

Les Chroniques de Los Angeles
2- M14L18

Voilà maintenant près d'un mois que vous vous êtes « réveillé ». Vous avez ouvert les yeux dans une maison inconnue, et appris que l'on vous voulait mort. Le Juge Blanc, tel est le nom terrible du chef d'une secte inconnue, tenta par un procès dont il avait l'avantage, d'essayer de vous détruire. Au lieu de cela, vous avez fui, et remonté l'unique piste que vous possédiez : délivrer le vieux Toliak Chen, lui-même croyant dans une religion il y a longtemps disparu. Prisonnier du Juge Blanc, il servit d'appât pour que vous le rejoignez, car il était alors la seule personne capable d'expliquer qui vous étiez réellement.

Peu après l'avoir délivré, vous apprenez que l'amnésie qui vous touche n'est pas forcément incongrue : elle vous a permis de déjouer les tours du Juge Blanc. Parallèlement, elle crée en vous une certaine faiblesse, car il semblerait que vous êtes la seule personne à contrecarrer ses noirs desseins. Car en plus d'être le gourou d'une secte, le Juge Blanc semble posséder des pouvoirs paranormaux qui feraient de lui le maître incontesté de New Los Angeles. Malheureusement pour lui, ses projets de destruction ont été détournés par votre intervention. Vous vous étonnez d'ailleurs de la facilité avec laquelle vous avez pu maîtriser certains adversaires, ou utiliser des connaissances comme si vous avez toujours été expert dans le domaine.

La délivrance de Toliak Chen, suivi d'une journée de repos, a apporté de nombreuses réponses à vos questions : vous auriez été jeune orphelin, destiné à sauver le monde, et mis entre les mains secoureuses du vieux maître. Il vous a formé physiquement et mentalement, vous a appris de nombreuses connaissances, et développé des pouvoirs paranormaux dont vous auriez été déjà le catalyseur. Cependant, cette absence de mémoire vous rend méfiant, surtout que vous avez appris de votre vieux maître que vous étiez un Ange. Vous vous souvenez encore de la conversation que vous avez eue ce jour-là.

- Un ange, avez-vous répondu ? la réponse semblait grosse, trop «énorme» pour qu'elle eut l'air vraie. Mais Toliak confirma tristement, en hochant de la tête, et vous avez compris que non seulement il y croyait, mais il devait avoir raison.

- Pas un ange avec des plumes et une auréole. Mais tu sers une cause, une cause bien au-delà de nos connaissances. Tu es capable de bien des choses, des choses qu'aucun être humain est capable. Et surtout il semblerait que, selon certaines prophéties, tu sois la seule personne capable d'éviter l'apocalypse. Tu y as déjà réussi en annulant les plans du Juge Blanc, mais Los Angeles n'était qu'une petite cible, du petit gibet si je puis m'y permettre. Le Juge Blanc voulait imposer sa loi de la terreur, pour mieux dominer le monde. Désormais, il va falloir essayer d'en apprendre plus sur toi. Malheureusement, j'ai toujours cru que tu en savais plus que tu voulais me le dire, et jamais je n'ai pu extorquer de la vérité. La mémoire que tu as perdue est une malédiction.

Il est maintenant presque trois heures du matin, et il n'y a pas un bruit. Vous avez fait des recherches, vu des médecins, médité des heures durant dans le sanctuaire. En vain, rien ne vous est revenu. Meij, qui a vu ses blessures guérir alors qu'il avait été

mortellement blessé, passe beaucoup de temps pour vous rappeler qui vous étiez, ce que vous aimez ou détestez. Mais le portrait qu'il dresse est pour vous celui d'un inconnu. Vous l'écoutez d'une oreille intéressée, mais aucun de ses propos n'éveille en vous un quelconque souvenir. Vous profitez également de ce temps passé pour affiner vos connaissances et continuez à vous entraîner à vous battre. Toliak et Meij sont persuadés que tôt ou tard vous devrez reprendre les armes, et ils travaillent d'arrache-pied pour vous améliorer. Ils ne cessent de répéter qu'alors que vous étiez jeune, vous étiez certain qu'il va falloir que vous tuiez ou être tué.

La chaleur est accablante. Vous quittez votre lit pour aller vers la salle de bain, afin de boire de l'eau. Le sommeil ne vient pas à vous : bien au contraire, vous avez l'impression d'avoir dormi trop longtemps, et vous vous sentez en pleine forme. Vous en profitez pour sortir un livre et bouquiner, mais vous n'arrivez point à vous concentrer. Non... quelque chose vous attire. Vous avez envie d'aller dehors. Cette idée est stupide, vous tentez de la chasser, mais plus les minutes passent, plus vous ressentez le besoin de prendre un peu d'air. Cela tombe bien, vous habitez un square privé, le Square des Chanterelles. Mais ce n'est pas dans la verdure que vous voulez déambuler. La nuit vous appelle à même le balcon.

Vous traversez lentement le couloir et ouvrez la porte vitrée. Vous entendez les ronflements de Meij au travers de sa porte, mais le vieux maître reste silencieux. Vous maîtrisez l'envie d'aller l'observer.

Le balcon est désert. Vous vous approchez de la balustrade, pour respirer quelques secondes. La verdure nocturne ressource vos cellules, et vous vous sentez de mieux en mieux. Les questions qui vous assaillent disparaissent soudainement, laissant place à une parfaite harmonie avec le monde de la nuit. Tandis que les minutes passent, vous avez complètement oublié vos soucis, étant entouré d'une nuit épaisse, douce, presque charnue. Vous allez vous retourner quand vous sentez une ombre noire passer à votre droite. Instinctivement, vous vous mettez en garde... mais la forme est désormais derrière vous. En un éclair, vous faites un quart de tour... et l'ombre change de place, bouge, gesticule, reste constamment derrière vous. Vous sentez soudainement avec effroi la lame glacée d'une dague chatouiller votre cou, mais elle disparaît.

- Je suis là, affirme doucement une voix féminine.

Elle se tient devant vous. Une magnifique femme, élancée. Elle est vêtue d'une combinaison noire qui moule entièrement son corps. D'aucuns diraient qu'elle n'est pas parfaite. Elle a des jambes un peu courtes et une poitrine un peu plate. Mais son visage est joli : fin, le nez aquilin, un regard violet trouble vous émeut, et ses cheveux plutôt courts flottent tout de même au vent.

- Qui... qui êtes vous ? Que voulez-vous ? demandez-vous à son attention. Et que faites-vous ici ?

- Impatient, Tom, susurre-t-elle. Tu ne sais pas qui je suis, c'est la première fois que nous nous rencontrons. Mais moi je sais qui tu es. Tu es Tom Finlam. Tu es Tony Milkou. Tu es Lemny Skhat. Tu es un inconnu débordant de connaissances, d'habileté et

de mysticisme. Tu fleurs l'étrangeté et l'originalité. Tu as le Don, celui de sauver le monde.

- Mais qui êtes-vous ?

- Je n'ai pas de nom. Appelle-moi Valentine.

- Que voulez-vous ?

- Que veux-je ? (elle part d'un rire félin qui dure une dizaine de secondes, puis se reprend :) je veux t'aider. Tu as perdu la mémoire ? Comment le sais-je ? J'ai des oreilles partout. Et des yeux dans tous les murs. J'ai des espions parmi les mouches et les fouines. Les pâquerettes et les tulipes jaunes me parlent. Le vent est mon messager, la lune mon téléphone. Mais je ne suis que les sentiments, je ne suis que les sensations. Je ne peux pas agir. Si tu veux connaître ta destinée, tu dois savoir ton passé, et je peux t'offrir un livre d'histoire.

Valentine ne vous dit rien qui vaille. Pouvez-vous réellement lui faire confiance ?

- Je ne suis pas à la solde du Juge Blanc. Lui aussi me recherche. Il m'a fait d'ailleurs mal, très mal (elle gémit comme une enfant, tandis qu'elle relève le manche de sa combinaison et montre une cicatrice qui zèbre son bras). Le mal s'installe. Le mal est mâle. Le Juge Blanc est aveugle, blanc est ses yeux, blanc il voit dans la nuit. Quand la nuit est là, je me pare de mon manteau d'ombres, et je tue le temps, je tue la nuit. Je suis valentine, la maîtresse de la pénombre. Mais la pénombre est l'ennemi du Juge Blanc. Il veut détruire par la lumière. Maintenant que tu me crois – tu me crois n'est-ce pas ? – je peux t'offrir mon aide.

- Contre quoi ?

- Contre la réussite. Détruire le Juge Blanc. Cela suffira. Il ne jouera plus au poisson-chat et à la chauve-souris contre moi. Il cessera de me suivre, de me harceler, pour que je lui offre l'Ombre. Maintenant écoute-moi. A près de huit cents kilomètres d'ici, se trouve une base secrète. Dans la forêt, dans les montagnes. Désertée depuis presque vingt ans, seuls errent là-bas les robots et des soldats gouvernementaux, ordonnés à tirer à vue. Tu dois t'y rendre si tu veux savoir d'où tu viens. Aller au plus profond. Et récupérer le rapport M14-L18.

- Le rapport M14-L18 ?

- Oui, un rapport militaire. Les militaires ne sont pas aussi débiles qu'ils veulent le montrer. Ils utilisent la magie OVNI depuis longtemps. La sorcellerie est leur science. Les projets secrets montrés au public ne sont que la mauvaise herbe derrière laquelle se terre la forêt d'amazone. Le rapport M14-L18 parle de toi. Je ne sais pas ce qu'il y a dedans, mais mes sources sont sûres. De surcroît, il contient également un artefact, mais je ne connais pas la nature de cet objet. Toliak pourra t'aider si tu le lui ramènes, je suppose.

- Dois-je réellement te faire confiance, Valentine ?

Avant que vous n'ayez le temps de vous préparer à sa réponse, Valentine tournoie son bras droit, et un fil noir épais apparaît. Un fouet ! Valentine tend le bras, et le fouet s'enroule autour de votre avant-bras, proche de votre épaule. Valentine ricane :

- Tu peux embrumer les gens, je peux les éclaircir. Ne te sens-tu pas un peu mieux ? Je peux aussi appeler les ombres (Valentine semble disparaître dans la nuit) et me transporter au travers d'elle (Elle apparaît soudainement à côté de vous). J'aurai pu te

tuer... mais ce n'est pas que je n'ai pas l'envie. Je ne l'ai pas en fait, mais je n'ai pas la possibilité physique de le faire. Je ne peux que t'être bénéfique. Maintenant, je te laisse le plan pour t'y rendre. Bonne chance, Tom. Aussi bien pour toi que pour moi.

Valentine s'apprête à repartir, quand elle se retourne :

- Au fait, Tom. Ne fais confiance à personne dès lors que tu pars de chez toi. Les hommes du Juge Blanc te surveillent. Aussi longtemps que tu restes chez toi, tu es en sécurité. Mais dès que tu sortiras... ils feront tout pour t'attirer dans des pièges. Ne fais confiance en personne.

Alors que vous répondez, vous vous apercevez que vous vous adressez à la nuit... Seule une chemise cartonnée est posée par terre. Rendez-vous au **1**...

1

Cela fait maintenant près de onze heures que le bus roule. Il s'est arrêté une fois, pour changer de chauffeur, passant d'un extrême à un autre puisque le grand malingre imberbea été échangé par un petit gros moustachu et fort doué pour les auréoles sous les bras. Vous essayez de songer à bien des choses, mais votre esprit est encore torturé par ce que vous avez fait la veille. Peu après le départ de Valentine, vous vous êtes saisi du dossier qu'elle vous avait apporté. Le contenu était bien maigre : une photographie aérienne et une carte à la même échelle, ainsi que d'autres photographies de dispositifs que vous n'arrivez pas à identifier. Sur la carte était entourée au feutre rouge un endroit, tandis que sur la photographie, l'endroit correspondant est rempli d'arbres. Vous avez cependant les coordonnées exactes.

Toliak vous a aidé en vous donnant des affaires. Vous avez voulu partir sans le prévenir, de peur de l'inquiéter, mais il s'est levé plus tôt le matin, prétextant qu'il n'avait pas sommeil. Vous avez vu dans ses yeux que ce n'est pas la première fois que vous fuguiez, et qu'il avait appris à "sentir" quand vous vous en alliez. Adolescent, il a fini par accepter vos escapades, à condition qu'il vous fournisse tout l'équipement nécessaire. Peut-être que vous partiez seulement à la bibliothèque ? Il mettait beaucoup de chose dans votre sac-à-dos. Vous le fouillez d'ailleurs. Il contient un nécessaire pour votre voyage : un rouleau de corde de huit mètres, des jumelles, des rations de survie pour trois jours, une cape de pluie, ainsi qu'une boussole et un engin électronique qui vous donne exactement vos coordonnées géographiques. Il a placé une épée dans un sac de sport qui vous appartenait et que vous avez rafistolé vous-même pour porter cette arme. Il vous a également fourni dix plaques de dix crédits, vous disant qu'il ne vaudrait mieux pas que vous vous aventurez avec plus, car si vous deviez traverser des lieux civilisés vous pourriez attirer des regards avides. Il a jugé bon ne pas vous donner de radio ou téléphone, et quand vous lui demandez si la machine électronique n'est pas reliée par un réseau quelconque, il a préféré se taire. Il s'est d'ailleurs tu quand vous lui avez dit que c'était Valentine qui vous a donné cette carte. Il a fait mine de bouder, puis quand vous lui avez demandé s'il savait qui elle était, il a dit qu'il préférerait l'avoir oublier. Il ne sait pas si vous devez lui faire confiance, mais il semblait sûr que si elle disait qu'il y avait un centre militaire ainsi qu'un rapport vous concernant, alors elle disait la vérité. Quant à savoir si c'est un guet-apens...

Il vous a également conseillé de voyager de nuit et de vous attaquer à la base en plein jour, chose qui vous a étonnée. Il vous a expliqué que de nuit elle était certainement éclairée et beaucoup mieux gardée, mais vous n'arrivez pas à avoir plus de nouvelle. Finalement, il vous a enlacé, et quand Meij a appris à son tour que vous alliez partir, il a fait de même.

Finalement, le bus s'arrête à un nouvel arrêt, une petite bourgade qui ne rassemble que

quelques maisons. D'après les indications données par Valentine, il faut que vous descendiez à cet arrêt, ce que vous faites. Le reste doit être fait à pied, et vous pensez pour en avoir pour deux heures, si toutefois le temps reste clément et que la randonnée ne soit pas difficile. Vous profitez cependant pour vous dégourdir les jambes, puis remarquant un petit café - le seul commerce du hameau - vous décidez d'aller vous remplir un peu le ventre. Il restait de toute façon une plaquette d'un crédit dans votre poche, autant vous en débarrassez au plus tôt.

Vous accoudant au bar, vous commandez votre boisson, quand soudainement, vous entendez derrière vous s'élever une voix :

- Hé, Lemny !

Vous frissonez. Vous avez bien entendu Lemny, et non Lenny ou Larry. C'est un nom peu commun, pour ainsi dire inexistant. Vous décidez de l'ignorer, mais la personne qui a dit ça s'approche du zinc et s'assoit. Il paraît plutôt vieux, mal habillé, et vous regarde d'un air louche (c'est-à-dire qu'il louche en fait).

- Hé, Lemny ! Mais je te reconnais ! C'est ce bon vieux Lemny Skaht !

Vous pensez rapidement à ce qu'à dit Valentine : une fois parti, vous ne devez faire confiance à personne. Mais cet homme, si loin de chez vous, et si proche de cette base militaire... Peut-être en sait-il un peu plus ?

Si vous décidez de répondre par l'affirmative, rendez-vous au **50**.

Si vous voulez affirmer que vous ne le connaissez pas, rendez-vous au **32**.

Si vous connaissez le Cantique Brume Spirituelle : Influence, rendez-vous au **42**.

Si vous connaissez le Cantique Brume Spirituelle : Abus des Sens d'autrui, rendez-vous au **145**.

2

Vous souvenant que vous possédez des mini-prismes de données, vous sortez le coffret de votre sac et l'ouvrez. Ceux-ci ne semblent avoir aucun identifiant, mais vous considérez qu'au vu de la demande, vous pouvez insérer n'importe lequel d'entre eux. Choisisant un par la main du hasard, vous le placez dans un interstice qui possède exactement sa taille, tout près du pavé numérique du clavier. Après avoir validé l'invite, l'écran devient noir. Vous vous demandez si vous n'avez pas fait une bêtise, quand trois lettres bleues et violettes s'affichent en haut de l'écran : «EAC», ainsi qu'une animation en trois dimensions présentant un enfant maniant avec dextérité (et c'est ce qui vous fait baver d'envie, bien que vous savez que ce n'est qu'une simulation virtuelle) une double épée. Le titre indique «1 - Le Feu de la Vengeance». Vous êtes bien attiré par lancer la commande «Commencer une nouvelle aventure», mais vous vous rappelez que vous êtes ici pour récupérer un dossier d'importance capitale sur votre identité pour Valentine, et non pour jouer à un jeu video. Plutôt excité par votre découverte, vous rangez soigneusement le coffret au fond de votre sac-à-dos avant de revenir au menu principal, en vous disant qu'une fois de retour au Square des Chanterelles vous mériterez bien une belle période de repos sur l'ordinateur personnel du vieux Toliak

Chen.

Revenez au **135** pour faire un nouveau choix.

3

Dégainant votre épée, vous la faites miroiter quelques dixièmes de seconde, sentant l'adrénaline circuler dans vos veines. La créature, comme si elle savait ce qui allait se passer, vous laisse profiter de cette extase, avant de se jeter sur vous, griffes et dents sorties ! Etrangement, bien que gueule ouverte, elle ne pousse aucun cri, que ce soit de fureur ou pour vous faire peur !

Monstruosité simiesque

Potentiel d'attaque : 14 Potentiel de Défense : 11
Blessures supplémentaires : +3 Points de vie : 60

Si vous gagnez l'affrontement, vous vous approchez discrètement d'un bout du bosquet. Vous avez mené un combat assez silencieux, car les militaires ne semblent pas s'être aperçu de ce combat. Mieux encore pour vous, ils se sont tous dirigés vers le camion ou vers les caisses situés au sud ouest. Vous avez donc pratiquement champ libre pour rentrer dans le bâtiment par la porte principale ! Vous en profitez donc pour longer le mur situé au nord, dès la sortie du bosquet, et vous approcher vers la porte.

Menez une épreuve de Perception, et retranchez quatre points à votre score si vous possédez le talent **Sciences Naturelles**.

Si vous réussissez, rendez-vous au **21**.

Si vous échouez, rendez-vous au **49**.

4

Vous n'aviez que quelques mètres à faire pourtant, du fauteuil au couloir. Mais force de constater que le gaz était particulièrement puissant, et avant que vous n'ayez le temps de joindre ne serait-ce que le pas de la porte, vous trébuchez sur le sol. Vous vous demandez pendant un instant comment cela arrive, puis votre corps entier est saisi de convulsions. Vous avez l'impression que l'on vous donne des coups de gourdin sur toutes les parties du corps, et n'arrivez même pas à penser à de la honte lorsque vous vomissez sur le sol, avant que votre tête heurte violemment le sol carrelé à quelques décimètres de ce que vous avez rendu. L'odeur infecte n'a pas le temps de vous atteindre, puisque vous vous évanouissez dans la seconde qui suit. A votre réveil, quelques minutes plus tard, vous avez perdu temporairement 1 point dans chacun de vos caractéristiques, Pouvoir excepté, et devrez faire les arrangements sur toutes les caractéristiques secondaires. Vous avez également perdu 15 points de vie (et donc, si ça se trouve, vous n'avez même pas réussi à vous réveiller...). Heureusement pour vous, si jamais vous réussissez à revenir vivant au Square des Chanterelles, les effets

disparaîtront après une bonne nuit de sommeil. Vous vous apercevez d'ailleurs que le gaz s'est totalement dissipé. A l'avenir, vous éviterez de taper cette commande, qui visiblement, devait servir à mettre au sol tout individu malvenu qui aurait pris contrôle de cette pièce. Revenez au **118** pour faire un nouveau choix.

5

Après observations rapides du bureau, et ouverture et fouille en vigueur des tiroirs coulissants, vous n'arrivez pas à trouver grand-chose. Vous avez cependant l'intuition de regarder autre chose, en particulier le mur situé au-delà du bureau. Vous trouvez rapidement un petit renforcement créé par une brique qui a été détachée. Ce renforcement aurait été parfaitement visible en pleine lumière, mais à la faible lueur de votre lampe-torche, vous l'aurez presque raté. Vous passez rapidement la main pour n'y trouver, malheureusement, qu'un peu de poussière et... une carte magnétique entièrement blanche sur laquelle est dessinée un losange rouge. Vous haussez des épaules et empochez ce maigre butin. Estimant que vous n'avez plus rien à faire ici, rendez-vous au **53** et notez que vous ne pourrez plus revenir à l'intendance, au **117**.

6

Deux mots vous viennent à l'esprit, successivement.
«Aïe», d'abord, en premier, lorsque vous voyez au visage dubitatif de votre interlocuteur qu'il ne vous croit pas sur parole. Et vous n'avez pas le temps d'imprimer le moindre mouvement que vous songez de nouveau à «Aïe», lorsqu'une balle vous perfore le poumon dans la région du cœur. Malheureusement pour vous, vous n'avez pas le temps de songer à un troisième mot, car vous mourrez avant même que votre corps s'effondre sur le sol.

7

Menez une épreuve d'Agilité, avec un malus de +4. Vous ne subissez qu'un malus de +1 si vous possédez le talent **Athlétisme**.

Si vous réussissez, vous venez de protéger votre visage d'une sorte de tentacule qui se jetait sur vous. Si vous échouez, le tentacule s'appuie sur votre visage, et immédiatement vous avez l'impression que de l'acide ronge votre peau. Vous perdez 5 points d'Endurance et vous aurez -2 à votre Potentiel d'Attaque et à votre Potentiel de Défense pour le combat qui va suivre.

Rendez-vous au **114**.

8

Vous attendez un moment, puis vous décidez de foncer quand il semble qu'aucun garde ne regarde dans votre direction. Enfin, vous accédez au petit trou, et vous êtes obligé de plonger et de ramper pour passer à l'intérieur. Enfin, vous parvenez à y passer, quand soudainement vous voyez la silhouette d'un garde apparaître derrière une caisse. Il va falloir faire vite.

Que décidez-vous de faire ?

Si vous utilisez vos propres capacités pour pouvoir vous cacher derrière les caisses en deux temps trois mouvements, rendez-vous au **26**.

Si vous songez plutôt à utiliser le Cantique Brume Spirituelle : Abus des Sens d'Autrui, rendez-vous au **139**.

9

Au moment où le garde ouvre la bâche, il s'aperçoit qu'il ne voit rien du tout : le camion est parfaitement vide. Conscient d'avoir entendu quelque chose, il grimpe tout de même dans le camion et fait quelques pas, avant de s'effondrer : vous venez de lui asséner une terrible manchette dans le cou, ce qui a pour effet de l'assommer immédiatement et de l'envoyer valser au pays des rêves. Il s'effondre alors sur le sol. Vous le dépouillez de sa combinaison en treillis pour vous en revêtir. Vous voici donc parfaitement déguisé et plus personne ne peut vous reconnaître. Bien sûr il se peut que vous tombiez sur quelqu'un qui connaisse ce garde, cependant toutes les combinaisons se ressemblent, et personne ne peut prétendre connaître absolument tout le monde. Vous trouvez d'ailleurs un badge blanc dénué de toute indication si ce n'est le pictogramme représentant une clé. Vous le glissez dans votre poche. Vous avez aussi un fusil désintégrateur qui contient douze cartouches. Les dégâts supplémentaires sont de +6.

Parfaitement habillé de la sorte, vous sortez du camion tout en ayant dissimulé le corps inconscient de votre victime dans une caisse vide, que vous recouvrez d'une bâche. Vous dirigeant à grands pas assurés vers l'entrée du bâtiment principal, vous y voyez un garde sortir. Il est temps de tester votre déguisement ! L'examen se passe avec succès, puisque le jeune garde vous croise et vous fait un salut militaire de la main, que vous lui rendez, avant de continuer son chemin en se désintéressant complètement de vous. Vous voici alors à l'entrée du bâtiment, assuré que personne ne vous dérange. Rendez-vous au **55**.

10

Un examen minutieux de la salle ne vous fait découvrir que des débris et des éboulis. Votre attention se porte donc tout naturellement devant le poste, recouvert de la poussière dûe au déménagement hâtif des autres postes qui devaient se trouver dans la même pièce. Vous n'arrivez toujours pas à comprendre pour quelle raison ce poste a été laissé ici, ni pourquoi tourne-t-il toujours. Toujours est-il que vous installez devant, mais la réponse à la deuxième question arrive tout de suite : le message «veuillez insérer votre badge dans l'orifice prévu à cet effet» s'affiche immédiatement au moment où

vous commencez à taper sur le clavier. Voilà qui est bien embêtant... Avec un peu de chance, vous aurez trouver un badge d'un dénommé «César». Si c'est le cas, rendez-vous au **109**.

Si vous ne le possédez pas, ou que vous ne voulez pas l'utiliser, vous pouvez maintenant sortir de la pièce pour revenir au hall et examiner la double porte, rendez-vous au **30**.

Si vous voulez changer d'étage en utilisant l'ascenseur, rendez-vous au **53** si vous voulez aller au 0 ou au **54** si vous voulez aller au -1.

11

Si le mot-clé "secondaire" est indiqué sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **20**. Sinon, rendez-vous au **77**.

12

Vous sortez du restaurant après avoir réglé votre note. Dehors, le soleil commence sérieusement à taper. La ville elle-même semble être fantôme, et mis à part le restaurant que vous venez de quitter, qui fait également office de petite épicerie, vous avez l'impression qu'il n'y a pas âme qui vive. Vous commencez à vous diriger en utilisant votre boussole et le petit appareil que Toliak vous a confié. Vous trouvez bien vite votre chemin sur la route rocailleuse, mais vous commencez également à vous poser des questions, car vous croisez de nombreux véhicules militaires. Vous voyez, au détour d'un chemin, plusieurs hommes habillés en vêtements de camouflage et armés de fusils. Fort heureusement, ils sont trop loin et occupés à charger des caisses d'un camion pour faire attention à vous. Vous décidez alors de vous plonger dans la forêt. Vous portez heureusement une veste et un pantalon vert, si bien que vous vous fondez bien dans la nature.

En utilisant toujours le petit appareil de Toliak (que vous baptisez très vite boussole électronique, bien qu'elle fasse plus que vous donner le nord) vous vous dirigez vers là où la carte vous dit d'aller. Vous devez vous baisser à plusieurs reprises car à cinquante mètres de vous se trouve la route principale qui s'enfonce dans la forêt, et plusieurs hommes y passent dans de puissants véhicules. Vous en êtes certains : en regardant la photo satellite, il ne devrait pas y avoir de route normalement ici. Il se trame bien quelque chose.

Après presque quarante-cinq minutes d'avancée pénible, vous voici positionné enfin plus près de la base. Vous voyez un immense bâtiment blanc, que l'on a pleinement camouflé avec ce que vous pourrez penser être de la lierre. Est-elle synthétique ? Là n'est pas la question. Vous pourrez pénétrer dans le complexe militaire par la porte principale, ou en escaladant à un endroit la grille, mais vous distinguez une vingtaine de militaires qui patrouillent devant le bâtiment. Et si certains ne patrouillent pas, d'autres travaillent activement à charger des camions. Vous remarquez également une immense antenne, que vous avez vue en photo. Vous la ressortez de votre sac, et vous regardez ce qu'il y est écrit au dos. Valentine - si c'est elle qui l'a écrit avec une écriture de

cochon - a noté "Brouilleur". C'est certainement cette antenne qui envoie de fausses données aux satellites destinés à prendre des photos.

Quoiqu'il en soit, vous voilà bien avancé. Il va falloir certainement passer par l'entrée principale.

Si vous désirez faire ainsi, rendez-vous au **88**.

Si vous pensez trouver une issue dérobée en contournant cette entrée principale, rendez-vous au **125**. Mais attention, car si vous ne trouvez rien, vous perdrez beaucoup de votre temps...

13

Si le mot «REM» est inscrit sur votre feuille d'aventure, revenez au **111** et continuez votre lecture. Sinon continuez votre lecture.

Au moment où vous franchissez la porte, vous entendez des bruits provenir devant vous. La pénombre vous empêche de détecter d'où viennent ces cliquetis, et vous commencez à reculer, conscient que vous venez de mettre le pied dans un guet-apens. Peine perdue, car vous comprenez que ce danger vient vite, très vite. Vous sentez quelque chose vous frôler, tandis que vos poils se hérissent. Sans comprendre ce qui vient de passer, vous sortez votre arme et attendez un assaut. Enfin, après quelques secondes d'angoisse, les petits cliquetis se font plus audibles, et vous voyez quatre robots s'approcher de vous. Ils tiennent des matraques luminescentes, qui grésillent. Vous comprenez vite qu'il s'agit de matraques électriques ! Vous devez désormais affronter ces viles créatures, avant qu'elles ne vous transforment en steak d'humain rôti !

Sentinelle Robotique 1	Potentiel d'Attaque : 13 Dommages : +3	Potentiel de Défense : 12 Points de vie : 20
-------------------------------	---	---

Armure : 2
Facteur d'entraide

Attaque : +1

Sentinelle Robotique 2	Potentiel d'Attaque : 13 Dommages : +3	Potentiel de Défense : 12 Points de vie : 20
-------------------------------	---	---

Armure : 2
Facteur d'entraide

Défense : +1

Sentinelle Robotique 3	Potentiel d'Attaque : 12 Dommages : +4	Potentiel de Défense : 12 Points de vie : 20
-------------------------------	---	---

Sentinelle Robotique 4	Potentiel d'Attaque : 12 Dommages : +3	Potentiel de Défense : 11 Points de vie : 30
-------------------------------	---	---

Si vous possédez le talent **Technologies** et plus de 9 points en Raisonnement, vous pourrez vous attribuer +1 en attaque et en défense en raison de la simplicité algorithmique avec laquelle elles vous attaque.

Si vous êtes encore en vie, vous pourrez encore fouiller le corps de ces créatures. Votre premier réflexe est de vous saisir de leurs matraque électrique. Malheureusement, le choc provoquer lorsque chacune de ces sentinelles sont passés de vie à feraille a provoqué des dommages à ces armes ; une seule d'entre elle fonctionne. Elle provoque +3 dommages électriques supplémentaires, +6 contre les créatures robotiques et métalliques. Elle fonctionne avec une mini-batterie, que vous pourrez facilement remplacer lorsque vous vous retrouverez au Square des Chanterelles.

Revenez au **111**.

14

(si jamais vous êtes déjà venu à ce paragraphe, revenez au **142** et lancez le dé jusqu'à obtenir un résultat différent de 1)

Vous réussissez à mettre la main sur une grosse paire de tenailles, rouillée, et dont le manche est rouge. Bien qu'encombrante, elle rentre parfaitement dans votre sac à dos. Vous pourrez également vous en servir comme d'une arme (une masse) si jamais vous venez à perdre la vôtre. Revenez au **142**.

15

Malgré toutes les précautions que vous avez prises, vous vous faites repérer par l'un des soldats. Celui-ci crie alors à l'attention de ses compagnons, et rapidement, une masse humaine grouillante s'avance vers vous à une vitesse alarmante. Tant bien que mal vous essayez d'approcher du mieux que vous pouvez de votre objectif, mais une balle magnifiquement bien placée vous blesse à la jambe et vous vous écroulez à terre. Vous avez à peine le temps de ressentir la douleur : d'autres balles se logent dans l'ensemble de votre corps immobile qui fait une cible facile et ôte votre vie en même temps que tout espoir de réussite de votre mission.

16

Vous décidez d'altérer une nouvelle fois la réalité autour de cet homme. Mais tandis que vous ressentez comme la brume l'envahir, vous le voyez se déchaîner et découper le mur de vapeur mentale qui se dressait entre vous. Et dans votre tête - à moins qu'il le prononce en réalité - vous l'entendez rugir :

- Que crois-tu ? Pensais-tu me duper une seconde fois ? Tu m'as surpris, tu m'as

convaincu la première fois. Mais là tu ne peux m'avoir une seconde fois avec ton truc. Maintenant, en garde !

Rendez-vous au **131** pour affronter votre adversaire.

17

Vous utilisez alors le Cantique Brume Spirituelle : Abus des sens d'autrui. Rapidement, vous arrivez à embrumer les hommes, mais vous savez que l'effet ne sera pas éternel. Bien au contraire, il ne durera que quelques secondes, car le fait qu'ils soient plusieurs rendent la situation encore plus intangible et compréhensible. Quelques secondes, c'est le temps qui vous est nécessaire pour vous jeter vers les camions et y trouver une cachette. De votre cachette, vous voyez le comportement quelque peu hagard des hommes revenir progressivement à la normale. Ils ne se sont sans doute pas aperçus qu'ils ont été trompés par un intrus. Votre rentrée est une véritable réussite.

N'oubliez pas de soustraire vos 6 points de pouvoir.
Rendez-vous au **69**.

18

Vous réussissez à retirer les décombres qui obstruent votre passage. Mais au moment où vous entrez, quelque chose vous tombe dessus. Menez une Epreuve d'Agilité (avec un malus de +2 si vous ne possédez pas le talent **Athlétisme**). Si vous échouez, l'objet (qui était encore un gros bloc de pierre) vous écrabouille, et bien que vous réussissiez à vous en sortir, vous perdez 8 points d'Endurance (à moins que cela réduise votre total de points de vie à 0).

Finalement, vous parvenez à ce qui semblerait être un local technique. Une console informatisée se trouve au fond. Il y a deux cadrans sous lequel de chacun se trouve un bouton qui peut se mettre sous deux positions. L'un des cadrans est orange, l'autre est violet. Si vous possédez le talent **Technologies**, rendez-vous immédiatement au **91**. Vous pouvez décider d'activer les boutons de sorte que les cadrans soient violets (notez alors "Code Violet" sur votre Feuille d'Aventure) ou qu'ils soient oranges (notez alors "Code Orange" sur votre Feuille d'Aventure). Vous pouvez décider également de ne rien changer ou d'intervertir les couleurs des cadrans.

Au moment où vous quittez cette pièce, un nouvel effondrement condamne pour toujours cette issue : même au meilleur de votre forme, vous ne pourrez pas déplacer ces décombres.

Si vous voulez fouiller le bureau (et que vous ne l'avez pas encore fait), menez une Epreuve de Perception, avec un bonus de -3 si vous possédez le talent **Art du Larcin**.
Si vous réussissez, rendez-vous au 141.
Si vous échouez, rendez-vous au 97.

Rien ne vous empêche de quitter le bureau, mais notez que vous ne pourrez plus revenir ici. Rendez-vous alors au 25.

19

C'est un coude qui fait 180° qui se trouve en bout de course. Selon la configuration des lieux, vous voyez que ce coude rattache les deux couloirs, "carré" et "rond". A cette extrémité (et c'est impossible de le voir depuis les batteries d'ascenseur) se trouve une porte fermée au-dessus de laquelle l'enseigne "Salle de repos" est indiquée. Si vous ouvrez la porte, rendez-vous au **59**.

Si vous préférez examiner le couloir situé au sud, rendez-vous au **144**.

Si vous voulez vous diriger dans le couloir parallèle mais au nord, rendez-vous au **76**.

20

Vous appuyez, le cœur battant, sur le bouton -2 de l'ascenseur. Après un moment de silence, vous entendez un bruit étrange au-dessus de vous, comme si l'ascenseur venait de se mettre en marche. La cage semble vaciller, puis bientôt se met à plonger dans les profondeurs du complexe. La descente dure assez longuement, suffisamment pour que vous puissiez vous préparer. Finalement, les double-portes s'ouvrent bientôt, vous laissant devant un hall spacieux, là aussi vidé des établis (où ce que vous pensiez être des établis, au vu des traces noirâtres sur le sol).

Devant vous se tient une grande porte métallique, et de part et d'autre d'elle se trouvent des grandes fenêtres bleues qui vous donne la vue sur une grande salle. Celle-ci, contrairement à là où vous trouvez, contient de nombreuses paillasses, et des dizaines d'engins dont vous ne connaissez pas l'utilité mais qui sembleraient être des prototypes d'armes ou d'outils militaires.

Sur votre gauche se trouve également une porte, avec l'inscription «Local Technique». Le panneau a été largement défoncé, et vous pensez que c'est pour avoir accès à un ordinateur, toujours allumé d'ailleurs.

Si vous voulez vous rendre dans cette pièce, rendez-vous au **10**.

Si vous préférez examiner la double porte, rendez-vous au **30**.

Si vous voulez changer d'étage, rendez-vous au **53** si vous voulez aller au 0 ou au **54** si vous voulez aller au -1.

21

Vous êtes maintenant à quelques mètres de l'entrée principale quand une odeur caractéristique vous chatouille le nez. Vous croyez d'abord que votre illusion vous joue des tours, et que la poussière soulevée par le vent vous embrouille, mais après quelques secondes vous êtes persuadé de reconnaître cette fragrance : il s'agit certainement d'une drogue calmante, de l'herbe à fumer. En vous concentrant, vous voyez les volutes de fumée sortir du renforcement que forme la double porte principale de la base

militaire. Vous trouvez vous-même un petit renforcement, puis sortez une plaquette de dix crédits, que vous jetez loin de vous. L'effet ne se fait pas attendre, vous voyez un jeune militaire sortir. Il se tourne vers vous mais n'a pas l'air de vous avoir remarqué, car ce qu'il veut, c'est s'approprier cet argent ! Vous remarquez également qu'il porte ses vêtements de manière débraillée, et qu'il a l'air hagard. Mais vous profitez allègrement de son absence pour vous faufiler vers l'entrée. Fort heureusement pour vous, la porte du complexe militaire est ouverte. Un coup d'oeil derrière vous permet de voir que le jeune débauché a profité également de sortir du renforcement et aller chercher cet argent gratuit avant de repartir à la tâche.

Rendez-vous au **55**.

22

Vous avez vu juste : du fait qu'il soit composé de chair humaine, d'os, mais également de circuits électriques, votre adversaire est sensible à votre pouvoir. Comme il pare les coups de votre arme avec les parties métalliques, il subira de plein fouet les effets de votre Cantique. De plus, ce champ électrique destabilise les informations circulant dans son cerveau et lui font perdre de nombreuses capacités de calcul. De la sorte, il perd un point en Potentiel d'Attaque et un Point en potentiel de Défense. Les dégâts internes dûs à ce champ électrique lui font également perdre 2 points par tour, quelque soit le résultat de l'attaque ou de qui est l'assaillant ou le défenseur. Revenez au **131**.

23

Quelques secondes après avoir ingéré les pastilles, vous commencez à ressentir comme une légère somnolence. Celle-ci devient de plus en plus forte et vous voici réduit à l'état d'un corps endormi, écroulé par terre. Vous risquez de passer une bonne nuit... Mais dans l'endroit où vous vous trouvez, qui explose une ou deux heures plus tard, votre corps endormi devient simplement un cadavre calciné. Vous avez échoué dans votre aventure. Et à l'avenir, évitez de consommer un médicament sans avis d'un médecin ou d'un pharmacien, c'est très mal de se faire ordonnance soi-même.

24

Lorsque vous pénétrez dans le réfectoire, un bruit affreux se fait entendre de la pièce située derrière. Comme il y a des fenêtres vitrées sur le mur, vous pouvez voir qu'il s'agit d'une sorte de cuisine, qui de surcroît est encore bien éclairée. Vous voyez alors débouler vers vous trois créatures qui ressemblent à des rats géants, qui bondissent vers vous crocs et gueule en avant !

Premier rat géant

Potentiel d'Attaque : 13

Dommage : -3

Potentiel de Défense : 10

Points de vie : 17

Facteur d'entraide Attaque : +1 Défense : +0

Deuxième rat géant

Potentiel d'Attaque : 12 Potentiel de Défense : 9
Dommages : -3 Points de vie : 20
Facteur d'entraide Attaque : +0 Défense : +1

Troisième rat géant

Potentiel d'Attaque : 11 Potentiel de Défense : 12
Dommages : -3 Points de vie : 14
Facteur d'entraide Attaque : +1 Défense : +0

Une fois défait de ces adversaires, un rapide coup d'oeil dans les cuisines et dans les réfectoires vous apprend qu'il n'y a rien : vous vous demandez encore comment les rats ont réussi à se nourrir pendant tout ce temps, quand vous voyez une masse informe, puante et rougeâtre dans un coin, et les seules choses que vous reconnaissez, c'est du tissu en treillis qui l'enveloppe... Ravalant un haut-le-coeur, vous quittez vite fait cette pièce maudite et tentez d'oublier ce que vous venez de voir.

Rendez-vous au **54** pour faire un nouveau choix.

25

Vous pénétrez dans un couloir qui ne sent que la poussière. Là encore les luminaires éclairent très faiblement le corridor, et une sensation de vide vous gagne tandis que vous pensez qu'il y a certainement encore quelques semaines, cet endroit fourmillait d'activité, et que maintenant il est au plus complet abandon. Tendant l'oreille, retenant votre souffle, vous n'entendez strictement rien. Il y a trois portes qui se proposent à vous : deux sur le côté droit (vers l'ouest, puisque vous regardez actuellement vers le sud) et un sur le côté gauche. Cette dernière porte fait directement face à la deuxième porte à droite, tandis que la première porte à droite est à portée de main.

Si vous voulez ouvrir la porte située directement à votre droite, rendez-vous au **123**.

Si vous voulez ouvrir la deuxième porte à droite, rendez-vous au **148**.

Si vous préférez ouvrir la porte qui se trouve à gauche, un peu plus loin dans le couloir, rendez-vous au **130**.

Si vous avez fini de visiter les lieux, rendez-vous au **105**.

26

Voyant que votre adversaire se profile par la droite, vous décidez de faire des mouvements lestes et rapides pour, de manière agenouillée, vous faufiler

entre les caisses. Vous entendez le garde derrière vous commencer à vous suivre. Vous a-t-il vu ? Vous passez de caisses en caisses, parcourant le petit labyrinthe, tout en restant accroupi, et trouvez enfin un interstice entre deux boîtes recouvertes d'une bâche.

Menez une Epreuve d'Agilité, en soustrayant 2 si vous possédez le talent **Athlétisme** ou **Art du Larcin** (si vous possédez les deux, vous pourrez soustraire 5 au total au lieu de 4 !) puis en ajoutant 2 du fait que vous êtes parti de bien mauvais pied.

Si vous réussissez cette Epreuve, rendez-vous au **115**.

Si vous échouez cette Epreuve, rendez-vous au **71**.

27

Après activation de la commande, une annonce sonore (et dont le texte s'affiche également sur l'écran de votre ordinateur) se fait entendre au-dessus de vous : «Alerte ! Intrusion ! Système d'auto-défense en cours !». Vous sentez rapidement votre tête tourner : un gaz, manifestement car vous distinguez d'épaisses volutes de fumée verte, est propagé dans les systèmes d'aération de la pièce ! Malgré le fait que la porte soit béante, vous ignorez quels sont les effets de ce gaz. Menez une Epreuve de Constitution (vous la réussissez automatiquement si vous avez un masque à gaz dans votre équipement, car vous avez le bon sens de l'appliquer sur votre visage ce qui vous permet de sortir sans problème de la pièce).

Si vous réussissez, vous attendez quelques minutes que l'effet du gaz se dissipe (vous entendez d'ailleurs le système d'aération s'ouvrir peu après) avant de rentrer dans la pièce. Revenez alors au **118**.

Si vous échouez, rendez-vous au **4**.

28

Vous empoignez la porte et l'ouvrez. Vous rentrez dans une petite pièce, qui semblerait être en fait une infirmerie. Contrairement à l'ensemble de l'étage que vous avez visité, il semblerait que tout n'ait pas ait été vidé : vous apercevez par exemple, un chariot sur lequel se trouve une machinerie de médecin, ainsi qu'un brancard et un lit sur roulettes sur lequel des analyses doit être faite. Vous êtes également surpris de voir qu'il reste quelques flacons dans l'armoire à pharmacie, aussi, amorcez-vous un trait. Soudainement, un mouvement furtif semble apparaître à votre droite !

Si vous décidez vous mettre en garde, rendez-vous au **73**.

Si vous préférez vous esquiver en faisant quelques pas sur votre gauche, rendez-vous au **7**.

29

- Ha ! s'exclame l'homme machine en se réjouissant.

Il se frotte les mains, puis récupère dans une boîte des chemises cartonnées qu'il ouvre devant vous.

- L'efficacité du Cerberus est maintenant à 83.4%, par rapport à l'échelle temporaire prescrite. Excusez-moi, mais vous ne m'avez pas l'air d'être un scientifique, je vulgarise. Donc mémorisez : 83.4. Nous sommes encore loin des 90% proposés, mais nous avançons à grands pas. J'ai bientôt trouvé la molécule-clé qui va permettre de clôturer tous nos problèmes sur l'inefficacité en température au-delà de 42 degrés celsius. C'est une histoire de mois. Non, de semaines ! Mais... attendez...

Il se penche pour regarder derrière vous. Il est trop tard pour que vous lui cachiez la vue. Vous voyez à son regard de surprise qu'il ne s'attendait pas à ce que les lieux soient désertés.

- Qui êtes-vous, demande-t-il d'un air suspicieux ? Vous n'êtes pas Meij, je sais que vous me mentez.

Si vous voulez lui dire la vérité, rendez-vous au **99**.

Si vous estimez que vous devrez lui donner un faux nom, menez une Epreuve de Magnétisme, avec un malus de +1. Si vous réussissez, rendez-vous au **90**. Si vous échouez, rendez-vous au **140**.

30

Si le mot clé «Déverouillage» est inscrit sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **111**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **37**.

31

Prenant toutes vos précautions, vous longez le côté droit du couloir. Vous entendez alors des bruits de pas sur la surface du sol. Vous décidez précautionneusement de trouver un lieu pour vous cacher, mais malheureusement, il n'y a rien pour le faire ! Si vous vous étiez trouvé de l'autre côté, il y aurait eu des zones d'ombre, des renforcements et même des caisses pour vous dissimuler. Hésitant encore à reculer ou prendre de surprise vos prochains opposants, vous voici à votre tour surpris par deux militaires qui apparaissent au recoin. Ils n'hésitent pas alors devant cette intrusion, et se met à vous tirer dessus. Durant le premier assaut, ils bénéficient chacun d'un bonus de +3 à leur potentiel d'attaque. A la suite du combat, puisque vous êtes au contact, ils vont dégainer des couteaux et tenter de vous abattre au corps à corps.

Premier Soldat

Potentiel d'attaque/tir : 10 Potentiel de Défense : 11
Blessures supplémentaires : +4/+1 Points de vie : 55

Deuxième Soldat

Potentiel d'attaque/tir : 9 Potentiel de Défense : 13

Blessures supplémentaires : +4/+1 Points de vie : 40

Si vous vous en débarrassez, vous pourrez récupérer leur équipement. Ils portent chacun un fusil désintégrateur bridé (dommages +4) et un couteau (dommages +1). Le reste de leur équipement n'a aucun intérêt.

De plus, le bruit provoqué par la fusillade a de fortes chances d'attirer les militaires à l'extérieur qui viendront immanquablement à votre rencontre. Préférant reporter ce rendez-vous, vous décidez de revenir rapidement à l'entrée. Trouvant le dispositif d'ouverture (et de fermeture), vous réussissez à abattre le gigantesque portail de métal, puis détruisez l'appareil pour éviter toute rencontre malvenue (notez le mot de passe "Portail").

Vous retournant vers le couloir, si vous voulez vous dirigez vers la gauche, rendez-vous au **53**. Si vous voulez aller à droite, rendez-vous au **105**.

32

- Non, ce n'est pas moi. Vous vous trompez.
- Et pourtant, rétorque le vieil homme... vous lui ressemblez tellement.
- Je m'appelle Tom, répondez-vous. Vous voulez voir ma carte d'identité ? Ecoutez, c'est vrai on m'a dit que j'avais un visage plutôt commun. Quoique c'est la première fois qu'on me confond avec un Lemny.
- Excusez-moi monsieur, soupire le vieil homme tout bas.
- Ce n'est pas grave. Bonne journée.

Vous songez que vous n'avez pas bien fait de venir prendre un déjeuner ici juste avant d'aller vers cette base militaire. Qu'allez-vous faire maintenant ? Le mieux serait certainement d'essayer de vous diriger vers les lieux qui ont été indiqués sur votre carte. Rendez-vous au **12**.

33

- Je suis ici pour vérifier l'inventaire, expliquez-vous au garde, tandis que vous plongez les mains dans une des caisses, pour manipuler câbles et outils divers et variés. Vous voyez à ses yeux que le garde est suspicieux, et vous vous rendez rapidement compte pour quelle raison. De toute manière, il vous pose la question :

- Où est ton uniforme réglementaire ?
- Heu... débarrassé. Ils ne sont pas adaptés pour la manipulation de tels dispositifs, tu vois.

Il y a encore un moment de flottement entre vous. Menez une Epreuve de Magnétisme (vous la réussissez automatiquement si vous avez le talent **Communication**)

Si vous réussissez, rendez-vous au **44**.

Si vous échouez, rendez-vous au **6**.

34

Profitant d'être dans une sorte d'angle mort, vous passez de caisse en caisse en surveillant qu'aucun garde n'est à proximité. Vous commencez à paniquer, parce que la plupart des caisses près de l'entrée sont chargés sur des mini-vans, qui se dirigent vers les camions garés tout à l'est. Les militaires ne vont pas tarder à faire l'inventaire et charger celles près desquelles vous vous trouvez. Il faut donc que vous fonciez dans le bosquet. Fort heureusement, ce petit bosquet est plutôt touffu, vous pourrez vous y cacher aisément. A un moment où vous êtes assuré que personne ne vous voit, vous vous jetez vers le bosquet. A l'orée de cette place d'arbres, vous en profitez pour dégainer votre épée et préparer votre pistolet, car vous serez près à vous affronter bientôt.

Le petit bosquet est plutôt sombre, et la lumière n'est pas filtrée. Vous commencez à vous demander soudainement que fait un bosquet de ce genre dans un complexe militaire. Est-ce un espace vert pour permettre à des gens de se détendre ? Soudainement, la question ne se pose plus : vous tombez nez à nez avec ce que vous n'aurez dû jamais rencontrer. Il s'agit d'une sorte de gorille miniature, mais avec un faciès très humain. Le visage n'est d'ailleurs pas du tout proéminent, et la créature pas du tout velue. Cependant, elle semble posséder l'agilité et la force du gorille, aussi bien que son air menaçant, et tandis qu'il saute d'un arbre pour tomber à cinq mètres de vous, il prend la posture d'un boxeur.

Qu'allez-vous faire ? Il est hors de question de fuir tête baissée.

Si vous affrontez la créature à l'épée, rendez-vous au **3**.

Si vous affrontez la créature en lui tirant dessus avec votre pistolet, rendez-vous au **138**.

35

Malheureusement, vous n'êtes pas assez rapide. Le garde vous tire dessus avec son fusil, ce qui a pour effet de vous blesser à la jambe. Malgré cette blessure, en un contre un et dans cet endroit exigü, vous réussissez à vous débarrasser de lui, mais ce n'est sans compter tout le reste des soldats qui, alertés par la déflagration et les cris d'alerte, s'attroupent autour du camion. Finalement vous êtes submergés par des gardes armés jusqu'aux dents qui font feu de tout bois en transformant votre corps en véritable passoire. Vous avez échoué sans même savoir à qui ressemble ce complexe militaire...

36

(si jamais vous êtes déjà venu à ce paragraphe, revenez au **142** et lancez le dé jusqu'à obtenir un résultat différent de 2)

Vous trouvez un masque à gaz, qui s'enfile très rapidement. Celui-ci permettra de filtrer

l'air des particules indésirables et qui pourront poser des dysfonctionnements sur votre organisme. Bien que peu esthétique, il vous sera fort utile de le garder, aussi décidez-vous de le fourrer dans votre sac à dos. Rendez-vous au **142**.

37

Vous voici devant deux grandes portes vitrées. Un sentiment de malaise vous prend quand vous voyez l'épaisseur de ce qui, apparemment, n'est pas du verre... Quelques coups dessus et vous devinez vite que vous ne la briserez pas aisément...

Si vous décidez d'abandonner temporairement votre progression devant cet insurmontable obstacle, rendez-vous au **53** si vous voulez aller au 0 ou au **54** si vous voulez aller au -1, ou si vous ne l'avez fait, vous pouvez toujours visiter la salle située à côté au **10**.

Vous pouvez toujours essayer de détruire les portes (un coup d'œil ne vous permet pas de trouver où pourrait se trouver le dispositif permettant de les ouvrir d'ici), mais il va falloir faire preuve de courage.

Vous devrez mener des Epreuves de Force avec un malus de -3 (vous récupérez un bonus de +1 si vous avez le talent **Athlétisme** ; vous aurez également un bonus de +1 si vous avez 9 ou 10 en Constitution, et un bonus de +2 à la place de ce dernier si vous avez 11 ou 12 en Constitution). Chaque Epreuve vous coûtera la perte de deux dés plus six points de vie. Pour réussir à forcer l'accès, vous devrez réussir 3 Epreuves de Force. Exceptionnellement, si vous possédez les Cantiques «Mensonge Quantique» ou «Amélioration psychique du corps», vous pourrez considérer, à l'utilisation d'un de ces pouvoirs, que vous aurez non seulement réussi une Epreuve, mais vous ne perdrez pas de points de vie. Attention : vous ne pouvez utiliser cette aide qu'une unique fois, vous ne pouvez pas utiliser l'un et l'autre de ces pouvoirs.

Si vous réussissez ces trois Epreuves, les portes sont désormais ouvertes (vous pouvez noter le mot de passe «Déverouillage») et vous rendre dès maintenant au **111** (vous pourrez toujours revenir maintenant aux ascenseurs ou à la salle située à côté).

38

Alors que vous menez une fouille approfondie des caisses, vous repérez une caisse dont l'étiquette attire votre attention : il s'agit de matériel informatique destiné à l'amorçage de charges explosives. Vous avez une grande surprise en voyant que la caisse à côté contient lesdits explosifs. Le dispositif n'est pas armé, mais en utilisant vos connaissances qui vous reviennent au fur et à mesure, vous arrivez à brancher les différents éléments afin de démarrer un processus de compte à rebours. Vous fixez le processus à environ cinq minutes, vous assurant que la batterie est en bon fonctionnement et que les explosifs sont bien disposés. Vous évacuez ensuite le camion et partez vous dissimuler derrière un petit véhicule qui charge ces camions. Finalement, au moment que vous avez calculé, les deux camions explosent dans deux gigantesques gerbes de feu. L'ensemble des militaires se ruent alors en hurlant sur ces camions sans se soucier de leur sécurité, et vous en profitez pour courir dans la panique et la fumée

vers l'entrée de la base militaire. Malheureusement pour vous, certains hommes, qui finalement vous ont repéré car suspicieux de cette douteuse situation, ont décidé de vous suivre.

Menez une Epreuve de Constitution. Si vous possédez le talent **Athlétisme**, vous pourrez vous rajouter un bonus de -3.
Si vous réussissez, rendez-vous au **45**.
Si vous échouez, rendez-vous au **15**.

39

Vous lancez la commande «pn.do». Après un défilement de plusieurs lignes répétant le même motif, une nouvelle phrase apparaît sur le moniteur de votre ordinateur. Elle indique :

« Veuillez insérer les 3 cartes de sécurité losange »

Si vous possédez ces trois cartes, placez-les dans les dispositifs prévus à cet effet, puis rendez-vous au **62**.

Si vous n'en possédez qu'une, deux ou aucune, inutile d'aller plus loin : la même phrase s'affiche et ce quelque soit le nombre de cartes que vous insérez dans les fentes prévues à cet effet. Vous n'avez plus qu'à retourner tout penaud au **118** pour faire un nouveau choix.

40

Conservant votre sang-froid, vous dégainez rapidement votre arme, et passez plusieurs fois la torche dans la pièce à la rencontre de votre adversaire, que vous pourrez identifier aisément une fois que votre faisceau lumineux l'aura surpris. Un sifflement perfide quelques mètres au-dessus de vous vous surprend, mais vos réflexes vous font faire deux pas sur le côté plutôt que de tourner la lampe vers ce qui vient de produire ce bruit. Bien vous a pris, car vous venez d'esquiver une grosse forme qui tombe du plafond jusqu'au plancher !

Rendez-vous au **142**.

41

- Une fuite, ajoute-t-il. J'aurai pu penser que... enfin non. La base a été repérée, par l'ennemi. Les travaux ont suffisamment bien avancé, ils ont eu le temps de vider les lieux. Alors les soldats ont récupéré toutes les informations qui se trouvent ici.

- Qu'étudie-t-on ?

- Ici exactement ? Je ne sais pas. Moi, personnellement, j'étudie la virologie. Je suis biologiste, et généticien. J'ai d'autres... talents aussi, qui ont servi pendant les conflits armés hors de notre nation. Je suppose que les autres scientifiques... c'est pareil. Mais je ne les ai jamais vus. Entraperçus, quand, de temps à autre, on ouvre cette porte,

mais ça arrive rarement. Vous m'avez-vu ? je suis un cerveau humain, doté de supercalculateurs contenant les informations nécessaires, des disques entiers sur les virus et la biologie ! Ainsi que des logiciels de statistiques et de probabilités, des fonctions intégrées de calcul pour ma discipline. Je les aurai effrayé avec mon apparence. Bref, je travaille à moi tout seul très efficacement... mais le prix, le prix est que justement je dois travailler seul, sinon quoi j'effraierai plus d'un. Pourquoi ici ? pourquoi ne pas me mettre dans un complexe seul, ou avec mes semblables ? Je l'ignore.

- Et la Cellule Orange ?

- Un dispositif destiné à détruire nos complexe militaires en cas d'intrusion. D'infiltration.

- Et le rapport M14-L18 ?

- Je l'ignore. Il doit faire partie de ces dossiers là-bas. Je ne sais pas pourquoi, mais on m'a demandé de garder quelques boîtes d'archives. Jamais ouvertes. Si ça parlait de virologie... mais on m'a certifié le contraire. Depuis vingt ans qu'ils sont là, je n'y ai pas touchés, jamais vu l'intérêt. Puisque vous avez fait tout ce chemin pour venir me voir, je pense que vous méritez de prendre ce rapport dont vous avez besoin. L'armée, le gouvernement... désormais sont mes ennemis, pour me laisser mourir malgré l'avancée de mes travaux. Donc ce qui peut les affaiblir... prenez ce que vous voulez.

Vous avez le cœur qui bat, avidement vous vous approchez de la boîte qu'il vous désigne, quand soudainement, la main de cet homme se pose sur votre épaule, puis vous jette en arrière.

- Mais que...

- J'ai changé d'avis. Vous m'avez vu. Vous pourrez donner mon signalement. S'il vous rattrape, c'en est fini de moi. Je pense qu'il est temps de me débarrasser de vous. Je suis désolé, Tom, mais vous êtes un danger pour moi. Dans d'autres circonstances, nous aurions pu nous entraider, mais je ne vois pas d'autres solutions que de vous éliminez. Je suis vraiment désolé, croyez-moi.

Si vous disposez du cantique Brume Spirituelle : Influence, rendez-vous au **64**.

Sinon, il est temps d'affronter votre adversaire, rendez-vous alors au **131**.

42

Instinctivement, vous songez qu'il vaut mieux pour vous de vous protéger contre toute agression. Cela ne servira à rien d'ameuter tout le quartier pour savoir que Lemny Skaht est revenu ici (est-il déjà venu d'ailleurs ?). Vous brûlez d'envie de savoir ce que l'homme vous veut, mais la prudence prévaut sur votre curiosité, aussi décidez-vous d'utiliser ce Cantique. Pendant quelques secondes, vous avez la sensation de ressentir l'esprit de votre interlocuteur (qui s'est approché de vous) et de pouvoir le modeler à votre guise.

- Lemny ?

- Non, ce n'est pas moi, rétorquez-vous.

L'homme a une mine hagarde. L'influence n'est pas difficile, car il est sous l'emprise de l'alcool, mais également d'une drogue. Rapidement, il se saisit lui-même d'un doute.

- Ha, excusez-moi, monsieur, bégaie-t-il. J'ai crû voir un vieil ami.

L'homme retourne en titubant vers sa place à côté de la fenêtre puis s'assoit à sa table. C'est à peine s'il manque de s'endormir. Quant à vous, vous décidez de ne pas faire de vieux os par ici : que se passerait-il si jamais une autre personne qui vous a connu rapplique ? Vous n'allez pas utiliser perpétuellement vos Cantiques car vous en aurez besoin pour votre réelle mission.

Rendez-vous au **12**.

43

Malgré vos efforts pour tenter de dégager l'issue, vous devez vous rendre à l'évidence : vous n'êtes pas assez vigoureux. Vous décidez de lutter contre l'illusion pendant encore quelques minutes en envoyant balader certains éboulis, mais vous vous fatiguez bien trop vite. Vous vous essayez pour souffler et reprendre vos forces, en pestant contre votre malchance. Vous décidez bien entendu d'abandonner cette approche.

Si vous voulez fouiller le bureau (et que vous ne l'avez pas encore fait), menez une Epreuve de Perception, avec un bonus de -3 si vous possédez le talent **Art du Larcin**.

Si vous réussissez, rendez-vous au **141**.

Si vous échouez, rendez-vous au **97**.

Rien ne vous empêche de quitter le bureau, mais notez que vous ne pourrez plus revenir ici. Rendez-vous alors au **25**.

44

Très suspicieux, le garde finit par baisser la garde. Vous vous demandez si ce n'est pas le bon moment pour profiter de la situation. Qui vivra verra ! Vous l'invitez à rentrer dans le camion pour vous aider à déplacer l'une des caisses. Malgré son doute, il semble accepter, range son arme et rentre attraper l'extrémité d'une caisse. Il n'a pas le temps d'attendre vos directives puisqu'un coup savamment placé dans le cou l'assomme immédiatement. Il s'effondre alors sur le sol. Vous le dépouillez de sa combinaison en treillis pour vous en revêtir. Vous voici donc parfaitement déguisé et plus personne ne peut vous reconnaître. Bien sûr il se peut que vous tombiez sur quelqu'un qui connaisse ce garde, cependant toutes les combinaisons se ressemblent, et personne ne peut prétendre connaître absolument tout le monde. Vous trouvez d'ailleurs un badge blanc dénué de toute indication si ce n'est le pictogramme représentant une clé. Vous le glissez dans votre poche. Vous avez aussi un fusil désintégrateur qui contient douze cartouches. Les dégâts supplémentaires sont de +6.

Parfaitement habillé de la sorte, vous sortez du camion tout en ayant dissimulé le corps inconscient de votre victime dans une caisse vide, que vous recouvrez d'une bâche. Vous dirigeant à grands pas assurés vers l'entrée du bâtiment principal, vous y voyez un garde sortir. Il est temps de tester votre déguisement ! L'examen se passe avec succès,

puisque le jeune garde vous croise et vous fait un salut militaire de la main, que vous lui rendez, avant de continuer son chemin en se désintéressant complètement de vous. Vous voici alors à l'entrée du bâtiment, assuré que personne ne vous dérange. Rendez-vous au **55**.

45

Vous voici à l'entrée du bâtiment, mais vous n'avez pas encore gagné : l'alerte a été donnée et vous pouvez être rattrapé à n'importe quel moment. Vous trouvez de toute manière un moyen de vous dissimuler contre les balles, en vous servant simplement des immenses murs bien épais comme d'un bouclier. Les soldats ont beau tirer et tirer, aucune balle ne peut vous atteindre. Cependant, s'ils accèdent dans la pièce, vous êtes perdu... Votre seul espoir réside alors dans le fait de pouvoir refermer la porte derrière vous. Vous distinguez alors un petit dispositif composé de quelques boutons lumineux, d'un écran tactile, de plusieurs indicateurs à aiguilles. Vous n'avez sans doute jamais vu rien de tel, mais vous restez persuadé que c'est ce dispositif qui vous sauvera de cette situation plus que périlleuse.

Menez une Epreuve de Raisonement, avec un malus de 4 points dû au stress de la situation.

Si vous possédez une Endurance supérieure ou égale à 9, vous pourrez réduire ce malus de deux points.

Si vous possédez une Dextérité supérieure ou égale à 9, vous pourrez réduire ce malus d'un point.

Si vous possédez le talent **Technologies**, vous pourrez rajouter un bonus de 4 points.

Si vous possédez le talent **Art du Larcin**, vous pourrez rajouter un bonus de 1 point.

Si vous possédez une carte magnétique avec le pictogramme d'une clé, vous faites fonctionner directement le dispositif via un transpondeur : vous réussissez automatiquement cette Epreuve.

Si vous réussissez cette Epreuve, vous réussissez à refermer la porte, rendez-vous au **103**.

Si vous échouez, malheureusement pour vous vous n'arrivez pas à trouver le moyen de faire fonctionner et les militaires commencent à affluer. Inutile de dire qu'ils ne vous feront pas prisonnier : vous êtes bien trop dangereux. Vous êtes alors criblé de balles et vous vous effondrez, mortellement touché, tandis que le sang se répand hors de votre corps. Vous avez failli à votre mission.

46

La feuille de papier n'est pas entièrement blanche : elle a été écrite à l'encre sympathique ! Vous connaissez parfaitement le moyen de faire apparaître le texte : il suffit de le chauffer. Pour ce faire vous approchez votre lampe torche du papier, et

après quelques secondes, sous la chaleur de votre appareil, l'encre chimique apparaît progressivement, et après quelques secondes de patience, vous voici capable de consulter un petit texte manuscrit :

" Pete,

Je viens d'apprendre que ton algorithme de sécurité que tu as développé pour les champs électriques émanants des conduites de secours des turbines, dans la salle d'expérience située au deuxième sous-sol, contient de nombreuses failles. Ne t'inquiète pas, Christopher et moi-même avons créé un module qui permet de stabiliser ces champs, mais tu n'imagines pas le massacre que cela pourrait faire s'il y a de ces foutus biologistes à l'intérieur, et encore moins des robots de sécurité. Même de niveau 4 ou 5, leurs circuits brûleront !

Tu peux télécharger notre travail depuis notre compte quand tu voudras, en rentrant mon login, c'est simplement "L+AN+ST+ER", nous te permettons de le donner à Magnus.

Par contre tu as intérêt à dégouter un rendez-vous avec tes cousines jumelles pour notre prochaine permission. ET QU'ELLES SOIENT TRES GENTILLES avec nous. Mais ça je pense que tu n'auras pas besoin d'apporter ton grain de sel...

Jak Lanster

"

Revenez au **123**.

47

Au moment où vous lui placez le coup qui lui est fatal, l'homme-machine s'immobilise et écarquille les yeux, puis s'écroule au sol. Il n'est plus en mesure de se battre, du sang coule des multiples blessures que vous lui avez infligé. Il continue à cracher une masse noirâtre et coagulante, tandis que son corps tréssaillit. Les petites diodes situées çà et là sur son corps se mettent à clignoter, puis il se calme, et tourne le visage vers vous.

- Toi... tu étais déjà là. Tu étais déjà venu.

- Moi ? J'étais déjà venu ici ?

- Il y a dix ans. Tu étais un enfant. Tu es arrivé. On t'a placé dans une salle secrète, près des dortoirs. C'était ta chambre. On disait qu'on allait s'occuper de toi. Tu n'avais pas peur, mais je suis sûr que tu savais que l'on ferait des expériences. Tu as vécu ici, quelques jours, au plus deux semaines. Et tu t'es enfui. *Encore* enfui. Ce «encore», mécontent, donné par les dirigeants de l'époque. Comme si au fond ils savaient que tu allais t'enfuir *encore*.

- Pourquoi j'ai vécu ici ? Pourquoi je suis venu ? Qui m'a accompagné ?

- Je l'ignore. Il faut partir maintenant. Cela ne va plus tarder. Si je ne peux vivre... je n'ai plus de force. Alors fais ce que tu as à faire. Et détruis-moi ces salauds de l'armée, pour moi. Moi, résultat d'une expérience sans faille, super-soldat et super-scientifique, ils n'ont même pas songé à sauver ma peau ni mes travaux alors que ces fichus

biologistes sans cervelle...

Ses yeux deviennent vitreux. Il est temps de partir maintenant. Vous fouillez dans les archives, et enfin découvrez une grosse boîte qui doit bien peser deux kilogrammes. Sur la tranche est inscrit les sacrés caractères : M14L18. Vous vérifiez l'intérieur : une grosse chemise cartonnée, des feuilles et des feuilles..., qui doit bien peser deux kilogrammes. Celle-ci contient un énorme dossier, qui l'occupe entièrement. Vous faites pivoter la boîte pour voir la tranche. Six caractères sont inscrits : M14L18. Vous empoignez alors l'objet de votre quête, mais sitôt passé le pas de la porte, un bruit se fait entendre : une sirène, inaudible en ce sens qu'elle vous détruit les tympans. Les lumières de la pièce où vivait cet homme-machine vire alors au rouge. Puis une voix monotone, robotique, s'élève dans les couloirs, les hauts-parleurs que vous croyez muets à jamais.

- Explosion du complexe dans trente secondes.

Le décompte se fait entendre. Trente secondes, jamais plus vous ne saurez ce que ça représente. Vous courez, mais vous avez conscience que vous n'y arriverez jamais. Et les ascenseurs ? Vous voilà justement devant eux. Appelez-les ? Ouvrez les portes ? Rien ne se passera : tout va exploser. Alors que vous commencez à pleurer de rage, les mains serrant cette précieuse boîte qui vous coûte la vie... un mouvement à votre droite... une femme, dans une robe noire...

- Valentine ? Bon sang, mais que fais-tu ici ?

- Viens, Tom, maintenant !

Le haut-parleur prononce calmement «trois secondes». Sans mot dire, elle vous prend dans ses bras.

Et tout devient noir.

Rendez-vous au **150**.

48

Il est extrêmement risqué d'aller vers les camions, mais il s'agit d'un point important, car vous serez situé à un endroit précis où vous aurez vision de tout sans que l'on puisse vous remarquer. Cette prise de risque peut s'avérer toutefois nécessaire, aussi décidez-vous de tenter votre chance. Pour y arriver, vous devez courir le plus vite possible. Pour cela, menez une Epreuve d'Agilité. Si vous possédez le trait Athlétisme, vous réussissez automatiquement ce jet.

Si vous réussissez, rendez-vous au **69**.

Si vous échouez, rendez-vous au **15**.

49

Vous voici maintenant près du renforcement, à quelques mètres de l'entrée du complexe militaire. Un rapide coup d'oeil derrière vous vous permet de voir que tous les militaires sont désormais proches des caisses. Aucun ne surveille l'entrée de la base.

Tandis que vous vous approchez en vous demandant s'il y a des gens situés juste à l'entrée, sort un jeune homme, l'air débraillé, le regard hagard, une cigarette à la bouche. Au moment où il vous voit, il semble surpris et commence à marmonner quelque chose. Qu'allez-vous faire ?

Si vous décidez d'employer le Cantique Brume Spirituelle : Influence, rendez-vous au **80**.

Si vous décidez d'utiliser votre épée pour le faire taire à jamais, rendez-vous au **71**.

50

- Oui, c'est bien moi, dites-vous en vous retournant vers la personne.

Vous avez espéré qu'en voyant votre interlocuteur, vous aurez eu un flash dans votre mémoire qui vous aurait permis de mieux le situer. Cependant, il ressemble à n'importe quel ivrogne que vous aurez pu voir n'importe où : âgé d'une cinquantaine d'années, il porte une salopette en jeans sale, une casquette en tissu rouge. Ses vêtements sont poussierieux : on aurait dit qu'il se traîne dans le sable depuis des semaines. Il a les joues bien rouges et les yeux un peu vitreux. Cette description ne permet pas à votre esprit de vous souvenir si vous avez réellement rencontré cette personne. Vous avez beau le toiser de bas en haut plusieurs fois, vous n'arrivez toujours pas à faire correspondre un nom à cette personne.

- Que deviens-tu ? Que fais-tu ici ?

- Un... heu...

- Un pèlerinage ?

- Oui. Si on veut. Mais dis-moi... peux-tu me rappeler ton nom ?

L'homme fronce des sourcils. Il a l'air de se méfier que vous ne vous souvenez plus de son nom.

Menez une Epreuve de Magnétisme avec un malus de deux points (si vous possédez le trait **Communication** ET **Sciences Naturelles**, vous réussissez automatiquement l'Epreuve, car l'homme est en fait sous l'emprise de l'alcool, et que ces deux compétences combinées vous permettent de trouver les mots nécessaires pour baisser sa méfiance, compte tenu de ce qu'il a dans le sang). Vous pouvez également réussir automatiquement cette Epreuve en utilisant le Cantique Brume Spirituelle : Influence.

Si vous réussissez, rendez-vous au **66**.

Si vous échouez, rendez-vous au **86**.

51

Sans le savoir, votre adversaire a le don de ressentir le flux mystique qui circule à l'intérieur de vous. Sans le savoir, il est influencé par votre fort potentiel mystique, ce qui freine un peu ses attaques et ses capacités à se protéger - comme s'il était destiné à recevoir vos coups et à rater les siens. Il perd de la sorte 1 point en potentiel d'attaque

et de défense, cumulable à d'autres malus SAUF un malus occasionné par une mine magnétique. Auquel cas il restera toujours à -3 dans ces deux Potentiels.

Revenez au **131**.

52

Vous appuyez sur la commande «tdstrctn.do». Un message d'invitation apparaît alors sous la console d'interface :

« la commande «tdstrctn.do» est paramétrée avec un lancement différé qui s'effectuera dans 0 heure(s) 36 minute(s) et 18 seconde(s). L'activer une deuxième fois annulera le lancement différé et exécutera la commande immédiatement. Voulez-vous confirmer l'appel de la commande «tdstrctn.do» ? O/N ?»

Si vous appuyez sur O (oui), rendez-vous au **112**.

Si vous appuyez sur N (non), rendez-vous au **118** et faites un nouveau choix.

53

Vous vous trouvez dorénavant devant ce que vous pourrez appeler une sorte de hall. Une fois de plus, les lieux ont été soigneusement vidés, et les traces noires rectangulaires sur le sol vous laisse songeur. Il y avait certainement auparavant des bureaux, ou des ateliers, mais même ces éléments qui devaient être presque encastrés dans le sol ont été arrachés. A une vingtaine de mètres vers le sud se trouve un immense mur en briques, avec une grande porte vitrée. Vers le nord se trouve un même mur, mais parsemés de petites fenêtres opaques. Enfin, sur le mur ouest, se trouve les portes d'un grand ascenseur.

Si vous vous dirigez vers l'ascenseur, rendez-vous au **108**.

Si vous préférez vous diriger vers la pièce située au-delà du mur en briques au nord, rendez-vous au **28**.

Si vous préférez vous diriger vers la pièce située au-delà du mur en briques au sud, rendez-vous au **117**.

54

Vous vous trouvez devant deux batteries d'ascenseur, le regard portant vers l'est. Devant vous se trouvent deux portes grandes ouvertes, aboutissant sur deux couloirs parallèles séparés de seulement un mètre. Un rond est dessiné sur une plaquette au-dessus du couloir de droite, tandis que c'est un carré qui est représenté sur l'insigne au-dessus du couloir de gauche. A votre gauche (au nord donc) se trouve une porte grande ouverte : plusieurs tables et des bancs vous indiquent qu'il s'agit certainement d'un réfectoire.

Si vous décidez d'aller dans ce réfectoire, rendez-vous au **24**.

Si vous pensez que vous allez vous engager dans le couloir de droite, rendez-vous au **144**.

Si vous songez à vous diriger dans le couloir de gauche, rendez-vous au **76**.

Vous pouvez également rentrer de nouveau dans l'ascenseur. Appuyez alors sur -2 (rendez-vous au **11**) ou au 0 (rendez-vous au **108**)

55

Vous regardez alors l'immense salle dans laquelle vous vous trouvez : vous voici très certainement dans ce qui pourrait être considéré comme étant un garage. Vous distinguez de nombreuses traces blanches et rectangulaires sur le sol, dont la taille pourrait correspondre à de gros véhicules. Vous êtes certains qu'une douzaine de camions pouvaient (et certainement devaient) stationner sur ces emplacements. Pour le moment, vous ne trouvez aucune trace de ces véhicules, si ce n'est une forte odeur de carburant et des traces sur le sol, très visibles grâce aux puissants luminaires qui se tiennent sur le plafond, situé à plusieurs mètres au-dessus de votre tête. Plaçant confortablement votre sac sur le dos, vous commencez à évoluer vers le fond de la pièce. Cette salle immense est en forme de croix, et au fond vous distinguez plusieurs caisses ainsi que des barils qui doivent contenir des liquides divers. Au fond du carrefour se trouve alors un embranchement, l'un partant vers la gauche, l'autre vers la droite.

Si vous venez de fermer la porte du bâtiment, rendez-vous au **116**.

Sinon, vous pouvez décider de vous approcher (discrètement somme toute, en longeant le mur) vers le couloir menant à gauche (rendez-vous au **74**) ou au couloir de droite (rendez-vous au **31**).

56

Vous vous apprêtez à éteindre le poste de travail, quand vous sentez qu'un petit détail vous chiffonne. Utilisant vos compétences informatiques que vous avez développées en quelques jours sur le vieux poste relié à InfoSphere au parc des Chanterelles (à moins, bien entendu, que des compétences de votre vie passée vous reviennent sans que vous ne vous en rendiez compte), vous décidez d'explorer un peu plus le contenu de l'ordinateur. Il se révèle que les messages que vous avez lus sont des leurres : en réalité, le poste devait certainement être condamné à rester ici. La raison pour laquelle les soldats ne l'ont cependant pas embarqué vous échappe, mais désormais rien ne vous empêche de fouiner, ce qui apparaît comme une bénédiction bienvenue à vos yeux. Vous finissez par trouver le moyen de contourner la fausse interface par une suite de commandes savamment placée dans la fenêtre d'interprétation.

Cependant, le système auquel vous accédez ne vous réjouit guère plus : il n'y a pas

beaucoup d'informations restantes. Vous réussissez cependant à trouver un fichier qui n'a pas été trop endommagé, et qui explique ceci :

" Les clés magnétiques sont des cartes sur lesquelles sont représentées des formes géométriques. Les gardes n'ont accès qu'au niveau "cercle", les techniciens au niveau "carré". Les membres de la sécurité supérieurs ont, quant à eux, accès au niveau "losange". Ce dernier niveau requiert un tel niveau de sécurité qu'il faut posséder au moins trois cartes de sous-niveau différent. Les sous-niveau sont A1 (losange orange), A2 (losange rouge) et A3 (losange azur). Ces trois cartes réunies permettent d'avoir accès au terminal de sécurité et pouvoir paramétrer ou désactiver l'intelligence artificielle des machines robotisées de sécurité. L'ordinateur de sécurité se situe au niveau -1 du complexe dans lequel vous vous trouvez..."

Forts de ces nouvelles informations, rendez-vous au **25** pour faire un nouveau choix.

57

Pendant l'espace d'un instant, l'homme s'arrête. Il semble reprendre ses esprits et vous dévisage.

- Toi ?

- Dépêchons-nous !

- Tu es de nouveau là ! Je le sais maintenant. Je l'ai vu sur les moniteurs de surveillance. Je t'ai vu.

- J'étais déjà venu ici ?

- Il y a dix ans. Tu étais un enfant. Tu es arrivé. On t'a placé dans une salle secrète, près des dortoirs. C'était ta chambre. On disait qu'on allait s'occuper de toi. Tu n'avais pas peur, mais je suis sûr que tu savais que l'on ferait des expériences. Tu as vécu ici, quelques jours, au plus deux semaines. Et tu t'es enfui. *Encore* enfui. Ce «encore», mécontent, donné par les dirigeants de l'époque. Comme si au fond ils savaient que tu allais t'enfuir *encore*.

- Pourquoi j'ai vécu ici ? Pourquoi je suis venu ? Qui m'a accompagné ?

- Je l'ignore. Il faut partir maintenant. Cela ne va plus tarder.

A peine avez-vous passé le pas de la porte qu'un bruit se fait entendre : une sirène, inaudible en ce sens qu'elle vous détruit les tympans. Les lumières de la pièce où vivait cet homme-machine vire alors au rouge. Puis une voix monotone, robotique, s'élève dans les couloirs, les hauts-parleurs que vous croyez muets à jamais.

- Explosion du complexe dans trente secondes.

- On y arrivera jamais, criez-vous.

- Courrez, courrez ! hurle l'homme. Vite, je vous conjure, dépêchez-vous !

Le décompte se fait entendre. Trente secondes, jamais plus vous ne saurez ce que ça représente. Vous courrez, mais vous avez conscience que vous n'y arriverez jamais. Et les ascenseurs ? Vous voilà justement devant eux. Appelez-les ? Ouvrez les portes ? Rien ne se passera : tout va exploser. Alors que vous commencez à pleurer de rage, les mains serrant cette précieuse boîte qui vous coûte la vie... un mouvement à votre

droite... une femme, dans une robe noire...

- Valentine ? Bon sang, mais que fais-tu ici ?

- Viens, Tom, maintenant !

- Valentine, non attends, regarde !

Vous vous tournez vers l'homme qui vous accompagne, qui vous regarde d'un air désespéré, puis de nouveau Valentine, l'air complètement éberlué. Valentine le regarde d'ailleurs, et le haut-parleur prononce calmement «deux secondes». Sans mot dire, elle vous prend dans ses bras, tandis que vous essayez tant bien que mal d'attraper le poignet de votre compagnon. Une seconde, encore, songez-vous. Et tout devient noir.

Rendez-vous au **150**.

58

Blessé mortellement, l'homme-machine recule de quelques pas. Vous vous doutez qu'il se passe quelque chose d'étrange, et redoutez le pire. Menez une Epreuve de Perception. Si vous réussissez, rendez-vous au **70**. Si vous échouez, rendez-vous au **104**.

59

Ouvrant la porte, vous vous retrouvez dans une salle de repos. Contrairement à l'ensemble du complexe que vous avez déjà pu voir, la salle n'a pas été vidée : il y a encore deux sofas (un rouge et un vert pomme) et de nombreux meubles. Cependant les sofas semblent complètement déchiquetés, et vous ne tardez pas à en voir la raison : deux créatures vous regardent avec insistance. Au premier abord, ce sont des sortes de loup. Correction : ce sont des loups... sauf qu'ils possèdent chacun deux pattes arrières métalliques, et une bonne partie de leur corps comme de leur tête sont faites de plaques d'où pendent des fils, des boutons et des ampoules. Vous voyant, ils se mettent à hurler, et s'approche de vous en montrant les crocs.

Premier loup bionique

Potentiel d'Attaque : 13

Potentiel de Défense : 14

Dommages : +0

Points de vie : 17

Armure : 1

Facteur d'entraide Attaque : +1

Défense : +1

Deuxième loup bionique

Potentiel d'Attaque : 14

Potentiel de Défense : 15

Dommages : +0

Points de vie : 20

Armure : 1

Facteur d'entraide Attaque : +1

Défense : +1

Si vous possédez le talent **Sciences Naturelles**, vous pouvez bénéficier, au choix au début du combat, d'un point en Potentiel d'Attaque ET de Défense, ou alors deux points en Potentiel d'Attaque, ou alors deux points en Potentiel de Défense.

Si l'un des loups vous touche, lancez un dé : si vous obtenez un, le loup vient de se saisir de votre bras et le mord de toutes ses forces. Il vous inflige alors une blessure légère (1D+2) par tour tant que vous ne vous en serez pas débarrassé. Pour réussir à vous en débarrasser, vous devrez réussir un jet de Force (avec un bonus de -2 si vous possédez **Athlétisme**). Vous ne pouvez essayer qu'une fois par tour. Seul un loup bionique peut être "attaché" à vous à la fois, l'autre alors se contente de vous mordre gaiement.

Vous pourrez à n'importe quel début de tour vous enfuir de ce combat, pour se faire vous n'aurez qu'à vous précipiter par la porte et la refermer derrière vous. Vous vous rendez alors au **19**. Cependant, vous ne devez pas avoir les crocs d'un des loups autour du bras.

Si vous vainquez ces mécaniques animaux, une fouille dans cette pièce vous permet de trouver dans un repli du sofa une carte magnétique avec un triangle noir. Plus ou moins satisfait de cette étrange récompense devant la rudesse de ces animaux, vous ressortez de la pièce. Rendez-vous au **19**.

60

(si vous êtes déjà venu à ce paragraphe, relancez le deuxième dé jusqu'à obtenir un résultat différent de 6)

Vous trouvez caché sous une table une petite boîte en plastique avec un couvercle en métal. Après l'avoir ouvert, vous découvrez une vingtaine de petites gemmes...
récitification : ce sont des mini-prismes de données, qui doivent contenir des informations. Vous connaissez ce support : d'abord militaire, il a été par la suite distribué sur le marché civil lorsque les techniciens ont découvert des méthodes d'accès beaucoup plus performantes. Après examen de la boîte (où vous ne découvrez aucune indication ni étiquette), vous décidez d'empocher la boîte en haussant des épaules.

Revenez au **142**.

61

Vous commencez par vous ceinturer à l'aide de la corde que Toliak vous a donné, que vous fixez solidement en haut de la trappe. Vous aidant des câbles, vous commencez par descendre le long des fils isolés. Vous vous sécurisez régulièrement en basculant en rappel dans la portion de vide qui se dessine sous vous.
Menez une Epreuve de Dextérité (rajoutez-vous un bonus de -1 cumulatif si vous avez le talent **Art du larcin** ou **Sciences Naturelles** ou plus 8 en Raisonnement). Si vous

réussissez, vous arrivez sans encombre sur une cage d'ascenseur, par laquelle vous passez pour continuer votre progression. Si vous échouez, vos nœuds n'ont pas été solide, et vous voici que vous tombez dans la vide ! Pas de Panique : menez une Epreuve de Constitution avec un malus de +2 (sans malus si vous avez le talent **Athlétisme**). Si vous réussissez, vous arrivez à vous rattrapez à un groupe de câble, et réussissez à descendre. Si vous échouez, vous voici sous forme de petit squelette enfoncé avec une bouillie de chair autour, quelques mètres plus bas. La chute n'aurait pas été mortelle si vous n'avez pas eu le pied accroché dans un fil, ce qui vous a fait retourner et tomber tête première.

Si vous êtes encore en vie, vous pouvez utiliser l'ascenseur, mais sachez qu'il ne vous serait pas possible à vous rendre à l'étage zéro pour quelle raison qu'il soit. Rendez-vous au pour explorer l'étage -1.

Rendez-vous au **54**.

62

Après avoir glissé les trois cartes et vérifié que les voyants lumineux associés passent au vert, preuve qu'elles sont prêtes lues, vous confirmez la commande. L'écran s'efface entièrement, puis une suite de lignes incompréhensibles défilent sous vos yeux ébahis. Après environ une minute, l'écran s'efface de nouveau. Un message clignote sur l'écran :

« Ouverture des portes verrouillées de l'étage -2» (notez le mot de passe «Déverouillage»)

Victoire ! Vous hurlez de joie en levant les bras, mais votre réussite vous passe bien vite quand vous lisez le message suivant :

« Activation de la consigne de sécurité sur les portes principales donnant sur le laboratoire de sécurité accrue».

Vous êtes consterné devant ce message, mais avant que vous n'ayez le temps de balancer votre poing rageur sur le clavier ou l'écran (ce qui n'aura aucun autre effet que de vous défouler, puisque les interfaces ne vous permettent que de communiquer avec le système, et ne sont aucunement en cause des événements tragiques se déroulant en ce moment), une troisième annonce apparaît :

« Veuillez entrer le code de sécurité. Rappel : le schéma suivant, si vous connaissez la procédure de déverouillage, devrait vous indiquer quel est le code de sécurité».

Rendez-vous à la fin de ce livre pour examiner le schéma dont parle le système. Une fois que vous aurez pensé trouver la clé, rendez-vous au paragraphe correspondant. Si le texte n'est aucunement en correspondance, c'est que vous avez échoué. Vous n'avez droit qu'à une tentative. Si vous échouez, revenez au **118**.

63

Au moment où votre main se pose sur l'une des billes, celle-ci commence à chauffer et la texture devient comme liquide... vous ressentez comme une sensation bizarre, comme si la bille au contact de votre main se mettait à fondre et qu'elle devenait

suffisamment visqueuse pour pénétrer votre corps. Vous lâchez alors la bille, qui une seconde plus tard, tombe sur le sol avec un bruit tout-à-fait normal pour une bille, ce qui vous surprend par rapport à la texture qu'elle présente...

Menez une Epreuve de Pouvoir. Si vous réussissez, notez le numéro de ce paragraphe, puis rendez-vous au **132**.

Vous pouvez décider de prendre les billes avec vous (ou de les laisser ici).

Si un moment vous décidez de laisser les billes fondre complètement, rendez-vous au **98** (notez-le sur votre feuille d'aventure, et notez le paragraphe où vous vous trouvez au moment de cette "utilisation"). Vous ne pourrez pas le faire durant un combat.

Revenez au **25** en notant que vous ne pourrez pas revenir dans cette salle.

64

Vous commencez à plonger dans son esprit. Vous visualisez bien la Brume qui s'empare de son esprit, mais peu à peu elle se dissipe. Vous avez beau forcer, il semblerait que l'homme lutte. C'est comme si vous étiez maître de la météo, mais qu'il soit capable avec ses griffes de déchirer le rideau de brouillard qui se tend devant vous. Vos deux esprits sont liés, comme via un pont, et ce pont, vous essayez de la manipuler, de le tordre, tandis qu'il est toujours là, à se maintenir. Vous luttez pour le faire tomber, pour qu'il tombe dans le doute.

Additionnez vos scores de Magnétisme et de Pouvoir.

Si vous obtenez 18 ou plus, rendez-vous au **121**.

Sinon, rendez-vous au **83**.

65

Si le mot-clé «secondaire» est indiqué sur votre Feuille d'Aventure, vous n'avez aucune raison de venir dans cette pièce. Revenez alors au **76**. Sinon, continuez votre lecture.

La porte qui se trouve devant vous est complètement démolie ; devant vous se trouvent ce que vous pensez être des générateurs, qui se présentent sous la forme de gros caissons, au-dessus desquels tournent de nombreux tuyaux, reliés par des câbles épais comme votre poignet. Vous comptez au total huit caissons, et sept d'entre eux semblent avoir été allègrement sabordés. Quant au huitième, son état est intact, et vous vous demandez pour quelle raison l'a-t-on laissé ainsi. Une idée vous traverse l'esprit : si vous réussissez à remettre d'aplomb ce générateur, peut-être que l'énergie de secours circulera dans le complexe, ce qui aura pour effet entre autre, d'ouvrir les portes mécaniques et d'allumer les lumières.

Vous vous approchez du dernier caisson et commencez à manipuler les boutons en cliquetant. Peut-être qu'en trouvant la bonne combinaison...

Si vous décidez qu'il ne vaut mieux pas tenter le diable, retournez dans le couloir en

vous rendant au **134**.

Si vous pensez avoir les capacités pour pouvoir rebrancher le système, rendez-vous au **87**.

66

- Ha mais tu ne te souviens plus de moi ? le vieux Sam ! Nous travaillions ensemble l'année dernière, près de la vieille base militaire... hips ! Secrète !

Vous vous empressez de lui demander un surplus d'information. D'un autre côté, vous trouvez cela étranger que le vieil homme parle d'une base militaire secrète à haute voix, mais comme il paraît ivre mort, les autres clients - fort peu nombreux de toute manière

- ne semblent pas porter d'attention.

- Ha oui Sam... je me souviens.

L'homme vous regarde fixement, mais comme il louche vous ne savez pas ce qu'il regarde exactement. Vous manquez d'éclater de rire en voyant cette situation affreuse, mais vous vous retenez car vous savez que ce qu'il a à dire peut vous paraître important.

- Non, tu ne te souviens pas de moi...

- Excuse-moi Sam, mais tu vois... j'ai voyagé pendant toute l'année, j'ai croisé des dizaines de gens différents, comment pourrai-je me souvenir de chaque personne que j'ai rencontrée ? Mais ravive-moi la mémoire ! Il y a certainement quelque chose dont je pourrai me souvenir !

- Oui je me souviens, Lemny, toujours en vadrouille, tu voyageais comme un vagabond, tu étais comme... poursuivi par quelque chose. Tu es arrivé ici, tu as trouvé du boulot comme récupérateur. La base militaire.... ssssecrète, personne n'a jamais su qu'elle était là ! Elle était secrète ! Ha ! Ha ! On était payé à peine quelques crédits pour récupérer des morceaux de fer et les porter aux camions. Ensuite ils nous ont tous donné des pilules pour qu'on oublie tout, mais moi... j'ai tout vomi. Je crois que j'avais bu un peu trop. Et toi, tu es reparti dans ton coin.

- Ha oui, je risque pas de me souvenir si on nous donne des pilules qui nous font oublier... Mais pourquoi l'ont-ils fait ?

- Idiot ! C'est une base militaire secrète, t'as pas oublié ! Bah si. Bon toujours est-il qu'une fois le boulot terminé, moi je suis resté ici. On m'a pris mes papiers. Donc je raconte des histoires aux touristes qui passent, mais y en a pas beaucoup.

Heureusement, ici fait pas chaud ni froid. Je peux dormir dehors toute l'année.

- Parle-moi de ce que tu te souviens de cette base.

- Je me souviens d'un truc en particulier. On devait travailler pour récupérer des morceaux de ferraille. Et puis un jour quelqu'un a relevé la tête - je me demande si c'est pas toi Lemny. Tu as dit, oui c'était toi ! Tu as dit : allons faire un tour derrière la base. Alors on a fait tout le tour sans se faire repérer des gardes. Je pensais que tu voulais récupérer des gros morceaux, parce qu'on était payé au kilo de ferraille ramassée. Mais ça devait être moins rentable de récupérer des morceaux de devant, parce qu'il fallait les ramener. On a donc fait le tour, on s'est retrouvé sur une côté surplombant la base. Il y avait une sorte de porte dans un bunker, enfin tu vois il y avait un bout qui

dépassait de la base et il y avait une porte. Il y avait aussi une serrure magnétique, tu sais avec les cartes. Tu l'as regardé, tu as souri, et puis finalement tu as dit qu'on devait retourner travailler. J'ai commencé à râler, me connaissant... et puis je suis bien content, tu m'as payé deux bières ce soir-là, si je m'en souviens !

- Donc derrière la base, on était donc sur une vue surplombante... Une autre remarque ?

- Oui, tu avais toujours l'air absent, concentré, alors que pourtant c'était un boulot pas compliqué. La plupart d'entre nous étions sans-emploi, alors on parlait des résultats du football, ou alors on chantait des chansons, mais toi t'étais toujours préoccupé. Sauf un jour, tu as levé la tête pendant une conversation entre deux gardes.

- Tu t'en souviens ?

- Il était question de ... générateur électrique. De générateur secondaire. Les gardes allaient couper le générateur principal et démanteler le coeur, pour qu'il ne soit pas réutilisable. Cependant, ils avaient besoin de garder le générateur secondaire en état de marche, pour on ne sait jamais. Quand tu as entendu ça, tu as souri.

- Dernière chose ?

- Oui. Je me souviens du dernier jour. Nous étions tous horrifiés, parce qu'ils nous ont donné une paye, mais on a vu deux camions arriver. Ils étaient remplis de caisses. Tu t'es approché des camions mais tu t'es fait engueulé par les militaires. Tu es revenu, tu avais l'air... épouvanté. Tu as dit "des beaux". Oui je crois que c'est ça. Non, c'était "des rots". Ho, et puis je m'en souviens plus.

- Merci Sam. Je vais devoir repartir. Je suis content de t'avoir revu tu sais... je... tiens, prends dix crédits.

- Merci Lemny. Tu reprends la route ? Bonne route alors, et n'oublie pas de revenir me voir un de ces quatre.

- Promis.

Fort de ces informations, vous réfléchissez à une nouvelle manière de vous y prendre. N'oubliez pas de supprimer dix crédits à donner à Sam. Notez également le mot-clé "Sam" sur votre Feuille d'Aventure. Rendez-vous au **12**.

67

Vous ouvrez la porte, qui émet un léger grincement. Comme vous l'avez vu depuis l'extérieur, la salle est immense et des étagères en métal se trouvent le long de tous les murs. Malheureusement, les étagères sont complètement vides. Quatre grandes tables sont aussi situées au centre de la pièce, mais il n'y a rien dessus. Vous commencez à vous retourner, quand vous distinguez une petite forme sur le sol... Votre main s'approche du mur pour trouver un commutateur, mais alors que vous l'activez, la lumière ne vient pas. Quand même curieux de savoir ce que c'est, vous sortez de votre sac une lampe-torche et l'approchez de la masse informe. Vous réalisez soudainement qu'il s'agit d'un cadavre, et en observant les vêtements qu'il porte, vous devinez qu'il s'agit d'un militaire, un de ceux qui résidait là. Vous le retournez, pour voir avec horreur que sa gorge est déchiquetée, tandis que ses yeux sont glacés de terreur. Ce qui vous

surprend le plus, c'est que le cadavre est encore chaud... cet homme était encore en vie il y a quelques minutes de cela !

Qu'allez-vous faire ?

Si vous courez vers la sortie pour vous enfuir, rendez-vous au **81**.

Si vous préférez dégainer votre arme, que ce soit une arme à distance ou au corps à corps, rendez-vous au **40**.

68

Vous décidez de vous agenouiller en attendant un meilleur moment pour pouvoir vous faufiler à l'intérieur. Malheureusement, vous réalisez bien vite que vous avez fait une erreur. Les gardes commencent à se positionner régulièrement le long du grillage, alternativement tournés vers l'intérieur et l'extérieur. La moitié regarde l'intérieur de l'enceinte, tandis que l'autre moitié observe l'extérieur. Vous paniquez : de la sorte, même vos Cantiques ne vous seront d'aucune utilité devant un si grand nombre d'opposants. Ils sont tellement nombreux... et si jamais vous tentez de faire une diversion ? Vous tentez après un quart d'heure de jeter un caillou à l'intérieur de l'enceinte. L'organisation est telle que seuls quelques gardes vont aller fouiller à l'endroit où ils ont entendu du bruit, tandis que ceux qui observent à l'extérieur sortent des lunettes à détection amplifiée et vous êtes obligé de bien vous cacher et même de reculer pour éviter de vous faire repérer. La sueur coule le long de votre tempe, quand soudainement, après une bonne demi-heure, l'un d'entre eux émet un signal et tous se rangent dans les deux camions. Est-ce votre chance pour vous en sortir ? Vous vous apprêtez à rentrer dans l'enceinte, lorsque le deuxième camion sera hors de vue. Mais lorsque ce deuxième camion franchit les grillages, une formidable explosion se fait entendre : le complexe vient d'être soufflé ! Ce n'est désormais qu'une ruine en flammes, et vous pestez contre votre patience qui vous fait perdre ce que vous venez de chercher. Certes, vous êtes encore en vie, mais vous venez d'échouer dans votre mission : trouver le peu d'informations sur votre existence...

69

Vous avez réussi à rejoindre les camions en y filant à toute allure. Les gardes se sont peut-être retournés, mais bien trop tard pour vous apercevoir. A couvert par ces véhicules, vous voici alors près des deux camions grands ouverts. Vous pensez être complètement tiré d'affaire, lorsqu'une ombre grandit sur le sol, trahissant un danger imminent auquel vous n'avez le temps de vous préparer. Un garde surgit alors près de vous. Qu'allez-vous faire ?

Si vous décidez de l'assommer, rendez-vous au **100**.

Si vous préférez vous cacher dans un des camions, rendez-vous au **107**.

70

Vous distinguez brièvement ce qui se passe : il tente de manipuler des commandes situées sur son poignet. Ayant lâché le combat pour se concentrer prioritairement à cette tâche, vous savez que c'est une mesure d'extrême urgence et que vous devez éviter que cela arrive. Si vous décidez de vous interposer en frappant violemment son poignet, menez une Epreuve de Dextérité avec un malus de +2. Si vous réussissez, vous arrivez à éviter le pire. Revenez au **122** (allez ou au **150** s'il se retrouve à zéro point de vie ou moins). Si vous échouez, ou si vous décidez de le laisser faire, rendez-vous au **104**. Si vous avez tenté quoique ce soit, c'est alors son tour de vous attaquer, qu'il ait réussi ou non, et il peut augmenter le degré de gravité de la blessure qu'il pourrait vous infliger d'un niveau (une blessure légère devient modérée, une modérée devient grave, et une grave devient critique, une critique restant critique).

71

L'homme, vous repérant alors, se met à vous interpeller, puis tend vers vous son arme à feu. Plus rapide que l'éclair, vous vous jetez sur lui, en dégainant votre épée. Il a le temps de tirer un coup de feu, mais devant votre rapidité, vous rate. Vous en profitez pour lui assener un grand coup au travers de la poitrine, et votre malheureux adversaire tombe sur le sol dans un râle d'agonie, tandis que du sang s'évade de sa blessure béante. Cependant, vous êtes loin d'être tiré d'affaires, car l'alerte a été donnée. Si vous êtes situé juste à côté de l'entrée du bâtiment, et que l'ensemble des hommes sont situés autre part que près de l'entrée du bâtiment, rendez-vous au **45**. Sinon allez au **127**.

72

Vous inscrivez le mot de passe «M+ID+IL+IX», conscient qu'à ce niveau de sécurité on ne devrait pas en venir à inscrire des mots de passe aussi simple et faciles à décrypter, surtout s'il est composé de son propre nom de famille. Vous vous demandez quel était le poste de ce César (l'idée d'avoir trouvé la carte dans un beau bureau, vous laisse cependant présager qu'il était bien placé... qui a-t-il écouté pour composer un mot de passe aussi simple ?) lorsque vous accédez enfin au système. Actuellement, l'écran sur lequel vous êtes situé, est une fenêtre de conversation sur laquelle est inscrit «Êtes-vous sûr de vouloir désactiver les systèmes de sécurité en utilisant les REM ? O/N ?» Si vous appuyez sur O, notez le mot de passe «REM» sur votre Feuille d'Aventure. Si vous appuyez N, n'inscrivez rien.

Vous pouvez maintenant revenir sur vos pas et aller soit au **30** pour examiner la grande porte métallique, soit prendre l'ascenseur et aller à l'étage 0 en vous rendant au **53** ou à l'étage -1 en allant au **54**.

73

Menez une épreuve de Dextérité, sans aucun malus, et un bonus de -2 si vous avez le talent **Athlétisme**.

Si vous réussissez, vous venez de protéger votre visage d'une sorte de tentacule qui se jetait sur vous. Si vous échouez, le tentacule s'appuie sur votre visage, et immédiatement vous avez l'impression que de l'acide ronge votre peau. Vous perdez 5 points de vie et vous aurez -2 à votre Potentiel d'Attaque et à votre Potentiel de Défense pour le combat qui va suivre.

Quoiqu'en soit le résultat, vous voici désormais avec votre bras directeur pris dans une sorte de tentacule. Vous décidez de dégainer votre arme, mais vous aurez -2 à votre potentiel d'Attaque tant que durera cette situation inconfortable. Si vous possédez le talent **Science des Armes**, quelque soit l'arme utilisée, ce malus est annulé.

Rendez-vous au **114**.

74

Vous longez discrètement le mur de gauche, quand vous voyez surgir de l'embranchement, à l'opposé de vous, deux militaires qui semblent faire une ronde. Ceux-ci ne semblent pas vous avoir vu - vous avez été particulièrement discret. Vous dissimulant derrière trois caisses entreposées juste à côté de vous, vous rampez silencieusement de sorte à ce que vous soyez toujours caché. Vous devez profiter de leur total manque de garde pour les affronter, aussi dès qu'ils vous tournent le dos, vous dégainez votre épée et vous ruez sur eux. Surpris, ils n'ont aucun moyen de vous arrêter, et vous frappez violemment le premier à la gorge, le tuant sur le coup. Il s'écroule dans un dernier râle d'agonie, son corps secoué de quelques spasmes tandis que ses mains tentent vainement de s'accrocher à sa blessure, et il s'immobilise presque aussi sec. Quant à l'autre, il ne peut que sortir un misérable couteau pour vous affronter.

Militaire

Potentiel d'attaque: 13 Potentiel de Défense : 13
Blessures supplémentaires : +1 Points de vie : 40

Si vous demeurez en vie, vous pourrez récupérer leur équipement. Ils portent chacun un fusil désintégrateur bridé (dommages +4) et un couteau (dommages +1). Le reste de leur équipement n'a aucun intérêt.

Maintenant, si vous voulez vous diriger vers la gauche, rendez-vous au **53**. Si vous voulez aller à droite, rendez-vous au **105**.

75

Le temps que vous revenez vers l'entrée, les soldats à l'intérieur de l'enceinte ensablée ont changé de formations : désormais, ils sont tous alignés à position régulière le long de la clôture en hémicycle. Certains d'entre eux observent à l'extérieur tandis que d'autres observent à l'intérieur de l'enceinte, placés alternativement de sorte que l'ensemble de leur champ de vision occupe une grande surface. Vous réalisez alors que vous ne pourrez plus du tout passer par l'enceinte, car elle est trop bien gardée désormais. Il ne manque plus qu'à vous résoudre à descendre par le «bunker», ou plutôt la porte qui donne sur les câbles d'ascenseur. Rendez-vous au **61**.

76

Vous trouvant dans le couloir le plus au nord, vous êtes situé près de deux portes sur le mur nord. La première indique "Sécurité", tandis que la deuxième "Local Energie".

Si vous désirez revenir vers la batterie d'ascenseur, rendez-vous au **54**.

Vous pouvez également vous en éloignant et arriver vers un coude, rendez-vous alors au **19**.

Si vous voulez entrer dans la salle "Sécurité", rendez-vous au **95**.

Si vous préférez vous aventurer vers la salle "Local Energie", rendez-vous au **65**.

77

Alors que vous appuyez sur le bouton correspondant à cet étage, une voix pré-enregistrée surgit des hauts-parleurs "Anomalie : problème technique sur la cellule énergétique. Je répète : Anomalie, problème technique sur la cellule énergétique. Appelez l'intendant ou un responsable de la sécurité électrique du complexe, merci".

Visiblement, il ne vous est pas possible d'accéder à cet étage. Pessant contre votre malchance, vous décidez de changer de destination.

Si vous allez à l'étage -1, rendez-vous au **54**.

Si vous préférez aller à l'étage zéro, rendez-vous au **108**.

78

Alors que vous vous apprêtez à évoluer plus loin dans le couloir, une sensation bizarre se saisit de vous. Vous avez l'impression - non, vous SAVEZ - que vous êtes déjà venu ici. Ce n'est pas seulement une sensation de déjà vu, ou quelque chose du genre, mais un réel souvenir, et ce qui vous apeure, c'est que c'était il y a TRES longtemps. Pas seulement un ou deux, mais depuis votre prime jeunesse. Enfant, vous avez VECU dans ce complexe, vous en avez désormais la certitude. Et aussi certain que vous avez déjà marché des dizaines de fois dans ce couloir, vous vous voyez vous déplacer vers le mur, et poser la main quelque part, à un endroit où vous avez déjà dû poser la main. Pour vous remémorer un souvenir ? Non, car juste après avoir collé votre paume sur le mur d'acier, un bruit très discret se fait entendre, et là où vous pensiez ne voir qu'un pan de

mur, se trouve désormais un orifice, une porte qui vous conduit dans une nouvelle pièce.

Celle-ci, chichement meublée, semble avoir été abandonnée depuis longtemps. La poussière s'est accumulée, mais, contrairement au reste du complexe, les lieux n'ont pas été vidés à la hâte : le temps lui-même semble avoir été arrêté. Vous vous trouvez désormais devant un lit, une commode, une armoire, et quelque chose que vous n'arrivez pas à identifier, une sorte de meuble électronique sur lequel se trouve une demi-bulle. Alors que vous approchez la main, des voyants lumineux verts s'affichent et la bulle s'ouvre lentement. Quelques secondes après, elle disparaît complètement, vous laissant voir ce qu'elle cachait : une masse d'armes en métal violacé, ainsi qu'un petit cristal. Vous examinez d'abord le cristal, puis le rangez dans votre sac, sans savoir s'il a un réel intérêt. Ensuite, vous vous saisissez de la masse, et un sentiment que vous avez déjà connu s'envahit de vous : c'est une part de vous que vous avez retrouvée, et vous avez la sensation d'avoir entendu juste au moment où vous avez saisi cette arme : " Tu m'as enfin retrouvée. Cela fait des années que je t'attends, tu m'as touchée pour la première fois quand tu étais enfant. Désormais, tu peux me brandir tout à ton aise, et je n'ai qu'une seule destinée : celle de te servir et de t'aider, à détruire tous ceux qui s'opposent à ton dessein". La masse d'arme que vous portez majore vos dégâts de 3 points. Votre potentiel de défense augmente également de deux points tant que vous vous en servez pour vous battre.

Un rapide examen de la pièce vous fait comprendre qu'il n'y a rien d'autre d'intéressant : bien que non vidé, il n'y a pas de drap dans le lit et les meubles sont parfaitement vides. Sans comprendre pourquoi il demeurerait encore cette gemme et cette arme dans cette pièce, vous décidez d'en sortir, avec une certaine nostalgie car vous êtes sûr d'avoir passé des nuits dedans.

Rendez-vous au **144**, et notez que vous ne pourrez plus revenir à ce paragraphe.

79

Après un moment d'hésitation, vous rentrez la code correspondant à ce que vous pensez à être la clé décryptée par le schéma. Plusieurs lettres s'affichent sur l'écran, puis elles sont remplacées à une vitesse folle, et se stabilisent les unes après les autres. Un cadre apparaît sur l'écran avec le message « clé de déverrouillage correcte », puis le message suivant apparaît : « La consigne de sécurité accrue sur les portes principales du laboratoire est désormais : désactivée ». Vous poussez un nouveau cri de joie : il semblerait que tout le niveau -2 soit disponible pour une visite de votre part ! Inscrivez sur votre feuille d'Aventure le mot de passe « Champ »

Rendez-vous au **118** pour faire un nouveau choix.

80

Vous profitez de la consternation spontanée de votre interlocuteur (et aussi que de base, il ait l'esprit embrumé, mais pas forcément par des pouvoirs magiques, plutôt par les substances botaniques qu'il consomme visiblement) pour employer les grands

moyens. Vous lui faites croire aisément que vous êtes également un militaire et que vous avez oublié vos affaires à l'intérieur. Il vous regarde de haut en bas et vous demande pourquoi vous n'avez pas de combinaison. Vous lui répondez qu'ils sont également à l'intérieur, et à la question correspondant sur le mot de passe du jour, vous le persuadez que vous venez de le lui donner. Finalement, le jeune homme cligne des yeux plusieurs fois, puis semble accepter votre discours et repart à sa ronde. Vous profitez alors pour pénétrer à votre tour à l'intérieur du bâtiment. Les portes vous sont grandes ouvertes.

Rendez-vous au **55**.

81

Prenant vos jambes à votre cou, halétant devant ce spectacle d'horreur, vous courez vers la sortie quand soudainement quelque chose tombe du plafond droit sur vous ! Vous l'esquivez promptement, mais la chose, qui semble presque humanoïde bien qu'elle soit épaisse, vous donne dans la pénombre un coup à vous rouler par terre ! Vous vous retrouvez donc sur le sol, le choc encore dans les dents, tandis que votre arme roule à quelques mètres de vous. Vous perdez 6 points de vie. Maintenant, la créature se jette sur vous !

Rendez-vous au **142**, sachant que vous serez désarmé pendant les deux premiers tours.

82

Vous cassez l'embout de l'ampoule et l'ingérez tel quel. Vous sentez tout d'abord une brûlure dans votre ventre, puis sur vos blessures ouvertes qui barrent votre épiderme. Vous vous écroulez au sol, complètement déséquilibré, vous demandant si vous n'avez pas fait une bêtise, mais quelques secondes après, vous sentez en parfaite santé. Vous récupérez jusqu'à 20 points de vie.

Revenez au paragraphe que vous lisiez avant d'aboutir ici.

83

Vous gagnez peu à peu la lutte. Vous savez que vous réussissez, qu'il baisse sa garde. Vous gagnez peu à peu l'emprise sur lui, lui instaurez la confiance et dissimulez son doute. Mais au dernier moment, alors que vous pensiez avoir réussi, vous faites l'erreur de baisser la garde, tandis que votre esprit voulait entièrement l'encercler. En réduisant peu à peu l'épaisseur de votre brume, le lion tapi en lui réussit à tout dissiper, à tout déchirer autour de lui.

- Je ne peux pas vous faire confiance, déclare-t-il, vraiment pas. Vous n'êtes pas assez fort, et vous ne comprenez pas tous les enjeux qu'il y a derrière. Mieux vaut que vous mourriez, une bonne fois pour toute.

Rendez-vous au **131**.

84

Vous trouvez sur une table une effroyable grenade à fragmentation. Cette grenade est extrêmement dangereuse et vous ne devez la lancer que si vous vous trouvez à portée de tir d'un adversaire ou d'un groupe d'adversaires. En sacrifiant une passe d'armes où vous pourrez tirer, vous devez mener une Epreuve de Dextérité, avec un bonus de -2 si vous possédez le talent **Sciences des Armes**. Si vous réussissez, tous vos adversaires perdent deux dés + 6 points de vie. Si vous échouez, vous faites également partie du lot. Si vous faites un échec critique (12 au dé), la grenade vous tombe aux pieds dans votre maladresse et vous mourrez dans une gerbe de feu sans avoir le temps de comprendre ce qui se passe. Si vous décidez de prendre cette grenade, notez-la sur votre Feuille d'Aventure, puis rendez-vous au **142**.

85

Vous jetez la mine magnétique au sol au début de votre affrontement. Votre adversaire se prend alors les tempes entre ces mains en hurlant, et vous en profitez pour lui asséner un coup (vous avez droit à un coup de surprise avec -6 à son potentiel de défense pour ce premier tour). L'efficacité de cette mine magnétique est plus que demandée : au lieu de diminuer de deux points ses Potentiels d'Attaque et de Défense, elle les diminue d'un point. Si vous aviez activé un champ Electrique, le total de ces pertes de Potentiels restent à -3. De plus il subit immédiatement, en plus de la blessure que vous avez éventuellement infligée au cours du premier assaut, une perte de 20 points de vie au lieu de 10. Revenez au **131**.

86

L'homme prend un air vraiment méfiant - vous vous demandez d'ailleurs s'il n'a pas fait de théâtre, car il a le visage véritablement empreint de certaines émotions, si bien que vous vous demandez par moment si ce n'est pas parodique.

- Je crois... qu'il vaut mieux qu'on en n'arrête là cette conversation.

- Ecoute, ça fait longtemps que je ne t'ai pas vu...

- Longtemps ? On s'est connu il y a un an ! Et puis... tu m'as beaucoup aidé. Comment as-tu pu m'oublier ? Non décidemment...

- Je peux t'expliquer. J'ai eu un accident de voiture. Je suis amnésique. J'ai des indices qui me font croire que je peux en savoir plus sur moi ici...

Mais l'homme ne vous écoute plus. Déjà, il se lève et règle immédiatement son addition en jetant des crédits sur le zinc. Il se dépêche d'aller (en titubant) vers sa table pour récupérer sa veste puis se dirige vers dehors. Vous allez le suivre, quand une brute de deux mètres s'interpose à l'entrée.

- Je t'ai vu embêter le vieux Sam. C'est peut-être un ivrogne mais c'est un type bien. Je

sais pas ce que tu lui veux, mais je crois qu'il vaut mieux que tu n'ailles pas plus loin... Calmement, vous revenez à votre place pour siroter votre café et finir votre oeuf miroir / saucisse, tout en vous demandant quelles informations intéressantes vous aurez pu glaner auprès de cet homme. Vous réglez dix minutes plus tard votre addition, et vérifiant que la brute épaisse ne vous suive pas, vous sortez du restaurant.

Rendez-vous au **12**.

87

Un rapide examen vous permet de voir qu'il n'y a pas un nombre infini de combinaisons entre les différents boutons, cadrans et manettes à actionner, ce qui vous laissera la possibilité d'en tester la plupart. Menez une Epreuve de Raisonnement avec un malus de +2; si vous possédez le talent **Technologies**, vous pourrez vous rajouter un bonus de -2, si vous possédez le talent **Sciences Naturelles**, vous pourrez vous rajouter un bonus de -3. Si vous possédez les deux talents, l'événement se déroule sans anicroche : vous réussissez automatiquement. Si vous possédez une grosse paire de tenailles, vous pourrez trouver vous rajouter un bonus de -1 également. Pour chaque tentative effectuée au préalable, vous pourrez vous rajouter deux points de bonus à votre test, grâce à l'expérience ponctuelle que vous aurez (chèrement?) acquise.

Si vous échouez, lancez un dé. Sachez que plus le résultat est faible, plus l'issue de ce test s'avérera dangereux. Pensez donc à utiliser le Mensonge Cantique si vous le possédez...

Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au **110**.

Si vous obtenez 3 ou 4, rendez-vous au **120**.

Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au **143**.

Si vous réussissez, rendez-vous au **102**.

88

Vous voici devant la porte principale, à seulement quelques mètres d'elle. La plupart des hommes sont situés à une bonne dizaine de mètres de l'entrée, et tous vous tournent le dos. Certains semblent en pause, car ils respirent fortement, d'autres donnent des directives tout en pointant des choses sur un bloc-notes. Vous voyez effectivement, beaucoup plus loin que l'entrée, que la majorité des militaires s'affairent à monter des caisses sur de petits véhicules tractant des petits wagons, et que ces véhicules se dirigent par la suite vers des camions situés à l'est de l'entrée principale.

Qu'allez-vous faire ?

Si vous décidez de vous faufiler tandis qu'ils ont tous le dos tourné en vous dirigeant vers les camions (où il n'y a personne), rendez-vous au **146**.

Si vous voulez faire ainsi, mais en utilisant l'un de vos Cantiques, à savoir Brume

Spirituelle : Abus des sens d'autrui (toutefois vous devrez dépenser 6 points de pouvoir au lieu de trois, car c'est beaucoup plus de personne que vous devrez abuser), rendez-vous au **17**.

Enfin, si vous songez plutôt à attendre une meilleure occasion, rendez-vous au **68**.

89

Alors que vous rentrez dans la pièce, un petit bip strident se fait entendre, suivi de deux autres beaucoup plus bref. Vous n'avez pas le temps de vous rendre compte de quoi que ce soit quand le sol semble vibrer sous vos pieds. Le son devient de plus en plus strident, et vous manquez de vous évanouir. Le piège que vous avez déclenché vous fait perdre trois dés de points de vie (six dés de points de vie si vous avez une Perception supérieure à 9 ! Hé oui, des problèmes surviennent également lorsque l'on est trop réceptif aux choses !). Vous pouvez réduire de deux dés (pour un total de un ou quatre dés de dégât) si vous réussissez une Epreuve de Constitution. Quoiqu'il en soit, vous tombez sur le sol, et restez inconscient pendant cinq bonnes minutes, avant de vous réveiller dans votre propre bave. Charmant ! Après avoir mal somméillé, rendez-vous au **118** et poursuivez votre lecture.

90

- Mon nom est Sal. Salvador Higault. Je suis issu... de services beaucoup plus importants que celui géré par César... si vous voyez ce que je veux dire.

Vous même ne savez pas ce dont vous parlez, mais il semblerait que l'homme-machine soit en parfaite adéquation avec vos propos, puisqu'il hoche la tête d'un air grave et acquiesce par cela même vos boniments.

- Lorsque je suis arrivé... les soldats avaient vidé les lieux. Ils sont en train d'emballer leurs derniers bagages. Tout le complexe est déserté. Je suis donc entré discrètement, à l'insu de tous. Je ne m'étais pas trompé : on essaie de vider les lieux, on va de tout faire exploser. J'ignorais que vous étiez encore ici : on m'a envoyé chercher un certain dossier. Le M14-L18. J'ignore de quoi il en retourne.

Vous vous arrêtez, stupéfait : l'homme-machine, aussi solide a-t-il l'air, est bouleversé. Il semblerait qu'il ait arrêté de vous écouter.

- Je n'y crois pas. Vingt ans, vingt ans que je travaille pour eux ! Et ils veulent me faire sauter ! Ils n'attendent même pas la fin de mes travaux ! Qu'espèrent-ils avoir ? Ils auraient pu faire semblant. Non, ils veulent faire exploser le complexe militaire - et moi avec ! Ha, mais ils ne m'auront pas.

- Vous êtes libre, monsieur, ajoutez-vous. La porte qui vous verrouillait, qui vous protégeait des autres je suppose, est ouverte, non ? Vous pourrez partir maintenant !

- Oui... et commencer... par ma vengeance contre ce gouvernement que j'ai toujours servi. Merci, Sal.

Il se lève et se demande s'il doit emballer à son tour ses bagages, et se tourne vers vous.

- Non, je n'ai pas le temps. Cependant... vous m'avez vu. Si jamais je vous laisse partir...

vous pourrez dire à tous que je me suis enfui ! Et ça, je ne vous laisserai pas faire.

Si vous disposez du Cantique Brume Spirituelle : Influence et que vous ne l'avez pas encore utilisé contre cette créature, rendez-vous au **64**.

Si vous voulez le réutilisez une seconde fois contre lui, rendez-vous au **16**.

Si vous décidez de vous mettre en garde, rendez-vous au **131**.

91

Les cadrans sont deux composants indépendants servant à la sécurité des pièges. Ces pièges sont actifs même si le système informatique principal est clos, ce qui permet de redoubler la sécurité au sein d'un complexe militaire comme celui-ci. Il existe deux codes : violet et orange. Le code Violet est le code vigilance, et signifie que les pièges sont actifs. Le code Orange est le code de silence, et signifie que les pièges sont inactifs. Revenez au **18**.

92

La position dans laquelle vous vous trouvez vous donnent de bonnes indications quant à la disposition de l'enceinte. Vous remarquez un petit bosquet sur le côté gauche par rapport à l'entrée principale du grillage, quand soudainement vous distinguez nettement une forme plutôt massive. Malheureusement, ce bosquet est vraiment touffu, mais vous estimez qu'il se trame quelque chose d'étrange, d'ailleurs les soldats ne s'en approchent pas. Là où vous vous trouvez, vous devrez continuer à découvrir, et ce n'est pas une bonne idée car vous vous ferez rapidement repéré. Vous décidez alors qu'il est temps de faire un choix :

Si vous voulez passer par le grillage que vous avez vu, rendez-vous au **8**.

Si vous pensez qu'il vaut mieux attendre un moment plus propice, rendez-vous au **68**.

Cependant, rendez-vous tout d'abord au **113** si vous avez le mot «Sam» indiqué sur votre Feuille d'Aventure.

93

(si jamais vous êtes déjà venu à ce paragraphe, revenez au **142** et lancez le dé jusqu'à obtenir un résultat différent de 2)

Vous trouvez accrochée au mur, ce qui vous semble être une hache comme vous en avez déjà vu dans les films où des pompiers envahissent des bâtiments. Vous la décrochez du mur et la sous-pesez : elle est plutôt légère, et si vous êtes plutôt habile avec cette arme, vous sera certainement d'une meilleure utilité (en terme de jeu, si vous possédez le talent **Science des Armes** sur les haches, vous pourrez augmenter votre Potentiel d'Attaque de deux points, tant que vous aurez cette hache de pompier). Vous pouvez décider d'acquérir cette arme et de ranger votre épée, ou alors vous la laissez ici (vous ne pourrez pas vous en servir comme arme de rechange, étant donné que vous n'avez pas de fourreau pour le protéger dans votre sac). Revenez au **142**.

94

Vous vous jetez sur votre adversaire sans qu'il n'ait le temps de réagir. D'une manchette bien placée sur la base du cou, le garde s'évanouit sans avoir le temps de donner l'alerte. Il s'effondre alors sur le sol. Vous le dépouillez de sa combinaison en treillis pour vous en revêtir. Vous voici donc parfaitement déguisé et plus personne ne peut vous reconnaître. Bien sûr il se peut que vous tombiez sur quelqu'un qui connaisse ce garde, cependant toutes les combinaisons se ressemblent, et personne ne peut prétendre connaître absolument tout le monde. Vous trouvez d'ailleurs un badge blanc dénué de toute indication si ce n'est le pictogramme représentant une clé. Vous le glissez dans votre poche. Vous avez aussi un fusil désintégrateur qui contient douze cartouches. Les dégâts supplémentaires sont de +6.

Parfaitement habillé de la sorte, vous sortez du camion tout en ayant dissimulé le corps inconscient de votre victime dans une caisse vide, que vous recouvrez d'une bâche. Vous dirigeant à grands pas assurés vers l'entrée du bâtiment principal, vous y voyez un garde sortir. Il est temps de tester votre déguisement ! L'examen se passe avec succès, puisque le jeune garde vous croise et vous fait un salut militaire de la main, que vous lui rendez, avant de continuer son chemin en se désintéressant complètement de vous. Vous voici alors à l'entrée du bâtiment, assuré que personne ne vous dérange. Rendez-vous au **55**.

95

Vous actionnez la poignée située devant vous, mais il faut s'y résoudre : la salle est fermée. Vous pouvez tenter de crocheter la serrure si, et seulement si, vous possédez le talent **Art du larcin**. Pour ce faire, menez une Epreuve de Dextérité ; si vous réussissez, la porte s'ouvre, et si vous échouez, vous bloquez le mécanisme, et il vous faudra utiliser la force.

Si vous voulez utiliser la force pour rentrer dans cette pièce, menez une Epreuve de Force (rajoutez-vous un bonus pour chaque point de Constitution que vous avez au-delà de 9 ; rajoutez-vous un malus pour chaque point de Constitution que vous avez en deça de 8). Si vous réussissez, la porte s'ouvre. Cependant, si vous échouez ne serait-ce qu'une fois, chaque tentative supplémentaire (réussie ou échouée, au-delà de la première) vous coûte 1 dé de points de vie. Vous subissez un malus de un point à votre Potentiel d'Attaque si vous échouez une fois (vous pourrez alors recommencer autant de fois que vous le voulez).

Dès lors que vous réussissez, vous pourrez vous rendre au **118**.

Si vous décidez d'abandonner, revenez au **76**, mais vous pourrez toujours revenir à ce paragraphe si vous voulez essayer de rentrer dans cette pièce.

96

Malheureusement, vous ne trouvez rien qui puisse vous aider, les termes indiqués sur

les étiquettes ne vous parlant décidément pas. Dans votre démarche hâtive de trouver quelque chose qui puisse vous aider à atteindre votre but, vous n'avez pas entendu que le garde, malgré votre discrétion, est retourné vers le véhicule, et vous vous faites surprendre la main dans le sac tandis qu'il ouvre la bâche du camion dans lequel vous vous trouvez !

Si vous décidez de le frapper pour l'assommer, rendez-vous au **133**.

Si vous estimez qu'il vaut mieux utiliser le Cantique Brume Spirituelle : Influence, rendez-vous au **33**.

Si vous pensez que ce serait mieux d'utiliser le Cantique Brume Spirituelle : Abus des sens d'autrui, rendez-vous au **9**.

97

Malgré vos efforts répétés pour trouver un objet digne d'intérêt, vous ne trouvez strictement qu'une seringue qui vous permet de regagner jusqu'à 6 points de vie. Vous décidez d'abandonner cette fouille à ce point.

Si vous ne l'avez pas fait, vous pouvez essayer de dégager les décombres. Menez une Epreuve de Force, avec un bonus de -2 si vous possédez le talent **Athlétisme**.

Si vous réussissez, rendez-vous au **18**.

Si vous échouez, rendez-vous au **43**.

Rien ne vous empêche de quitter le bureau, mais notez que vous ne pourrez plus revenir ici. Rendez-vous alors au **25**.

98

Vous laissez la bille entrer en contact avec votre peau. Quelques secondes se passent sans qu'elle ne bouge, puis elle fond à une vitesse exceptionnelle, comme une bille d'étain servant à de la soudure sous la chaleur du fer ; le liquide semble pénétrer votre main avant même que vous n'ayez le temps de réagir. Vous vous demandez si vous n'avez pas fait une bêtise, quand une sensation vient. D'abord de malaise, de nausée, elle se transforme rapidement en sensation de bien-être, vous vous sentez... ressourcé.

Vous regagnez 4 points de pouvoir, mais rayez l'une des billes de votre feuille d'Aventure.

Revenez au paragraphe d'où vous venez.

99

- Mon nom est Finlam. Tom Finlam.

L'homme vous dévisage d'un air interrogateur.

- Cessez de jouer, Tom. Que faites-vous ici ? Et pourquoi n'y a-t-il plus personne ici ? Il est temps de dire la vérité, n'est-ce pas ? De toute façon, s'il se méfie trop, il ne dira rien de plus intéressant, autant jouer cartes sur tables.

- Je suis amnésique. Je suis à la recherche de mon passé. J'ai croisé quelqu'un... qui m'a dit de venir chercher une archive, ici. Le dossier M14-L18. Il contient des éléments de mon passé. Je savais que c'était dangereux, un complexe militaire secret... mais j'ignorais... que je pouvais trouver quelqu'un comme vous.

L'homme-machine, malgré sa stature, s'assied dans son fauteuil et joint les mains pour réfléchir.

- Vous êtes honnête. C'est un point. Vous savez pourquoi le complexe est déserté ?

- Je l'ignore, complètement. Ils sont en train de tout vider.

- Cellule Orange, déclare-t-il. Tom. Moi aussi je vais vous dire ce que je sais.

Rendez-vous au **41**.

100

Vous vous jetez sur votre adversaire sans qu'il n'ait le temps de réagir. D'une manchette bien placée sur la base du cou, le garde s'évanouit sans avoir le temps de donner l'alerte. Il s'effondre alors sur le sol. Vous le tirez par les pieds et le jetez à l'intérieur du camion. Vous profitez d'une absence totale de gardes pour le dépouiller de sa combinaison en treillis. Vous voici donc parfaitement déguisé et plus personne ne peut vous reconnaître. Bien sûr il se peut que vous tombiez sur quelqu'un qui connaisse ce garde, cependant toutes les combinaisons se ressemblent, et personne ne peut prétendre connaître absolument tout le monde. Vous trouvez d'ailleurs un badge blanc dénué de toute indication si ce n'est le pictogramme représentant une clé. Vous le glissez dans votre poche. Vous avez aussi un fusil désintégrateur qui contient douze cartouches. Les dégâts supplémentaires sont de +6.

Parfaitement habillé de la sorte, vous sortez du camion tout en ayant dissimulé le corps inconscient de votre victime dans une caisse vide, que vous recouvrez d'une bâche.

Vous dirigeant à grands pas assurés vers l'entrée du bâtiment principal, vous y voyez un garde sortir. Il est temps de tester votre déguisement ! L'examen se passe avec succès, puisque le jeune garde vous croise et vous fait un salut militaire de la main, que vous lui rendez, avant de continuer son chemin en se désintéressant complètement de vous.

Vous voici alors à l'entrée du bâtiment, assuré que personne ne vous dérange.

Rendez-vous au **55**.

101

Vous appuyez sur le bouton, qui émet immédiatement une lumière rouge. Quelques secondes passent, puis vous entendez comme un bruit de dépression devant la porte : le dispositif déverrouille cette porte. Vous vous demandez si vous devez désormais l'ouvrir, mais celle-ci s'ouvre alors d'elle-même. Vous vous trouvez désormais devant une pièce baignée de lumière. Celle-ci, confortablement meublée, possède à sa droite

un côté «chambre», un lit, une chaise et un bureau, une étagère remplie de livres, une petite porte entrouverte laisse voir une cabine de douches et des sanitaires. Sur votre gauche se trouve un établi et une paillasse, ainsi qu'un grand écran d'ordinateur qui laisse défiler des informations représentant des molécules en trois dimensions, des textes qui défilent à toute vitesse, plusieurs fenêtres qui laisse filtrer des travaux encore en cours.

Et devant l'établi, un homme.

Ou alors... une machine.

En fait, un hybride des deux. Qui lève les yeux sur vous. Le tiers de sa peau est purement humaine, mais il a comme une partie de masque sur le visage, qui lui attribue un œil droit mécanique. D'abord un œil interrogateur, puis méfiant.

- Qui êtes-vous ?

Vous ne savez que répondre.

- Est-ce César qui vous envoie ? Que se passe-t-il ?

Nouveau silence.

- ... J'ai l'impression de vous avoir déjà vu. Comment vous appelez-vous ?

- Meij, improvisez-vous, sentant que vous ne devrez pas donner de réelles informations quant à votre identité.

- Meij ? Etrange, vous n'avez pas un phénotype occidental. Enfin bon. Que me voulez-vous ?

Si vous voulez demander qui il est, rendez-vous au **128**.

Si vous pensez qu'il vaut mieux lui dire que vous voulez des avancées sur ses travaux, rendez-vous au **29**.

Si vous estimez enfin qu'il faut lui demander si M14-L18 signifie quelque chose pour lui, rendez-vous au **119**.

102

Après quelques manipulations qui doivent bien durer deux minutes, vous réussissez à stabiliser trois des quatre cadrans à l'équilibre total. Vous vous demandez quel travail de précision vous allez devoir achever pour équilibrer le quatrième cadran quand un petit grésillement se fait entendre près de la machine. Rapidement, vous entendez le générateur se mettre en marche, et la salle s'éclaire faiblement, signe de votre victoire grâce à votre incroyable intelligence. Bravo ! Vous pouvez noter le mot clé «secondaire» sur votre feuille d'aventure !

Maintenant, rendez-vous au **134**.

103

Grâce à votre manipulation, la porte se referme derrière vous. Vous avez le temps de vous dissimuler car quelques balles sifflent près de vous et viennent s'écraser contre les murs en métal. Rapidement, l'immense barrière de métal vient de tomber sur le sol, alors que vous voyez quelques-uns de vos poursuivants l'atteindre. Vous êtes persuadés qu'ils frappent à grands coups contre la porte, mais vous n'entendez aucun bruit provenir, ce qui vous fait poser de nombreuses questions quant à, heureusement pour vous, la sécurité de ce complexe. Cependant, vous n'êtes certainement pas en sécurité : peut-être (et il est même certain) qu'il reste des militaires à l'intérieur du complexe, et ils seront alertés via leurs émetteurs-récepteurs. Cependant, pour mieux forcer le hasard, vous décidez de détruire le dispositif d'ouverture d'un coup violent. Vous ignorez si cela servira effectivement à quelque chose, mais mieux vaut prendre le maximum de précaution. Un coup judicieusement placé détruit sur place l'appareil, qui se met à crépiter quelques secondes avant de se taire définitivement. Notez le mot de passe "Portail"

Rendez-vous au **55**.

104

Appuyant sur des touches situées sur un gant métallique qui lui a été greffé, l'homme-machine s'arrête un instant et ricane. Il se redresse, comme mué d'une nouvelle force, et vous vous rendez compte de ce qui s'est passé : dans sa situation critique, il a certainement libéré des produits chimiques dans son corps, lui attribuant une dernière vigueur pour son affrontement, avant de mourir. Non seulement cet homme était destiné à plancher sur des projets scientifiques, mais c'est également une véritable machine de guerre ! Attribuez-lui 40 points de vie (s'il rechute en deçà de ses 35 points de vie, il ne vous projettera rien cependant ; s'il était à zéro ou moins, il redevient alors valide). Lancez ensuite deux dés : si vous obtenez entre 9 et 12, rien de fâcheux ne se passe de plus. Si vous obtenez entre 6 et 8, il gagne également un point dans son Potentiel d'Attaque et de Défense. Si vous obtenez entre 2 et 5, c'est deux points dans ces caractéristiques qu'il gagne !

Revenez au **122** pour achever ce combat. Notez qu'il ne peut plus utiliser ces stimulants : vous ne pourrez plus revenir à ce paragraphe.

105

Vous vous tournez vers la droite pour tomber sur un couloir qui fait environ trois mètres de large. Celui-ci est complètement dégagé. Faisant encore quelques pas, vous trouvez deux portes se faisant vis à vis. Chacune des portes a une petite fenêtre, malheureusement très sale. Celle de gauche semble contenir plusieurs étagères en métal le long des murs. Quant à celle de droite, elle vous conduit encore à un nouveau couloir, bien entendu bien plus petit que celui dans lequel vous vous trouvez.

Si vous voulez ouvrir la porte de gauche, rendez-vous au **67**.

Si vous voulez ouvrir la porte de droite, rendez-vous au **25**.

106

Vous trouvez sur une table ce qui ressemble à une mine magnétique. Le champ qu'elle génère endommage les circuits de tous les robots se trouvant dans les alentours. En sacrifiant un tour de combat pour les jeter sur vos adversaires, vous pourrez réduire les potentiels d'Attaque, de Tir et de Défense de deux points des robots, et déduire dix points de leur total de points de vie. Revenez au **142**.

107

Vous vous jetez instinctivement à l'intérieur du camion. Fort heureusement pour vous, le garde ne vous a pas vu passer, et il continue sa patrouille sans savoir qu'il vient de passer à quelques mètres et à quelques secondes près d'un intrus. Reprenant votre souffle et laissant votre cœur qui bat la chamade se calmer un tantinet, vous optez dès que vous êtes calmé pour une fouille méthodique du camion, comme si vous pouviez trouver quelque chose qui puisse vous aider.

Si vous possédez le talent Technologies, rendez-vous au **38**.

Sinon, rendez-vous au **96**.

108

Vous voilà situé devant deux portes à deux battants, qui sont nécessairement des ascenseurs. Sans espérer grand-chose, au vu de l'état dans lequel se trouve le complexe, vous appuyez sur la touche d'appel de l'ascenseur. A votre grande surprise, le voyant s'allume, et environ dix secondes plus tard, les battants s'ouvrent sur une cage dont l'état est nettement meilleur que l'étage que vous venez de traverser. Il n'y a que trois boutons indiquant le niveau sur lequel vous pouvez aller. Pour confirmer, vous appuyez sur le zéro, et une voix féminine et enregistrée déclare "Vous vous trouvez actuellement à cet étage".

Si vous appuyez sur l'étage -1, rendez-vous au **54**.

Si vous appuyez sur l'étage -2, rendez-vous au **11**.

Si vous voulez encore visiter l'étage zéro, rendez-vous au **53**.

109

Une barre de chargement apparaît à l'écran après que vous ayez inséré le badge dans la fente et appuyé sur un bouton (ce qui était demandé sur l'écran). La barre se remplit

assez rapidement, et une deuxième d'étape d'identification apparaît en vous demandant cette fois-ci de saisir un mot de passe. Mais comment le trouver ?

Si vous avez une idée de ce mot de passe (qui est en fait un nombre à quatre chiffres), additionnez le nombre composé par les deux derniers chiffres et le nombre composé par les deux premiers chiffres. Ce nouveau nombre obtenu vous indique le paragraphe auquel vous devrez vous rendre. Si le texte ne correspond pas à la suite de celui que vous êtes en train de lire, cela signifie que vous aurez une erreur.

Si vous échouez, ou que vous n'avez pas fait de tentative, vous pourrez revenir sur vos pas et aller soit au **30** pour examiner la grande porte métallique, soit prendre l'ascenseur et aller à l'étage 0 en vous rendant au **53** ou à l'étage -1 en allant au **54**.

110

Alors que vous actionnez une manette et un cadran, un grésillement horrible se fait entendre. Vous avez à peine le temps de vous poser une question que vous vous sentez soulevé dans les airs : vous venez de recevoir une décharge électrique tellement puissante, que votre corps est projeté sans sommation ! Vous vous écrasez violemment contre le générateur situé derrière vous, qui dans l'état dans lequel se trouve, empale votre pauvre ossature et la transperce de part en part avec ses débris de métal. Fort heureusement, vous étiez déjà mort juste avant.

111

Si vous venez à ce paragraphe pour la première fois, rendez-vous immédiatement au **13**. Sinon continuez votre lecture.

La pièce dans laquelle vous vous trouvez est un immense laboratoire. Les paillasses et autres postes sont encore présents, ainsi que certains super-ordinateurs. Cependant, les tiroirs et placards sont vides, et vous déduisez à la forme des emplacements que ce devait certainement être des cassettes, des CD ou autres supports de sauvegarde destinés à garder traces de travaux effectués. Ce n'est pas simplement un laboratoire informatique : du matériel d'analyse médical, des microscopes, des râteliers à éprouvettes, et des machines certainement de plus haute utilité dont vous ne connaissez pas du tout le fonctionnement ni le but, sont disposés çà et là. Vous êtes effarés par la modernité de ces outils et du fait qu'on les laisse ici...

Après avoir fait le tour de l'ensemble de la salle, vous vous rendez compte qu'il existe une issue se trouvant sur le nord. Devant la porte se trouve un dispositif dont vous pensez comprendre le fonctionnement : elle verrouille l'accès de cette salle... et le gros bouton situé dessus devrait permettre de l'ouvrir. Mais attention... cette salle a été verrouillée de l'extérieur, mais pour quelle raison ?

Si vous pensez qu'il faut appuyer sur ce bouton et continuer votre quête dans cette direction, rendez-vous au **101**.

Si vous pensez revenir sur vos pas, revenez au **37** pour faire un nouveau choix.

112

KABOUM.

Il semblerait qu'il n'y ait en aucune autre onomatopée pour indiquer que la commande d'auto-destruction, programmée par les soldats (d'où leur présence dans ce complexe militaire déserté) vient d'être avancée de près d'une demi-heure. Malheureusement pour vous, vous vous trouvez encore dans les locaux (puisque c'est vous qui l'avez activée, finalement) et êtes soufflé par l'explosion de la base entière, disparaissant dans les flammes incroyables qui s'élèvent dans la pénombre. La bonne nouvelle c'est que vous n'avez pas souffert ni eu conscience de ce qui s'est passé, c'est-à-dire un acte d'une effroyable sottise.

113

Vous rappelant des paroles du vieux Sam, vous cherchez une sorte de bunker. Vous comprenez alors le manque d'information : celui-ci est à ras du sol, la porte doit faire à peine soixante-dix centimètres de hauteur. Pour y rentrer, il faudra s'y glisser. De surcroît, vous ne l'aurez jamais vu, vous l'aurez plutôt pris pour un rocher sur lequel aurait poussé de la mousse. Serait-ce un leurre ? En tout cas, vous vous approchez du bunker : un gros cadenas le verrouille, mais elle ne fait pas long feu devant une petite mais solide pince gentiment fournie par le vieux Toliak. La porte s'ouvre en grinçant, aussi l'ouvrez vous très lentement pour ne pas attirer l'attention des soldats. Vous finissez par voir un amas de câble, et vous comprenez rapidement votre erreur (du moins, celle que vous avez commise il y a un an, si du moins le vieux Sam avait fait erreur lui-même) : ce n'est pas une entrée, mais un espace pour réparer l'ascenseur. Un coup de lampe-torche vous permet de voir à l'intérieur, mais il semblerait qu'il n'y ait pas de fond.

Si vous voulez descendre, rendez-vous au **61**.

Si vous pensez qu'il vaut mieux revenir et prendre le grillage que vous avez vu auparavant, rendez-vous au **8**.

Si vous pensez complètement revenir vers les portes principales, et choisir d'y rentrer, ou alors attendre la suite des événements pour trouver un moment plus propice, rendez-vous au **75**.

114

Vous vous trouvez devant une créature qui se tenait tapie dans l'ombre à votre droite. Vous comprenez pourquoi les lieux n'ont pas été entièrement vidés : l'étrange hôte a manifesté aux militaires son gêne, et ceux-ci n'ont dû pas juger bon de continuer à le déranger encore plus. Désormais, c'est contre vous que la créature est furax : il s'agit d'une sorte de rat de la taille d'un gros chat. A la place de moustache se trouve de

petites protubérances qui vous fait penser à une sèche. Quant à sa queue, elle est beaucoup plus grande et agile, et ressemble à une sorte de tentacule (d'ailleurs, elle se trouve peut-être actuellement enroulée autour de votre bras !)

Rat-Scorpion-Poulpe-Seiche

Potentiel d'Attaque : 20

Potentiel de Défense : 13

Domage : -6

Points de vie : 15

Si le Rat-Scorpion-Poulpe-Seiche ne vous a pas attrapé avec sa queue, durant les trois premiers assauts il tentera d'enrober votre bras directeur. S'il réussit, vous ne subissez aucun dommage, mais vous vous retrouvez entravé, ce qui vous oblige à vous battre avec votre autre bras. Vous aurez désormais -2 en Potentiel d'Attaque. Si vous possédez le talent **Science des Armes**, quelque soit l'arme utilisée, ce malus est réduit à -1.

Si vous remportez ce combat, vous décidez de fouiller les lieux. Comme vous l'avez deviné, le seul intérêt réside dans l'armoire à pharmacie encore intacte. Malheureusement, si le meuble est intact, le contenu est un peu épars, certainement dû aux chocs donnés par la créature. Il reste néanmoins trois éléments intacts : un pistolet contenant une injection intra-veineuse, des pastilles vertes et une ampoule contenant un liquide luisant. Malheureusement, à moins d'avoir un talent en **Médecine**, vous ne connaîtrez pas les effets de ces médicaments...

Si vous possédez le talent **Médecine**, rendez-vous au **137**.

Si vous êtes suffisamment fou pour prendre ces médicaments, vous devrez les tester en les consommant. Notez alors le paragraphe où vous vous trouvez.

Pour ce faire, rendez-vous au **147** si vous voulez utiliser le pistolet à injection.

Rendez-vous au **23** si vous voulez consommer les petites pastilles.

Rendez-vous au **82** si vous voulez boire le contenu de l'ampoule.

Vous ne pourrez pas utiliser ces éléments durant un combat.

Revenez maintenant au **53** et notez que vous ne pourrez plus vous rendre à l'infirmierie (au **62**)

115

Tapi sous une grande bâche verte, près de caisses dont vous ne connaissez pas le contenu, vous attendez que le gorille qui vous suivait disparaît bonnement et simplement. Il se dirige vers un autre lot de caisses et donne l'ordre en aboyant de les ramener au camion. Il ne ferait pas bon que vous vous éternisiez ici, car bientôt viendra ce lot de caisses, et plus tôt que prévu si on considère qu'il reste deux camions à charger. Vous jetez un oeil furtif. Il y a deux endroits que vous pourrez atteindre : un petit bosquet à l'intérieur de l'enceinte du complexe (c'est-à-dire défini par le grillage),

légèrement au nord d'où vous êtes (près de la bordure ouest des grillages) et éventuellement les camions, situés complètement à l'est. Car pour le moment, les militaires sont plutôt agglutinés près des caisses tout près de l'entrée du bâtiment.

Si vous pensez vous rendre vers le bosquet, rendez-vous au **34**.

Si vous pensez aller plutôt trouver une place près des camions, rendez-vous au **48**.

116

Certainement alertés via les émetteurs-récepteurs, deux gardes surgissent du couloir de droite et se mettent à vous tirer dessus ! Vous plongez alors derrière un amas de caisse pour éviter de subir le feu nourri. Vous pouvez, de cette position, tirer sur vos adversaires, ou alors en jaillir pour les frapper. Si vous faites ainsi, vous vous exposez durant deux assauts à leur tir sans que vous ne puissiez riposter, mais une fois que vous les aurez rejoint, ils perdront un assaut pour vous tirer dessus à leur tour.

Premier Militaire

Potentiel d'attaque/tir : 10

Potentiel de Défense : 11

Blessures supplémentaires : +4/+1

Points de vie : 55

Deuxième Militaire

Potentiel d'attaque/tir : 9

Potentiel de Défense : 12

Blessures supplémentaires : +4/+1

Points de vie : 40

Si vous vous en débarez, vous pourrez récupérer leur équipement. Ils portent chacun un fusil désintégrateur bridé (dommages +4) et un couteau (dommages +1). Le reste de leur équipement n'a aucun intérêt.

Maintenant, si vous voulez vous diriger vers la gauche, rendez-vous au **53**. Si vous voulez aller à droite, rendez-vous au **105**.

117

Vous vous dirigez prudemment vers le mur au sud. Vous empoignez la porte, sur laquelle est vissée une petite enseigne en cuivre "Intendance" et entrez dans la pièce. Un unique bureau en bois se trouve encore là, ainsi que de nombreux casiers qui ont été vidés à la va-vite, puisque des feuilles sont tombées sur le sol. Un rapide examen de ces feuilles ne vous sont que peu claires, puisqu'elles sont intégralement remplies de caractères dont vous ne comprenez la signification. Était-ce du brouillon, un code, des données cryptées que seul un certain logiciel pouvait lire ? Vous décidez de ne rien prendre avec vous. Quant au bureau, il reste encore une lampe et quelques babioles çà et là, ainsi qu'un écran d'ordinateur. Cependant, l'unité centrale qui devait contenir l'application a également été arraché violemment, et il ne reste que des câbles penauds

qui ne sont branchés à plus rien du tout. Utilisant toujours votre lampe torche, vous faites un tour rapide des lieux, et décidez de commencer de fouiller à la recherche d'éléments qui pourraient vous aider.

Menez une épreuve de perception.

Si vous réussissez, rendez-vous au **5**.

Si vous échouez, rendez-vous au **136**.

118

(Si le mot-clé «Code Violet» n'est PAS indiqué sur votre Feuille d'Aventure et que c'est votre première visite dans cette salle, rendez-vous immédiatement au **89**)

Vous pénétrez dans une immense pièce au milieu de laquelle, trône un énorme ordinateur, certainement le plus grand que vous n'avez jamais eu à voir. Bon, vous pourrez certainement voir plus grand un jour, c'est certain, mais celui-ci est réellement impressionnant : il fait facilement quatre mètres sur deux et demi. Un fauteuil plutôt confortable se trouve devant, permettant certainement à la personne qui l'occupe d'y rester aussi longtemps que possible. Un tour autour de l'ordinateur montre qu'il n'y a rien d'autre, si ce n'est un petit casier complètement vide. Vous vous installez alors devant l'ordinateur, qui semble fonctionner avec un petit générateur auxiliaire, qui étrangement, tourne toujours.

L'écran quant à lui, montre une console où vous devrez écrire quelques commandes. Celle-ci étant sous un système d'exploitation largement utilisé (et que vous avez utilisé avec l'aide de Meij au Square des Chanterelles), vous connaissez les quelques mots clés qui vous permettent de vous déplacer le long de l'arborescence. Malheureusement, de nombreux répertoires restent verrouillés au code d'accès de la personne qui utilisa précédemment le poste ; quant à vous, vous préférez ne pas tenter de vous déconnecter de la session, car le mot de passe de l'utilisateur est enregistré mais crypté. Vous arrivez seulement à vous rendre dans un répertoire où quatre fichiers d'exécution peuvent être activés.

Si vous voulez activer la commande «tdstrctn.do», rendez-vous au **52**.

Si vous voulez activer la commande «ntrsn.do», rendez-vous au **27**.

Si vous voulez activer la commande «gm.do», rendez-vous au **135**.

Si vous voulez activer la commande «pn.do», rendez-vous au **39**.

Si vous pensez qu'il ne vaut mieux pas toucher à aucune commande, libre à vous de revenir au **76**.

119

La créature prend un air encore plus méfiant qu'à l'ordinaire.

- Qui êtes-vous pour connaître M14-L18 ? Je ne suis même pas sûr que Midilix en ait

entendu parler. Vous venez donc de l'extérieur ? C'est pour cela que je ne vous ai jamais vu ? Quoiqu'il en soit, je ne donnerai pas plus d'information sur M14-L18, sans que vous veniez avec l'un de vos supérieurs, un formulaire de dérogation signé tripartite. A moins que...

Il se penche pour regarder derrière vous. Il est trop tard pour que vous lui cachiez la vue. Vous voyez à son regard de surprise qu'il ne s'attendait pas à ce que les lieux soient désertés.

Si vous voulez lui dire la vérité, rendez-vous au **99**.

Si vous estimez que vous devrez lui donner un faux nom, menez une Epreuve de Magnétisme, avec un malus de +1. Si vous réussissez, rendez-vous au **90**. Si vous échouez, rendez-vous au **140**. Vous pouvez également utiliser le Cantique Brume Spirituelle : Influence, auquel cas vous réussirez votre Epreuve.

120

Le cadran de gauche devient rouge, et vous avez tout juste le temps de savoir qu'il s'agit du cadran «danger, surtension». Vous rabaissez rapidement la manette principale, mais le mal est fait : une violente décharge vient de se propager dans votre corps. Si vous possédez le Cantique «Champ Electrique» et qu'il vous reste au moins un point de Pouvoir, vous l'activez par réflexe. Vous perdez alors l'équivalent d'un dé de points de vie. Si vous ne le possédez pas ou que vous n'avez plus de points de Pouvoir, la sentence est plus rude : vous perdez l'équivalent de deux dés plus six points de vie. Revenez alors au **87** si vous voulez continuer à bidouiller les fils, ou au **134** si vous estimez que ce n'est plus que perte de temps.

121

Vous gagnez peu à peu la lutte. Vous savez que vous réussissez, qu'il baisse sa garde. Vous gagnez peu à peu l'emprise sur lui, lui instaurez la confiance et dissimulez son doute.

- Je ne parlerai pas, dites-vous. Personne ne connaîtra votre existence. Et si nous pouvons dans le futur nous croiser, que nos desseins soient associés alors, et que je puisse vous apporter de l'aide comme vous pourrez m'en apporter.

- Je sais qu'ils ne vous auront pas. Vous êtes bien plus puissant, plus résistant que vous en avez l'air.

- Venez, dites-vous tandis que vous ouvrez une grosse boîte, qui doit bien peser deux kilogrammes. Celle-ci contient un énorme dossier, qui l'occupe entièrement. Vous faites pivoter la boîte pour voir la tranche. Six caractères sont inscrits : M14L18. Vous rajoutez :

- J'ai ce qu'il me faut. Vous êtes libres. Je vais vous montrer le chemin pour partir. Il faut se dépêcher.

Rendez-vous au **57**.

122

Vous voici enfin prêt à affronter votre adversaire.

Homme-Machine

Potentiel d'Attaque : 17

Potentiel de Défense : 14

Dégâts supplémentaires : +3

Points de vie : 70

Cet homme peut être considéré comme un robot : une matraque électrique lui inflige donc six points de dégâts supplémentaires.

Dès lors qu'il se retrouve à 35 points de vie ou moins, rendez-vous au **129**.

Dès lors qu'il se retrouve à 15 points de vie ou moins (voire à zéro ou en négatif), rendez-vous au **58**.

Si vous achevez votre adversaire, rendez-vous au **47**.

123

Si vous n'avez pas noté sur votre Feuille d'Aventure le mot "code orange", une déflagration s'opère au moment précis où vous rentrez dans la pièce. Vous êtes soulevé alors qu'une petite mine explose, puis jeté à terre. Lancez un dé et ajoutez 4 au résultat, puis déduisez ce total de vos points d'Endurance.

Si vous êtes encore en vie après cet incident (ou s'il n'a pas eu lieu parce que vous possédez le "Code Orange"), vous découvrez que vous vous situez dans une sorte de minuscule local. Comme dans les couloirs que vous venez de traverser, vous êtes dans le noir profond et une odeur de brûlé vous prend à la gorge.

Vous décidez de fouiller la pièce malgré tout (il n'y a qu'un bureau), et l'un des tiroirs attire votre attention par son contenu : il y a une feuille de papier parfaitement blanche ainsi que deux petites sphères transparentes, semblable à des petites billes mais à des textures qui vous font penser à des poches de liquide sphérique.

Menez d'abord une Epreuve de Raisonnement, avec un bonus de -4 si vous possédez le talent **Sciences Naturelles** et -1 si vous possédez le talent **Art du Larcin**, ainsi qu'un bonus de -1 si vous possédez plus de 10 en perception. Si vous réussissez, rendez-vous immédiatement au **46**.

Les billes, quant à elles, sont translucides, mais dès lors que vous approchez les mains, elles se mettent à s'illuminer.

Si vous désirez vous en emparer d'une, rendez-vous au **63**.

Si vous préférez vous en désintéresser, vous pouvez revenir au **25**, mais notez que vous ne pourrez plus revenir à ce paragraphe.

124

Une manchette bien placée alors que le garde n'a que le temps de pousser un petit cri de surprise, avant même qu'il songe à donner l'alerte, et il s'évanouit quasiment dans vos bras. Cependant, êtes-vous sûr de ne pas avoir été remarqué ? Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est compris entre 2 et 7, rendez-vous au **149**. S'il est entre 8 et 12, rendez-vous au **94**.

125

Vous commencez à passer par l'ouest de la porte principale, toujours à couvert dans votre forêt. Il semblerait que les militaires ne fassent pas trop attention. Ils paraissent d'ailleurs très pressé et vous penser comprendre pourquoi : ils plient bagage. Les caisses arrivent et il reste encore deux camions qui doivent être chargés. C'est un avantage pour vous, parce qu'ils sont absorbés, mais en même temps, que se passera-t-il s'ils réussissent à terminer leur déménagement ?

Vous arrivez enfin à trouver une petite brèche dans le grillage. Pour y accéder, vous devrez vous mettre à découvert et traverser la route, puis vous faufiler à l'intérieur. Vous tomberez ensuite dans derrière des caisses, et vous pourrez vous en servir pour vous cacher encore. Vous serez alors très proche de pouvoir entrer.

Si vous décidez de faire ainsi, rendez-vous au **8**.

Vous pouvez également décider de trouver une stratégie en attaquant par la porte principale. Rendez-vous alors au **68**.

Enfin, vous pouvez décider de continuer toujours dans la même direction pour aller vers le nord, mais vous devrez alors faire un peu de dénivelé et vous trouvez dans une position surplombant le bâtiment militaire, qui de ce point de vue, est encastré dans le flanc d'une colline. Dans ce cas, rendez-vous au **92**.

126

Vous pénétrez à l'intérieur des dortoirs, plongés dans la pénombre, quand un grincement métallique se fait entendre depuis le fond de la salle. Vous manquez de vous faire canarder alors que des langues de feu apparaissent dans le fond de la pièce. Dans un réflexe fulgurant, vous plongez pour vous dissimuler derrière des lits superposés à poutrelles en acier. Les balles ricochent au-dessus de vous et vous voyez dorénavant deux robots qui s'avancent vers vous, tenant des fusils et tirant à tout va, dans la direction où leurs senseurs à détecter la présence d'un intrus - vous !

Premier robot

Potentiel de Tir : 16

Potentiel de Défense : 11

Points de vie : 22

Deuxième robot

Potentiel de Tir : 14

Potentiel de Défense : 14

Points de vie : 24

Ces unités de défense sont basiques et indépendantes ; elles n'ont donc aucun facteur d'entraide. Les dégâts des fusils dont ils sont équipés sont identiques à ceux d'un pistolet (2D/4D/6D). Vous pourrez rester planqué derrière ces poutrelles métalliques pendant trois tours à attendre qu'ils s'approchent. Cependant par la suite vous devrez vous battre au corps à corps, déloyalement contre leurs capacités armées.

Vous pouvez fuir à tout moment en revenant au **144**, mais vous ne pourrez plus revenir dans cette pièce.

Si vous gagnez le combat, vous fouillez les "cadavres" de ces robots. Vous ne pourrez pas prendre leur fusil, et leurs munitions ne sont pas adaptées aux éventuelles armes à feu que vous possédez. Pestant de rage, vous trouvez cependant dans un coffre, situé dans l'unique lit une place de la pièce (le reste étant des lits superposés) cinq flacons destinés à être enclenchés dans un petit pistolet à la crosse blanche, sur laquelle est dessinée une croix rouge. Vous pourrez utiliser chaque flacon à tout moment, pour vous soigner d'une blessure et vous faire regagner 6 points de vie. Par ailleurs, dans cette même malle se trouve une carte magnétique sur laquelle est dessiné un losange bleu. Une fouille rapide mais précise ne vous indique rien d'intéressant.

Rendez-vous au **144** et notez que vous ne pourrez plus revenir à ce paragraphe.

127

Malheureusement pour vous, vous n'êtes pas en position, ni de vous battre, ni de fuir. Alertés, les hommes se ruent vers vous tout en vous tirant dessus avec leur fusil ou leur pistolet. Vous essayez tant bien que mal de trouver une cachette, car ils sont trop nombreux pour que vous puissiez vous occuper d'eux. Les balles se font de plus en plus précises, et bientôt vous êtes touché à l'épaule par l'une d'entre elles, puis au ventre par une seconde, et ainsi de suite. Hurlant de douleur, vous tenez encore debout sans réfléchir à la meilleure des choses à faire, tant la souffrance vous empêche de faire ce qu'il y a de plus logique. Vous êtes désormais une cible facile, tandis que vos mouvements se font de plus en plus lents. Cependant la plupart des blessures sont mortelles, et vous ne tardez pas à succomber, alors que vous n'avez même pas réussi à mettre le pied dans l'immense bâtiment. Votre aventure se termine ici.

128

- Qui suis-je ? Mais alors, pourquoi venez-vous ici ? Ce n'est donc pas César Midilix qui vous envoie ? Cessez de mentir Meij, et commencez par donner votre vrai prénom.

Ce faisant, il se penche pour regarder derrière vous. Il est trop tard pour que vous lui cachiez la vue. Vous voyez à son regard de surprise qu'il ne s'attendait pas à ce que les lieux soient désertés.

Si vous voulez lui dire la vérité, rendez-vous au **99**.

Si vous estimez que vous devrez lui donner un faux nom, menez une Epreuve de Magnétisme, avec un malus de +1. Si vous réussissez, rendez-vous au **90**. Si vous échouez, rendez-vous au **140**.

129

Blessé grièvement, l'homme-machine recule de quelques pas, tandis que vous continuez à vous approcher de lui. Tournant la tête, il lorgne une sorte d'unité centrale d'ordinateur, qu'il saisit alors à pleines mains et la jette sur vous ! Vous avez tout juste le réflexe d'esquiver. Menez une Epreuve d'Agilité, avec un bonus de -2 si vous avez le talent **Athlétisme**. Si vous réussissez, vous esquivez cette attaque monstrueuse, mais si vous échouez, vous perdez deux dés de vie et votre bras est temporairement blessé, ce qui réduit votre Potentiel d'Attaque d'un point. Revenez au **122**.

130

Vous pénétrez dans ce qui semble être un grand bureau. Il n'est aucun doute qu'un élément haut-placé de ces lieux devaient vivre ici. Cependant, des décombres, comme des chutes de pierre du plafond, rendent l'endroit invivables, et il semblerait que cette pièce ait été désertée à la va-vite. La plupart des étagères et des casiers (de surcroît de luxe, ce qui fait un grand contraste par rapport au peu de mobilier que vous avez pu observer jusque là) devaient contenir des dossiers importants, mais il n'est plus rien dorénavant : il ne reste pratiquement plus rien.

Il y a également une petite pièce située sur le mur du fond (au nord) mais l'issue est obstruée par des décombres. Il reste également un bureau, que vous pourrez fouiller si bon vous estimez qu'il est nécessaire.

Si vous voulez fouiller le bureau, menez une Epreuve de Perception, avec un bonus de -3 si vous possédez le talent **Art du Larcin**.

Si vous réussissez, rendez-vous au **141**.

Si vous échouez, rendez-vous au **97**.

Si vous préférez essayer de dégager les décombres, menez une Epreuve de Force, avec un bonus de -2 si vous possédez le talent **Athlétisme**.

Si vous réussissez, rendez-vous au **18**.

Si vous échouez, rendez-vous au **43**.

Rien ne vous empêche de quitter le bureau, mais notez que vous ne pourrez plus revenir ici. Rendez-vous alors au **25**.

131

Vous vous mettez en garde, le temps de sortir votre arme. Vous êtes étonné, car votre adversaire vous laisse parfaitement le temps de vous préparer. Celui-ci se bat à mains nues, mais les morceaux de métal qui parsèment ses doigts vous indiquent que ses coups de poing doivent être sacrément douloureux. Confiant de ses capacités, il se met en pose de boxeur, attendant que vous vous approchez. Il est peut-être temps de songer à utiliser certains de vos artifices, si toutefois vous en possédez et pouvez en faire usage...

Si vous possédez le Cantique Champ Electrique et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au **22**.

Si vous possédez une mine magnétique et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au **85**.
Si votre score de Pouvoir est égal ou supérieur à 9 ou si vous disposez du talent **Mysticisme**, rendez-vous au **51**.

Rendez-vous ensuite au **122** pour amorcer ce combat.

132

Le contact avec la bille a réveillé en vous quelques souvenirs et des sensations que vous avez oubliées... Celle d'une sorte de renaissance de votre corps. Mais pas votre corps humain, mais votre corps mystique ! Ces billes, vous les utilisiez déjà par votre passé, alors que vous maîtrisiez déjà des pouvoirs étranges (les Cantiques) et vous permettait de reprendre peu à peu votre souffle.

Revenez au paragraphe d'où vous venez et poursuivez votre lecture.

133

Menez une Epreuve d'Agilité.

Si vous réussissez, rendez-vous au **124**.

Si vous échouez, rendez-vous au **35**.

134

(Si vous avez déjà lu ce paragraphe, rendez-vous immédiatement au **76** sans tenir compte de la suite du texte.)

Vous vous apprêtez à quitter la pièce lorsque vous entendez un bruit au-dessus de vous. L'instant d'après, une partie du plafond s'effondre, et vous avez heureusement le bon réflexe de vous jeter sur le côté afin d'éviter les éboulis. Mais êtes-vous suffisamment rapide ? Pour le savoir, menez une Epreuve d'Agilité, avec un bonus de -1 si vous possédez le talent **Athlétisme**. Si vous réussissez, vous ne subissez aucun dommage.

Si vous échouez, vous perdez 8 points de vie. De surcroît votre sac se retrouve sous les éboulis. Vous réussissez à ôter la bretelle et tentez alors de dégager vos possessions. Menez alors une Epreuve de Force, avec un bonus de -1 si vous possédez le talent Athlétisme. Si vous réussissez, votre sac est libéré mais vous perdez tous les produits chimiques (objets curatifs) que vous possédiez ainsi que les éventuelles billes en verre. Si vous échouez, vous sortez tout de même de votre sac mais vous êtes exténués. Pour le reste de l'aventure, vous diminuerez votre Constitution de un point. Cela a pour conséquence (selon les règles du jeu) de diminuer temporairement votre total de points de vie de 10 points. Si vos points de vie actuels dépassent ce nouveau total de départ, veuillez l'abaisser à ce niveau.

Rendez-vous au **76**, et notez que si vous devez revenir à ce paragraphe, vous n'aurez plus à subir un nouvel effondrement de plafond, et donc ignorez cet accident.

135

Vous tapez la commande «gm.do». Après un défilement de nombreuses lignes de commentaires, remplies de termes techniques assommants et d'indications que vous avez du peine à comprendre, l'invite suivante s'affiche après une dizaine de secondes : «Veuillez insérer le mini-prisme de stockage de données de votre choix correspondant à la commande : gm.do».

Si vous ne possédez pas de mini-prisme, ou si vous ne voulez pas les utiliser, revenez au **118**.

Si vous les possédez et que vous voulez en insérer un, rendez-vous au **2**.

136

Malgré une fouille poussée de l'ensemble de la pièce, vous devez reconnaître que seuls les objets les plus inutiles ont été épargnés. Vous décidez toutefois de regarder un peu les papiers qui jonchent le sol, mais ils contiennent des suites de chiffres qui n'ont aucun sens, du moins pour vous. Peut-être que vous pourrez y trouver une signification... il s'agit peut-être d'un ordre de commandement... ou simplement d'un casse-tête qu'utilisait l'intendant pour tuer le temps. Le bureau en tant que tel ne vous révèle absolument rien, malgré les tiroirs jetés à terre et secoués dans tous les sens. Vous examinez également les murs à la va-vite, mais il n'y a vraiment rien à trouver, et simplement du temps de plus à perdre, ce que vous n'avez pas.

Revenez au **53** et notez que vous ne pourrez (et voulez) plus revenir dans l'Intendance, au **117**.

137

Un coup d'oeil sur chacun des éléments vous permet de comprendre immédiatement

quels sont les effets.

Concernant le pistolet à injection, il s'agit de stimulants développés par l'armée il y a quelques années. Ce n'est qu'une "légende" contenue dans les magazines spécialisés, mais vous êtes sûr de reconnaître ce pistolet que vous avez déjà vu en photo. Si la personne est défaillante dans certains domaines physiques, ce produit le renforcera ; cependant tout domaine où il excelle en sera alors légèrement réduit. De plus, le produit est provoqué un dérèglement léger et immédiat des plaquettes : les blessures cicatriseront plus difficilement, mais ces effets secondaires ne seront que temporaires.

Concernant l'ampoule, il s'agit à coups sûrs d'un stimulant curatif, qui refermera la moindre blessure que vous aurez reçue.

Quant aux pastilles vertes, il s'agit de somnifères, et il ne faudra surtout pas que vous les ingérez. Vous décidez de les laisser là, et prendre l'ampoule et le pistolet à injonction. Revenez au **114**.

138

Vous levez votre pistolet vers la créature tandis qu'elle se rue sur vous. La première balle l'atteint à l'épaule, puis une autre se loge dans l'épaule opposée. La créature ouvre la gueule comme pour hurler, mais vous vous rendez compte qu'aucun son ne sort de sa gorge. Cependant, ses yeux semblent s'emplier d'une colère plus terrible et ses muscles sont plus tendus. Vous tirez alors deux autres balles qui mettent fin aux jours de cette créature étrange. Cependant, vous êtes loin d'être tiré de toutes vos peines, car si vous vous êtes défaits de cette monstruosité (dont vous ne connaissez toujours pas l'origine), les détonations de votre arme ont alertés la majorité des gardes, qui se ruent alors dans le bosquet. Rendez-vous au **127**.

139

Instinctivement, vous projetez votre esprit vers votre adversaire (n'oubliez pas de soustraire trois points à votre total de pouvoir). Justement, la silhouette, un gorille de bien deux mètres, se tourne vers vous. L'espace d'un instant, vous avez l'impression qu'il vous dévisage. D'ailleurs, il regarde dans votre direction, fronce des sourcils. Il a l'air réellement consterné. Vous sentez que ses sens sont abusés, mais il n'y croit pas trop. Vous vous concentrez encore pour le faire changer d'avis. Projetant votre esprit à lui, vous le manipulez du mieux que vous pouvez, et bientôt ses faiblesses tombent les unes après les autres. Il s'avance vers vous, balaye du regard la route, puis retourne à sa ronde. Vous soufflez quelques secondes puis trouvez un endroit où vous pourrez vous cacher, pendant que l'effet du Cantique s'estompe.

Rendez-vous au **115**.

140

- Je m'appelle Reymm. Appelez-moi Theophile, ou Theo.
- Je ne vous crois pas. Vous mentez. Vous savez, j'ai plusieurs doctorats. Dont un en psychologie. On m'a engagé à l'armée pour faire parler les gens, pour les torturer, et je ne veux pas essentiellement vous faire peur, mais j'étais sacrément doué à l'époque. Je ne veux plus user de stratagèmes, mais je sais encore lire sur les visages des gens, et vous êtes foutrement mal parti pour me faire avaler des balivernes. Alors ne venez pas ici pour me faire croire que vous êtes là pour balayer sous les plantes vertes ou m'apporter des tartines à la confiture pour mon petit déjeuner. Il se passe quelque chose, vous êtes extérieur à tout ça, vous êtes aussi surpris de me voir que moi de vous voir. Alors il est temps de jouer cartes sur table.

Si vous pensez qu'il est temps de vous défaire de lui, rendez-vous au **131**.

Si vous voulez lui donner votre vrai nom, rendez-vous au **99**.

141

Vous ne trouvez rien de rien (si ce n'est une seringue d'un sérum curatif, qui vous fera regagner 6 points de vie, ce qui finalement n'est pas vraiment «rien» et pourra apporter son aide dans votre quête, du moins votre survie), mais il semblerait que l'évacuation des lieux n'aient pas été faits par le propriétaire, car vous trouvez quelques objets personnels et vous pensez que le réel propriétaire ne s'en seraient pas défaits de sa pleine volonté. Vous décidez de fouiller encore plus, et vous trouvez récompense à vos efforts : un double-fond dans un tiroir apparaît, vous permettant de vous emparer d'un badge de sécurité. Celui-ci est au nom de "César Midilix". La photo qui apparaît montre un homme d'âge moyen, au visage dur et des cicatrices barrent sa joue. Il porte un uniforme militaire avec des nombreux galons : vous êtes assuré qu'il s'agit bien alors de quelqu'un de haut-placé, et si ça se trouve, il était l'ultime supérieur hiérarchique de ces lieux.

Notez que vous possédez le badge de "César Midilix".

Si vous ne l'avez pas fait, vous pouvez essayer de dégager les décombres. Menez une Epreuve de Force, avec un bonus de -2 si vous possédez le talent **Athlétisme**.

Si vous réussissez, rendez-vous au **18**.

Si vous échouez, rendez-vous au **43**.

Rien ne vous empêche de quitter le bureau, mais notez que vous ne pourrez plus revenir ici. Rendez-vous alors au **25**.

142

Vous vous tenez devant une créature ressemblant à une sorte de chimpanzé, mais beaucoup légèrement plus grand et plus vigoureux. Ce qui vous surprend le plus, à la

lueur de votre lampe-torche, c'est que la mâchoire de cette créature est complètement métallique, et les dents de cet artifice sont pointues et solide ! La créature siffle et crache, en faisant claquer ses crocs dans une horrible cacophonie ferreux, puis elle se jette sur vous, prêt à vous arracher n'importe quel morceau de chair qui resterait bienvenu à sa bouche !

Tout d'abord, menez un test de volonté, avec un malus de -3 si vous ne possédez pas le Talent **Athlétisme**. Si vous échouez, vous subirez durant tout ce combat un malus de -2 au potentiel d'attaque, tant la créature vous impressionne, pour ne pas dire vous effraie.

Créature à la mâchoire d'acier

Potentiel d'Attaque : 16 Potentiel de Défense : 8
Dommages : +5 (mains nues) Points de vie : 25

Si vous remportez ce combat, vous fouillez rapidement la créature mais ne trouvez rien sur elle. Quant au (pauvre) militaire, ses armes ont été rongées par l'horrible créature, mais il reste néanmoins une sacoche en bandoulière intacte (certainement trop molle pour faire les dents de la créature) qui ne contient qu'un objet : une carte magnétique avec un losange orange dessiné dessus, que vous décidez d'empocher.

Il y a également de nombreux objets qui jonchent çà et là le sol. Pour savoir quels objets vous réussissez à acquérir, lancez deux fois un dé et consultez les paragraphes selon le résultat.

Si vous obtenez 1, rendez-vous au **14**.

Si vous obtenez 2, rendez-vous au **93**.

Si vous obtenez 3, rendez-vous au **106**.

Si vous obtenez 4, rendez-vous au **36**.

Si vous obtenez 5, rendez-vous au **84**.

Si vous obtenez 6, rendez-vous au **60**.

Sortant de la pièce, si vous désirez visiter le petit couloir qui vous fait face, rendez-vous au **25**.

143

Vous échappez de justesse au court-jus : vous voyez rapidement qu'il se passe quelque chose d'anormal, et rabaissez les niveaux à ce qu'ils étaient à l'origine avant que la catastrophe n'arrive. Vous soufflez en évitant de penser à ce qui aurait pu arriver si vous n'aviez pas été assez rapide. Revenez alors au **87** si vous voulez continuer à bidouiller les fils, ou au **134** si vous estimez que ce n'est plus que perte de temps.

144

Vous trouvant dans un couloir allant d'est en ouest (ou vice versa), vous faites plusieurs pas jusqu'à aboutir devant une porte au-dessus de laquelle se trouve le mot "Dortoirs".

Si c'est la première fois que vous venez à ce paragraphe, menez une Epreuve de Pouvoir, avec un malus de +4. Si vous possédez le talent **Mysticisme**, ce n'est pas un malus de +4 par lequel vous êtes affecté, mais un bonus de -2. Vous pouvez bénéficier également d'un bonus de -1 (totalisant un malus de +3 ou un bonus de -3) si vous réussissez au préalable une Epreuve de Perception.

Si vous réussissez, rendez-vous au **78**.

Si vous échouez, notez que vous ne pourrez plus passer cette épreuve de Perception/Pouvoir quelque soit le nombre de fois que vous vous retrouvez à ce paragraphe.

Si vous voulez entrer dans les dortoirs, rendez-vous au **126**.

Si vous voulez aller au bout du couloir, rendez-vous au **19**.

145

Il est peut-être temps d'utiliser les pouvoirs que Toliak Chen a réussi à vous faire souvenir. Maintenant que vous connaissez votre réel état, il s'est passé quelque chose à l'intérieur de vous, et subitement, tout ce qui vous paraît paraître irréel, vous semble empreint d'une familiarité telle qu'un rien vous étonne. Toujours est-il qu'en déclenchant ce Cantique (Brume Spirituelle : Abus des sens d'autrui), vous avez la nette impression de ressentir comme la perception de la personne qui vient de vous interpeller. Cette perception est toutefois déjà brouillée : cette personne est ivre morte, et il semblerait qu'une autre substance toxique l'empêche de complètement ressentir la situation. Toujours est-il que l'effet escompté a lieu : alors que vous vous tournez vers l'homme, celui-ci fronce des sourcils et marmonne dans sa barbe non rasée depuis plusieurs jours. Il a l'air de se demander pourquoi vous a-t-il vu il y a quelques secondes, et que soudainement vous semblez avoir disparu. Vous réalisez soudainement que dans son état, il est capable de demander au tenancier du bar si vous n'étiez pas là quelques secondes plutôt, auquel cas le barman répondra que vous êtes effectivement situé à cette place. Mais finalement votre surprise passe vite car l'homme reste à sa place et contemple tristement sa bière. Vous décidez de ne rester pas plus longtemps, aussi payez-vous rapidement l'oeuf miroir / saucisse que vous avez commandé et dégusté rapidement, puis vous vous levez en attrapant vos sacs et disparaissiez au plus vite.

Rendez-vous au **12**.

146

Vous commencez à vous faufiler tandis que les hommes ne regardent pas dans votre direction. Jetant des coups d'oeil rapides, vous vous assurez de passer derrière divers

objets, telles que des caisses ou des armoires qui devaient être destinés à l'entretien de machines, de la sécurité et du transport d'énergie, pour vous dissimuler. En zigzagant de la sorte et en regardant furtivement, vous espérez pouvoir progresser sans vous faire remarquer.

Menez une Epreuve d'Agilité.

Si vous réussissez, rendez-vous au **69**.

Si vous échouez, rendez-vous au **15**.

147

Vous pointez le pistolet sur le bras et activez la seringue. Pendant l'espace d'un instant vous avez le tournis, et vous vous ressentez un peu différent. Pour chacune des caractéristiques Perception, Constitution, Force, Agilité et Dextérité, vous devez la réduire d'un point si vous avez 8 ou plus, et l'augmentez d'un point si vous avez 7 ou moins. Ce changement est temporaire et ne dure que jusqu'à la fin de l'aventure. Si vous augmentez trois ou plus des caractéristiques Force, Constitution, Agilité ou Dextérité, vous pourrez considérer que vous avez le talent **Athlétisme** jusqu'à la fin de l'aventure.

Le revers de la médaille est, qu'au combat, chaque blessure que vous recevrez sera aggravé de deux points de dommages. De plus, tant que vous serez sous l'effet de cette drogue, votre total maximum de points d'Endurance est réduit de 10 points.

Revenez au paragraphe d'où vous provenez.

148

Vous pénétrez dans ce qui semble être un petit local. Il y a plusieurs casiers grands ouverts, mais il n'y a plus rien dedans. Au milieu de la pièce trône un immense bureau métallique, sur lequel est posé un écran d'ordinateur. Bien que la salle ait été vidée de fond en comble, il semble étrange que l'ordinateur reste encore au milieu de la pièce. Après avoir examiné les casiers (pour découvrir qu'ils sont, malheureusement, bel est bien vides !), vous décidez de vous asseoir devant l'ordinateur. Votre premier réflexe est de triturer le bouton d'alimentation du moniteur. Quelle n'est pas votre surprise en découvrant que celui-ci s'allume ! Vous comprenez bien vite votre problème, puisqu'une fenêtre apparaît sur l'écran indiquant :

" Matériel détecté non valide. Il y a 99.9 % de chances que le matériel soit défectueux."

Après une analyse rapide (vous voyez une interface composée d'une vingtaines de petits carrés bleus, qui deviennent peu à peu tous rouges), un nouveau message apparaît

" Le matériel que vous avez installé connaît une : erreur CV-6X"

" Il y a actuellement 1 fichier(s) lisible(s) sur ce poste"

" Erreur : le fichier "memo" ne peut être lu".

Vous songez à votre malchance, mais il n'est pas impossible que dans le déménagement à la hâte un coup particulièrement violent ou le déplacement d'un objet magnétique ait pu rendre défectueux l'appareil. Vous soupirez et décidez d'éteindre l'ordinateur.

Menez d'abord une épreuve de Perception, puis une épreuve de Raisonnement. Vous bénéficiez d'un bonus de -2 au test de Raisonnement si vous avez réussi au préalable l'Epreuve de Perception (0 sinon). Si vous possédez le talent **Technologies**, vous réussissez automatiquement le test de Raisonnement.

Si vous réussissez (ou donc si vous possédez le talent **Technologies**), rendez-vous au **56**.

Sinon, revenez au **25** et notez que vous ne pouvez plus revenir dans cette pièce.

149

Le soldat n'était pas accompagné certes, mais la concentration de militaires était très forte autour des camions à ce moment là. Et malheureusement pour vous, l'un des soldats à l'extérieur vit le corps de son collègue comme se faire aspirer par le camion. Plus suspicieux que surpris, silencieusement il s'est approché avec d'autres de ses semblables, avant d'envahir par surprise le camion dans lequel vous étiez en train d'échanger vos vêtements avec votre victime évanouie. C'est donc dans une position inconfortable - sans chemise et sans pantalon - que votre corps se retrouve criblé de balles de fusils désintégrateurs, et votre dernière pensée va à votre manque de pudeur pendant que la vie s'échappe de vos poumons.

150 (Epilogue)

Vous ouvrez les yeux en sursaut. Vous êtes en sueur. Vous respirez lourdement. Vous êtes... non, vous n'y êtes plus. Et pourtant, vous en avez rêvé : l'explosion imminente, la base qui allait sauter, vous soufflant, vous Tom Finlam, et le précieux M14-L18... Il fait un peu sombre, mais le matin se lève. A côté de vous, Meij vous éponge un peu le front. Il vous sourit. Il vous rassure avec sa voix. Vous réalisez alors sans encombre que vous êtes au Square des Chanterelles, que vous avez atterri là où vous êtes le plus en sécurité, vous êtes dans votre chambre, en pyjama

- Combien de temps, demandez-vous ?

- Deux jours. On t'a retrouvé devant chez nous, ce matin-là pendant que je suis sorti aller acheter des mots fléchés pour Chen, comme toutes les semaines. Tu étais allongé par terre, devant la porte, les vêtements boueux et poussiéreux, on aurait pu croire que tu étais un clochard. La police aurait pu t'embarquer. Ou on aurait pu tes possessions...

- Le dossier ! Est-il là ?

- Oui, ne t'inquiète pas, et je pense que même endormi tu te serais battu pour le garder. Et puis tes sacs, tout est là. Que s'est-il passé ? Comment tu es revenu ? Pourquoi tu n'es pas rentré ? Tu étais si épuisé ?

- Au moment où le complexe allait exploser... elle est apparue. Valentine. Elle m'a attrapé, et pffiout je me réveille.

- Ha ? Bizarre, elle n'était pas là pourtant quand nous t'avions retrouvé.

- Tu la connais toi aussi ?

- Moui. Mais bon je ne l'aime pas trop. C'était ton amie, mais elle ne m'a jamais rien dit. Quand je lui parlais, même pour lui dire bonjour, elle ne disait rien. Quant à Toliak... elle disait bonjour, mais juste par politesse, pour son statut, par respect. C'était toi qu'elle venait voir, tout le reste elle s'en foutait.

- Le dossier, ça a donné quoi ?

- Toliak a appelé un spécialiste, qui sera capable de tout nous dire. Tu peux te lever ? Vous ne sentez plus aucune lassitude. Vos blessures sont complètement guéri - est-ce dû à votre nature d'ange ? Vous êtes, en quelque sorte, aussi en forme que si vous vous étiez couché il y a seulement quelques heures. Un peu fatigué, mais suffisamment en forme pour tenir debout toute la journée. Vous vous débarrassez de votre couverture, tandis que Meij quitte la pièce pour vous laisser vous habiller. Vous optez pour vos vêtements habituels, détendus, puis vous descendez dans le salon.

Meij a disparu pendant ce temps, mais revient rapidement avec Chen et un homme dont vous ne connaissez pas l'identité, qui, sans être habillé chic, reste très professionnel. Les cheveux plaqués sur la tête, une monture à lunettes rectangulaires lui donne un air grave, mais son sourire reste chaleureux et vous êtes persuadé qu'il a beaucoup d'humour. Chen vient vous serrer dans ses bras, heureux (mais il semble presque habitué) que vous reveniez chez lui en presque un seul morceau. Vous serrez ensuite

fermement la main de votre invité.

- Bonjour, Tony.

- Vous me connaissez ?

- Oui... Enfin Toliak m'a dit dans quel état tu es. Je ne t'en veux donc pas de ne pas me souvenir de moi. Je m'appelle Olaf Macallen. je suis... consultant en sécurité informatique.

- Ha... Un hacker ?

- J'étais, répond-il d'un air gêné en replaçant ses lunettes rectangulaires sur son nez, effectivement délinquant, m'infiltrant illégalement dans les réseaux des plus grandes compagnies multi-nationales, faisant pied-de-nez aux dispositifs de sécurité logiciels, et m'accaparant de données confidentielles pour offrir au plus offrant. Je me suis rangé heureusement... grâce à toi, sinon j'aurais certainement fini ma vie jeune avec une balle logée dans la nuque. Et puis je gagne maintenant aussi bien ma vie ; sauf que dorénavant je suis du bon côté de la frontière pénale.

Vous avez de nombreuses questions à poser à cette personne, qui a dit que vous l'avez aidé jadis, mais la vérité vous brûle maintenant. Après tout, vous avez risqué votre vie dans un complexe militaire prêt à exploser, pour rechercher ce dossier, il doit bien contenir des informations intéressantes ! Tous les quatre, vous vous asseyez autour de la table basse du salon, tandis qu'Olaf ouvre une chemise cartonnée et dévoile des papiers.

- La plupart des documents écrits sont sans importance, mais il restait un mini-prisme de données, qui lui, contient toutes les informations nécessaires. C'est la raison pour laquelle Toliak m'a convoqué, pour pouvoir accéder à ces informations et vous les lire, puisqu'ils sont cryptés par un algorithme de haute sécurité. Il y a beaucoup de documents administratifs, explique Macallen en désignant des copies et des imprimés du contenu. Visiblement le complexe que vous avez visité était une petite annexe d'une autre, située bien plus loin, et sûrement plus sécurisée. Elle servait notamment pour des expériences d'ordres biologiques, en particulier dans le domaine de la virologie. Dans le dossier que vous avez apporté se trouve une éprouvette contenant du sang, mais faute de laboratoire, nous ne l'avons pas ouvert. Et puis n'oublions pas que ce sont des recherches sur des virus ! Nous n'avons donc pas pris le risque de l'ouvrir... Toujours est-il que la référence portée par l'étiquette de l'éprouvette est reportée sur plusieurs documents. Ce serait le sang d'un homme appelé Valérien, mais son nom de famille n'est mentionné nulle part, juste Valérien. Il serait né il y a près de cinquante ans, et le prélèvement date d'il y a vingt-cinq ans. Je n'ai pas plus de trace à son sujet. Où est-il, s'il est encore détenu par les militaires... Il n'y a pas beaucoup d'informations à son sujet : routier de métier, marié... nous avons même ses habitudes alimentaires et ses activités de loisir. Bref, l'être humain des plus moyens, qui mange des pizzas et boit des bières, emmène sa femme au cinéma voir des films d'horreur avant de la...

- Qu'a-t-il d'exceptionnel pour avoir son sang dans un dossier secret, coupe alors Meij ?

- Son sang a servi pour une expérience. Sur quarante prélèvements, il a été le seul à avoir été infecté directement par un virus de culture développé en laboratoire. Celui-ci, au contact de son hôte, s'est adapté pour pouvoir contaminer les êtres humains. Le test

du sang contaminé sur les trente-neuf autres prélèvements a fait alors 100% de contamination.

- Que fait ce virus ?

- Les effets ne sont pas indiqués. Seule la réussite totale de la contamination est mentionnée. On ne sait pas quels sont les symptômes, s'il y aura des morts, etc.

- C'est tout ce que l'on sait sur ce virus ?

- On connaît le nom de trois personnes qui ont travaillé dessus : Georges Stevenson, Leonard Vitanova et Josephine Bertman. On ne sait pas ce que sont devenus Stevenson et Bertman, mais Vitanova a été placé en détention militaire à cause d'une trahison qu'il aurait commise. J'ai même l'endroit où il est caché, une planque en-dessous d'un hôtel particulier ; il travaille encore pour le gouvernement, mais est surveillé vingt-quatre heures sur vingt-quatre.

- Cet homme, désignez-vous la voix tremblante en montrant une copie du fichier de Stevenson, c'est cet homme que j'ai vu ! Il était dans le complexe ! Il surveillait le M14-L18, il travaillait... je ne sais pas sur quoi il travaillait. Sûrement le virus encore... Et il était déformé. Il avait subi des opérations, il était mi-homme mi-machine... J'aurai bien voulu qu'il soit là, que l'on puisse en savoir plus sur sa vie, sur ces opérations...

- Que faisons-nous maintenant, demande Meij. On n'en sait pas beaucoup plus sauf que les militaires ont travaillé sur un virus reveillé par un certain Valérien, mais quel est le lien ?

- Il n'y a qu'une seule solution, dites-vous en vous levant. Parmi les créateurs de ce virus, Stevenson est mort, Bertman portée disparue, mais nous avons l'adresse où se trouve Vitanova. Il faut aller le chercher, le délivrer, le faire parler et que l'on sache une bonne fois pour toute qu'elle est la relation entre ce virus et moi...

- Tu ne vas pas risquer encore ta vie, déclare Toliak ! Tu n'es pas un héros, tu n'es pas immortel. Tu es constamment en danger... NON ! Tu te mets constamment en danger...

- Toliak... si je ne fais rien... on risque de répandre un virus, sûrement mortel, aux quatre coins de la ville !

- Hum, fit alors Macallen en se râclant la gorge...

- Qu'il y a-t-il ? demandez-vous à l'attention d'Olaf.

- Le virus... *Il a été déjà répandu il y a vingt ans, aux quatre coins du monde...*

