOYOU TATOUE	8	9
VOYOU AVEC CHAINE	7	8
LEADER	9	15

Une fois que vous les avez tous battus excepté le leader des Chiens de la Lune de Titan, rendez-vous au [148](#).

## 228

Parmi les policiers présents sur les lieux, vous pouvez voir le capitaine Belcher, le commissaire Poulin et l'officier Kawalski. Avez-vous le code *Sac de Noeuds* sur votre *Feuille d'Aventure*? Si oui, rendez-vous au [192](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [244](#).

## 229

Vous visez juste et vous étourdissez facilement le super-vilain avant qu'il n'ait le temps de réagir. Vous appelez l'agent Kawalski et son équipe pour emmener 'Elect'Rick et s'occuper de l'otage. Ajoutez *2 Points de Réussite* à votre total.

Vous passez le magasin au peigne fin dans l'espoir de trouver une piste en lien avec votre enquête. Vous tombez alors sur un ours en peluche placé contre un pilier qui soutient le plafond du magasin. En quelques instants l'ours s'embrase et vous savez que cela n'annonce rien de bon. Vous vous précipitez vers la sortie mais ce sera juste. *Testez votre Habileté*. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'Habileté, rendez-vous au [111](#). Sinon, rendez-vous au [11](#).

## 230

Avez-vous le code *Lumière Rouge* sur votre *Feuille d'Aventure*? Si oui, rendez-vous au [194](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [176](#).

## 231

Votre patience est récompensée. Pendant que vous observez de votre place dans un coin sombre de la brasserie, l'homme avec une joue balafrée entre dans la boutique prend une commande au comptoir et

s'assoit à sa place habituelle. Quelques minutes plus tard, une femme arrive et fait la même chose. Vous les laissez discuter quelques minutes avant de vous lever et de les aborder en affichant un regard sombre sur votre visage masqué.

L'homme balafré est le premier à vous voir et se raidit dans son siège, la femme vous tournant le dos. Il tapote le poignet de la femme et fait un geste de la tête dans votre direction. Elle se tourne suffisamment pour vous voir vous approcher et vous détaillez un peu mieux son visage, une fausse blonde dont les cheveux tombent sur ses yeux bleus. Ils se lèvent alors brusquement de leurs places et se déplacent rapidement vers la porte tout en essayant de ne pas attirer l'attention sur eux.

Vous pressez le pas et les rattrapez sur le trottoir directement devant la brasserie.

«Que nous voulez-vous, Justicier?» demande la femme.

«Je crois que c'est évident,» dites-vous avec un petit sourire satisfait. «Je veux des réponses.»

Le couple se met d'accord pour vous attaquer car ils savent qu'ils ne pourront pas vous distancer et ainsi vous n'avez pas le temps de les neutraliser d'une autre manière. Vous devez les combattre tous les deux en même temps.

	HABILETE	ENDURANCE
FEMME AVEC COUTEAU	7	11
HOMME BALAFRE	9	14

Si vous parvenez à les vaincre, vous attendez près de leurs corps inconscients jusqu'à ce que la police puisse les emporter. Ajoutez le code *Ligoté* à votre *Feuille d'Aventure*. Une fois les criminels sous les barreaux, vous pouvez choisir une nouvelle destination à la recherche de nouveaux indices. Rendez-vous au [120](#).

## 232

Votre Crimmontre émet un bourdonnement répétitif. Vous y jetez un œil et un message vous indique qu'une attaque a lieu au Zonith. Vous vous rendez le plus vite possible à cet endroit dans l'intention d'apprendre ce qui se passe et d'apporter votre aide si nécessaire.

Lorsque vous arrivez, les gens sont en train de fuir, certains en hurlant. Vous devez vous frayer un chemin à travers la foule pour pénétrer dans le bâtiment. Il reste peu de monde à l'intérieur car la majorité des spectateurs a déjà évacué les lieux.

Vous progressez vers la scène et vous repérez la cause de cette agitation. Une grande femme musclée se tient sur un ring au centre du complexe et envoie des rayons sur tout ce qui bouge avec un sceptre qu'elle tient de sa main gauche, tandis qu'elle maintient un homme au sol sous une table.

Elle vous aperçoit alors que vous vous approchez du ring et vous projette des rayons que vous esquivez facilement. Cependant, vous êtes conscient que vous ne pouvez pas les éviter indéfiniment et que vous finirez par vous fatiguer. Vous devez la stopper avant qu'il ne soit trop tard. Vous esquivez une autre déflagration tout en réfléchissant à un plan d'action.

Pendant ce temps, la femme se rend compte que l'homme essaye de ramper sous la table et de s'évader. «Oh non, docteur Morse, vous n'allez pas vous éloigner facilement.»

A ses mots vous comprenez qui elle est. Cette femme est Véronique Micelli, une assistante de laboratoire

du Docteur Johan Morse jusqu'à ce qu'une de ses expériences l'envoie à l'hôpital il y a deux ans. Cette histoire a causé un grand scandale, Morse ayant été accusé d'avoir délibérément blessé sa laborantine dans le but de tester l'effet d'un nouveau produit esthétique alors qu'il n'avait pas encore reçu l'autorisation de faire des essais sur des humains. L'affaire avait été réglée par avocats interposés et sans être passée devant les tribunaux mais Véronique Micelli semble ne pas avoir trouvé le dédommagement obtenu suffisant.

Qu'allez-vous faire? Si vous avez les *A.M.I.* (rendez-vous au [62](#)), si vous avez les *Pouvoirs Psi* (rendez-vous au [253](#)), si vous avez le *Souffle d'Energie* (rendez-vous au [223](#)) enfin si vous avez la *Superforce* (rendez-vous au [162](#)).

## 233

Vous êtes conduit vers les cellules où les six criminels que vous avez pris sur les quais sont détenus. Chaque membre de l'équipe est enfermé dans une cellule différente. Avec le temps qui vous est accordé pour votre visite, vous ne pourrez interroger que l'un d'entre eux. Alors, à qui allez-vous parler?

L'homme moustachu? Rendez-vous au [207](#).

L'homme roux? Rendez-vous au [3](#).

La femme au couteau? Rendez-vous au [164](#).

L'homme à la boucle d'oreille? Rendez-vous au [56](#).

L'homme balafre ? Rendez-vous au [107](#).

La femme plantureuse? Rendez-vous au [181](#).

## 234

Vous forcez rapidement et discrètement le verrou de la porte et vous vous retrouvez dans un couloir menant plus profondément dans le restaurant (vous perdez 1 *Point de Réussite* pour vous être introduit par effraction). Vous suivez le couloir et vous arrivez bientôt à une cuisine qui est occupée.

Avez-vous déjà combattu et capturé le super-vilain 'Elect'Rick? Si oui, rendez-vous au [15](#). Sinon, continuez votre lecture.

Vous pouvez voir deux hommes dans la cuisine. L'un est habillé de vêtements simples et noirs, l'autre homme, avec qui il est en train de parler, porte un costume de super-héros noir avec un casque sur la tête sur lequel se dressent deux pointes métalliques.

Vous pouvez vous précipiter dans la pièce pour les affronter (rendez-vous au [222](#)), tenter de les étourdir avec le *Souffle d'Energie* (rendez-vous au [170](#)), tirer quelque chose de votre ceinture d'accessoires si vous possédez les *A.M.I.* (rendez-vous au [128](#)), ou utiliser les *Pouvoirs Psi* si vous les possédez pour les neutraliser (rendez-vous au [85](#)).

## 235

Vous essayez d'approcher de l'ordinateur, mais votre adversaire semble désireux de vous empêcher de l'atteindre. Vous encaissez un autre coup (vous perdez 2 points d'ENDURANCE), en espérant que vous

ne développerez pas une commotion cérébrale.

Connaissez-vous le nom de votre Némésis? Si oui, convertissez son nom en utilisant le code A = 1, B = 2, C = 3 ... puis déduisez 2 du total obtenu en additionnant les chiffres ensemble. Rendez-vous au paragraphe portant le numéro correspondant à ce total.

Voulez-vous vous diriger vers la porte d'entrée (rendez-vous au [97](#)), vers la porte de la cage d'escalier (rendez-vous au [187](#)), vers l'ordinateur (rendez-vous au [246](#)), ou allez-vous essayer de lutter contre votre agresseur (rendez-vous au [38](#))?

## 236

Le chemin qui descend vers le lac constitue une promenade agréable mais vous restez à l'affût de tout ce qui pourrait vous aider dans votre mission. Etant donné l'air froid et la forte brise, les gens ne traînent pas au bord du lac comme ils le font en été. Vous êtes protégé contre le froid par votre super-costume, mais les gens que vous pouvez voir sur la rive sont emmitouflés dans des vêtements chauds.

Personne ne pratique d'activités sur le lac et ceux qui se promènent le long de la berge ne restent pas sur place assez longtemps pour éveiller vos soupçons. Il y a quelques points notables près d'ici où vous pouvez enquêter, toutefois. Voulez-vous jeter un œil à la rotonde (rendez-vous au [9](#)), ou vous rendre au bureau de maintenance du parc pour voir ce que les jardiniers ont à dire (rendez-vous au [80](#))? Ou, vous pouvez à la place, si vous ne l'avez pas déjà fait, aller voir la statue Olgivy (rendez-vous au [177](#)), ou vous promener le long des chemins du parc (rendez-vous au [101](#)). Enfin, vous pouvez quitter le parc et choisir une nouvelle destination. Rendez-vous au [120](#).

## 237

Décidez sur lequel des deux hommes vous voulez diriger votre *Souffle d'Energie* et lancez les dés. Si vous réussissez et avez visé l'homme en tenue de super-héros noir avec la cape, rendez-vous au [243](#). Si vous réussissez et avez ciblé l'homme en costume, rendez-vous au [86](#). Si votre *Souffle d'Energie* a manqué son but, la bataille continue et vous devrez y mettre fin par votre seule force physique. Si vous arrivez à assommer l'homme en costume de super-héros en premier, la bataille se termine immédiatement et vous pouvez vous rendre au [243](#).

	HABILETE	ENDURANCE
HOMME D'AFFAIRES	6	9
HOMME A LA CAPE	8	10

Une fois que vous avez mis K.O. les deux protagonistes, vous pouvez ajouter 2 *Points de Réussite* à votre total pour la capture de l'homme à la cape car vous apprenez qu'il est connu sous le nom du Sorcier en le remettant à la police et que le commissaire Poulin était à sa recherche depuis longtemps. Notez le nom de Poulin au cas où l'occasion de lui parler se présenterait. Vous n'avez plus rien à faire ici et vous allez devoir chercher des indices ailleurs. Vous pouvez visiter un appartement si vous ne l'avez pas déjà fait en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes si vous n'avez pas déjà exploré ces lieux :

Multiprix, le grand magasin? Rendez-vous au [259](#).

AB&C, le siège du géant des télécommunications? Rendez-vous au [151](#).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

Les *Pouvoirs Psi* ne sont pas d'un grand secours dans une telle situation et tout ce que vous pouvez faire c'est vous préparer à un dur atterrissage sur l'herbe. Lancez un dé. Si le nombre obtenu est un 1 ou un 4, vous avez miraculeusement atterri sans blessure et vous rentrez chez vous. Rendez-vous au 74. Si vous obtenez un 2 ou un 5, vous avez réussi à limiter les blessures causées par la chute. Lancez un dé et déduisez le total de votre score d'ENDURANCE avant de rentrer chez vous. Rendez-vous au 74. Si vous avez obtenu un 3 ou un 6 cependant, la chute a été rude. Lancez deux dés et déduisez le total de votre score d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous vous traînez tant bien que mal jusque chez vous, rendez-vous au 74.

Vous passez entre les tables et les sièges vers les deux jeunes femmes, qui se tournent toutes deux vers vous avec un regard amusé identique sur leurs visages.

«Oooh, j'aime votre cape,» dit la première dans un fou rire, à les voir de plus près vous imaginez qu'elles ne peuvent pas avoir plus de 18 ans.

«C'était assez dramatique comme déclaration,» dit l'autre en essayant de cacher son sourire derrière sa tasse de café.

Vous vous éclairez la gorge et essayez de paraître sûr de vous pendant que les deux filles continuent de rire. «J'espérais que vous pourriez m'aider,» dites-vous.

«Et en quoi pourrions-nous vous aider?» demande la jeune fille sur votre gauche.

Après leur avoir demandé si elles ont vu ou entendu parler de quoi que ce soit d'illégal qui pourrait contribuer à votre enquête, elles se mettent à chuchoter entre elles et s'arrêtent de temps à autre pour jeter un regard à votre tenue de super-héros.

Quand elles s'arrêtent, la jeune fille sur votre droite passe une mèche de cheveux derrière son oreille et vous dit que, «Le meilleur endroit où chercher est le Zonith.»

«Ouais,» confirme l'autre jeune fille, «Beaucoup de délinquants traînent par là-bas.»

Vous remerciez les filles pour leur coopération, ce qui les fait de nouveau éclater de rire.

Cependant, au moment où vous vous levez de votre siège, vous sentez des mains robustes vous pousser sur le côté. Vous parvenez à maintenir votre équilibre et vous vous retournez pour voir qui vous a poussé. Le groupe de jeunes se tient là, en essayant de paraître aussi menaçant que possible pour un groupe de garçons âgés de 16 à 20 ans. Vous expliquez calmement que vous étiez sur le point de partir mais cela ne semble pas suffire à leur chef.

«Nous ne voulons pas que des gens comme vous ennuiant nos filles», explique-t-il tout en vous faisant comprendre qu'à la fois les membres de son groupe et les deux filles sont des mutants. Les deux jeunes filles en question semblent peu impressionnées par cette déclaration, allant même jusqu'à dire qu'elles «n'ont pas besoin de protection, surtout pas par des idiots tels que vous.»

Pendant ce temps la plupart des clients ont fui le café, au grand dam du propriétaire qui vous regarde d'un œil mauvais. Vous soutenez son regard et haussez les épaules en faisant un geste d'impuissance vers les jeunes. Il hoche la tête et roule des yeux. Votre conversation silencieuse avec lui provoque la colère des jeunes qui vous frappent dans la poitrine pour gagner votre attention une fois de plus. A en juger par l'expression sur le visage du chef, il n'aime pas être ignoré.

«On va vous donner une bonne leçon,» grogne le leader pendant que ses acolytes se rapprochent derrière lui.

Vous rappelant que ce ne sont que des jeunes gens travaillés par leurs hormones, vous allez avoir à les neutraliser en douceur dès que possible. Réolvez la bataille ci-dessous (affrontez-les en même temps), mais une fois qu'un jeune se retrouve à 3-4 points d'ENDURANCE, il est hors de combat.

	HABILETE	ENDURANCE
JEUNE PERCE	7	8
JEUNE A CRETE	8	10
JEUNE MAQUILLE	6	9
LEADER	5	7

Si vous parvenez à maîtriser vos quatre adversaires, vous faites vos excuses aux filles et au gérant du café avant de partir. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez vous diriger jusqu'à l'escalier pour aller voir les conseillers (rendez-vous au [20](#)), ou monter à l'exposition (rendez-vous au [103](#)). Si vous avez déjà essayé ces deux options, vous devrez explorer un autre endroit pour trouver des indices. Rendez-vous au [120](#).

## 240

Vous sortez l'ours en peluche et vous le montrez à Vimbert pour qu'il y jette un œil mais vous vous arrêtez quand vous voyez le regard étrange sur son visage.

«Je ne m'y connais pas beaucoup en ours,» dit-il, en insistant sur le dernier mot.

Au mot "ours" vous entendez le bruit de chute d'une chaise venant de l'arrière-boutique puis un homme vêtu d'un smoking et chapeau haut-de-forme tenant une canne blanche émerge de cette même pièce.

«Et bien, Justicier,» commence l'homme pendant que Vimbert s'enfuit dans l'arrière-boutique, terrorisé. «Je vois que vous avez été très occupé ces derniers temps.»

«Et vous êtes?» demandez-vous après avoir rangé l'ours en peluche.

«Mon pauvre garçon,» reprend l'homme, la voix ruisselant de dérision, «Je suis le Marchand et je crains que vous n'ayez pas grand chose d'intéressant à me proposer!»

A ces mots, il balance de sa main libre une pluie de cartes à jouer acérées vers vous. Lancez un dé. Le nombre obtenu correspond aux cartes qui viennent vous couper (vous perdez 1 point d'ENDURANCE pour chacune d'elles). Le Marchand en profite pour vous attaquer.

LE MARCHAND	HABILETE 11	ENDURANCE 9
-------------	-------------	-------------

Si vous êtes en mesure de le vaincre, vous le remettez à l'agent Kawalski une fois la police arrivée sur les lieux (ajoutez 2 *Points de Réussite* à votre total). Une fois qu'ils l'ont emmené, vous vous dirigez vers l'arrière-boutique pour obtenir des réponses de Vimbert. Notez le nom de Kawalski au cas où l'occasion de lui parler se présenterait.

Vimbert déballe tout ce qu'il sait mais il est tellement nerveux qu'il bégaye, ce que vous pouvez comprendre dans son baragouinage est que le Marchand est Sylvain Mounier, un vieil ami de collègue de

Vimbert. Il a fait pression sur Vimbert pour qu'il garde sa cachette secrète un certain temps et il était impliqué dans une opération criminelle concernant des ours en peluche!

« Sylvain a étudié la chimie à l'université, » poursuit Vimbert alors qu'il se calme, « et il se vantait que son patron avait besoin de ses connaissances. Je ne sais pas exactement comment, mais je pense que ses compétences en chimie ont un lien avec les ours. » Ayant appris tout ce que vous pouviez de Vimbert, vous quittez le magasin. Rendez-vous au [120](#) et choisissez une nouvelle destination.

## 241

Vous expliquez à l'Agent Blanc que vous avez déjà capturé 'Elect'Rick et qu'il doit être retenu à l'établissement pénitentiaire de Flèsnes en attendant son procès. Elle est très surprise par cela, mais se demande ensuite à haute voix si sa capture pourrait avoir un lien avec l'évasion prévue.

Vous remerciez l'agent de la CIA pour son aide et quittez son bureau.

Avez-vous noté le code *Gang* sur votre *Feuille d'Aventure*? Si oui, rendez-vous au [233](#). Si vous avez *Attaché* à la place, rendez-vous au [145](#). Si vous avez noté *Ligoté*, rendez-vous au [118](#). Si vous avez l'un des codes *Epée*, *Roi du Burger*, ou *Mutant*, rendez-vous au [220](#). Si vous n'avez aucun de ceux-ci, continuez votre lecture.

Si vous avez un ours en peluche en votre possession et souhaitez le montrer au laboratoire de la criminelle, rendez-vous au [174](#). Dans le cas contraire, vous n'avez rien d'autre à faire ici et vous devrez chercher un nouvel endroit pour trouver d'autres indices. Rendez-vous au [120](#).

## 242

Votre décision de faire demi-tour s'est révélée être désastreuse car vous vous retrouvez coincé de telle sorte que vous ne pouvez plus vous déplacer dans un sens ni dans l'autre. Vous allez connaître une fin atroce. Dans la confusion provoquée par le plan qui est en train de s'accomplir et que vous ne pourrez pas stopper, personne ne pensera à vous rechercher. En tout cas, vous serez mort depuis longtemps quand ça arrivera.

## 243

L'homme en costume d'affaires, qui se présente sous le nom de Denis Solain, vous remercie pour avoir vaincu son agresseur qui se révèle être le Sorcier. C'est un ancien employé mécontent des entreprises Solain renvoyé il y a un an après avoir été pris en train de terroriser ses collègues. Vous gagnez *2 Points de Réussite* pour la capture du Sorcier et vous le remettez à la police et plus particulièrement au Commissaire Poulin en charge de l'affaire. Notez le nom de Poulin au cas où l'occasion de lui parler se présenterait. Après avoir accompli cette tâche, vous devez chercher des indices dans un autre endroit. Vous pouvez visiter un appartement si vous ne l'avez pas déjà fait en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes si vous n'avez pas déjà exploré ces lieux :

Multiprix, le grand magasin? Rendez-vous au [259](#).

AB&C, le siège du géant des télécommunications? Rendez-vous au [151](#).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

Vous avez capturé Janus et défait ses plans, mais vous ne pouvez vous empêcher de penser que quelque chose vous a échappé. Rendez-vous au [204](#).

Vous réussissez à garder la femme à portée de vue, malgré ses efforts pour vous lâcher, vous la suivez sur toute la longueur de l'escalier et vous finissez par émerger au rez-de-chaussée, où elle arrache un ours en peluche d'une pile au centre de la pièce.

Elle semble alors renoncer à fuir, se tourne pour vous faire face et vous vous arrêtez à quelques mètres d'elle tandis qu'elle tient l'ours étroitement serré dans ses mains.

«Rendez-vous et restez tranquille,» lui ordonnez-vous, dans l'espoir de l'appréhender facilement.

Votre confrontation avec cette femme a rassemblé beaucoup de monde autour de vous, ce qui pose un problème car cela pourrait entraîner des dommages collatéraux s'il devait y avoir un combat.

Pendant ce temps, la femme tient l'ours en l'air. «Attrape!» crie-t-elle, en vous jetant l'ours et en mettant à profit cette distraction pour se glisser dans la foule et échapper à vos griffes.

Vous étudiez l'ours avec les gens toujours rassemblés autour de vous. Si vous le voulez, vous pouvez l'ajouter à votre inventaire.

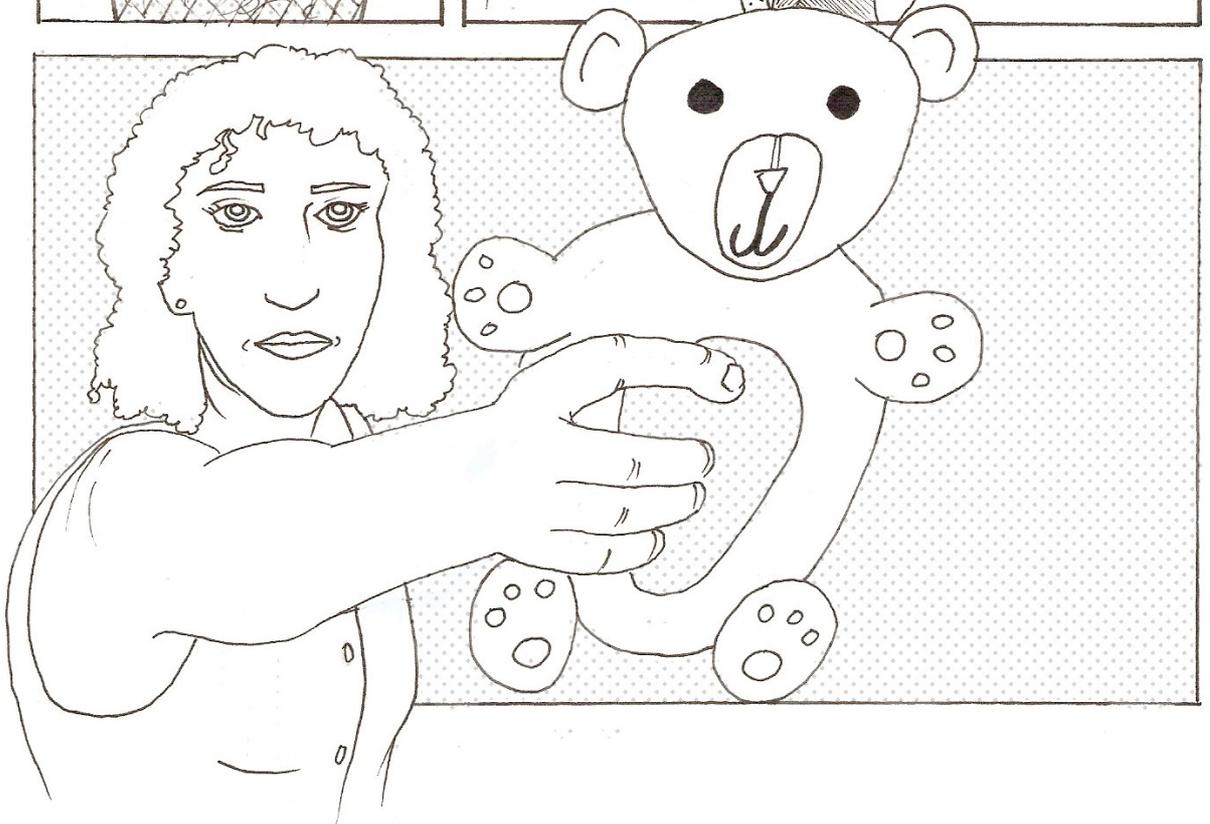
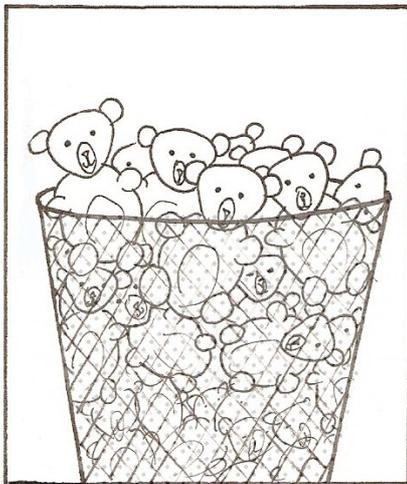
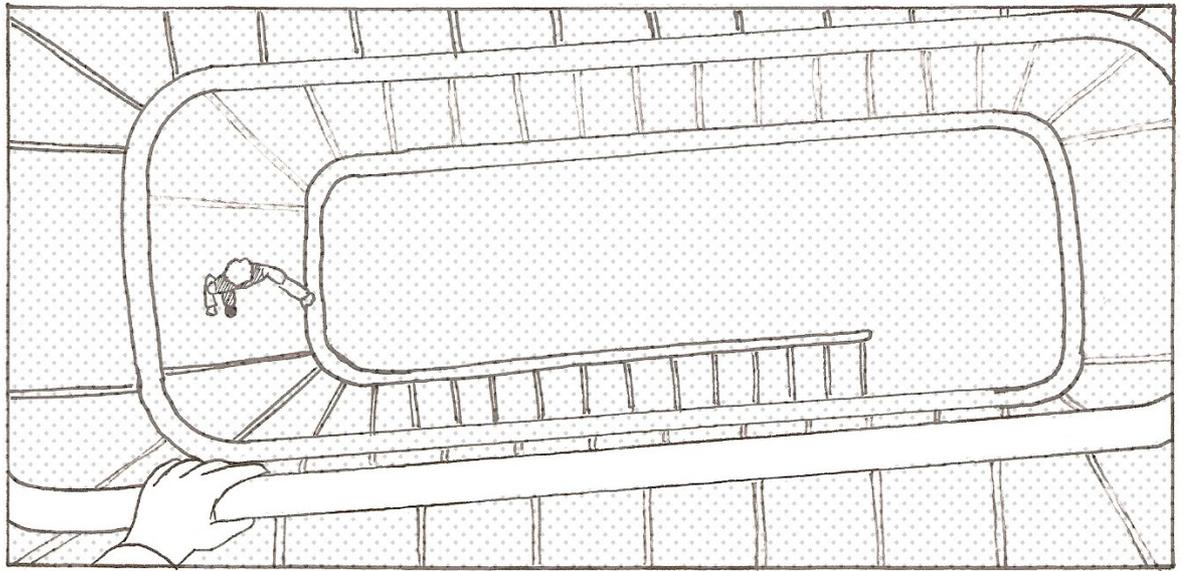
Vous pouvez maintenant essayer, si vous ne l'avez pas déjà fait, d'aller au service clients (rendez-vous au [102](#)), ou de parler au directeur de AB & C (rendez-vous au [193](#)).

Si vous avez déjà visité ces endroits ou si vous n'êtes pas intéressé pour vous y rendre, vous pourriez quitter le bâtiment d'AB & C et, vous pouvez visiter un appartement si vous ne l'avez pas déjà fait en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes si vous n'avez pas déjà exploré ces lieux :

Multiprix, le grand magasin? Rendez-vous au [259](#).

La Place Dupont? Rendez-vous au [224](#).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).



## 246

Vous repoussez une série de coups furieux de votre assaillant, mais pendant que vous progressez vers l'ordinateur, un coup sérieux vous atteint (vous perdez 2 points d'ENDURANCE).

Connaissez-vous le nom de votre Némésis? Si oui, convertissez son nom en utilisant le code A = 1, B = 2, C = 3, etc., additionnez les numéros obtenus puis déduisez 2 du total. Rendez-vous au paragraphe correspondant à ce nombre.

Sinon, vous vous relevez et vous pouvez vous diriger vers l'ordinateur (rendez-vous au [246](#)), la porte d'entrée (rendez-vous au [97](#)), la porte menant à la cage d'escalier (rendez-vous au [187](#)) ou essayer d'affronter votre assaillant (rendez-vous au [38](#)).

## 247

« La seule chose qui pourrait être reliée de loin à quelque chose de criminel est la disparition de l'un de nos meilleurs ingénieurs de la maintenance du réseau. Leïla Reine était censée se présenter pour son quart ce matin, mais elle n'est pas venue, et les appels à son appartement ou sur son téléphone mobile sont jusqu'à présent restés sans réponse.» dit Sergent

Vous remerciez l'homme et lui présentez des excuses pour avoir fait irruption dans son bureau. Il vous explique que cela ne le dérange pas trop de vous aider et qu'il considère qu'il ne fait que son devoir civique. Vous quittez le bureau et devez maintenant choisir une nouvelle destination.

Vous pouvez maintenant essayer, si vous ne l'avez pas déjà fait, de vous rendre au service client (rendez-vous au [102](#)), ou celui de la maintenance du réseau (rendez-vous au [59](#)).

Si vous avez déjà visité ces endroits ou si vous n'êtes pas intéressé pour vous y rendre, vous pourriez quitter le bâtiment d'AB & C et, vous pouvez visiter un appartement si vous ne l'avez pas déjà fait en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes si vous n'avez pas déjà exploré ces lieux :

Multiprix, le grand magasin? Rendez-vous au [259](#).

La Place Dupont? Rendez-vous au [224](#).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

## 248

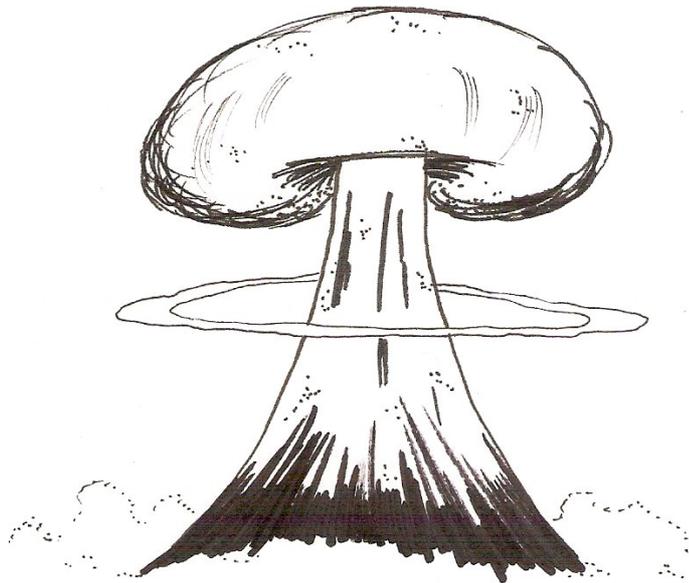
Vous scrutez le rez-de-chaussée de l'entrepôt pendant qu'une chape de silence s'installe après ce déluge d'action. Vous êtes parfaitement conscient que le cerveau de ce plan ne s'est pas encore manifesté.

Allez-vous contacter la police grâce à votre Crimmontre (rendez-vous au [26](#)), demander au chef de cette opération de se montrer (rendez-vous au [165](#)), ou enquêter sur la seule chose d'intérêt de cette pièce, l'ordinateur (rendez-vous au [208](#))?

Vous vous précipitez à la fenêtre et vous repérez l'assassin en train de fuir sur les toits. Vous visez et faites feu. Si vous parvenez à le toucher, il tombe du toit et plonge vers une mort certaine. Si vous le manquez il réussit à s'échapper. Frustré d'une manière ou d'une autre, vous quittez le magasin du prêteur sur gages après avoir alerté la police. Rendez-vous au [120](#).

Le commissaire Poulin s'approche et vous dit que Kawalski "a chanté comme un oiseau", révélant en détail le plan du super-vilain Janus et le sort du journaliste du Titan Match, Jérôme Simon. Au moins sa famille pourra récupérer son corps pour l'enterrer dignement.

Mais le plus surprenant de tout est que Janus n'est autre que l'agent Blanc de la CIA et qu'elle s'est occupée de l'enquête pour conduire la police et ses propres agents sur de fausses pistes. L'homme à la joue balafmée que vous avez capturé ce soir était son amant. Ajoutez 3 *Points de Réussite* pour cette révélation. Rendez-vous au [204](#).



Vous approchez du comptoir et demandez à parler à la serveuse nommée Rachel. Elle sort de l'arrière-boutique où elle faisait du rangement et est un peu perplexe de vous voir. Après lui avoir demandé de prendre un siège à une table inoccupée, vous lui expliquez que c'est sa colocataire qui vous a conseillé de lui parler.

«Oh, c'est Anne qui vous a envoyé?» Dit-elle avec surprise.

Après avoir raconté votre visite à son stand de savons dans l'immeuble Bradourif, vous lui faites part de ce que vous a confié Anne à propos d'activités criminelles qui auraient lieu à la Grande Brasserie.

«Oui, il semble que cela se produise au moins une fois une semaine. Je ne suis pas sûre exactement de la fréquence exacte», dit-elle, en passant une mèche de cheveux derrière son oreille, «puisque je ne travaille pas à tous les quarts.»

Vous hochez la tête et souriez, l'encourageant à continuer son histoire.

«Il semble y avoir deux habitués. Un homme avec une cicatrice sur la joue - ce n'est pas quelque chose que vous voyez tous les jours ou que vous pouvez oublier facilement. Il rencontre ici régulièrement une femme.»

«Et qu'est-ce qui vous fait penser que leurs conversations hebdomadaires sont d'une nature criminelle? » demandez-vous.

Elle parle de leur comportement, des papiers qu'ils se passent, et des brusques changements de conversation au moment où elle venait les servir à leur table. Elle mentionne également que, à plusieurs reprises après que l'homme soit parti, la femme retrouvait à l'extérieur des hommes portant des blousons avec le patch du gang des Chiens de la Lune de Titan.

«Toute personne qui fréquente cette bande doit avoir quelque chose à se reprocher,» dit-elle avec insistance comme si elle concluait son témoignage à la barre d'un tribunal.

Si elle n'avait pas mentionné l'homme à la cicatrice sur sa joue, vous n'auriez probablement pas tenu compte de son «témoignage» et l'auriez considéré comme pure spéculation encouragée par une propension à trop regarder des séries policières à la télévision. Cependant, vous avez reconnu dans sa description l'homme comme faisant partie des six criminels que vous aviez observés sur les quais la nuit précédente.

Vous la remerciez de ses informations et comme elle se lève pour partir, vous posez une dernière question. «Quand pensez-vous qu'ils reviendront en vous basant sur leurs habitudes?»

«Dans la demi-heure qui vient,» dit-elle avec un sourire tandis qu'elle s'éloigne pour continuer son quart de travail.

Si vous le souhaitez, vous pouvez attendre de voir si l'homme et la femme vont se montrer (rendez-vous au [69](#)), ou vous pouvez quitter la Grande Brasserie et choisir une nouvelle destination. Rendez-vous au [120](#).

## 252

Grâce à votre aptitude à voler, votre saut pour la liberté vous permet de vous envoler en toute sécurité. Vous pouvez maintenant reprendre votre enquête dans l'espoir qu'un succès conduirait la Fédération à traiter votre cas avec mansuétude. Cependant, tous les *Points de Réussite* que vous gagnerez à partir de maintenant ne compteront pas. Rendez-vous au [120](#) pour reprendre votre chasse au super-vilain.

## 253

Vos tentatives pour atteindre l'esprit de Véronique sont constamment perturbées par la nécessité d'éviter les explosions de son sceptre. Vous avez trois chances de la neutraliser par vos *Pouvoirs Psi* avant qu'elle ne se soit suffisamment rapprochée pour vous affronter au corps à corps. A votre première tentative, *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, vous devez alors *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [31](#). Si vous ratez le test d'Habileté ou si vous êtes Malchanceux, vous pouvez recommencer jusqu'à deux fois en procédant de la même façon. Si vous échouez à vos trois tentatives vous devez maintenant combattre Micelli.

Menez le combat comme d'habitude, mais pour chaque assaut, qu'elle le remporte ou non, vous devez lancer un dé pour déterminer si elle a réussi à vous frapper avec son sceptre. Un résultat pair signifie qu'elle vous a manqué, un résultat impair signifie qu'elle a réussi à vous frapper et vous perdez 2 points d'ENDURANCE supplémentaires.

Si vous parvenez à la vaincre, vous gagnez *2 Points de Réussite* pour sa capture. Vous appelez le capitaine Belcher avec votre Crimmontre, les deux individus sont bientôt placés en état d'arrestation et vous pouvez seulement espérer que les tribunaux résoudre ce problème correctement cette fois. Notez le nom de Belcher au cas où l'occasion de lui parler se présenterait. Votre mission est terminée ici et il est temps de revenir au [120](#) pour choisir une nouvelle destination.

## 254

Juste au moment où vous êtes sur le point de quitter la rotonde vous apercevez quelque chose du coin de l'œil. Vous faites demi-tour pour voir ce dont il s'agit et vous voyez que quelque chose est coincé dans une cavité étroite de la paroi inférieure. Vous vous rapprochez suffisamment pour vous rendre compte qu'il s'agit d'un ours brun et vous ne l'avez repéré que grâce à la faible lueur du soleil d'automne qui s'est reflétée sur l'un de ses yeux en plastique.

Si vous le souhaitez, vous pouvez soigneusement extraire l'ours de la cavité ou vous pouvez le laisser ici. Quelque soit votre choix, vous n'avez rien d'autre à faire ici. Voulez-vous, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous rendre au bureau de maintenance du parc (rendez-vous au [80](#)), à la statue Olgivy (rendez-vous au [177](#)), ou vous promener sur les chemins du parc (rendez-vous au [101](#))? Si vous avez déjà essayé toutes ces options, ou si elles ne vous tentent pas, vous pouvez choisir une nouvelle destination en ville pour enquêter. Rendez-vous au [120](#).

## 255

Vous sentez un mouvement dans l'air et vous réussissez à attraper le criminel avant qu'il ne s'évade. Il se matérialise alors et retombe sur son siège. L'homme vous fixe avec un regard dur et vous lui rendez la pareille.

Vous êtes devant Franck Nation, un mutant qui est un criminel recherché. Sa tentative d'évasion est une assez bonne démonstration de sa capacité à créer des illusions.

«J'ai des questions,» dites-vous.

«Et je suis libre de ne pas y répondre,» répond Franck avec une lueur mauvaise dans ses yeux.

«Ça va mal se passer pour vous alors,» ricanez-vous tandis que vous l'arrachez de son siège pour le plaquer contre le plancher de la cellule.

«Il y a un complot en cours dans cette ville, et vous savez quelque chose à ce sujet.»

«Vous pouvez penser ce que vous voulez,» dit Nation en grimaçant en réponse à votre tentative d'obtenir des informations. «Je ne dirai rien.»

«Quel dommage,» dites-vous d'un air faussement désolé, «nous allons juste devoir faire cela à la dure.»

Vous déposez votre genou sur le dos de Franck et vous tirez ses bras vers l'arrière jusqu'à ce que l'extension devienne douloureuse pour le mutant.

«Dimanche,» dit-il en grognant sur le béton froid du sol.

«Pardon?» Dites-vous, penché à son oreille en amplifiant la douleur que vous lui causez.

«Dimanche, cela va se passer dimanche!»

«Demain?» demandez-vous pour plus de précisions.

«Oui!» Crie Nation. «Maintenant laissez-moi!»

Vous descendez du mutant et le libérez avant de vous diriger vers la porte de la cellule.

Si vous avez un ours en peluche en votre possession et souhaitez que le laboratoire de la criminelle l'examine, rendez-vous au [174](#). Sinon, vous n'avez plus rien à faire ici, vous devez rechercher des informations ailleurs dans la ville. Rendez-vous au [120](#).

## 256

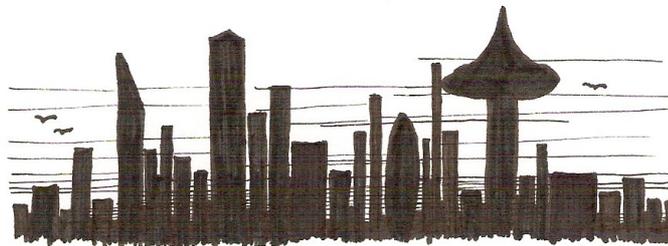
Comme vous commencez à descendre les escaliers, vous entendez des voix en provenance du rez-de-chaussée. Vous descendez silencieusement jusqu'à la porte qui sépare le rez-de-chaussée de la cage d'escalier et vous la poussez lentement pour avoir une idée de ce que vous allez y trouver.

De votre point d'observation, vous pouvez voir qu'il y a plusieurs personnes dans la pièce, mais vous ne sauriez les dénombrer. Voulez-vous regarder dans votre ceinture d'accessoires pour voir si vos *A.M.I.* peuvent vous aider (rendez-vous au [262](#)), essayer de frapper mentalement les occupants de la pièce grâce aux *Pouvoirs Psi* (rendez-vous au [214](#)), ou tout simplement surgir dans la salle et engager le combat (rendez-vous au [183](#))?

## 257

La chasse vous emmène vous et votre cible dans un ensemble de ruelles tortueuses et vous essayez de vous rapprocher de lui. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [81](#). Si vous êtes Malchanceux, l'homme moustachu parvient à renverser une poubelle sur votre chemin au moment où vous êtes sur le point de l'attraper et vous faites une mauvaise chute (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Lorsque vous parvenez à vous relever, l'homme a depuis longtemps réussi à s'enfuir (ajoutez le code *Lumière Rouge* à votre *Feuille d'Aventure*).

Vous n'avez plus rien à faire ici et vous devez vous rendre au [120](#) pour choisir une nouvelle destination.



## 258

Vous faites une tentative risquée d'utiliser le rayon pour diminuer l'impact de votre chute. *Testez votre Habileté* en lançant trois dés. Si le total obtenu est supérieur à votre Habileté votre explosion n'a pas l'effet escompté et vous frappez le gazon sans être suffisamment préparé. Lancez deux dés, réduisez de moitié le total (arrondi au supérieur) et déduisez ce montant de votre score d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie après cette chute, vous rentrez chez vous pour vous reposer, rendez-vous au [74](#). Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre Habileté, votre idée fonctionne et vous retombez assez facilement sur

le sol. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous ne gagnerez rien à rester dans les parages à regarder le bâtiment en flammes et vous vous dirigez vers votre domicile. Rendez-vous au [74](#).

## 259

Comme une grande partie du centre-ville, le magasin Multiprix a connu de bons et mauvais moments. Il a eu beaucoup de mal à se remettre d'un incendie il y a quelques années mais maintenant c'est un commerce florissant entièrement rénové et résolument moderne. Vous n'êtes pas sûr d'apprendre quelque chose d'utile ici, mais vous estimez que jeter un œil à ce magasin ne pourra pas nuire à votre enquête. Vous vous tenez dans le hall de l'entrée principale et vous considérez les services proposés. Deux rayons attirent votre attention parmi la multitude qui s'offre à vous.

Voulez-vous essayer:

Le rayon des livres et des jouets? Rendez-vous au [66](#).

Le rayon de l'électronique et de l'électroménager? Rendez-vous au [5](#).

Si vous avez changé d'avis, vous pouvez visiter un appartement si vous ne l'avez pas déjà fait en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes si vous n'avez pas déjà exploré ces lieux :

La Place Dupont? Rendez-vous au [224](#).

AB&C, le siège du géant des télécommunications? Rendez-vous au [151](#).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

## 260

Vous marchez sur toute la longueur de l'extérieur de l'entrepôt, à l'affût d'un moyen de pénétrer dans le bâtiment. Finalement, vous ne trouvez rien d'autre que l'entrée étroite d'un puits d'aération. Si vous souhaitez essayer de vous faufiler dans le conduit de ventilation vers l'intérieur de l'entrepôt, rendez-vous au [50](#). Dans le cas contraire, vous devrez essayer d'entrer par la porte de devant (rendez-vous au [218](#)).

## 261

« Il se passe toujours quelque chose, Justicier », vous dit Vimbert dans un sourire grimaçant pas très avenant. « Vous allez devoir être un peu plus précis sur le type d'information que vous recherchez. »

Si vous avez un ours en peluche en votre possession et souhaitez le montrer à Vimbert, rendez-vous au [240](#). Sinon, vous pouvez lui parler de vos soupçons (rendez-vous au [206](#)), ou vous pouvez quitter le magasin pour choisir une nouvelle destination pour enquêter (rendez-vous au [120](#)).

## 262

Vous prenez l'Incapaciteur Sonique de votre ceinture d'accessoires et vous le lancez dans la pièce avant de

l'activer. Vous entendez des cris et les bruits de corps qui s'effondrent au sol sous l'effet de votre appareil. Lancez un dé pour déterminer le nombre de personnes que vous avez réussi à assommer.

Maintenant que votre cachette est compromise, vous vous précipitez dans la pièce pour faire face aux criminels encore debout.

Prenez le nombre de personnes que vous avez assommées avec l'Incapaciteur et lancez deux dés pour chacune d'entre elles pour déterminer quel malfrat vous avez mis hors d'état de nuire.

Si l'un d'entre eux a déjà été capturé (voir la section suivante de ce paragraphe pour plus de détails), lancez tout simplement de nouveau les dés jusqu'à ce que vous neutralisiez un criminel que vous n'avez pas déjà arrêté.

Si vous avez le code *Epée* sur votre *Feuille d'Aventure* alors vous n'avez pas à lutter contre Patrick "Yojimbo" Kerfallec sur la liste ci-dessous car il est en prison. De même, vous n'êtes pas obligé de combattre Franck "Frenzy" Nation si vous avez le code *Mutant* et vous pouvez ignorer Alain "Doigts de Fées" Genton si vous avez noté *Roi du Burger*. Si vous avez *Ligoté* sur votre *Feuille d'Aventure*, vous pouvez ignorer Leïla Reine "Lady Macbeth" et l'homme balaféré dans la liste des combattants ci-après car ils sont en prison. Si vous avez noté *Attaché* sur votre *Feuille d'Aventure*, vous pouvez ignorer Patrick Kerfallec, Franck Nation, Alain Genton et Lady Macbeth sur la liste des combattants. Enfin si c'est le code *Gang* vous pouvez ignorer les quatre combattants précédemment cités ainsi que l'homme balaféré.

Une fois que vous avez déterminé quels combattants ne sont pas présents dans la liste ci-dessous que ce soit parce qu'ils sont en prison ou parce qu'ils ont été étourdis par une explosion, vous devez résoudre la bataille en vous rappelant que vous devez combattre ceux qui restent en même temps.

	HABILETE	ENDURANCE
2. HOMME BALAFRE	9	14
3. DOIGTS DE FÉES	6	9
4. YOJIMBO	8	10
5. LADY MACBETH	7	11
6. FRANCK 'FRENZY' NATION	5	8
7. PREMIER VOYOU	4	6
8. VOYOU AVEC COUTEAU	8	6
9. VOYOU AU CRANE RASE	5	5
10. VOYOU AVEC CHAÎNE	7	8
11. GROS BRAS	5	7
12. DEUXIEME VOYOU	7	6

Si vous êtes en mesure de maîtriser l'ensemble de ces adversaires, rendez-vous au [248](#).

## 263

Vous avez résisté à l'attaque psychique de Nation et vous devez maintenant l'affronter.

FRANCK NATION

HABILETE 5

ENDURANCE 8

Si vous parvenez à neutraliser le mutant, vous fouillez son appartement en attendant l'arrivée de la police ce qui vous permet de mettre la main sur un ours en peluche brun, une carte d'un restaurant nommé le Homard Noir situé 6 Place Dupont, et une carte magnétique blanche sur laquelle figure uniquement le nombre 133. Vous pouvez prendre tout ou partie de ces objets si vous le souhaitez. La police arrive et met Nation aux arrêts (ajoutez le code *Mutant* à votre *Feuille d'Aventure*) et vous n'avez rien d'autre à voir ici. Vous sortez de l'immeuble et vous pouvez choisir une nouvelle destination en ville. Encore une fois, vous pouvez visiter un appartement si vous ne l'avez pas déjà fait en multipliant le numéro d'appartement par 3 et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous n'avez pas d'endroit spécifique à visiter, vous pouvez essayer une des options suivantes si vous n'avez pas déjà exploré ces lieux :

Le grand magasin Multiprix? Rendez-vous au [259](#).

La Place Dupont? Rendez-vous au [224](#).

AB&C, le siège du géant des télécommunications? Rendez-vous au [151](#).

Ou vous pouvez quitter le Centre-Ville en vous rendant au [120](#).

## 264

Vous passez votre tête par la fenêtre et essayez de frapper mentalement l'assassin mais en vain. Il est évident qu'il vous a déjà échappé. Vous repassez votre tête à l'intérieur de l'arrière-boutique du magasin du prêteur sur gages et vous soupirez de frustration. Le temps est compté et vous n'avez toujours pas toutes vos réponses. Rendez-vous au [120](#) pour choisir une nouvelle destination.

## 265

Le super-vilain dans le magasin n'est pas encore au courant de votre arrivée sur la scène de crime et deux options s'offrent à vous. Vous pouvez soit rentrer hardiment dans le magasin pour le confronter face à face (rendez-vous au [203](#)), ou vous pouvez tenter de vous faufiler pour évaluer la situation avant d'envisager d'autres mesures (rendez-vous au [185](#)).

## 266

Procédez au combat ci-dessous. Si vous remportez trois assauts consécutifs sur Janus, vous pouvez tenter d'atteindre l'ordinateur en vous rendant au [201](#).

JANUS

HABILETE 9

ENDURANCE 19

Si vous parvenez à la battre, rendez-vous au [156](#).

## 267

Vous parvenez à voler et atterrir en toute sécurité. Vous n'avez plus rien à apprendre ici et vous rentrez chez vous. Rendez-vous au [74](#).

## 268

Avec la balise accrochée sur le fourgon, vous activez le dispositif de pistage et attendez que le camion commence à se déplacer. Une fois qu'il a quitté les quais, vous le suivez grâce au signal émis par la balise tout en vous assurant de rester hors de vue des criminels de peur qu'ils ne repèrent votre filature. Finalement, le camion arrive à un dépôt. Rendez-vous au [143](#).

## 269

Le gardien de l'établissement correctionnel de Flênes est plutôt surpris par votre apparition tardive cette nuit, de même que par votre fin de non recevoir à ses protestations et remarques quant à votre présence. Il ne vous faut pas longtemps pour être conduit à la cellule de Vladimir Otouski. Sans surprise il est éveillé à cette heure de la nuit, penché sur un échiquier. Il lève les yeux à votre entrée et se renfrogne avant de jeter un regard inquiet à l'horloge sur le mur, puis à l'ours en peluche sur une étagère.

Vous empoignez l'ours et faites face au Titanic Cyborg. «J'ai bien peur que Janus ne vienne pas ce soir, Otouski,» dites-vous en vous délectant de la manière dont le visage de Vladimir s'assombrit à cette révélation. «Oh,» continuez-vous, «et il semble que vous allez écoper de quelques années de peine supplémentaires pour cette tentative audacieuse d'évasion.»

Vous agitez l'ours en peluche sous les yeux du Titanic Cyborg avant de l'emmener avec vous hors de la cellule. Derrière vous Vladimir déplace une pièce sur l'échiquier. «Vous avez peut-être réalisé un bon coup aujourd'hui, Justicier,» dit-il «Mais je serai fou de tout miser sur une seule attaque...».

La porte de la cellule se referme derrière vous et sur le chemin du retour à votre domicile vers votre lit et Hélène, vous vous demandez ce que le Titanic Cyborg peut encore bien manigancer.

FIN DE TRANSMISSION.

