

**KNIGHT RIDER
K2000**

**PROBLEMES A LA
FONDATION
KNIGHT**

Sommaire

Portrait du héros	3
Caractéristiques de votre véhicule	4
Combats	5
Equipement	8
Retour en arrière	9
Problèmes à la fondation Knight	10
Annexe	
Feuille d'Aventure :	
- Caractéristiques de Michaël Knight	77
- Caractéristiques de KITT	78

J'ai écrit ce livre à l'époque où les livres dont vous êtes le héros étaient à la mode et fleurissaient dans les vitrines des librairies. A la même époque, une série passée à la télé sur la regrettée chaîne « La Cinq » s'appelait K2000 (Knight Rider en v.o). Puis j'ai lu « Le Combattant de l'Autoroute » de Ian Livingstone qui m'as beaucoup plu et dont je me suis servi pour les règles de ce livre. C'est comme cela qu'est venu l'idée de ce livre dont vous êtes le héros sur la série K2000. Il y a quelques clins d'œil à la série et aux livres dont vous êtes le héros mais la connaissance de l'un ou de l'autre n'est pas nécessaire pour le jouer. Je viens de le remanier et j'ai décidé de le mettre en ligne grâce aux soutiens de The Oiseau et de Balthus qui m'autorisent à le mettre sur leur site respectif. Merci aussi aux gens du forum de Gamebook pour leurs encouragements, ils se reconnaîtront !
Enfin merci à mon amie que j'aime et que j'ai délaissée les heures où j'ai saisi ces pages sur l'ordinateur. Bonne lecture à tous !

Créé le 08.05.89 par
Laurent Saboureau
Réédité le 24.07.04

PORTRAIT du HEROS

Ce livre n'est pas un livre comme les autres où l'auteur invente une histoire. Dans ce livre c'est VOUS qui la créez ainsi que les caractéristiques du personnage.

Sur la *Feuille d'Aventure* qui se trouve en annexe, vous remarquerez 4 caractéristiques :

Habilité, Endurance, Chance et Charisme.

- Pour déterminer votre *Habilité*, lancez un dé et ajoutez 6 au résultat obtenu.
- Pour déterminer votre *Endurance*, lancez deux dés et ajoutez 12 au résultat.
- Pour déterminer votre *Chance*, lancez un dé et ajoutez 6 au résultat.
- Pour déterminer votre *Charisme*, lancez un dé et ajoutez 6 au résultat.

Portez les totaux obtenus dans les cases prévues à cet effet sur votre *Feuille d'Aventure*.

Comment rétablir votre *Habilité, Endurance* et votre *Chance*

Au cours de votre aventure, votre *Habilité* augmentera ou diminuera selon vos choix. Si vous possédez une arme votre total initial pourra augmenter suivant la valeur de l'arme et uniquement le temps du combat (voir Tir dans la rubrique combat) à la fin de l'affrontement, vous récupèrerez votre total initial. Votre *Habilité* pourra diminuer lors d'une situation périlleuse ou autre action handicapante (vous serez tenu au courant au moment voulu).

Votre *Endurance* diminuera en fonction de vos blessures (lors d'un combat ou autres actions dangereuses). Pour la rétablir vous avez à votre disposition les troussees de secours qui vous permettront de regagner 4 points d'*Endurance* (4pE). Mais **en aucun cas** ce total doit excéder le total initial de votre *Endurance*.

Votre *Chance* diminuera beaucoup au cours de votre aventure car il vous sera demandé plusieurs fois de *Tenter votre Chance*. Pour cela vous jetterez deux dés. Si le résultat donné est inférieur ou égal à votre total de *Chance*, vous êtes chanceux. Si il est supérieur, vous êtes malchanceux. Mais **dans tous les cas** après avoir *Tentez votre Chance*, vous ôterez un point à votre total actuel de *Chance*. Ainsi, vous vous rendrez bientôt comte que plus vous vous ferez à votre chance, plus vous courrez de risques.

Il vous sera demandé quelque fois au cours de l'aventure de *Tentez une épreuve de Charisme*. Vous devrez donc lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de *Charisme*, vous réussissez. Si le résultat est supérieur, vous échouez.

CARACTERISTIQUES de VOTRE VEHICULE

La *Puissance* et la *Résistance* sont les deux principales caractéristiques de votre véhicule. Vous devrez en inscrire les valeurs respectives dans les cases prévues à cet effet sur votre *Feuille d'Aventure* après avoir procédé comme suit :

- *Puissance* : Lancez un dé et ajoutez 6 au résultat.
- *Résistance* : Lancez deux dés et ajoutez 12 au résultat.

KITT est un ordinateur monté sur une voiture, plus précisément une FORD PONTIAC « FIREBIRD », de robe noir anthracite et un scanner positionné à l'avant au niveau de la calandre.

Il est muni d'une mitrailleuse dont le stock de munitions incorporé avoisine le million de balles (Il ne vous sera pas demandé de faire le décompte lors des combats !).

Il est équipé également d'un laser contenant 4 recharges, un bidon d'essence, deux réservoirs d'huiles, cinq doses de mini bouteille d'oxygène et une roue de secours. Notez ceci sur votre *Feuille d'Aventure* et n'oubliez pas de faire les modifications à chaque fois que vous utiliserez un ou plusieurs accessoires.

COMBATS

Durant votre voyage, vous serez très certainement amené à faire de mauvaises rencontres. Que vous soyez à pied ou au volant de KITT, vous risquez d'être agressé par des individus brutaux et sans scrupules auxquels vous devrez faire face. Voici les trois principaux types de combats et leur règle respective :

Combat rapproché

Les règles de combat rapproché concernent tous les affrontements se déroulant sans armes à feu ni projectiles. Il comprend les batailles à mains nues ainsi que les luttes où sont employées des armes de choc (telles que batte de base-ball, gourdin, clé à molette, etc.).

Les différentes étapes d'un combat rapproché se déroulent ainsi :

1. Lancez deux dés. Ajoutez le chiffre obtenu aux points d'*Habilité* de votre adversaire. Ce total représente sa *Force d'Attaque*.
2. Lancez à nouveau deux dés. Ajoutez le chiffre obtenu à votre score d'*Habilité*. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si la *Force d'Attaque* de votre adversaire est supérieure à la vôtre, vous avez été frappé. Passez à l'étape 6.
4. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de votre adversaire, c'est vous qui l'avez frappé. Passez à l'étape 6.
5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, les deux attaques ont échoué. Commencez le deuxième assaut à partir de l'étape 1.
6. Un coup réussi inflige une blessure qui se traduit par une perte de points d'*Endurance* pour la personne touchée. Un coup porté à mains nues réduit le total d'*Endurance* de la victime d'un point. En revanche, un coup asséné avec une arme de choc (batte de base-ball ou autre objet contondant) impliquera une perte de points plus importante, dont le nombre vous sera précisé en temps voulu.
7. Commencez l'assaut suivant en reprenant les étapes de 1 à 6. Puis poursuivez l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'*Endurance*, ou ceux de votre adversaire, soient réduits à zéro (mort).

Tir

Les règles de tir concernent tous les combats où interviennent des armes à feu (fusil, pistolet, revolver, etc.) ainsi que des poignards de jet et des arbalètes.

Les différentes étapes d'un combat de tir se déroulent de la façon suivante :

1. Ajoutez la valeur de l'arme (indiquée en temps voulu) de votre adversaire à son *Habilité*, puis ajoutez à ce total le résultat d'un jet de deux dés. Cela vous donnera sa *Force d'Attaque*.
2. Ajoutez à votre *Habilité*, la valeur de l'arme que vous possédez, puis ajoutez le résultat d'un lancé de deux dés. Ce résultat vous donnera votre *Force d'Attaque*.
3. Si la *Force d'Attaque* de votre adversaire est supérieure à la vôtre, vous avez été touché. Passez à l'étape 6.
4. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de votre adversaire, c'est vous qui l'avez touché. Passez à l'étape 6.
5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, chacun des tirs a raté sa cible. Commencez le deuxième assaut à partir de l'étape 1.
6. Un tir réussi inflige une blessure qui se traduit par une perte de points d'*Endurance* pour la victime. Ces blessures par projectile font perdre plus ou moins de points d'*Endurance* selon le cas. Il faut en effet tenir compte qu'une balle, par exemple, peut occasionner une blessure bénigne ou bien tuer sur le coup selon l'organe qu'elle atteint. Pour évaluer la gravité de la blessure, lancez un dé et retranchez le total obtenu des points d'*Endurance* de celui qui a été touché.
7. Commencez l'assaut suivant en reprenant les étapes de 1 à 6. Puis poursuivez l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'*Endurance*, ou ceux de votre adversaire, soient réduits à zéro (mort).

A chaque tir (donc assaut), il faudra enlever une balle à votre arme ainsi qu'à celle de votre adversaire. Quand vous et vos adversaires n'avez plus de balles, vous devez passer en combat rapproché et appliquer ses règles.

Bluff

Lorsque vous et votre adversaire n'avez plus de balles, vous pouvez bluffer.

Tentez une épreuve de Charisme. Si vous avez réussi, vous suivrez le cours de l'histoire comme si vous décidiez de garder votre adversaire en vie (interrogatoire, otage ou autre).

Si vous n'avez pas réussi, vous devez mener un combat selon les règles du combat rapproché.

Combat motorisé

Les combats motorisés concernent les batailles que se livrent des adversaires à bord d'un véhicule.

Les étapes d'un combat motorisé se déroulent de la façon suivante :

1. Lancez deux dés et ajoutez le total obtenu aux points de *Puissance* du véhicule de votre adversaire. Vous obtenez ainsi la *Force d'attaque* de votre adversaire.
2. Lancez à nouveau deux dés. Ajoutez le total obtenu aux points de *Puissance* de votre véhicule. Vous obtenez alors votre *Force d'Attaque*.
3. Si la *Force d'Attaque* de votre adversaire est supérieure à la vôtre, KITT a été touché. Passez à l'étape 6.
4. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de votre adversaire, c'est vous qui avez touché son véhicule. Passez à l'étape 6.
5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, les deux attaques ont échoué. Commencez le deuxième assaut à partir de l'étape 1.
6. Une attaque réussie inflige des dommages caractérisés par une réduction des points de *Résistance* pour le véhicule accidenté. Lancez un dé et retranchez le chiffre obtenu du total de *Résistance* du véhicule endommagé.
7. Commencez l'assaut suivant en reprenant les étapes de 1 à 6. Puis poursuivez l'ordre des opérations jusqu'à ce que les points de *Résistance* de votre véhicule, ou ceux du véhicule de votre adversaire, soient réduits à zéro (destruction).

Il est alors évident que le conducteur d'un véhicule détruit est lui-même tué automatiquement par l'accident ou l'explosion qui en résulte.

EQUIPEMENT

Au début de l'aventure, vous possédez la montre bracelet Knight qui vous sert à dialoguer avec KITT quand vous êtes séparé de lui. C'est un objet extrêmement précieux qui vous permet de commander KITT à distance.

Vous avez aussi à votre disposition un pistolet (+1pH) contenant 6 balles. Si au cours de l'aventure vous n'avez plus de balles, votre pistolet pourra servir d'arme de choc qui infligera une perte d'un point d'*Endurance* à votre adversaire (voir combat rapproché).

Vous démarrez l'aventure également avec 2 trousse de secours et 100 dollars (\$).

Retour en arrière

Alors qu'il enquête sur un trafic d'espionnage industriel à l'échelle internationale, le jeune officier de police Michaël Long, trahie par son amie, est blessé mortellement à la tête.

Recueilli par Wilton Knight, un industriel milliardaire épris de justice mais atteint d'une maladie incurable, le policier est soigné grâce à la chirurgie nucléaire. Michaël est sauvé mais son visage a été entièrement refait. Au nom de la loi, Michaël Long est officiellement décédé, Michaël Knight est sa nouvelle identité.

Pendant sa convalescence, les savants de Knight Industry ont travaillé sans relâche, dans le plus grand secret, pour préparer une voiture révolutionnaire capable de prodiges insensés.

KITT (Knight Industry Two Thousand) est le nom de ce bolide prodigieux capable de pulvériser tous les records de vitesse existants, de sauter à plus de 5 mètres de hauteur et jusqu'à 50 mètres de distance.

De plus grâce à un scanner perfectionné, il peut voir à travers les murs. Toutes les commandes sont reliées par un ordinateur à micro processeurs placé sur le tableau de bord.

Derniers détails : KITT est un bolide qui roule tout seul et ... qui parle !

Vous avez donc été engagé par la fondation Knight dirigée par Devon Miles propriétaire de KITT. Vous avez l'exclusivité de le conduire et sa maintenance est effectuée par Bonnie Barstow. La fondation est connue et reconnue dans le monde entier. Tous les trois vous avez déjoué plusieurs incidents mais cette fois ci c'est à la fondation elle-même qu'on en veut. Et c'est à vous qu'il incombe la lourde tâche de trouver qui veut tenter à la vie de vos amis et surtout pourquoi.

Les exploits d'un chevalier solitaire dans un monde dangereux. Le chevalier et sa monture. Un héros des temps modernes, dernier recours des innocents, des sans espoirs victimes d'un monde cruel et impitoyable.

Que l'aventure commence ! Rendez vous au **1**.



1

Vous revenez de votre dernière mission et comme d'habitude vous vous garez devant la porte de la fondation, une grande maison de couleur beige avec une belle façade ornée de massifs et de très belles statues.

Le bâtiment en impose autant que le prestige de cette fondation. Le parc n'est pas en reste puisqu'il s'étend sur une dizaine d'hectares.

Cela fait plus de trois ans que vous avez été engagé mais vous êtes à chaque fois émerveillé par ce décor. Vous êtes à peine descendu que Devon sort de la maison et vient vers vous, il a l'air assez bouleversé.

« Qui y a-t-il ? » Demandez-vous légèrement inquiet.

« Regardez ceci Michaël ! » Dit-il en montrant une enveloppe.

Vous l'ouvrez, elle contient un morceau de papier plié en quatre et vous commencez à lire.

« Mais c'est une menace de mort ! » Criez-vous d'un air horrifié.

« Exactement Michaël ! C'est la quatrième en un mois. Au début, je pensais à une mauvaise plaisanterie mais je crois sincèrement que maintenant on nous veut réellement du mal ! » Explique Devon.

« L'enveloppe n'est même pas timbrée. » Dites-vous. « Quelqu'un est venu directement la poser ici ! »

La lettre est écrite comme toutes les lettres anonymes avec des morceaux de papiers journaux découpés.

Vous pouvez demander à KITT d'analyser la lettre, rendez vous au **132**. Ou vous pouvez aller voir les trois autres menaces de mort pour les examiner, rendez vous au **55**.

2

Vous entrez dans le salon. Vous fouillez minutieusement mais vous ne trouvez rien. Légèrement dépité, vous vous accoudez à la fenêtre ouverte et vous apercevez un homme s'enfuir dans les jardins de la fondation.

« KITT vite ! Viens me chercher ! » Ordonnez-vous à la voiture au travers de la montre Knight.

Aussitôt, un bolide noir arrive en trombe. KITT ouvre son toit et élève le siège côté passager puis vous sautez dedans depuis le premier étage. L'action se déroule sans mal et alors que vous vous contorsionnez pour prendre le volant, vous ordonnez à KITT de foncer poursuivre cet intrus.

Rendez vous au **124**.

3

Le pistolet à la main vous décidez d'ouvrir la fenêtre. Vous voyez l'homme monter la façade à l'aide de crampons. Vous le menacez de votre revolver et vous lui ordonnez de monter jusqu'au balcon.

Tentez une épreuve de Charisme. Si vous la réussissez, rendez vous au **100**. Si vous échouez, rendez vous au **138**.

4

Vous roulez tranquillement et KITT vous tient compagnie en jouant le guide. Vous n'écoutez que d'une oreille mais sa conversation vous évite la monotonie du voyage. La route que vous suivez débouche sur une route principale de direction Sud-Est. KITT vous indique que le chemin le plus court passe par l'Est, vous décidez donc de suivre la nationale. Un peu plus tard, la route tourne effectivement plein Est. Rendez vous au **210**.

5

Vous appuyez sur le bouton « Oïl » du tableau de bord de KITT (ôtez une réserve d'huile sur votre *Feuille d'Aventure*) et une flaque d'huile se reprend sur la route. Votre adversaire ne peut y échapper et sa voiture va valdinguer dans les champs environnants. Quelques instants après il réussit à revenir sur la route mais qu'importe vous avez pris de l'avance et c'est le principal !
Rendez vous au ... Et puis non ! Je vais vous dire quand même que malgré votre ruse, la Porsche vous rattrape et le conducteur n'a pas l'air content !
Rendez vous au **188**.

6

Vous appuyez sur le bouton « Laser » du tableau de bord de KITT (ôtez une recharge sur votre *Feuille d'Aventure*) et un rayon sort du dessous du capot. Il s'en va toucher le camion en plein dans le moteur l'obligeant à s'arrêter net. Grâce à votre manœuvre, le camion est beaucoup moins dangereux, néanmoins il va falloir le combattre selon les règles du combat motorisé jusqu'à la destruction totale.

GOLIATH

Puissance : 8

Endurance : 8

GOLIATH est insensible à vos roquettes. Si vous sortez vainqueur du duel, rendez vous au **184** pour fouiller la carcasse du camion.



9- Un rayon sort du dessous du capot de KITT.

7

Sur les carcasses des motards vous trouvez quelques pièces, l'équivalent de 5\$, un billet non brûlé de 10 \$, une roquette miraculeusement épargnée et une broche en or intacte. Si vous voulez garder l'un ou l'autre de ces objets ou les quatre à la fois, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous repartez en direction de l'Est après ce bref arrêt !
Rendez vous au **158**.

8

Ecrasant le frein, vous passez la marche arrière et relâchez l'embrayage en accélérant. Seulement cette manœuvre vous a coûté du temps et des tonnes de pierres tombent sur le toit de KITT qui résiste. Le temps que vous vous dégagiez, vous arriveriez trop tard pour accomplir votre mission si toutefois vos réserves d'oxygène ne se vident pas avant !
Votre aventure s'achève ici.

9

Laissant derrière vous le magasin, vous continuez votre route vers le centre de la ville.
Rendez vous au **139**.

10

Au bout de cinq minutes, la main de votre adversaire succombe et d'un viril coup de poigné, vous la cognez contre la table.
VOUS AVEZ GAGNE ! Une terrible exclamation provenant du public vous fait sortir de vos rêves de gloire car, malheureusement vous ne pouvez rester champion, il vous faut partir. Empochez vos gains qui s'élèvent à 50\$ et ajoutez un point à votre total actuel de *Chance* sans toutefois dépasser son total initial.
Rendez vous au **119**.

11

Un bruit vous réveille en sursaut en pleine nuit. KITT vous appelle au travers de la montre Knight.

« Michaël ! Il y a un homme qui grimpe sur le mur au-dessous de la fenêtre de ta chambre ! »

« C'est bon, je m'en occupe KITT ! » Répondez-vous.

« Attention il est armé ! »

Vous pouvez prendre votre pistolet et aller voir à la fenêtre, rendez vous au **3**. Ou vous pouvez essayer de trouver une cachette et attendre l'intrusion de l'inconnu dans votre chambre, rendez vous au **38**.

12

Menez ce combat selon les règles du combat motorisé jusqu'à la destruction d'un de vous deux.

GOLIATH

Puissance : 10

Résistance : 10

GOLIATH est insensible à vos roquettes. Si vous êtes vainqueur, rendez vous au **184** pour fouiller la carcasse.

13

Voilà un numéro de paragraphe qui veut tout dire !

Bon enfin laissons les superstitions au vestiaire !

A l'abri sous le perron, vous frappez à la porte pour savoir si cette vieille bâtisse est habitée. Soudain, la porte s'ouvre en grand seulement il n'y a personne sur le seuil !

Hou la ! Etrange !

« Entrez, cher monsieur, entrez ! » Mais qui a parlé ? Aïe ! Aïe ! Aïe !

Si vous pensez que vous en avez assez vu, prenez vos jambes à votre cou et rendez vous au **73**. Si vous voulez suivre l'invitation de votre hôte invisible, rendez vous au **177**.

14

Vous êtes dans le dépôt de la fondation. Après une recherche minutieuse vous trouvez un barillet de pistolet contenant 6 balles et une canne (-2pE). Si vous voulez les prendre, n'oubliez pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous ne trouvez rien d'autre, revenez au **55** pour faire un nouveau choix.

15

Vous vous garez sur le parking de l'hôtel et tout en descendant vous demandez à KITT de se mettre en mode surveillance. Puis vous entrez dans le bâtiment par le hall spacieux démontrant bien le standing de cet hôtel.

Vous vous avancez vers le comptoir pour prendre une chambre et l'hôtelier vous propose les tarifs : 30\$ la chambre et 15\$ le repas.

Si vous avez assez d'argent pour payer la chambre et le dîner ou la chambre seulement, rendez vous au **170**. Si vous n'avez pas d'argent ou si vous ne voulez que payer le repas (déduisez la somme indiquée de votre *Feuille d'Aventure* et ajoutez 3 points d'*Endurance* à votre total actuel sans toutefois dépasser son total initial) puis rendez vous au **107**.

16

Prenant le bidon d'essence dans le coffre de KITT (n'oubliez pas de le rayer de votre *Feuille d'Aventure*), vous remplissez le réservoir de votre véhicule. Vous reprenez le volant et continuez la route en direction du Sud.

« Tout va bien KITT ? » Demandez-vous.

« No problemo Michaël ! » Vous lance-t-il jovialement.

Rendez vous au **85**.

17

Il n'y a rien d'intéressant dans les vêtements des bandits. Vous pouvez récupérer si vous le souhaitez une batte de baseball (-2pE), inscrivez-là alors sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous décidez donc de retourner à la fondation pour montrer à Devon les plans que vous avez trouvés dans la maison.

Rendez vous au **176**.

18

Vous suivez les policiers à l'extérieur de la station. Vous essayez de contacter KITT discrètement mais rien ! Il a dû se désactiver pour les réparations. Décidant que vous avez assez perdu de temps en vaines explications, vous désarmez d'un superbe geste acrobatique le policier le plus proche de vous. Surpris, le deuxième policier ne peut esquiver votre coup de poing. Il vous faut les combattre, l'un après l'autre, selon les règles du combat rapproché.

	Habilité	Endurance
Officier de police Murtaugh (matraque -2pE)	7	7
Officier de police Riggs (matraque -2pE)	8	8

Quand les policiers n'auront plus qu'un point d'*Endurance*, cessez le combat et laissez les inanimés au sol (vous n'êtes pas un criminel non plus, par contre eux ont droit à la bavure et peuvent donc vous tuer !).

Rendez vous au **131**.

19

Le blindage de KITT résiste aux attaques des voyous. Ces derniers se découragent assez vite. Soudain, il n'y a plus personne devant vous. Vous constatez en plus que le wagon qui vous barre la route est un wagon plateau sans chargement. Voyant là l'occasion, vous appuyez sur le bouton « Turbo-Boost » (rayez une dose d'oxygène sur votre *Feuille d'Aventure*) et KITT est propulsé au dessus de la voie ferrée devant les regards médusés des voyous. Atterrissant dans de bonnes conditions, vous continuez votre route après ce bref arrêt !

Rendez vous au **110**.

20

Au bout de cinq kilomètres, un chemin débouche sur la route que vous suivez. Si vous voulez l'emprunter en direction du Sud, rendez vous au **101**. Si vous préférez rester sur la route principale, rendez vous au **4**.

21

Vous montez quelques marches et vous soulevez la trappe menant au grenier de la fondation. La pièce est sombre et poussiéreuse et vous fouillez les quelques cartons qui traînent ici ou là. Dans une vieille malle qui grince quand vous l'ouvrez, vous trouvez des vieux dossiers dont l'un porte la mention « confidentiel ». Vous l'ouvrez et vous commencez à feuilleter. C'est un dossier criminel où sont répertoriés des anciens ennemis de Devon. Intéressant ! La majeure partie des noms est rayée sûrement parce qu'ils sont décédés. Il en reste quand même quelques uns. Sous l'un des noms, il y a une adresse mais depuis le temps...

Enfin vous pouvez toujours aller y jeter un coup d'oeil, rendez vous au **172**. Sinon, revenez au **30** pour faire un nouveau choix.

22

Ce sommeil vous a fait gagner 2 points d'*Endurance*. Vous ouvrez les volets et vous remarquez avec stupéfaction que le corps du ninja n'est plus là. Vous êtes pourtant persuadé de l'avoir jeté à cet endroit, l'herbe n'est même pas couchée, il n'y a plus la moindre trace. Etrange !

Toc ! Toc ! Toc ! Vous sursautez en croyant une nouvelle attaque et après quelques secondes vous reprenez vos esprits en souriant intérieurement. En effet si le ninja était revenu, il n'aurait certainement pas frappé !

Vous ouvrez la porte et un serveur vient vous apporter un plateau où tous les ingrédients d'un bon petit déjeuner vous mettent l'eau à la bouche.

« Ha ! Merci beaucoup ! » Lancez-vous gaiement.

« Vous avez passé une bonne nuit ? » Demande le serveur.

« Oui ! Oui ! Légèrement mouvementée mais ça devait être à cause de mon long voyage ! » Répondez-vous en souriant !

Le serveur repart un peu dubitatif mais votre sourire s'estompe bien vite en repensant à cette nuit et vous vous dites qu'il va falloir rester sur vos gardes.

Le petit déjeuner est excellent et vous regagnez 2 points d'*Endurance*.

Presque huit heures du matin, vous descendez de votre chambre. Vous remerciez l'hôtelier et vous remontez au volant de KITT que vous saluez au passage. Il vous dit qu'il n'a rien détecté, aucun mouvement et aucune trace du méfait de cette nuit. Tout ceci confirme que vous avez affaire à des professionnels et que votre « voyage » ne va pas être de tout repos. Vous repartez donc en direction du but de votre mission.

Rendez vous au **186**.

23

D'une légère pression sur le bouton, KITT s'envole au dessus de la chaussée. *Tentez votre Chance*, si vous êtes chanceux, rendez vous au **71**. Si vous êtes malchanceux, rendez vous au **93**.



23- KITT s'envole au dessus de la chaussée.

24

Les voitures des faux policiers sont hors d'état de nuire. Vous continuez donc votre route en direction du Nord en espérant ne plus trop rencontrer d'obstacles qui ralentiraient votre « voyage » !
Rendez vous au **76**.

25

Poussant la porte de « La Vielle Auberge », vous vous dirigez vers le comptoir. Vous regardez les prix affichés :

Repas tout compris	12 \$
Chambre 1 place	22 \$
Chambre 2 places	32 \$

Si vous voulez manger et dormir, rendez vous au **34**. Si vous voulez juste dormir, rendez vous au **81**. Si vous n'avez pas d'argent, ou si vous voulez juste prendre un repas (allez vous installer au restaurant pour manger, payez la somme indiquée et ajoutez 3 points d'*Endurance* à votre total actuel), puis reprenez la route en vous rendant au **189**.

26

Vous vous installez devant la table et vous déposez les cinq dollars (déduisez-les de votre *Feuille d'Aventure*) sur la table en regardant le champion dans les yeux. Les spectateurs applaudissent, ils savent qu'ils vont avoir un combat spectaculaire. La force du nouveau champion face à votre habileté... quel combat !

Le champion possède 9 points de force, ajoutez votre *Habilité* à ce total. Si le résultat est inférieur à 18, rendez vous au **137**. S'il est égal à 18, rendez vous au **218**. S'il est supérieur à 18, rendez vous au **10**.

27

Vous appuyez sur le frein et KITT dans un bruit assourdissant s'arrête. Malheureusement quand le feu deviendra vert, le véhicule sera sorti du champ de perception de KITT et vous n'aurez aucun moyen de retrouver sa trace. Il ne vous reste plus qu'à retourner à la fondation, rendez vous au **178**.

28

Vous vous installez au volant de KITT et vous démarrez. Un peu plus tard, vous arrivez devant le magasin asiatique. Laisant KITT au niveau de la devanture, vous lui demandez de se mettre en mode surveillance.

Vous entrez dans le magasin et des clochettes accrochées à la porte retentissent. Le magasin est assez étroit, rempli de papier de toute sorte et il y règne une odeur d'encre et de vieux parchemins.

« Bonjour ! Puis-je vous aider ? »

Vous scrutez le fond du magasin et vous remarquez un vieux chinois en plein travail.

« Oui bonjour ! Excusez moi de vous déranger mais j'aurais besoin d'un renseignement. » Expliquez-vous.

« De quoi s'agit-il ? » Vous demande t-il.

« Je m'appelle Michaël Knight et je travaille pour la fondation pour la loi et le gouvernement et je voudrais savoir, s'il vous plait, si vous avez récemment vendu ce type de papier. »

Vous montrez le verso de la lettre en prenant soin de ne pas dévoiler son contenu.

« Oui, je crois bien ! Je vais chercher mon registre. »

Peu après, le vieil homme revient et un sourire illumine son visage.

« Voila ! C'est bien ce que je pensais ! Je n'avais pas ce type de papier en stock car il est très cher, il provient de Chine. Vous connaissez sa particularité ? »

« Non ! » Répondez-vous étonné.

« Nos doigts n'y laissent aucune empreinte ! »

« Ha d'accord ! C'est pour cela que KITT n'a rien décelé. » Pensez-vous à haute voix.

« KITT ? C'est qui ça ? » S'interroge le vieil homme.

« Non, non, rien ! Est-ce que vous connaissez l'homme qui vous a commandé ce type de papier ? »

« Non ! Comme je vous l'ai déjà dit je ne l'avais pas en stock, il fallait que je le commande, il m'a donc demandé de le faire livrer à cette adresse. »

Vous notez sur un bout de papier le nom de la rue et vous décidez d'y partir au plus vite. Vous prenez congé du vieux chinois tout enchanté d'avoir pu vous renseigner et vous communiquez l'adresse à KITT.

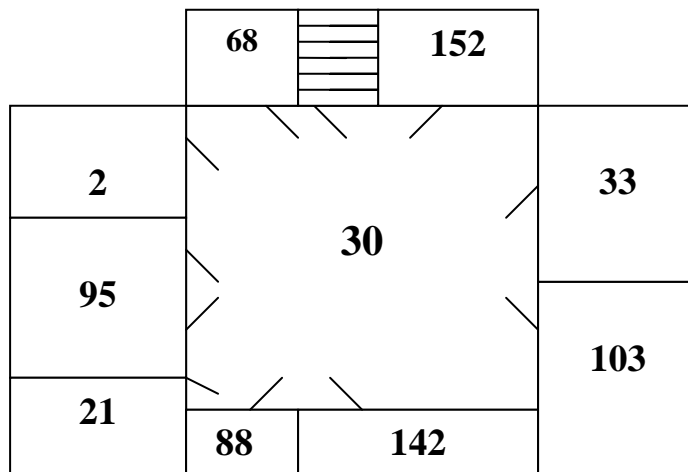
Rendez vous au **172**.

29

Vous êtes dans l'atelier de la fondation. Vous cherchez et cherchez encore persuadé que vous trouverez un quelconque indice. Malheureusement, tous vos efforts restent vains. Rendez vous au **55** pour faire un autre choix.

30

Vous êtes au premier étage de la fondation. Procédez comme au rez-de-chaussée mais avec le plan ci-dessous. Mais vous pouvez également redescendre, rendez vous au **55**.



30- Plan du premier étage de la fondation

31

Vous attendez... attendez... mais rien ! Vous vous rendez compte que personne ne va passer et KITT est presque entièrement enseveli dans les sables mouvants maintenant. Vous pouvez encore vous en sortir grâce aux « Turbo-Boost » mais il vous faut au moins trois doses d'oxygène. Si vous les avez, rayez les sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez vous au **195**. Si par malheur vous n'avez plus ou pas assez de doses, votre agilité vous permettra de vous extirper de KITT mais inutile de vous dire que le temps qu'une dépanneuse le tire de ce borbier votre mission aura échoué car il sera trop tard pour sauver la fondation.

32

La lune est bien haute dans le ciel et vous commencez à ressentir les effets de la fatigue. L'intérieur de la chambre est, contrairement à l'extérieur, bien aménagée et surtout

paraît mieux restaurée que la façade du motel. Vous vous installez confortablement dans votre lit et vous vous endormez peu après.
Rendez vous au **106**.

33

Vous êtes dans une des chambres de la fondation. Vous ne trouvez ni objets, ni indices intéressants. Revenez au **30** pour faire un nouveau choix.

34

Vous payez donc la somme « modique » de 34 \$ (n'oubliez pas de les déduire de votre *Feuille d'Aventure*) et vous vous installez pour dîner dans la salle du restaurant. Le repas vous est rapidement servi et vous mangez d'un appétit qui fait plaisir à voir ! Ce festin vous fait regagner 3 points d'*Endurance* puis une fois terminé, la salle s'étant vidée, vous décidez également de rejoindre votre chambre.
Rendez vous au **81**.

35

Alors que le deuxième homme s'écroule au sol, le premier se relève en titubant et recouvre ses esprits. *Tentez votre Chance*, si vous êtes chanceux, rendez vous au **102**. Si vous êtes malchanceux, rendez vous au **40**.

36

Vous arrivez à amener la conversation avec le barman sur le but de votre mission. Le nom que vous lui avez dit ne lui est pas indifférent et il vous explique qu'il a habité à Miami quelques années. Il vous confirme bien après réflexion que cet homme réside toujours là-bas et que c'est une personnalité très bien protégée dans une villa ultra surveillée.

Evidemment, vous pensez intérieurement que ça n'allait pas être une partie de plaisir mais néanmoins les propos du barman confirment bien que Jack Slone est toujours vivant et ne rend donc pas votre traversée du pays vaine.

Vous pouvez maintenant téléphoner à Devon (si vous ne l'avez pas déjà fait), rendez vous au **115**. Ou tout simplement monter dans votre chambre, rendez vous au **32**.

37

Vous appuyez sur le bouton « Winch » du tableau de bord et aussitôt le grappin s'éjecte et fend l'air droit devant lui. Le souci réside dans le fait qu'il n'y a aucune prise à proximité ni arbre, ni rocher pour y attacher le grappin.

Décidez-vous vite car KITT s'enfonce de plus en plus.

Si vous voulez attendre que quelqu'un passe par ici et l'intercepter pour l'avertir de vous aider, rendez vous au **31**. Si vous voulez plutôt utiliser les « Turbo-Boost » et qu'il vous reste au moins une dose d'oxygène, rendez vous au **195**.

38

Vous vous cachez dans le placard dont vous laissez la porte à demi-ouverte pour voir l'intrus. Celui-ci est en train d'ouvrir la fenêtre puis il entre dans la pièce.

Tentez votre Chance, si vous êtes chanceux, rendez vous au **79**. Si vous êtes malchanceux, rendez vous au **109**.

39

Devon sort une boîte en carton du tiroir. Des doubles de photos s'entassent et vous regardez amusé votre patron y fouiller allègrement. Après quelques instants de réflexion... et de recherche ! Devon retire une photo de la boîte et, à la manière d'un magicien sortant un lapin de son chapeau, vous la montre triomphalement.

« Ha ! Je savais bien que j'en avais gardé un double ! » Vous explique t-il. « L'homme qui est sur cette photo et qui se tient à côté de moi était mon collaborateur, mais après une sombre histoire d'argent, il s'est retrouvé en prison par ma faute. Je suppose qu'il m'en a voulu à l'époque mais n'ayant plus de nouvelle depuis une dizaine d'années, je pensais qu'il était mort ! »

« Apparemment non ! » Lancez-vous. « Et sa rancœur doit le ronger depuis tout ce temps. »

« Mais Michaël ! Rien ne prouve que ce soit l'auteur de ces lettres. »

« Non effectivement ! Mais c'est la seule piste que nous ayons donc je vais la suivre ! Avez-vous un moyen de retrouver sa trace ? » Demandez-vous.

« Je crois que j'ai un dossier sur cette affaire dans mon bureau. Allons voir ! » Vous répond-il.

Rendez vous au **144**.

40

Le premier homme se relève rapidement et voyant son compagnon à terre, se lance sur vous. Vous devez le combattre selon les règles du combat rapproché.

Premier homme (canne-2pE)

Habilitété : 7

Endurance : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez vous au **17**.

41

Laissant derrière vous le barrage de police et son animation, vous continuez votre route vers le Sud mais qui bientôt tourne vers l'Est. A votre droite, une station service ouverte se dresse sur le bord de la route.

Si vous voulez vous y arrêter, rendez vous au **129**. Si vous préférez continuer votre chemin, rendez vous au **78**.

42

Vous arrivez, après quelques heures de route, à l'entrée d'une ville sordide où il n'y a pas la moindre agitation. Elle semblerait être laissée à l'abandon. En effet certains bâtiments se fissurent dangereusement et KITT, grâce à son scanner, vous confirme qu'il n'y a personne.

Si vous voulez vous y aventurer, rendez vous au **69**. Sinon, vous pouvez contournez la ville par la gauche via un chemin en terre, rendez vous au **112**.

43

Malgré la vitesse, vous arrivez à tenir la route. Vous vous en sortez sans trop de mal et vous vous êtes même surpris à prier le ciel qu'aucune voiture ne soit venue face à vous. Rendez vous au **199**.

44

KITT, sur votre ordre, ouvre son toit côté conducteur et vous vous extirpez pour atteindre d'un saut la terre ferme. Mais qu'avez vous fait là ? Laissez tomber votre compagnon ! Le temps que vous trouviez une solution ou qu'une dépanneuse arrive, KITT sera complètement enseveli. Il faudra plus d'une journée pour l'extraire et lui faire une maintenance car nul doute que les sables mouvants aient endommagé des microcircuits. Inutile de vous dire qu'avec tout ce temps perdu, il sera trop tard pour sauver la fondation et vos amis. Votre aventure s'achève ici.

45

Le laser (rayer une recharge de votre *Feuille d'Aventure*) rate sa cible et s'en va désintégrer quelques cailloux sur la route. Le conducteur de la Porsche ayant vu votre manœuvre illicite n'est pas content et tient à vous le faire savoir. Rendez vous au **188**.

46

Le dernier tir de KITT a touché l'hélicoptère en plein dans le réservoir. L'appareil s'écrase au sol. Ce combat vous a fait perdre du temps et vous pensez à juste titre que l'engin volant n'était qu'une diversion puisque maintenant, le véhicule que vous pourchassiez est sorti du champ de perception de KITT. Vous pouvez fouillez la carcasse de l'hélicoptère, rendez vous au **182**. Ou vous pouvez retourner sans plus attendre à la fondation, rendez vous au **178**.

47

L'objet à l'intérieur est une clé en or (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous vous interrogez sur l'acquisition que vous venez de faire et son rapport avec votre mission lorsque les bruits ambiants, provenant de la salle, vous font reprendre vos esprits. Trois choix s'offrent à vous, vous pouvez :

- Aller voir le premier groupe de personnes.
- Aller voir le second groupe de personnes.
- Sortir du bar.

Rendez vous au **135**
Rendez vous au **63**
Rendez vous au **92**

48

La route que vous suivez continue en direction du Sud-Est. Venant de votre droite, un chemin débouche de l'Ouest et vous demandez à KITT où mène cette voie. Ce dernier vous confirme ce que vous pensiez, c'est un chemin qui rejoint une route principale en direction de l'Ouest et il n'y a aucun intérêt à suivre une route qui vous ferait revenir sur vos pas. Laissant la bifurcation derrière vous, vous remerciez KITT de vous avoir fait gagner du temps en évitant un retour inutile.
Rendez vous au **210**.

49

Laissant derrière vous ce piège qui peut se révéler mortel parfois, vous continuez votre route en direction de l'Est. Rendez vous au **199**.

50

Vous roulez en direction de l'adresse de votre suspect n°1 lorsque sur votre droite vous remarquez un magasin ouvert, un drugstore apparemment, qui à l'air de vendre un peu de tout. Si vous voulez vous y arrêter, rendez vous au **91**. Dans le cas contraire, rendez vous au **9**.



50-Vous roulez en direction de l'adresse de votre suspect n°1.

51

Les kilomètres-heure défilent sur le tableau de bord de KITT et vous atteignez presque les 200 mais une pancarte vous fait ralentir. En effet, elle indique qu'à une dizaine de kilomètres se trouve un motel nommé « à la vieille auberge ». Cela fait longtemps que vous n'avez pas dormi, d'ailleurs il commence à faire nuit. Si vous voulez aller au motel, rendez vous au **146**. Sinon, vous pouvez ignorer la fatigue et continuez votre route, rendez vous au **189**.

52

KITT vous informe que des rayons x sont activés et disposés ça et là. Grâce à l'envoi d'ondes inversées, KITT arrive à les neutraliser. Mettant vos lunettes infrarouges, vous remarquez une sorte de deuxième boîte aux lettres sous la première. Intrigué, vous vous en approchez. Elle n'est pas reliée à un système d'alarme et après l'avoir ouverte, vous trouvez à l'intérieur un badge ressemblant fortement à une carte magnétique (inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure*).

Rendez vous au **217**.

53

La curiosité est un vilain défaut ! A peine avez vous mis le pied à l'intérieur, qu'une brume, surgie de nulle part, vous prend à la gorge. Vous titubez et commencez à perdre connaissance en entendant des cris inhumains et des sons effroyables.

Lorsque vous vous réveillerez, vous aurez, en plus d'un sacré mal de crâne, failli à votre mission car votre sommeil aura duré un peu plus de 24 heures. KITT ne réussissant pas à vous sortir de votre torpeur. Votre aventure s'achève ici. Excusez moi ! Mais j'ai pourtant tout fait pour que vous n'arriviez pas à ce paragraphe !

Sans rancune !

54

Vous continuez votre route mais comme la fatigue se fait ressentir, vous enclenchez la conduite automatique laissant les commandes à KITT. Vous vous installez pour dormir sur votre siège déplié seulement ce repos ne vous fait gagner aucun point d'*Endurance*.



54- Vous continuez votre route laissant les commandes à KITT.

Le lendemain matin, vous vous réveillez avec quelques courbatures et KITT vous interpelle :

« Bonjour Michaël ! As-tu bien dormi ? »

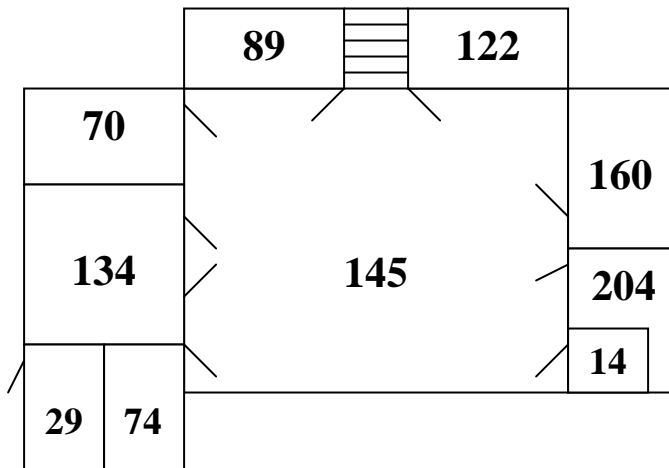
« Mouais ! » Grommelez-vous. « Il faut absolument que je dise à Bonnie de revoir le système couchette ! »

« Hé ! Michaël ! Je te rappelle que je suis un ordinateur super sophistiqué installé à bord d'une voiture et que je ne suis pas un lit ! » Explique t-il sur un air légèrement hautain accusant d'une certaine humiliation.

« Je plaisantais KITT, je plaisantais ! » Justifiez-vous en reprenant le volant. C'est qu'il va me péter une durite, pensez vous en souriant intérieurement. Le soleil s'est levé il y a un peu plus d'une heure et vous êtes encore loin du but de votre mission. Soudain, votre regard est attiré par un voyant sur le tableau de bord, la jauge d'essence est presque à zéro et vous êtes contraint de vous arrêter. Si vous avez un bidon d'essence plein, rendez vous au **157**. Si vous n'en avez pas, rendez vous au **126**.

55

Vous entrez dans la fondation. Devon vous invite à passer dans son bureau. Si vous voulez le suivre, rendez vous au **134**. Mais vous pouvez inspecter les autres pièces de la maison. Reportez vous au plan ci-dessous, pour entrer dans une pièce rendez vous au paragraphe correspondant.



55- Plan du rez-de-chaussée de la fondation.

56

Les explosions provenant du combat ont très endommagé les buggys et les fouiller ne servirait alors à rien. Vous décidez donc de repartir en direction de l'Est. Rendez vous au **20**.

57

Alors que vous vous expliquez avec le commissaire, une voiture noire identique à la votre fonce droit sur le barrage de police. Au travers de la montre Knight, vous ordonnez à KITT de bloquer les freins du bolide en furie. Aussitôt les ondes envoyées

font leur travail et le véhicule s'immobilise... Malheureusement pour vous, il en profite pour changer de direction et fonce maintenant droit sur vous !

Les policiers tirent en vain sur la carrosserie et il en devient même dangereux d'utiliser les armes sur lui car les balles ricochent, devenant des projectiles mortels pour les personnes avoisinantes. Remarquant qu'il vous en veut personnellement, vous montez au volant de KITT et dans une manœuvre désespérée vous l'entraînez au loin.

Menez ce combat selon les règles du combat motorisé jusqu'à la destruction d'un de vous deux.

KARR (Knight Automatique Robot Roulant) Puissance : 10 Résistance : 12

KARR est insensible à vos roquettes. Si vous êtes vainqueur, rendez vous au **108**.



57- KARR en profite pour changer de direction et fonce maintenant droit sur vous !

58

Vous roulez à vive allure pendant une bonne heure lorsque vous entendez, sur votre droite, deux bruits de moteurs se rapprochant dangereusement. Ce sont deux buggys qui s'apprêtent à ouvrir le feu sur vous.

Si vous voulez engager le combat, rendez vous au **173**. Sinon vous pouvez les distancer en appuyant sur le bouton « Turbo-Boost » et s'il vous reste au moins une dose d'oxygène, rendez vous au **104**.

59

« Freine Michaël ! Il y a un passage à niveau droit devant où la barrière est abaissée. » Vous explique KITT.

Suivant le conseil de votre fidèle monture, vous réduisez votre vitesse et pensez qu'il serait trop risqué d'enclencher les « Turbo-Boost » car vous ne pourriez pas sauter par-dessus le train s'il venait à passer. Justement ce dernier apparaît au loin.

Rendez vous au **214**.

60

« Il est deux heures moins le quart et tous les concurrents sont attendus sur la ligne de départ. » Résonne une voix dans les hauts parleurs.

Vous demandez à KITT si tout va bien.

« Tout est ok Michaël ! » Vous répond-il.

« Bien ! On va leur montrer ce qu'on a dans le ventre ! Pas vrai ? »

« Heu... Plutôt ce que j'ai sous le capot Michaël ! »

« Oui, oui ! C'était une expression KITT ! » Lancez-vous d'un air résigné.

Vous démarrez et vous allez vous placer sur la ligne de départ. Vous regardez autour de vous et vous constatez qu'il n'y a que six autres voitures, toutes costumées comme KITT. Cela va être une formalité pensez-vous. Une jeune femme en bikini, un drapeau rouge à la main, s'avance et se place entre vous et une Porsche. Puis elle commence à décompter lentement. Vous enclenchez la première et vous faites rugir le moteur comme tous les autres candidats.

La jeune fille s'égosille :

« 5... 4... 3... 2... 1... GO ! » Crie t-elle tout en agitant le drapeau.

Et c'est dans un tonnerre de bruits et de poussière que démarre la course.

Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez vous au **161**. Si vous êtes malchanceux, rendez vous au **187**.

61

Dés que vous appuyez sur le bouton « Turbo-Boost » (déduisez une dose d'oxygène sur votre *Feuille d'Aventure*), KITT accélère et vous évitez l'éboulement de justesse.

Mais comme je vous l'ai dit plutôt, la route est très sinueuse et il vous est vraiment difficile de tenir le volant.

Jetez deux dés si le résultat est inférieur ou égale à votre total actuel d'*Habilité*, rendez vous au **43**. Si il est supérieur, rendez vous au **127**.

62

Quelques instants plus tard, vous arrivez à un croisement où la route que vous suiviez débouche sur une route principale de direction Nord-Sud. Seulement vous devez aller vers l'Est. Vous demandez donc à KITT quel est le chemin le plus court pour rejoindre Miami et celui-ci vous répond que les deux routes sont à peu près égales en kilomètres et qu'elles rejoignent toutes les deux la Floride.

Si vous préférez passer par le Nord, rendez vous au **155**. Si vous préférez passer par le Sud, rendez vous au **171**.

63

Quand vous arrivez à hauteur du deuxième groupe, une exclamation se fait entendre. En effet, quelqu'un vient de détrôner le champion de ce bar au bras de fer. Le nouveau champion tend ses bras vers le ciel en prenant la place assise du champion déchu et lance un défi à l'assistance.

« Pour 5 \$, je défie quiconque de me battre au bras de fer. Si un de vous gagne, il verra sa mise multipliée par 10. » Explique-t-il avec assurance.

Si vous avez la mise qu'il demande et que vous voulez lui refréner son arrogance, rendez vous au **26**. Si vous n'avez pas d'argent ou si vous considérez ce duel inutile, rendez vous au **119**.

64

Grâce à la puissance de son moteur soutenue par la traction du treuil, votre fidèle compagnon à quatre roues arrive à s'extirper des sables mouvants. Lui et vous l'avez échappé belle.

« Ca va KITT ? Tout est ok ? » Demandez-vous.

« ... »

« KITT ? Hé ! » Insistez-vous inquiet en ne voyant pas de réponse de sa part.

« ... Je DETESTE le sable ! » Vous lance-t-il d'un air écoeuré. « Il s'infiltré partout même dans les moindres recoins ! »

« Ouf ! Tu m'as fait peur imbécile ! Mais ce ne sont pas des petits grains de sable qui vont t'effrayer quand même ! »

« Non mais c'est très désagréable Michaël ! » Explique t-il.

« Ha ! Ha ! Ha ! Je vois très bien ce que tu veux dire KITT ! » Vous esclaffez-vous en démarrant et en reprenant votre périple.

Rendez vous au **49**.

65

Pendant que Devon cherche dans les tiroirs de son bureau, vous regardez dans l'armoire où se trouvent les archives de la fondation. En prenant un gros dossier, vous sentez sur votre main un léger chatouillement comme un voile de soie qui aurait frôlé votre peau. Surpris, vous laissez tomber le classeur et devant vous, sur l'étagère, se dresse une mygale. Dans un dernier réflexe, vous arrivez à attraper le coupe-papier (-1pE) sur le bureau.

Menez ce combat selon les règles du combat rapproché :

Mygale des armoires

Habilité : 3

Endurance : 4

Si la mygale remporte un assaut, cessez le combat et rendez vous au **153**. Si vous êtes vainqueur sans avoir été touché, rendez vous au **190**.

66

Vous quittez le garage désaffecté et vous prenez la direction de l'Est.

Rendez vous au **208**.

67

Vous vous saisissez du bidon d'essence (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*) et tout en remplissant le réservoir d'essence de KITT, vous remarquez au loin une petite forêt bien agréable qui contraste beaucoup avec ce paysage aride de rochers et de dunes. Vous

vous demandez même comment une forêt a pu pousser dans ces conditions défavorables.

« Alors Michaël il faut y aller ! »

Les paroles de KITT vous extraient de vos pensées et vous reprenez le volant pour partir en direction du Nord.

Rendez vous au **86**.

68

Vous êtes dans les deuxièmes toilettes du premier étage de la fondation, étant donné le ménage quotidien des sanitaires, vous ne trouverez aucun indice. Revenez au **30** pour faire un choix plus judicieux.

69

Vous descendez de KITT puis vous vous dirigez vers une des maisons qui à l'air intacte. Le pistolet à la main vous entrez dans le bâtiment. L'intérieur est complètement ravagé comme si le désastre était venu du sol car les murs et le toit sont épargnés. Vous ressortez et inquiet vous interpellez votre compagnon :

« KITT ? Toutes les maisons sont comme celle-ci ? »

« Oui Michaël ! Pas un signe de vie ! Tout à l'air mort depuis des années ! »

De moins en moins rassuré, vous regagnez votre véhicule quand soudain...

« ATTENTION MICHAEL ! DERRIERE TOI ! » Tente t-il de vous avertir.

Vous vous retournez en une fraction de seconde et vous remarquez un homme qui a surgit de nulle part. Bizarre ! Non ?... Mais ses habits sont tous déchirés et il est bien pâle pour un homme habitant le désert. De plus pourquoi KITT ne l'a pas détecté ?

Brusquement l'homme pousse un cri inhumain et effroyable qui vous oblige à plaquer vos mains sur vos oreilles et vous remarquez derrière lui d'autres hommes surgir de...

Mais oui... Du sol sablonneux !

Vous comprenez d'un seul coup la situation et vous vous adossez à KITT.

« Je crois qu'on a faire à des morts vivants, KITT ! » Lancez-vous en ne croyant pas qu'un jour vous puissiez dire une telle phrase.

« Ce n'est pas possible Michaël ! Tu es sûr qu'il ne tourne pas le remake du clip

« Thriller » de Michaël Jackson ? »

« Ce n'est pas le moment de plaisanter KITT ! » Affirmez-vous en voyant la gravité de la situation.

Vous pouvez tirer avec votre pistolet et s'il vous reste des balles, rendez vous au **114**.

Ou vous pouvez lancer une roquette, si vous en possédez une, rendez vous au **167**. Si dans le cas où vous n'avez ni balles, ni roquettes, inutile de vous dire que votre aventure et votre vie s'achèvent ici car vous êtes submergé par la peuplade macabre.

70

Vous êtes dans la cuisine de la fondation. En cherchant dans un placard, vous trouvez une trousse de secours (ajoutez la à votre *Feuille d'Aventure*).

Revenez au **55** pour faire un autre choix.

71

KITT saute au-dessus du carrefour et du flot de voitures où heureusement aucun véhicule à gros gabarit ne passe. Mais dans la manœuvre, vous remarquez que votre bidon d'essence s'est renversé entièrement (rayez le de votre *Feuille d'Aventure*). Vous atterrissez dans de bonnes conditions et continuez votre chasse.

Rendez vous au **185**.

72

Vous roulez à bonne allure lorsqu'un panneau sur le bas côté droit, vous indique qu'à moins d'un kilomètre se trouve une station service.

Si vous voulez vous y arrêter, rendez vous au **125**. Dans le cas contraire, poursuivez votre route en vous rendant au **208**.



72- Vous roulez à bonne allure.

73

Vous continuez votre périple en direction du Nord, la route est sinueuse et garnie de virages dangereux qui ne facilitent pas votre progression. Vous sortez enfin de la forêt et vous rattrapez un chemin goudronné qui s'en va rejoindre une route principale de direction plein Nord. Vous décidez donc de la suivre.

Rendez vous au **156**.

74

Vous ouvrez la porte et vous descendez quelques marches pour atterrir, semble-t-il, dans la cave de la fondation. La pièce est assez grande où s'entassent quelques cartons et tout le mur du fond est garni de bouteilles de vins français millésimés et qui proviennent pour la plupart de la région de Bordeaux (Haut Médoc et Graves). Sournisement vous ouvrez une bouteille et vous dégustez ce délicieux breuvage (ajoutez 2 points à votre total d'*Endurance* sans que celui-ci ne dépasse sa valeur initiale et faites les modifications sur votre *Feuille d'Aventure*). Ayant suffisamment abusé de l'hospitalité de votre patron et voyant que rien d'autre n'attire votre attention, vous remontez vers le hall.

Retournez au **55** pour faire un nouveau choix.

75

Les deux motos flambent sur le bas côté de la route et vous ne trouvez rien d'intéressant. Mieux vaut repartir au plus vite pour vous éviter d'autres ennuis tels que l'arrivée de leur bande ou de la police qui vous ferait perdre un temps précieux en vaines explications.

Quelques mètres plus loin, vous regagnez la route principale que vous aviez quittée lors de votre contournement de la ville.

Rendez vous au **219**.

76

« Michaël ? » Vous interpelle KITT. « On devrait faire un arrêt buvette ! »

« Je n'ai pas soif, KITT, mais merci quand même ! » Lui répondez-vous.

« Moi si ! »

Vous regardez la jauge à essence et en effet, elle marque zéro !

Si vous avez un bidon d'essence, rendez vous au **163**. Si, dans le cas contraire, vous n'en avez pas, rendez vous au **197**.

77

Vous roulez sans encombre depuis une vingtaine de kilomètres et vous remarquez que la portion de route sur laquelle vous roulez, maintenant, a été refaite récemment.

Tout d'un coup, KITT vous signale qu'un gros véhicule est en travers de la route un peu plus loin. Vous réduisez votre vitesse et une fois arrivé sur les lieux, vous constatez en effet qu'un camion barre le passage et une banderole, où est inscrit « Grande Course Annuelle de Pilote Amateur : Différents Lots à Gagner », est fixée sur la remorque.

Si vous voulez vous y arrêter pour vous inscrire, rendez vous au **136**. Sinon, vous pouvez contourner le camion pour poursuivre votre route. Rendez vous au **149**.

78

Vous continuez donc votre route en direction de Miami qui ne se trouve maintenant plus très loin.

Rendez vous au **59**.

79

L'homme s'approche de votre lit et commence à le transpercer de part en part à l'aide d'un sabre, heureusement que vous n'y êtes pas ! Ayant l'effet de surprise, vous sortez de votre cachette et d'un superbe coup de pied vous envoyez valdinguer le sabre qu'il tenait. Vous vous précipitez sur lui mais il est très habile et saute un peu plus loin.

Essayant de rester debout, vous remarquez que l'homme a récupéré son arme et se prépare à vous attaquer. En fait, cet homme est un ninja, il porte une tunique et une cagoule de couleur noire et le voila qui vous menace avec son sabre. Le ninja est un combattant redoutable qui se bat jusqu'à la mort.

Menez ce combat selon les règles du combat rapproché. Si vous n'avez pas d'arme, vous pouvez prendre le manche à balai (-2pE) qui se trouve à côté de vous.

Ninja (sabre -3pE)

Habilitété : 10

Endurance : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez vous au **198**.

80

La route reste droite et devient vite monotone. Vous décidez donc de laisser les commandes à KITT pour vous reposer. Au bout d'une heure, la route tourne en direction de l'Est et KITT, qui est en mode surveillance, vous alerte que trois véhicules roulent à vive allure dans votre direction. Reprenant le volant, vous constatez que les trois véhicules sont des motards surarmés et tout porte à croire qu'ils vont vous attaquer.

Vous devez les combattre selon les règles du combat motorisé. Vous les affronterez tous en même temps comme si ils étaient un seul et unique ennemi.

Motards

Puissance : 9

Résistance : 10

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez vous au **7**.

81

Avant de monter dans votre chambre, vous pouvez discuter avec le barman. Rendez vous au **36**. Vous pouvez, également, retourner voir KITT pour appeler Devon. Rendez vous au **115**. Mais vous pouvez tout simplement monter dans votre chambre, rendez vous au **32**.

82

Vous vous arrêter sur le bas côté de la route et vous commencez aussitôt les recherches. A l'intérieur du véhicule tout est entièrement détruit, carbonisé mais en ouvrant le coffre au prix d'un gros effort, vous trouvez un bidon d'essence plein. Quelle chance pensez vous, mais en regardant mieux vous remarquez une sorte de corde enroulée qui se met tout d'un coup à bouger ! C'est alors que vous comprenez ce qu'il se passe ! Une vipère a construit son nid contre le bidon et vous empêche maintenant de l'attraper. Il vous faut malheureusement la tuer car elle va défendre ses petits jusqu'au bout. Si vous n'avez pas d'arme, vous pouvez prendre le cric (-1pE) situé à côté de vous. Menez ce duel selon les règles du combat rapproché :

Vipères des sables (et ses petits)

Habilitété : 4

Endurance : 5

Si vous êtes vainqueur sans perdre un assaut, prenez le bidon et rendez vous au **157**. Par contre si la vipère remporte un assaut, votre aventure ainsi que votre vie s'achèveront ici car le venin de la vipère est mortel et extrêmement rapide.

83

Vous roulez sans encombre toute la journée et vous remerciez Wilton Knight d'avoir mis au point un ordinateur aussi perfectionné puisque KITT est un excellent compagnon de discussion qui rend le voyage moins pénible. Mais quand vient le soir, vous sentez la fatigue arriver. Vous passez à côté d'une pancarte qui indique, à la prochaine route à droite, la présence d'un hôtel.

Vous pouvez vous donc rejoindre l'établissement, rendez vous au **15**. Mais vous pouvez continuer votre route sans vous y arrêter, rendez vous au **54**.

84

Quelle déveine ! Vous avez perdu la course ! La Porsche a réussi à vous battre mais second ce n'est pas si mal ! Après avoir félicité le gagnant, vous empochez le lot de consolation qui se résume à 10 dollars et un porte-clé ! Inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Pensant que vous avez assez perdu de temps, vous remontez à bord de KITT et vous repartez en direction de l'Est, but de votre mission.

Rendez vous au **48**.

85

Le temps commence à se gâter mais les gros nuages noirs qui s'amoncellent tardent à se manifester. En contraste de ce ciel sombre, vous distinguez des lumières vives au loin. Il y a l'air d'avoir une certaine agitation et KITT vous confirme que des véhicules barrent la route.

Rendez vous au **159**.

86

Vous voilà arrivé à l'orée d'une forêt et à cet endroit la route n'est plus goudronnée. De loin le bois n'avait pas l'air si dense et le soleil, déjà voilé par les nuages, a du mal à percer. Vous êtes obligé d'allumer les phares car vous distinguez difficilement les contours du chemin.

Vous pouvez continuer votre route, si le cœur vous en dit, rendez vous au **206**. Sinon, vous pouvez retourner vers le sud, rendez vous au **159**.



86- Vous êtes obligé d'allumer les phares...

87

Vous tournez en direction du sud et au bout de quelques mètres, vous distinguez un bâtiment où une ambiance joviale émane des fenêtres ouvertes. Vous laissez KITT se garer tout seul et vous vous présentez à l'entrée du bar.

Le tripot est divisé en deux salles séparées juste par une barrière en bois d'un mètre de hauteur avec une porte battante assurant le passage entre les deux pièces. Il y règne une odeur de tabac et d'alcool mais la gaieté générale qui s'y dégage vous met un peu de baume au cœur. Pas mal de monde se trouve dans la partie du bar et l'autre salle est constituée de deux tables entourées par des groupes de personnes.

Trois choix s'offrent à vous, vous pouvez :

- Allez boire une bière au comptoir (si vous avez 5 dollars) Rendez vous au **191**.
- Allez voir le premier groupe de personnes Rendez vous au **135**.
- Allez voir le second groupe de personnes Rendez vous au **63**.

88

Les toilettes du premier étage de la fondation sont, à l'image de la maison, spacieuses et richement décorées. Mais il n'y a rien d'utile pour vous ici.

Retournez au **30** pour faire un nouveau choix.

89

Propres et bien décorées, les toilettes sont accueillantes pour ceux qui ont un besoin naturel à satisfaire mais ce n'est pas votre cas et vous ne trouvez rien d'intéressant en ces lieux.

Revenez au **55** pour faire un nouveau choix.

90

Vous arrivez à hauteur des collines où la route devient étroite et très sinueuse. Soudain, un grondement se fait ressentir et KITT vous avertit :

« Michaël il y a un éboulement de rochers au dessus de nous ! Si on ne fait rien, on risque d'être enseveli ! »

Vous avez le choix :

- D'enclencher les « Turbo-Boost » et s'il vous reste au moins une dose d'oxygène. Rendez vous au **61**.
- De freiner et de reculer. Rendez vous au **8**.
- De continuer votre route comme si de rien n'était. Rendez vous au **203**.

91

Vous vous arrêtez sur le parking situé près de la devanture du magasin puis vous y entrez. Le bâtiment est tout en longueur avec, adossées aux murs et en plein milieu, des étagères remplies de divers articles. Vous repérez une liste d'accessoires qui pourrait vous être utile :

- Allumettes (une boîte)	2 \$
- Balles pour revolver (une boîte de 12)	30 \$
- Cartouches pour fusil (une boîte de 6)	25 \$
- Piles	10 \$
- Lunettes infrarouges (une paire)	50 \$
- Revolver (+2pH vendu sans balles)	70 \$
- Canne épée (-2pE)	25 \$
- Lampe électrique (vendue sans piles)	10 \$
- Trousse de secours (+4pE)	20 \$

Vous pouvez tout acheter ou une partie de ces articles selon vos besoins et le montant de votre portefeuille. Chaque article n'est présent qu'en un exemplaire. Si vous avez un objet en or vous pouvez le vendre pour 50 \$. Faites toutes les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*.

Vous sortez du magasin dont vous étiez le dernier client de la journée puis vous reprenez le volant.

Rendez vous au **139**.

92

Vous vous remettez au volant et vous vous apprêtez à démarrer lorsque KITT vous demande :

« Je ne comprends pas l'intérêt que vous portez à ces jeux puérils. Est-ce juste pour l'argent ou une quelconque gloire Michaël ? »

« C'est seulement un divertissement KITT ! » Lui expliquez-vous. « Mais c'est vrai que certaines personnes peuvent en devenir dangereusement accros et là, je t'assure que ce n'est plus un jeu pour elles ! »

Vous démarrez et repartez à l'embouchure pour reprendre la route principale en direction de l'Est.

Rendez vous au **51**.

93

Alors que vous sautez au dessus du carrefour, un camion avec une remorque s'engage à votre hauteur. KITT, avec l'élan des « Turbo-Boost », traverse la remorque dont le contenu se déverse sur la chaussée mais qui heureusement ne provoque pas d'accident. Malheureusement, dans la manœuvre vous remarquez que votre bidon d'essence s'est complètement vidé (rayez le de votre Feuille d'Aventure). KITT atterrit dans de bonnes conditions (ôtez lui quand même 2 points de *Résistance* pour le choc encouru). Laissant l'agitation que vous avez créée derrière vous, vous reprenez votre chasse.

Rendez vous au **185**.

94

Le chemin que vous suivez se réduit petit à petit et s'enfoncé dangereusement dans les bois de plus en plus épais. Vous arrivez à hauteur d'une clairière en cul de sac où se

trouve en son milieu un manoir lugubre et apparemment laissé à l'abandon. Cela doit faire des lustres que personne n'a foulé ces lieux. De plus un orage se lève, un éclair vient frapper l'arbre à moins de deux mètres de vous et quelques gouttes commencent à tomber. L'ambiance idéale pour un film d'horreur... Seulement voila vous n'êtes pas dans un film (et d'abord c'est un livre que vous tenez entre les mains, alors pourquoi parler de film ? Hein ? Je vous le demande ?).

Qu'allez vous faire ? Si vous voulez entrer dans cette demeure peu rassurante, rendez vous au **13**. Si vous préférez quitter les lieux au plus vite et sans vous poser de questions, rebroussez chemin et rendez vous au **73**.



94- Vous arrivez à hauteur d'un manoir lugubre.

95

Vous entrez dans la salle à manger, un repas froid est posé sur la table. Vous pouvez vous installer et déjeuner (ajoutez alors 2 points d'*Endurance* à votre total actuel sans que celui-ci ne dépasse le total initial). Sur votre droite, il y a une porte... Chut !... Mais oui ! Il y a quelqu'un à côté sans aucun doute. Vous vous précipitez à la porte que vous ouvrez à la vitesse de l'éclair et... Trop tard ! Le voleur vient de sauter par la fenêtre. Vous vous penchez et vous voyez l'homme courir à travers les sous bois du domaine. « KITT Vite ! Viens me chercher ! » Criez-vous à travers la montre bracelet.

« J'arrive Michaël ! »

Le bolide noir déboile en trombe et vous sautez à l'intérieur via le toit que KITT avait au préalable ouvert. C'est une manœuvre que vous avez effectuée maintes et maintes fois et vous la réussissez à tous les coups.

« Rattrapons l'intrus avant qu'il ne soit trop tard KITT ! »

« C'est bon Michaël ! Je l'ai sur mon radar. »

Rendez vous au **124**.

96

Vous effectuez le demi-tour aisément et vous vous retrouvez comme prévu face à l'auto blindée plus connu sous le nom de char.

Vous devez l'affronter selon les règles du combat motorisé.

Char

Puissance : 9

Résistance : 10

Le char est insensible à vos roquettes. Menez ce combat jusqu'à la mort d'un de vous deux. Si vous êtes vainqueur, rendez vous au **42**.

97

Alors que vous rouliez tranquillement, vous stoppez net et... Vous vous enfoncez !
« On est pris dans des sables mouvants, Michaël ! » Vous explique KITT.

Il vous faut vite réagir, vous avez trois solutions :

- Utiliser les « Turbo-Boost » avec les risques que cela comporte et s'il vous reste bien entendu au moins une dose d'oxygène. Rendez vous au **207**.
- Sortir par le toit de KITT et trouver un moyen de l'extirper de là. Rendez vous au **44**.
- Utiliser le treuil. Rendez vous au **174**.

98

Votre adversaire, n'ayant plus de balles, s'en va en courant mais KITT, sous votre ordre, réussit à le coincer.

« Par qui es-tu engagé ? Pour qui travailles-tu ? » Demandez-vous solennellement au pilote de l'hélicoptère.

« Je suis engagé par... »

PAN ! PAN !

Deux balles traversent le pauvre corps du pilote qui git maintenant entre vos mains. Un homme vient de tirer.

« Michaël ! Il est derrière toi sur la colline. » Vous alerte KITT.

« Alors viens me chercher ! Vite ! »

« Ce n'est plus la peine ! Il est sorti de mon champ de perception Michaël ! »

« Raaaah ! Ce n'est pas vrai ! » Hurlez-vous.

Vous fouillez le corps du malheureux et vous trouvez 15 \$ ainsi que son fusil (+3pH au tir et -2pE au combat rapproché). Marquez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Par contre vous ne trouvez aucun indice qui pourrez vous aider à remonter une quelconque piste.

« KITT prévient la police, s'il te plait, dis leur ce qui s'est passé et qu'ils ont un corps à ramasser ! »

Rageant d'avoir risqué votre vie pour rien, vous reprenez le volant et vous repartez en direction de la fondation.

Rendez vous au **178**.

99

Vous remerciez chaleureusement l'ami de Devon et vous vous installez au volant de KITT. Ajoutez un point à votre total actuel de *Chance*.

Rendez vous au **139**.

100

Vous demandez au ninja par qui il a été engagé. Il vous répond qu'il a été payé par un dénommé Jack Slone. Ce nom vous est familier et vous réalisez que c'est le nom inscrit sur le dossier que vous a remis Devon.

« Vous avait été engagé par l'ennemi que nous recherchons ! Où habite t-il maintenant ? » Demandez-vous avec insistance.

« Il n'a jamais changé d'adresse, vous l'avez sûrement dans votre dossier ! » Vous répond-il d'un ton insolent.

Bien ! Voila qui confirme le but de votre mission et ne rend pas votre voyage inutile. Tout d'un coup, vif comme l'éclair le ninja absorbe une capsule.

« Vite KITT ! Dis-moi ce qu'il a avalé ! »

« Sûrement du poison Michaël ! Mais c'est déjà trop tard il est décédé, j'en suis désolé ! »

En effet, l'homme git raide mort à vos pieds. Vous le fouillez mais vous ne trouvez qu'un sabre (-3pE) (inscrivez le sur votre *Feuille d'Aventure*). Ne voulant pas vous attirer des ennuis, vous jetez le cadavre par la fenêtre et il va atterrir derrière la haie où personne ne pourra le voir. Vous signalerez l'incident à la police demain car pour l'heure vous êtes épuisé. Vous repartez donc vous coucher pour, espérons-le, une bonne fin de nuit.

Rendez vous au **22**.

101

La route que vous suivez aboutit sur une cabane légèrement délaissée et grâce au scanner de KITT, vous remarquez qu'il y a une personne à l'intérieur en position de défense un fusil à la main.

Si vous voulez frapper à la porte, rendez vous au **202**. Si vous voulez entrer en défonçant la porte pour avoir l'effet de surprise, rendez vous au **150**. Sinon vous pouvez repartir en direction de la route principale, rendez vous au **4**.

102

Magistralement, vous lui assenez un grand coup de pied dans la tête et l'homme s'écroule sur le sol.

Rendez vous au **17**.

103

Vous vous trouvez dans le laboratoire de la fondation. Une grande salle blanche, remplie d'ordinateurs et d'appareils ultrasophistiqués installés là pour effectuer tous travaux de mécanique et de maintenance sur KITT. Une jeune femme très jolie, habillée d'une combinaison gris clair, vaque à ses occupations.

« Salut Bonnie ! » Lancez-vous d'un air malicieux.

« Tiens ? Bonjour Michaël ! » Vous répond-elle avec un large sourire.

Depuis trois ans déjà que vous vous connaissez, une grande complicité s'est nouée entre vous deux, et c'est un réel plaisir à chaque fois que vous vous retrouvez ensemble. Vous n'arrêtez pas de la taquiner sur le fait qu'elle s'intéresse plus à KITT qu'à ses prétendants. Mais elle vous répond tout le temps qu'au moins KITT ne la déçoit pas et ne lui manque jamais de respect contrairement à certains humains. Et dans le fond, vous finissez par l'approuver. Elle vous répète, également, qu'elle a été engagée par la fondation pour s'occuper de KITT et que sa vie professionnelle passe avant le reste. Mais vous lui rétorquez très souvent qu'il faut quand même prendre du bon temps et oublier son travail par moment.

« Alors Bonnie ? Qu'as-tu inventé aujourd'hui pour KITT ? » Demandez-vous.

« KITT peux-tu nous rejoindre au labo ? S'il te plait ! » Lance t-elle via un micro relié à une radio.

Au fond de la pièce, un monte-charge permet à KITT de vous retrouver au premier étage et il en profite pour saluer Bonnie qui le lui rend.

« J'ai créé un nouveau blindage à base de titane liquide pour KITT. Ce qui va lui permettre d'être plus résistant contre les agressions. » Explique t-elle.

Vous la regardez donc installer le blindage, qui se présente sous la forme d'un grand pulvérisateur, sur toute la carrosserie. Quelques instants après, la voila qui s'écrie triomphalement :

« Ca y est ! C'est terminé KITT ! »

« Je me sens plus fort ! » Lance t-il à son ingénieuse mécanicienne. « J'espère que cette couche de blindage ne ternit pas ma couleur noire métallisée Bonnie ? »

« Mais non ! Ne t'inquiètes pas il est totalement incolore ! » Répond-elle.

Et vous voila en train de rire comme des gosses à la cocasserie de la situation.

Vous remerciez Bonnie et vous ressortez du laboratoire tandis que KITT rejoint le parking de la fondation.

Donc ce nouveau blindage permet à KITT de ne subir que la moitié des points de dommage provoqués **uniquement** lors d'un combat, arrondissez le total au chiffre inférieur. Il agira pendant les trois premiers combats que devra livrer KITT. Au-delà, le blindage disparaîtra et deviendra donc inutilisable, et KITT subira à nouveau l'intégralité des points de dommages occasionnés en combat (notez tout ceci dans la case modification de KITT sur votre *Feuille d'Aventure*).

Revenez au **30** pour faire un autre choix.



103- Un monte-charge permet à KITT de vous rejoindre dans le labo.

104

Appuyant sur le bouton « Turbo-Boost » (déduisez une dose d'oxygène sur votre *Feuille d'Aventure*), vous arrivez à semer les buggys sans trop de problème car la puissance de ces tous-terrains est loin d'égaliser celle de KITT. Sur votre lancée, vous ratez un chemin venant du Sud mais vous vous refusez de faire marche arrière car vous pourriez retomber sur ces mêmes protagonistes malveillants.

Rendez vous au **4**.

105

Vous vous installez à table et vous racontez le déroulement de votre journée chargée. Le repas est excellent et vous fait regagner 2 points d'*Endurance* (ajoutez-les sur votre *Feuille d'Aventure* et à votre total actuel d'*Endurance* sans toutefois dépassez son total initial). Tout d'un coup KITT vous interpelle par le biais de la montre bracelet :

« Michaël ! Il y a un homme dehors, il vous observe par la fenêtre ! »

Aussitôt, vous regardez par la fenêtre sur votre droite et vous voyez un visage disparaître dans la pénombre.

« KITT ! » Criez-vous en vous levant. « Rattrape-le ! Je te rejoins ! »

Vous sautez par la fenêtre et vous apercevez l'homme s'enfuir dans le sous bois. Il vous faut absolument le rattraper avant qu'il ne franchisse le mur d'enceinte du domaine. A ce moment là, KITT vous rejoint :

« Michaël, cet homme a perdu quelque chose. » Vous fait-il remarquer.

A la lueur des phares, vous ramassez le papier et vous constatez qu'en fait c'est une photo de Devon Miles en compagnie d'un homme mais que vous ne pouvez distinguer car la photo est découpée à ce niveau là.

KITT vous dit que l'intrus que vous pourchassiez est sorti de son champ de perception. Ayant la photo, vous décidez de la montrer au plus vite à votre patron.

« On n'a pas réussi à le rattraper mais il a laissé tomber ceci ! » Expliquez-vous à Devon en lui montrant la photo.

« Venez dans ma chambre, j'ai un carton avec pas mal de photographies en double avec un peu de chance j'ai celle que vous tenez entière ! »

Rendez vous au **39**.

106

Le soleil vient de se lever et vous vous réveillez en pleine forme (ajoutez 3 points d'*Endurance* sur votre *Feuille d'Aventure* sans toutefois que le résultat ne dépasse le total initial). Vous descendez prendre votre petit déjeuner puis vous reprenez le volant en souhaitant le bonjour à votre fidèle compagnon.

« As-tu bien dormi Michaël ? » Vous demande-t-il.

« Impec mon ami ! » Répondez-vous joyeux. « Prêt pour une nouvelle journée ? »

« Quand faut y aller, faut y aller ! La vie de nos amis en dépend ! »

« Tu as tout à fait raison KITT ! »

Rendez vous au **62**.

107

Ne pouvant pas payer la chambre, vous décidez de repartir au plus vite.
Rendez vous au **54**.

108

KARR ne répond plus à vos attaques. Est-ce encore une de ses ruses ou votre dernier tir l'a réellement désactivé ?

KITT vous rassure, il est bien hors d'état de nuire. Il vous explique que KARR était le prototype des industries Knight mais qu'un dysfonctionnement l'avait rendu très dangereux. Il avait pourtant été mis au placard mais sûrement votre ennemi l'avait-il relâché pour vous empêcher d'accomplir votre mission.

Vous fouillez la réplique malfaisante de votre fidèle monture mais vous ne trouvez aucun indice. Par contre KARR ayant les mêmes caractéristiques que KITT, vous arrivez à récupérer des pièces détachées en bon état que vous allez tant bien que mal installer sur ce dernier (ajoutez-lui 2 points de *Résistance* sans toutefois dépasser son total initial).
Rendez vous au **165**.



108- KARR ne répond plus à vos attaques.

109

L'homme s'approche de votre lit mais lorsque vous commencez à sortir de votre cachette, la porte grince et en une seconde l'intrus se retrouve devant vous. Surpris, vous ne pouvez éviter son coup de pied dans votre estomac et vous vous retrouvez le souffle coupé (ôtez 2 points d'*Endurance* sur votre *Feuille d'Aventure*). Cet adversaire est un ninja, il est armé d'un sabre. Vous devez l'affronter selon les règles du combat rapproché jusqu'à la mort d'un de vous deux.

Ninja (Sabre -3pE)

Habilitété : 10

Endurance : 10

Si vous sortez vainqueur du duel, rendez vous au **198**.

110

La route que vous suivez se dirige maintenant vers le Nord-Est. En pleine pensée sur l'incident que vous venez de vivre, KITT vous interpelle ironiquement :

« Et si on s'arrêtait pour boire Michaël ? »

« Non merci KITT ! Je n'ai pas soif pour le moment ! » Répondez-vous sans trop prêter attention à ses paroles.

« Toi peut-être pas... Mais moi oui ! »

Vous comprenez tout d'un coup où il voulait en venir et vous regardez la jauge d'essence, elle est à zéro !

Si vous avez un bidon d'essence, rendez vous au **162**. Si vous n'en possédez pas, rendez vous au **201**.

111

C'est bon ! Vous venez de rattraper la Porsche. Maintenant seul votre *Habilitété* va déterminer la fin de la course.

Jetez deux dés, si le total obtenu est inférieur ou égal à votre total d'Habilitété, rendez vous au **179**. Si le résultat est supérieur, rendez vous au **84**.

112

Vous décidez de contourner la ville, qui a l'air d'être vraiment sinistre, par le biais d'un chemin de terre sur la gauche. Vous ne devriez pas perdre trop de temps.

Quelques minutes plus tard, vous arrivez pratiquement à la hauteur de la route principale lorsque vous remarquez à gauche un nuage de poussières. Manifestement quelqu'un se dirige vers vous, vos doutes sont confirmés par KITT qui vous signale que dans un instant, deux motards vont vous couper la route.

Il va falloir les affronter un par un selon les règles du combat motorisé.

	Puissance	Résistance
Premier motard	7	8
Deuxième motard	8	7

Si vous êtes vainqueur, rendez vous au **75**.

113

Vous remarquez au loin, derrière un champ de maïs, une ferme. Peut-être obtiendrez-vous de l'essence. Après quelques instants, vous arrivez à hauteur d'un portail métallique entrouvert dont la rouille attaque les barreaux. A peine avez-vous mis un pied dans la cour qu'un petit vieux, fusil à la main, vous demande le pourquoi de cette intrusion dans sa propriété.

« Bonjour ! Je m'appelle Michaël Knight et je travaille pour la fondation pour la loi et le gouvernement. Je suis en panne d'essence et je voudrais savoir si vous seriez prêt en m'en fournir. » Expliquez-vous tout en levant les mains en signe de non violence.

Il vous répond que vous en aurez néanmoins un petit acompte de 30 \$!

Si vous avez l'argent qu'il demande, donnez le lui (n'oubliez pas de modifier votre *Feuille d'Aventure*) et repartez faire le plein de KITT tout en maugréant sur l'hospitalité américaine.

Rendez vous au **85**.

Si vous n'avez pas d'argent, mécontent, le petit vieux vous oblige à quitter sa propriété en vous menaçant de son fusil. Votre aventure s'achève ici car il vous est impossible de trouver de l'essence ailleurs et vous perdriez trop de temps avant qu'une dépanneuse vienne vous chercher dans ce trou perdu.

114

Il en surgit vraiment de partout. Vous tirez une balle (ôtez-la de votre *Feuille d'Aventure*) sur le mort vivant le plus proche qui s'écroule mais qui se relève aussitôt ! Le danger se fait de plus en plus pressant et vous vous collez à KITT.

S'il vous reste au moins une roquette en réserve, rendez vous au **167**. Si vous n'avez malheureusement plus de roquettes en stock, votre aventure et votre vie s'achève ici car les morts vivants vous submergent et ni KITT ni personne ne pourrait vous aider. Vous errerez comme tous ces pauvres gens qui ont eu le malheur de passer par cette ville maudite.

115

Vous demandez à KITT de composer le numéro de téléphone de la fondation Knight et aussitôt le visage de Devon apparaît sur l'écran de contrôle du tableau de bord.

« Ha ! Bonsoir Michaël ! Avez-vous réussi à obtenir des renseignements sur notre principal suspect ? » Demande t-il.

Si vous en avez, rendez vous au **140**. Dans le cas contraire, rendez vous au **212**.



115- Aussitôt le visage de Devon apparaît sur l'écran de contrôle.

116

Ca y est vous êtes premier ! Derrière vous une Porsche et une Ferrari se disputent la deuxième place. La Porsche est la plus prompte et commence à vous rattraper.

Trois choix s'offrent à vous :

- Si vous voulez continuer à rouler et essayez de distancer vos poursuivants, rendez vous au **188**.
- Si vous voulez lâcher une dose d'huile sur la route (et s'il vous reste au moins une réserve), rendez vous au **5**.
- Si vous voulez tirer au laser sur les pneus de votre adversaire (et s'il vous reste au moins une recharge), rendez vous au **130**.

117

Malheureusement, vous n'avez pas de carte ou de badge magnétique à introduire dans ce boîtier. Vous demandez à KITT, via la montre bracelet, s'il peut ouvrir le portail. « Cela risque de prendre du temps Michaël ! Je vais envoyer des ondes de fréquences inversées mais il faut que je trouve la fréquence de cette clé magnétique. » Vous explique-t-il.

« Alors dépêche-toi ! » Murmurez-vous.

Les Gardes ne vont pas tarder à revenir et KITT essaye de faire de son mieux.

Tentez votre Chance. Si vous êtes chanceux, rendez vous au **169**. Si vous êtes malchanceux, rendez vous au **211**.

118

Les premiers rayons de soleil apparaissent alors que vous êtes déjà prêt pour votre mission (récupérer tous vos points d'*Endurance* si vous en aviez perdu). Bonnie vous rejoint pour vous montrer le fonctionnement de la nouvelle arme qu'elle vient d'installer sur KITT. C'est un mini lance roquette avec une contenance de deux roquettes uniquement (si au cours de l'aventure vous en trouvez d'autres il faudra les laisser dans le coffre et recharger le lance roquette uniquement en dehors des combats). Quand vous l'utiliserez, il faudra déduire une roquette à chaque fois. Vous pouvez si vous le souhaitez utiliser les roquettes lors des combats motorisés, et **uniquement** ces combats là, en considérant l'adversaire détruit sur le coup. Si il y a plusieurs ennemis vous pourrez utiliser autant de roquettes que d'adversaires (dans la limite de deux roquettes chargées par combat) ou n'en détruire qu'un ou deux et affronter les autres. Certains véhicules que vous rencontrerez seront insensibles aux roquettes (vous serez prévenu au cours de l'histoire) et vous devrez donc les affronter normalement. Bonnie vous dit qu'elle a fait une maintenance approfondie de KITT (remettez ses points de *Résistance* à son total initial et inscrivez le lance roquette avec 2 roquettes sur la case modification de votre *Feuille d'Aventure*).

Toutes vos affaires réunies (profitez-en pour recharger votre pistolet si vous l'aviez utilisé), vous décidez de partir. Devon et Bonnie vous souhaitent bonne chance et vous demandent d'être prudent. Vous les remerciez tous les deux et vous vous installez au volant de KITT.



118- Bonnie et Devon vous souhaitent bonne chance.

« Direction plein Est KITT ! A nous Miami ! » Lancez-vous de bonne humeur.
« Miami ? Je ne veux pas te saper le moral, Michaël, mais ce n'est pas la porte à côté ! »
Vous dit-il.
« Allons, allons KITT ! C'est là-bas qu'on trouvera la clé de l'énigme et puis rouler pendant plusieurs milliers de kilomètres te fera le plus grand bien ! Ha ! Ha ! Ha ! »
Rendez vous au **83**.

119

Maintenant, vous pouvez aller voir le premier groupe (si vous ne l'avez pas encore fait), rendez vous au **135**. Vous pouvez aller boire une bière si vous avez au moins 5 dollars (et si vous ne l'avez pas encore fait), rendez vous au **191**. Ou vous pouvez sortir du bar, rendez vous au **92**.

120

Vous vous trouvez dans un couloir sombre mais vous pouvez distinguer des tableaux de grande valeur. KITT vous assure qu'aucun rayon x ne traverse la pièce.
« KITT ! As-tu repéré l'homme que nous cherchons ? » Demandez-vous via votre montre bracelet.
« Oui Michaël ! D'ailleurs, il se dirige vers toi accompagné d'un garde du corps. »
En effet, vous remarquez sous la porte à votre droite, un faisceau lumineux provenant de l'éclairage de la pièce voisine. Ils ne vont pas tarder à être ici, il vaut mieux que vous trouviez une cachette rapidement.
Rendez vous au **215**.

121

Vous appuyez sur le bouton « rocket » du tableau de bord (déduisez une roquette de votre *Feuille d'Aventure*) et aussitôt le projectile vient percuter le barrage dans une explosion de flammes qui ravage les deux voitures gênantes de la police. Instantanément, vous empruntez la brèche créée sous le regard atterré des policiers. Seulement ne vous croyez pas tiré d'affaire ! Deux voitures de police qui patrouillaient dans le coin, averties par radio, foncent droit sur vous. Il vous faut les affronter à tour de rôle.

	Puissance	Résistance
Première voiture de police	6	8
Deuxième voiture de police	7	7

Si la résistance des deux voitures de police descend en dessous de 2, cessez le combat immédiatement pour ne pas que les véhicules prennent feu et éviter ainsi la mort tragique des deux agents de la paix (vous n'êtes pas un meurtrier). Par contre eux ont le droit de vous abattre.

Si vous réussissez, profitez-en pour vous éclipser et rendez vous au **41**.

122

Vous êtes dans une des salles de bain de la fondation et à part des affaires de toilettes vous ne trouvez vraiment rien d'utile et d'intéressant.
Revenez au **55** pour faire un nouveau choix.

123

En plein dans le mille ! Le laser touche sa cible et la roue de votre adversaire éclate. Surpris un court instant, le pilote de la Porsche se laisse légèrement décroché et vous le voyez appuyer sur un bouton. Aussitôt vous remarquez qu'un nouveau pneu se met en place ! Vous comprenez alors que ce n'était pas la meilleure solution et le conducteur fou de rage remet la gomme ! (C'est le cas de le dire !)
Rendez vous au **188**.

124

L'homme vient de s'engouffrer dans une voiture, il démarre et file déjà à plus de 90 kilomètres à l'heure en agglomération.
« Mieux vaut le rattraper KITT, il devient dangereux ! »
« Tout a fait d'accord Michaël ! »
« Alors on fonce ! » Criez-vous.
Vous roulez ainsi sur une dizaine de kilomètres à travers la ville tout en évitant de créer un accident. Vous êtes juste derrière lui quand vous arrivez à un carrefour. Le feu passe au rouge mais il arrive à traverser avant le démarrage du flux de voitures perpendiculaire. Vous n'avez que deux choix possibles:

- Ou vous appuyez sur le bouton « Turbo-Boost » (si il vous reste au moins une dose d'oxygène), rendez vous au **23**.
- Ou vous vous freinez à bloc pour éviter tout risque d'accident, rendez vous au **27**.

125

Vous arrivez devant un garage désaffecté, laissé à l'abandon apparemment depuis un moment. Le bâtiment principal où devait se trouver la caisse et la partie restauration est tombé en désuétude. Curieusement le garage, lui, est resté en bon état et vous êtes agréablement surpris de trouver un bidon d'essence plein, ainsi qu'une mini bouteille d'oxygène (une dose) parfaitement adaptable sur KITT. Notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Ne trouvant plus rien d'intéressant dans la station service, vous reprenez votre route en direction de l'Est.
Rendez vous au **66**.

126

Alors que vous entamez une longue marche à la recherche d'une station service, vous remarquez sur votre droite légèrement en contre bas, une carcasse de voiture. KITT n'ayant plus une seule goutte d'essence, vous n'avez pas d'autre choix que d'aller jeter un coup d'œil ! Rendez vous au **82**.

127

Vous n'arrivez plus à contrôler KITT poussé par la puissance des « Turbo-Boost » et même avec son rectificateur automatique de tenue de route, l'inévitable arrive. Vous sortez du virage et dégringolez, sur une pente ardue 10 mètres plus bas. La manœuvre fait perdre 4 points de *Résistance* à KITT, déduisez les de votre *Feuille d'Aventure*. Dans un ultime effort et en collaboration avec KITT vous arrivez à stopper net juste avant un ravin profond de plus de 50 mètres.

« Ouf ! De justesse mon cher KITT ! » Lancez-vous heureux de vous en être tiré vivant.

« Oui Michaël ! C'était à une roue près ! » Rétorque-t-il.

Encore abasourdi par le choc, vous reprenez la route par un chemin de terre qui vous ramène un peu plus loin après l'endroit de votre envolée.

Rendez vous au **199**.

128

Maintenant, vous pouvez aller si vous ne l'avez pas déjà fait voir le second groupe, rendez vous au **63**. Ou vous pouvez aller boire une bière (si vous avez au moins 5 dollars) et si vous ne l'avez pas déjà fait, rendez vous au **191**. Ou vous pouvez tout simplement sortir du bar, rendez vous au **92**.

129

Vous profitez de cette station service pour vous restaurer et pour faire une révision de KITT.

Vous arrivez devant le garage lorsqu'un mécanicien, la cinquantaine à peu près, vous aborde gentiment :

« Pfffiou ! C't' une sacrée bagnole qu'vous avez là, cher m'sieur ! »

« Bonjour ! Effectivement oui ! » Lancez-vous amusé. « Vous pouvez lui faire une petite révision, s'il vous plait ? »

« Pour sûr que j'vais la bichonner, mon p'tit gars ! »

Vous ne lui faites pas très confiance mais KITT est assez grand pour se défendre tout seul ! Vous vous dirigez vers la restauration où vous aviez remarqué une pancarte annonçant « Hamburger fait maison ».

Arrivée au comptoir, vous en commandez un à la jeune serveuse lorsqu'une main ferme vient se poser sur votre épaule. Deux policiers, sûrement du barrage plus bas, vous demande de les suivre pour leur donner quelques explications.

Si vous voulez leur obéir, rendez vous au **18**. Si au contraire, vous préférez vous en débarrasser tout de suite, rendez vous au **175**.

130

Vous appuyez sur le bouton « Laser » du tableau de bord (rayer une recharge de votre *Feuille d'Aventure*) et aussitôt une petite trappe dissimulée derrière le pare-choc arrière de KITT, laisse apparaître un minuscule canon tirant un faisceau laser. Le rayon émis se dirige droit sur les pneus du concurrent qui vous suit.

Jetez un dé, si le chiffre tiré est 1, 2 ou 3, rendez vous au **123**. Si le chiffre indiqué est 4, 5 ou 6, rendez vous au **45**.

131

Vous foncez au garage et vous retrouvez KITT resplendissant (ajoutez 2 points de Résistance à son total actuel sans pour autant dépasser son total initial). Alors que vous alliez demander à KITT pourquoi il s'était désactivé, le garagiste vous interpelle depuis le fond du dépôt :

« Ha ! Vous revoilà ! Scusez moi mais j'crois qu'vot' voiture, elle à un problème ! »

« Comment ça ? » Demandez-vous inquiet.

« Ben, j'tais en train d'la réviser ! J'avais presque f'ni quand tous les voyants de son tableau d'bord se sont éteints ! Suis désolé ! »

« Mais elle démarre ou pas ? » Demandez-vous au mécanicien ennuyé comprenant que KITT a du faire cette manœuvre consciemment.

« Ben ! J'sais pas, moi, t'tes les portes du véhicule se sont fermées. »

Vous vous approchez de KITT et vous essayez d'ouvrir la porte côté conducteur. Bien sur, comme vous le pensiez, elle s'ouvre. Vous vous installez et vous démarrez.

« Hé bé ! Qu'est ce vous me racontez ? Elle marche du tonnerre ! Vous avez fait du bon boulot et je vous en remercie ! » Lancez-vous.

« Ha ben ça alors, j'comprends plus rien, moi ! » Vous répond-il éberlué.

« Bon écoutez ! J'ai laissé deux amis policiers à la caisse, là bas, ils régleront la note. »

« Ok ! Y a pas d'soucis m'sieur ! Merci à vous ! »

Vous repartez en trombe, pensant que vous avez assez perdu de temps, et vous foncez vers Miami qui ne doit plus être qu'à une centaine de kilomètres.

« Bon alors KITT ? Que s'est-il passé ? »

« ... Tu sais bien, Michaël, qu'il n'y a que Bonnie qui ait l'autorisation d'effectuer des travaux de maintenance ou de mécanique sur mon propre corps !... » Explique-t-il.

« Oui je sais mais tu en avais besoin ! Ne me dis pas que tu t'es senti gêné ? »

« Un peu Michaël ! Je commence à comprendre ce que vous appelez un viol. »

« N'exagère pas KITT, l'acte de viol est très sérieux et sanctionné fortement par la loi et s'applique aux humains pas aux voitures ni aux ordinateurs ! » L'informez-vous.

« Oui mais là, il a essayé de crever les pneus mais comme ils sont renforcés il n'a pas pu, alors il a voulu couper les tuyaux de liquide de frein et les durites, donc c'est pour cela que je me suis désactivé pour qu'il ne puisse pas ouvrir le capot. Je suis très choqué, Michaël ! »

« Ha ha ! Ca ne s'appelle pas un viol, KITT ! Mais plutôt une arnaque pour me faire payer une grosse note de frais ! »

« Oui mais bon ! N'empêche grâce à ma ruse, tu n'as pas payé les réparations ! Et en plus il a mis une dose d'oxygène dans mes turbos tellement il était désolé de m'avoir mal traité ! » (Ajoutez-la à votre *Feuille d'Aventure*).

Vous continuez votre route tout en pensant à ce pauvre garagiste qui n'as pas du comprendre ce qu'il lui est arrivé.

Rendez vous au **59**.

132

Vous mettez les lettres dans l'analyseur. KITT peut vous donner le nom des journaux d'où ont été tirés les mots qui composent la lettre mais malheureusement cette piste ne mènerait nulle part. Par contre, il vous dit que la matière qui compose le papier de la lettre anonyme n'est pas originaire d'Amérique.

« Pour en être sûr, Michaël, il faudrait que j'analyse les 3 autres lettres. »

« Bien ! Rentrons et faisons ce que nous demande KITT, Michaël ! Je les ai laissées dans mon bureau. » Explique Devon.

Rendez vous au **55**.

133

Quelle aubaine ! Un camion citerne arrive quelques minutes après votre panne sèche. Faisant de grands gestes au bord de la route, le chauffeur s'arrête pour voir ce qu'il vous arrive.

Vous lui demandez si il peut vous donner un peu d'essence. Il vous répond que l'essence ne se donne pas, elle se vend ! Il vous explique qu'il a fini sa tournée et que sa citerne est vide mais apparemment c'est votre jour de chance car il a fait le plein d'un bidon dans la dernière station service qu'il a livrée et qu'il le vend 50 \$(le double de son prix !).

N'ayant pas d'autre choix pour continuer votre mission, vous devez le payer. Si vous n'avez pas d'argent, le chauffeur accepte de faire un troc avec n'importe quel objet de votre équipement à la condition qu'il soit en or, il se chargera de le convertir en dollars (ha ! Monde cupide !).

Rendez vous au **67**. Si vous n'avez ni argent, ni objet en or, le conducteur mécontent démarre en grommelant qu'il a encore pris du retard et qu'il n'est pas payé à l'heure. Vous venez de perdre l'unique occasion de vous procurer de l'essence. Votre mission s'achève ici car vous aussi vous perdriez trop de temps à trouver un moyen de dépannage et il sera donc trop tard pour sauver vos amis et la fondation.

134

Vous suivez Devon dans le bureau spacieux et merveilleusement agencé. Il vous donne les trois autres lettres anonymes. Vous les regardez sous toutes les coutures mais vous ne décelez aucun indice. Peut-être y a-t-il des empreintes ?

« KITT, peux-tu m'analyser tout ça ? » Lui demandez-vous en scannant les lettres via la montre bracelet Knight.

« Je ne détecte aucune empreinte Michaël ! Mais ces feuilles sont très rares, elles sont répertoriées dans mon fichier comme originaire de Chine. »

« De Chine ? Tu veux dire qu'elles sont fabriquées là-bas ! Waou ! Cela ne doit pas être facile de s'en procurer, ici, à Los Angeles ! » Dites-vous d'un air hébété.

« Exact Michaël ! On ne peut s'en procurer que dans un seul magasin du centre ville dont je te donne l'adresse tout de suite ! » Explique KITT.

« Merci mon ami ! »

Vous pouvez aller jeter un coup d'œil dans ce magasin, rendez vous au **28**. Ou vous pouvez encore continuer à inspecter la fondation, retournez au **55**.

135

Le groupe se compose de cinq personnes qui s'agitent autour d'une table composée d'un tableau avec les chiffres allant du numéro 2 au numéro 12. Vous comprenez vite qu'en misant sur un numéro les gains triplent si celui-ci sort.

Si vous voulez jouer, rendez vous au **209**. Si vous ne voulez pas jouer ou si vous n'avez plus d'argent, rendez vous au **128**.

136

Vous vous garez sur un petit parking aménagé pour l'occasion où vous y remarquez d'ailleurs quelques voitures de sport de grande marque puis vous allez vous inscrire. Le bureau d'inscription a été monté à la va vite à l'arrière du camion, une jeune femme vous reçoit. L'inscription étant gratuite, elle vous demande juste votre nom et la marque de votre voiture.

« Très bien, merci ! Il est 13 heures, le départ sera annoncé à 14 heures. » Explique-t-elle.

« Tenez ! Mettez ceci sur votre voiture, c'est pour le fun ! »

Vous constatez qu'elle vous tend des autocollants en forme d'étoile.

« Il est hors de question que tu habilles ma carrosserie de ces stupides décalcomanies Michaël ! »

« Voyons KITT, c'est pour le fun ! » Répondez-vous en riant.

Il vous reste une heure que vous pouvez utiliser pour vous reposer ou si vous le souhaitez utiliser une trousse de secours (ajoutez 4 points d'*Endurance* à votre total actuel sans dépasser le total initial et rayez la de votre *Feuille d'Aventure*).

Voilà, vous avez terminé l'habillage et KITT est vraiment irrésistible avec ses étoiles.

« En fait, je me sens comme une star qui part faire son show ! » Lance KITT.

« Je savais que tu allais adorer, tu as toujours aimé attirer les regards ! »

Rendez vous au **60**.



136- KITT est irrésistible avec ses étoiles sur la carrosserie.

137

Vous résistez fortement à votre adversaire mais apparemment ce dernier doit être un ancien professionnel de la discipline du bras de fer, il ne fléchit pas. Fatigué, vous êtes obligé de constater votre infériorité et après quelques minutes d'un duel âpre, le champion abaisse votre main qui finit de toucher la table. Vous avez perdu mais ce n'est pas grave, d'ailleurs votre adversaire a déjà un autre concurrent. Vous laissez la place, légèrement déçu, et le champion vous serre la main, vous lui rendez son geste de fair-play en souriant.

Rendez vous au **119**.

138

L'homme est très agile. Tout en escaladant la barrière du balcon, il vous désarme avec un coup de pied. Votre pistolet va valdinguer au fond de la chambre. Il va falloir l'affronter selon les règles du combat rapproché. Si vous n'avez pas d'arme vous pouvez prendre le manche à balai (-2pE) situé à côté de vous.

Ninja (Sabre -3pE)

Habilitété : 10

Endurance : 10

Si vous êtes vainqueur, récupérer votre pistolet et rendez vous au **198**.

139

La nuit commence à tomber sur Miami qui s'illumine de plus en plus tout au long de votre traversée du centre ville. Plus le ciel devient noir et plus l'animation urbaine s'éveille, le propre d'une cité balnéaire estivale. Vous vous dites que ce n'est pas le moment de faire du tourisme et vous demandez à KITT de vous indiquer le chemin pour aller directement à la résidence de Jack Slone.

Rendez vous au **205**.

140

Vous expliquez à Devon :

« On m'as confirmé que notre ennemi habite toujours à Miami et qu'il est, paraît-il, bien protégé. »

« Bravo Michaël pour votre enquête ! Continuez mais soyez prudent ! » Répond-il. « De mon côté, j'ai repris contact avec un de mes amis qui habite Miami, il pourrait vous aider. J'envoie tout de suite l'adresse à KITT pour qu'il la garde dans ces fichiers. » (Notez le numéro 147 sur votre *Feuille d'Aventure*).

« Bien merci Devon et au revoir ! »

« A bientôt Michaël et bonne chance ! »

L'écran s'éteint et vous descendez de KITT. Vous lui dites de se mettre en mode surveillance, puis vous montez dans votre chambre.

Rendez vous au **32**.

141

Vous vous approchez lentement et doucement des gardes lorsque... CRAC ! Vous venez de marcher sur une branche sèche et aussitôt un garde vous repère. Vous ne pouvez malheureusement pas esquiver le moindre geste et vous vous écroulez au sol une balle entre les deux yeux. Au moins vous n'aurez pas souffert !

Votre aventure s'achève ici ainsi que votre vie et vos amis de la fondation n'auront pas l'occasion de vous pleurer car eux aussi ne seront plus de ce monde d'un instant à l'autre. Vous avez failli à votre mission.

142

Vous vous trouvez dans une des salles de bains immenses de la fondation. Celle-ci est spacieuse avec cabine de douche, baignoire et sauna, tout le nécessaire pour décompresser d'une rude journée. Malheureusement, vous ne trouvez rien d'intéressant pour votre enquête.

Revenez au **30** pour faire un autre choix.

143

KITT vous informe qu'il y a des rayons x disposés un peu partout mais il arrive à les désactiver sans problème. Vous ne voyez vraiment rien et vous vous dirigez à tâtons en évitant au maximum de faire du bruit.

Rendez vous au **217**.

144

Vous descendez dans le bureau de Devon qui vous dit, en attrapant le dossier : «Voilà Michaël ! Une adresse de son domicile à Miami nous avait été communiquée par la police à sa sortie de prison à l'époque mais est-ce que maintenant il y réside toujours ? Mystère ! »

« Ne vous inquiétez pas, KITT et moi-même, nous prenons cette histoire à cœur et en mains ! Nous partirons dès demain matin vérifier cette adresse ! » Répondez-vous avec assurance.

« Je vous en remercie Michaël mais le voyage sera long et dangereux car je ne doute pas que si c'est bien lui qui est sous cette affaire, il vous mettra des bâtons dans les roues et cet homme a des sbires un peu partout. »

« Je resterai sur mes gardes ! Mais pour le moment, j'ai besoin de repos ! » Dites-vous en souriant.

« Oui et moi je veillerai sur lui ! » Lance KITT via la montre Knight.

Vous pouvez aller vous coucher, tout de suite, rendez vous au **118**. Si par contre, vous voulez encore entreprendre quelques recherches dans les documents de Devon, rendez vous au **65**.

145

Vous êtes dans le grand hall où sont donnés généralement les banquets et autres festivités organisées par la fondation Knight.

Vous pouvez monter au premier étage, rendez vous au **30**. Ou alors vous pouvez revenir au **55** pour faire un autre choix.

146

Vous vous garez sur le parking du motel « A la Vielle Auberge » qui porte bien son nom, le bâtiment est loin d'être un hôtel quatre étoiles ! L'endroit, vu son vieil aspect, n'a pas l'air d'avoir été rénové récemment. Mais bon, la nuit est tombée et vous n'avez pas envie de chercher un autre endroit pour passer la nuit.

Rendez vous au **25**.

147

Vous arrivez devant une grande maison qui contraste avec le reste des habitations de la rue par son imposante stature. L'ami de Devon est apparemment une personne qui n'a pas de souci financier.

Vous sonnez à la porte et un valet de chambre vient vous ouvrir. Vous vous présentez et il vous prie de patienter dans un salon un petit instant. Vous admirez la beauté des tableaux accrochés au mur lorsque un homme élégant, la cinquantaine environ, rentre dans la pièce par la double porte en face de vous. Ce dernier s'avance la main tendue et vous dit :

« Bonjour, Monsieur Knight, je suis honoré de vous rencontrer. Devon m'a beaucoup parlé de vous et j'admire votre courage et votre intégrité. »

« Enchanté ! » Répondez-vous légèrement gêné par tant de compliments.

« Alors quelqu'un s'en prend à ce cher Devon ! » Lance-t-il d'un air ironique. « Il s'est toujours fait du mauvais sang pour cette fondation ! »

« Oui effectivement ! Mais là, je crois que c'est sérieux. Connaissez-vous cet homme ? » Demandez-vous en montrant la photo que Devon vous a remise.

« Oui bien sur ! Jack Slone ! Devon m'a demandé de me renseigner et mes sources m'ont confirmé qu'il habitait toujours à son ancienne adresse. Mais il est très difficile d'entrer dans sa demeure, elle est gardée et remplie de système d'alarme. »

Il vous explique qu'il a beaucoup de contacts dans pratiquement tous les niveaux sociaux et qu'ils lui ont dit que la maison était sous surveillance humaine (des gardes qui se relayent jour et nuit) et électronique. Apparemment, le système d'alarme peut-être désactivé avec un objet quelconque en or. Si vous n'en avez pas sur vous, il vous apporte une bague en or et il vous donne également une paire de lunettes infrarouges (marquez-les sur votre *Feuille d'Aventure*).

« Tout ceci vous sera grandement utile et soyez prudent car cet homme est très dangereux. Il n'a aucune envie de retourner en prison et n'hésitera pas à tuer tous ceux qui lui causeraient des ennuis ! » Vous dit-il d'un ton solennel.

Rendez vous au **99**.

148

Vous appuyez sur le bouton « Turbo-Boost » du tableau de bord (déduisez une dose d'oxygène sur votre *Feuille d'Aventure*) et vous distancez rapidement votre agresseur. Vous traversez à la vitesse grand V un bled apparemment désert et vous demandez à KITT de ralentir car il aurait pu blesser quelqu'un dans le village. Mais il vous confirme qu'il n'avait scanné aucun être vivant et il est vrai que l'endroit avait l'air sordide et désaffecté depuis longtemps.

Rendez vous au **219**.

149

Vous contournez le camion mais l'organisateur de la course vous explique que la route est réservée pour la compétition et vous montre un autre chemin qui vous permettra de récupérer la route principale d'ici une dizaine de kilomètres.

Vous le remerciez et vous empruntez le passage qu'il vous a indiqué. Un peu plus tard, comme annoncé, vous retombez sur la route principale en direction de l'Est.

Rendez vous au **48**.

150

D'un grand coup de pied, vous défoncez la porte de la cabane et vous remarquez devant vous un petit vieux tout étonné de votre irruption.

« Et alors, jeune homme ? Qu'est ce qui vous prend ? » Vous demande-t-il.

« Heu... excusez moi pour cette intrusion... » Marmonnez-vous honteusement.

Mais alors que vous cherchez une excuse pour cet acte gratuit et infondé, deux motards font irruption. Le vieil homme sort en hurlant et commence à tirer sur eux avec un vieux fusil rouillé. La scène vous laisse pantois mais KITT vous alerte et vous reprenez vos esprits car vous devez aider le vieillard.

Vous devez combattre les motards comme s'ils étaient un seul adversaire et selon les règles du combat motorisé.

Motards de la mort

Puissance : 8

Résistance : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez vous au **193**.

151

Appuyant sur le bouton « Turbo-Boost » du tableau de bord (déduisez une dose d'oxygène de votre *Feuille d' Aventure*), KITT décolle et passe au-dessus du barrage sous les regards stupéfaits des policiers qui n'esquissent pas le moindre geste. Eclatant de rire, vous atterrissez dans de bonnes conditions et vous reprenez votre route.
Rendez vous au **41**.



151- KITT décolle et passe au dessus du barrage.

152

Vous entrez dans la salle de bain privée de Devon qui vous a autorisé à la fouiller. Malheureusement, vous ne trouvez rien d'utile et pas le moindre indice.
Revenez au **30** pour faire un nouveau choix.

153

Le venin de la mygale des armoires est extrêmement mortel et il ne vous faut pas plus de cinq seconde pour tomber dans le coma.
Lorsque les secours arriveront, il sera malheureusement trop tard et c'est dans d'atroces douleurs, sous les yeux impuissants de vos amis, que s'achève votre vie ainsi que votre aventure.

154

Le molosse se met à aboyer tellement fort que quelques volets des maisons environnantes s'ouvrent et certaines personnes se mettent à hurler que l'on fasse taire ce chien. Puis d'un seul coup le chien s'en va vous laissant seul mais malheureusement pas pour longtemps. Deux hommes vous interpellent derrière vous. Vous n'avez pas d'autres choix que de les affronter suivant les règles du combat rapproché et l'un après l'autre. Si vous n'avez pas d'arme vous pouvez prendre un bâton (-2pE) situé à côté de vous.

	Habilité	Endurance
Premier sbire (batte de baseball -2pE)	8	7
Deuxième sbire (batte de baseball -2pE)	7	8

Si vous sortez vivant de l'affrontement, rendez vous au **17**.

155

Vous prenez la route en direction du Nord. Mais vous y pensez tout d'un coup, la jauge à essence du tableau de bord est presque à zéro. Si vous avez un bidon d'essence, rendez vous au **67**. Si vous n'en avez plus, rendez vous au **133**.

156

La route que vous suivez maintenant tourne vers l'Est et alors que vous rouliez tranquillement, deux voitures de polices arrivent face à vous. Elles vous lancent un message sur onde courte que vous captez aussitôt :

« Demande d'identification ! Veuillez donner votre nom, prénom et numéro de permis de conduire ! »

Vous pensez qu'ils ont de drôles de manières, ici, pour effectuer un contrôle d'identité et alors que vous alliez vous arrêter sur le bas côté, KITT vous alerte :

« Michaël ! Ceux ne sont pas des vrais policiers, les voitures qu'ils conduisent sont signalées dans mes fichiers comme volées ! »

« Ha tiens ! C'est sévèrement puni par la loi de se faire passer pour des agents. On va leur répondre à ma manière ! Pas vrai KITT ? »

« Bien sur Michaël ! »

Vous redémarrez et vous foncez droit sur eux. L'affrontement est inévitable et vous devez le résoudre selon les règles du combat motorisé, l'un après l'autre et jusqu'à la destruction totale de vos adversaires.

	Puissance	Résistance
Première voiture de faux policier	8	8
Deuxième voiture de faux policier	7	9

Si vous êtes vainqueur, rendez vous au **24**.

157

Après avoir rempli le réservoir de KITT qui vous remercie, il vous informe qu'il y a trois routes qui permettent de rejoindre Miami.

Si vous voulez partir en direction :

- Du Nord, rendez-vous au **80**.

- Du Sud, rendez vous au **72**.

- De l'Est, rendez vous au **58**.

158

Vous roulez tranquillement quand d'un coup KITT patine dans une espèce de boue sablonneuse.

« Je suis pris dans des sables mouvants Michaël ! » Vous alerte t-il inquiet.

« Ne paniquons pas et voyons ce que l'on peut faire » Dites-vous calmement.

Vous pouvez rester là et attendre que quelqu'un passe pour qu'il puisse vous aider, rendez vous au **31**. Vous pouvez enclencher les « Turbo-Boost » (si il vous reste au

moins une dose d'oxygène) malgré les risques que cela comporte, rendez vous au **195**. Vous pouvez encore utiliser le treuil de KITT, rendez vous au **37**.



158 D'un coup, KITT patine dans une espèce de boue sablonneuse.

159

KITT vous indique qu'un barrage de police est installé au milieu de la route. Il est constitué de deux voitures qui bouchent entièrement le passage. Apparemment, ils recherchent quelqu'un. En arrivant sur les lieux, un policier vous fait signe de vous arrêter.

Si vous voulez obéir au policier et voir pourquoi ils ont dressé ce barrage, rendez vous au **194**. Sinon, vous avez deux choix pour l'éviter. Vous pouvez tirer une roquette (si vous en disposez) sur les deux voitures vides qui forment l'obstacle, rendez vous au **121**. Ou vous pouvez tout simplement enclenchez les « Turbo-Boost » (si vous avez au moins une dose d'oxygène), rendez vous au **151**.

160

Vous êtes dans la chambre privée de Devon Miles et avec la permission de ce dernier vous fouillez un peu partout. Malheureusement, vous ne trouvez rien d'intéressant. Revenez au **55** pour effectuer un nouveau choix.

161

Vous vous retrouvez en deuxième position, seule la Porsche a réussi un meilleur départ que vous. Elle prend une légère avance mais vous appuyez à fond sur l'accélérateur et les chiffres du compteur de vitesse commencent à défiler. La route est toute droite et vous réussissez à la rejoindre. Mais laissons le suspense !

Rendez vous au **116**.

162

Vidant le contenu du bidon d'essence dans le réservoir de KITT, vous pensez que vous ne devez plus être très loin de votre but. A peine deux heures de route, une broutille par rapport au chemin que vous venez de parcourir !

Rendez vous au **97**.

163

Tout en mettant l'essence dans le réservoir de KITT, vous lui demandez :

« Combien de kilomètres reste t-il à parcourir ? »

Il vous répond qu'il y a juste à passer les collines qui se dressent droit devant et qu'il y en a pour deux heures au maximum. Vous vous installez au volant de KITT et vous partez en direction de l'Est vers les collines.

Rendez vous au **90**.

164

Vous vous saisissez d'un grand bâton de bois et vous lui assenez un coup dans la gueule, le rottweiler s'écroule inanimé par terre. Deux hommes entrent dans la maison mais vous avez l'effet de surprise et grâce au bâton vous assommez le premier qui passe à votre hauteur. Le second surpris, arrive quand même à esquiver votre geste et prépare déjà sa riposte. Vous devez le battre selon les règles du combat rapproché, si vous n'avez pas d'armes vous pouvez utiliser le bâton (-2pE).

Deuxième homme (batte de base-ball -2pE)

Habilitété : 7 Endurance : 8

Si vous réussissez à battre l'homme en 4 assauts ou moins, rendez vous au **17**.

Si vous battez votre adversaire en 5 assauts ou plus, rendez vous au **35**.

165

Vous demandez à KITT de prévenir Devon pour qu'il mette en place une équipe chargée de récupérer KARR chez les autorités locales lorsque justement le commissaire arrive et inspecte le bolide vaincu.

« Mais il n'y a personne la dedans ? » Vous demande t-il étonné.

« Non en effet ! Mais ne vous inquiétez pas il est hors d'état de nuire maintenant. C'est un ordinateur qui contrôle cette voiture tout comme la mienne ! » Lui répondez-vous sur un air rassurant.

« Comment ça comme la votre ? »

« Oui, commissaire, venez voir ! »

Vous vous installez au volant de KITT. Vous lui montrez l'ordinateur de bord, les écrans, l'analyseur puis vous enclenchez les turbos. KITT décolle et passe au dessus du barrage sous les regards médusés des policiers. Grâce à cette ruse, vous venez de gagner du temps en évitant les questions du commissaire qui est resté pantois d'ailleurs ! Vous reprenez votre progression vers le Sud.

Rendez vous au **41**.

166

Vous posez l'objet en or dans le réceptacle prévu à cet effet et un léger vrombissement vous prouve que la serrure est ouverte.

« KITT ! Y a-t-il quelqu'un dans la pièce ? » Chuchotez-vous à votre compagnon via la montre bracelet.

« Non Michaël ! Ils sont passés dans la salle suivante, tu peux y aller. »

Vous ouvrez la porte prudemment et vous entrez dans une pièce carrée où des dizaines de tableaux sont accrochés aux murs. Si vous n'étiez pas à la recherche d'un ennemi numéro 1, vous penseriez être dans une galerie d'art. En face de vous, une porte entrouverte laisse échapper une conversation. Vous vous approchez tout doucement. Si vous voulez faire irruption pour avoir l'effet de surprise, rendez vous au **181**. Si vous préférez attendre un peu, rendez vous au **196**.

167

Les morts-vivants sont tout prêt mais vous réussissez à vous engouffrer à l'intérieur de KITT. Vous vous installez tant bien que mal au volant et les êtres macabres viennent cogner aux vitres et commencent à grimper sur votre voiture.

« Tu es prêt KITT ? »

« Bien sur Michaël ! »

Vous appuyez sur le bouton « rocket » du tableau de bord et une roquette s'éjecte (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Elle va exploser sur les zombies devant vous faisant voler les autres quelques mètres plus loin dans un bruit assourdissant et vous profitez de la fumée pour vous échapper. Quelques secondes après, vous sortez de la ville mortuaire.

« Pas fâché d'en être sorti vivant ! C'est le genre de trou perdu où l'on meurt d'ennui ! » Lancez-vous soulagé.

« Ha ! Ha ! Très drôle mais tu n'étais pas très fier tout à l'heure Michaël ! »

Rendez vous au **219**.

168

Vous vous excusez au près de Devon et vous lui dites que vous devez ressortir car vous avez peut-être une piste. Vous retournez donc à l'adresse qu'on vous a communiquée. La nuit est vraiment tombée et la rue est maintenant déserte. Vous vous approchez de la porte et KITT vous l'ouvre sans problème. La maison est, semble-t-il, inhabitée car les meubles sont recouverts de draps et la poussière n'a pas été faite depuis longtemps. Vous fouillez la cuisine et la salle à manger mais vos recherches restent vaines. Jusqu'au moment où dans l'armoire d'une chambre, vous trouvez une photo de Devon avec un homme dont on ne distingue que le bras car la photo est découpée en son milieu. En la prenant, l'étagère bascule et tombe sur le fond de l'armoire qui se casse. Vous remarquez alors des feuilles de papier pliées en quatre. Intrigué, vous les déployez et stupéfaction, vous découvrez les plans détaillés de la fondation Knight. Pourquoi, diable, ont-ils besoin de ces plans surtout aussi détaillés ? KITT vous sort de vos pensées :

« Michaël ! Une voiture s'est garée devant la maison, deux hommes en descendent et approchent dans ta direction. »

« Il me reste combien de temps pour sortir ? » Demandez-vous inquiet.

« A peine trente secondes Michaël ! Mais l'entrée principale va être bloquée par les deux hommes qui arrivent. »

« Donne-moi vite une autre sortie KITT ! »

« Oui Michaël ! Prends le couloir à ta droite, au fond il y a une porte qui donne sur la cour intérieure. »

« Bien reçu ! Viens m'y chercher ! »

Vous prenez le couloir et vous déverrouillez la porte, vous sortez et devant vous se dresse un rottweiler énorme.

Tentez votre Chance. Si vous êtes chanceux, rendez vous au **164**. Si vous êtes malchanceux, rendez vous au **154**.

169

Ouf ! Le portail s'ouvre enfin, vous laissant ainsi libre accès à la résidence. Vous montez les quelques marches du perron lorsque KITT vous interpelle :

« Michaël ! La porte est piégée, il vaut mieux l'éviter. J'ai repéré une fenêtre ouverte au premier étage. »

Vous regardez sur la droite au dessus de vous, effectivement il y a une ouverture.

Vous empoignez la gouttière et vous commencez à grimper sans faire de bruit. Arrivée à la fenêtre, KITT vous assure qu'il n'y a personne à l'intérieur et vous vous engouffrez dans la pièce noire.

Rendez vous au **120**.

170

Vous montez dans votre chambre puis vous fermez la porte à clé derrière vous. La pièce est spacieuse avec un grand placard et un lit installé en son centre. Si vous n'avez pas mangé et s'il vous reste des troussees de secours, vous pouvez en utiliser une (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure* et ajoutez 4 points d'*Endurance* à votre total actuel sans dépasser votre total initial).

Vous vous installez confortablement dans votre lit puis vous vous endormez progressivement.

Rendez vous au **11**.

171

Vous roulez tranquillement en direction du Sud quand vos yeux sont attirés par un voyant clignotant sur le tableau de bord. KITT vous confirme que son niveau d'essence arrive à zéro.

Si vous avez un bidon d'essence plein, rendez vous au **16**. Sinon, rendez vous au **113**.

172

KITT vous indique la progression à travers la ville pour arriver à l'adresse exacte. Une fois sur place KITT vous affirme, grâce à son scanner, que la maison est vide. Vous descendez du bolide noir et vous vous approchez de la maison. Malheureusement, il y a

trop de monde dans la rue et enjamber le portail à la vue de tous vous ferait trop remarquer. Vous décidez plutôt de revenir ce soir (vous ôtez alors le nombre 10 au numéro du paragraphe qui indiquera qu'il fait nuit).

Pour l'instant vous remontez à bord de KITT lorsque vous remarquez au bout de la rue un homme qui vous observe discrètement avec des jumelles. Il a compris que vous l'aviez repéré et il traverse en trombe la rue. Vous démarrez et vous décidez de le suivre au plus vite.

Rendez vous au **124**.

173

Vous devez affronter les deux buggys l'une après l'autre selon les règles du combat motorisé jusqu'à la destruction totale.

	Puissance	Résistance
Première buggy	8	6
Deuxième buggy	7	7

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez vous au **56**.



173- Vous devez affronter les deux buggys.

174

Vous appuyez sur le bouton « Winch » du tableau de bord, aussitôt le grappin s'élance dans les airs et va s'accrocher à un tronc d'arbre situé face à vous.

Tentez votre Chance. Si vous êtes chanceux, rendez vous au **64**. Si vous êtes malchanceux, rendez vous au **213**.

175

Ne voulant pas perdre de temps en vaines explications, vous écrasez le hamburger sur la figure du policier qui titube en tombant sur son collègue. Vous foncez vers la porte et vous appelez KITT pour qu'il vous rejoigne. Mais ce dernier ne répond pas, bêtement vous insistez en oubliant les deux policiers qui se remettent d'aplomb.

Inquiet, vous voulez ressortir pour retrouver KITT mais la voie est bouchée par le policier qui n'a pas du tout apprécié son repas forcé !

Vous devez les combattre l'un après l'autre selon les règles du combat rapproché.

	Habilité	Endurance
Officier de police Murtaugh (matraque -2pE)	7	7
Officier de police Riggs (matraque -2pE)	8	8

Lorsque l'*Endurance* des deux policiers descendra à 1 point, cessez le combat et laissez les inanimés à terre (vous n'êtes pas un criminel, par contre eux ont droit à la bavure et pourront donc vous tuer !).

Rendez vous au **131**.

176

Vous revenez à la fondation et Devon vous attend avec un repas réchauffé. Vous racontez votre histoire tout en mangeant. Le repas est délicieux et vous fait regagner 3 points d'*Endurance* (modifiez votre total actuel sans toutefois dépasser votre total initial). Quand vous sortez les plans, Devon est surpris :

« Où avez vous trouvez cela, Michaël ? »

« Dans une armoire de la maison que j'ai fouillée toute à l'heure ! Elle est sûrement en vente car il n'y avait personne mais elle devait appartenir à cet homme ! » Lui expliquez-vous en montrant la photo que vous aviez également trouvée.

« J'ai cherché ces plans depuis plus d'un mois, cela correspond au début de l'envoi des lettres anonymes. Mais pourquoi ? »

Devon étudie longuement la photo découpée et d'un coup se lève.

« Suivez moi ! J'ai dans ma chambre un carton où j'ai pas mal de photo en double avec un peu de chance... » Lance t-il d'un air évasif.

Rendez vous au **39**.

177

« Michaël ! Partons tout de suite ! Mon scanner n'indique aucune présence humaine. » Vous dit KITT d'un ton que vous n'aviez pas encore entendu de sa part en trois ans de collaboration.

Si cette fois vous voulez suivre le sage conseil de ce grand trouillard, rendez vous au **73**.

Si par contre, vous pensez que KITT se trompe et que l'averse qui tombe brouille son scanner, vous pouvez entrer dans le manoir, rendez vous au **53**.

178

La nuit tombe sur toute la Californie.

Vous arrivez à la fondation et Devon vous attend :

« Très bien vous voilà Michaël ! Passons à table et vous me raconterez votre palpitante journée ! » Suggère t-il.

« Mais avec plaisir, mon cher Devon ! » Répondez-vous ravi.

Rendez vous au **105**.



178- La nuit tombe sur la Californie.

179

A 200 mètres de la ligne d'arrivée, vous êtes côte à côte avec la Porsche. Mais celle-ci, apparemment, a des problèmes avec ses turbos. Et c'est dans un grand cri de victoire que vous franchissez la ligne !

Quelques spectateurs vous applaudissent quand la jeune femme vient vous remettre une petite coupe en or. L'organisateur vous félicite et vous remet un bidon d'essence plein ainsi qu'une mini bouteille d'oxygène pour vos turbos (une dose). Notez la mini coupe en or, le bidon plein et la dose d'oxygène sur votre *Feuille d'Aventure*.

Pensant que vous avez assez perdu de temps, vous remerciez tout le monde et vous repartez en direction de votre destination vers l'Est.

Rendez vous au **48**.

180

Vous demandez à KITT s'il peut ouvrir la porte.

« Cette porte ne peut s'ouvrir qu'avec un objet en or et comme tous les alchimistes avant qui ont essayé, je ne peux pas transformer le plomb en or sans pierre philosophale. Je suis désolé Michaël ! » Lance-t-il désabusé.

Vous êtes contraint de renoncer si près du but c'est dommage. En plus votre conversation a été captée et vous êtes maintenant repéré. Inutile de vous dire que votre vie et celle de vos amis de la fondation s'achève à l'instant même.

Si vous recommencez cette aventure, n'oubliez pas de trouver un objet en or (il y en a un peu partout). A bon entendeur...

Pistolet à la main, vous faites irruption dans la pièce et vous hurlez :

« Haut les mains messieurs ! Je crois qu'on complotte ici sur la fondation Knight ! »

Les deux hommes s'exécutent et le plus âgé des deux commence à comprendre :

« Vous êtes le protégé de Devon, non ? » Vous demande-t-il.

« Michaël Knight pour vous servir ! » Lancez-vous ironiquement. « Maintenant répondez Slone ! Pourquoi vous en prendre à la fondation ? »

« Très bien ! A l'époque je travaillais pour Wilton Knight en tant que conseiller financier. Il est vrai que j'ai toujours été très bon dans les transactions financières. Enfin bref ! J'ai réussi un gros coup qui a renfloué les caisses des industries Knight et Wilton m'a demandé un jour d'être son associé. Bien entendu, j'ai accepté et dès lors les bénéficiaires ont décuplé. Wilton Knight pour la première fois ne renflouait plus les caisses avec sa propre fortune (qui en avait pris un sacré coup soit dit en passant !). Il pouvait enfin se consacrer à son stupide projet complètement utopique de créer un ordinateur surpuissant capable de réagir seul.

Il m'a donc laissé les commandes de ses industries. Et c'est là que tout a commencé, pendant plusieurs années je détournais des fonds et j'estime encore aujourd'hui que c'était mon argent et que j'y avais droit car sans moi Knight courrait à la faillite !... »

« Mais bien sur ! » Rétorquez-vous. « Enfin, poursuivez ! »

« Heu... Oui, Wilton Knight qui commençait à avoir des soupçons m'a collé un adjoint que vous connaissez bien... Devon Miles !... Et là a commencé mon enfer et c'est à cause de lui que j'ai été viré et emprisonné car Miles m'a espionné et pris sur le fait. Je le hais ! »

« D'accord mais vous n'êtes pas à l'agonie à ce que je vois ! » Dites-vous en montrant les tableaux et les meubles de la pièce.

« Je vous l'ai dit je suis excellent en transactions financières. Ecoutez-moi ! Je vous offre un million de dollars si vous repartez tout de suite et je triple si vous vous débarrassez de Devon Miles. Vous m'avez l'air doué, pour preuve votre irruption ici alors que j'ai un système d'alarme des plus perfectionné ! »

« Vous rigolez ou quoi travailler pour vous ! Plutôt mourir ! » Lancez-vous écoeuré.

« Vous ne croyez pas si bien dire ! Ha ! Ha ! Ha ! » Dit-il en frappant des mains.

En un éclair, la salle devient noire. Non c'est trop bête ! La pièce est équipée d'un interrupteur électrique à capteur de son. Sur votre droite, vous entendez une fenêtre s'ouvrir.

« KITT ! Surveille ces fuyards ! » Ordonnez-vous.

« Michaël ! Il n'y en a qu'un qui s'échappe... »

Vous n'entendez pas la fin de la phrase parce qu'une masse énorme vous fauche et vous met à terre. Vous comprenez que la deuxième personne n'est autre que le garde du corps de Jack Slone. Vous arrivez au prix d'un énorme effort à vous libérer. Vous devez combattre cet homme selon les règles du combat rapproché jusqu'à la mort d'un de vous deux. Si vous n'avez pas de lunettes infra rouge, vous devez déduire 2 points de votre total d'*Habilité*. Si vous n'avez pas d'arme, vous pouvez utiliser le tisonnier (-2pE) que vous sentez sous vos doigts en vous relevant.

Garde du corps (nerf de bœuf -2pE)

Habilité : 9

Endurance : 10

Si vous réussissez à sortir vainqueur, rendez vous au **192**.

182

Vous vous approchez de la carcasse et grâce à l'extincteur de KITT, l'incendie est rapidement maîtrisé. Vous commencez à fouiller quand un coup de feu se fait entendre et une balle vient se loger dans le montant en fer juste à côté de vous.

On vous tire dessus !!!

Menez ce duel à distance selon les règles de tir.

Pilote (Fusil +3pH avec 6 cartouches)

Habilité : 7

Endurance : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez vous au **216**.

Si vous réussissez à garder votre adversaire en vie, rendez vous au **98**.

183

KITT arrive à débloquer le frein à main de la BMW des gardes de l'entrée. La voiture commence à descendre toute seule la rue. Un des gardes s'en aperçoit et hurle à l'autre de venir l'aider. Mais la voiture prend de la vitesse et va s'empaler sur le réverbère un peu plus bas.

Vous profitez de leur engueulade pour vous approcher du portail. Vous distinguez une sorte de serrure magnétique qui s'ouvre en glissant une carte dans la fente.

Si vous avez une carte magnétique, rendez vous au **169**. Dans le cas contraire, rendez vous au **117**.

184

Dans la cabine du camion encore fumante vous ne trouvez qu'une trousse de secours intacte et un billet de 20 dollars non cramé. Inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. La remorque n'a pas supporté votre attaque, elle est entièrement dévastée. Vous décidez donc de ne pas la fouiller et de reprendre votre route au plus vite.

Rendez vous au **51**.

185

Vous poursuivez toujours la voiture qui vous entraîne hors de la ville. Vous êtes presque sur lui lorsque un hélicoptère surgit au-dessus des collines et vient vous barrer la route. Il vous faut le combattre selon les règles du combat motorisé.

Hélicoptère

Puissance : 9

Résistance : 8

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez vous au **46**.



185- Un hélicoptère surgit au-dessus des collines.

186

Vous vous dirigez donc plein Est vers le Texas. Entre ici et Miami, une zone aride et inhospitalière s'est implantée. Vous vous demandez encore comment le ninja a su que vous étiez à cet hôtel et vous pensez que vous n'êtes pas au bout de vos surprises quand le voyant de la jauge d'essence clignote. Effectivement, le niveau est presque à zéro et vous êtes contraint de vous arrêter.

Si vous avez un bidon d'essence, rendez vous au **157**. Si vous n'en avez pas, rendez vous au **126**.

187

Vous vous retrouvez en quatrième position. Ce mauvais départ vous oblige à prendre des risques et lors d'un dépassement précipité, vous êtes obligé de donner un coup de volant pour éviter un concurrent. Dans la manœuvre, vous constatez que votre bidon d'essence s'est renversé. Si vous en aviez un plein, vous devez le rayer de votre *Feuille d'Aventure*.

Rendez vous au **116**.

188

Une mini mitrailleuse sort au dessus du capot de la Porsche et envoie une rafale sur l'arrière de KITT. Si vous avez le blindage que Bonnie a installé, retirez une dose sinon KITT perd 4 points de *Résistance* (notez les modifications sur votre *Feuille d'Aventure*). Mécontent que son arme ne vous ait pas éliminé de la course, le conducteur de la Porsche enclenche ses turbos cachés. Mais oui ! Lui aussi a des turbos !

Il vous double et se retrouve déjà à plus de 100 mètres devant. Surpris, vous tardez à réagir et c'est avec un peu de retard que vous déclenchez vous aussi les turbos.
Rendez vous au **111**.

189

Vous laissez le volant à KITT et vous vous installez le plus confortablement possible sur le siège baquet. Vous vous endormez profondément et en toute confiance.
Le lendemain matin, KITT vous réveille car il arrive à un carrefour où deux routes mènent à Miami, l'une est aussi rapide que l'autre.
Si vous voulez aller vers le Nord, rendez vous au **155**. Si vous préférez passer par le Sud, rendez vous au **171**.

190

Derrière le cadavre de l'araignée, vous trouvez une boîte aménagée où devait nicher la mygale. Ce qui prouve que ce n'est pas un accident et que quelqu'un l'a déposée ici en pénétrant à l'insu de tout le personnel.
Devon en colère vous dit que la menace est de plus en plus sérieuse et qu'il va enquêter pour savoir comment un intrus peut aller et venir à sa guise dans les locaux de la fondation.
De votre côté, vous lui dites que vous partirez vérifier, avec KITT, cette adresse à Miami dès l'aube. Puis vous montez vous coucher dans l'une des chambres préparées pour l'occasion.
Rendez vous au **118**.

191

Vous accoudant au comptoir, vous commandez une bière au barman (ôtez 5 dollars de votre *Feuille d'Aventure*). La bière est fraîche et vous la buvez avec plaisir (ajoutez 1 point d'*Endurance* à votre total actuel sans dépasser votre total initial).
Vous entamez alors innocemment la conversation en demandant si les affaires marchent puis petit à petit en mettant le barman en confiance vous lui demandez des renseignements sur Jack Slone et ses activités.
Alors que vous attendiez à une réponse négative de sa part, il vous dit que ce nom lui est familier. En effet, il y a quelques jours un homme qui visiblement avait trop bu lui a raconté qu'il travaillait pour ce Slone et qu'il lui avait demandé de faire quelque chose de très dangereux contre une fondation. Depuis ce jour il buvait pour oublier cet acte de malveillance et il avait tellement de regrets, le pauvre homme, qu'il avait tenté de se refaire une conduite. C'est pour cela qu'il avait remis un coffret au barman avec la consigne de le donner uniquement à la personne qui enquêterait sur cette affaire.
« N'est ce pas contre la fondation Knight qu'il en voulait ? » Demandez-vous.
« Il me semble que c'est le nom qu'il a évoqué mais ne bougez pas je vais vous chercher le coffret. »
Un instant après le barman revient et vous dit :

« Voila ! Je vous le remets et je ne veux plus entendre un traître mot de cette histoire ! »
Vous le remerciez gentiment finissant votre bière et vous partez dans un coin pour ouvrir le coffret.

Rendez vous au **47**.

192

Laissant le garde du corps inanimé à terre, vous vous approchez à tâtons de la fenêtre. Le combat vous a fait perdre du temps mais en vous penchant, vous distinguez à la lueur des lampadaires urbains, Jack Slone descendre difficilement de la gouttière. Vous demandez à KITT de venir vous rejoindre de ce côté du bâtiment mais vous vous rendez compte que votre montre bracelet est fêlée, sûrement lors du combat, il vous est impossible de communiquer avec votre fidèle compagnon.

Vous emboîtez donc le pas de Slone en commençant à descendre par la gouttière.

Le vieil homme a des difficultés pour descendre et vous réussissez à le rattraper dans les jardins en le plaquant à terre.

« Non arrêtez ! Je me rends ! De toute façon il est trop tard maintenant ! » Lance-t-il.

« Trop tard ? » Demandez-vous dubitatif.

« Oui il y a une bombe dans la fondation Knight et vous n’y pourrez rien ! Elle va exploser d’une minute à l’autre ! » Répond-il en souriant.

Vous sortez de vos gongs et vous assenez un grand coup de poing dans la figure de Slone qui s’écroule assommé par terre. Puis vous courez à travers les jardins pour rejoindre KITT au plus vite. Au coin de la maison vous tombez à nouveau sur un garde du corps alerté par votre course. Vous devez l’affronter selon les règles du combat rapproché. Si vous n’avez pas d’arme, vous pouvez ramasser le râteau (-2pE) situé par terre non loin de vous.

Garde (batte de baseball -2pE)

Habilité : 8

Endurance : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez vous au **220**.

193

« Merci beaucoup jeune homme ! Je m’appelle Yose Tromau. Depuis que je me suis retiré ici, ces motards m’attaquaient sans arrêt et je crois que sans votre intervention, ils auraient fini par m’avoir ! Que puis-je faire pour vous remercier ? » Vous demande le vieillard.

Vous lui expliquez votre mission et tout surpris le vieil homme vous dit justement qu’il connaissait l’homme que vous recherchez, étant donné qu’il a travaillé pour lui. Mais après pas mal d’embrouilles, il avait démissionné et c’est depuis ce jour là qu’il était agressé par ces voyous qui devaient être sûrement ses sbires. Il vous demande de patienter puis il revient, un instant après, avec un objet dans les mains.

« Prenez ceci avec ma gratitude, vous dit-il en montrant un médaillon en or, cet objet ouvre une des portes de la maison de Jack Wilcon. Et également ceci, c’est une roquette que j’avais en stock vous en aurez plus besoin que moi dorénavant ! »

Vous prenez le médaillon et la roquette (inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*) et vous remerciez Yose Tromau de son amabilité. Votre voyage n'est pas vain avec ce qu'il vient de vous dire et votre moral regonfle un peu (ajoutez 1 point à votre total actuel de *Chance* sans toutefois dépassé son total initial). Vous remontez au volant de KITT et vous repartez en direction de l'Est.

Rendez vous au **4**.



193- Vous repartez en direction de l'Est.

194

Vous ralentissez et vous abaissez la vitre de votre côté :

« Bonjour ! Que se passe t-il ? » Demandez-vous au policier qui s'avance.

« Montrez moi vos papiers, s'il vous plait ! » Dit-il sur un air agressif.

« Pardonnez moi mais qu'ai-je fait ? » Insistez-vous étonné.

« On ne discute pas vous avez assez fait de dégâts comme ça ! On nous a communiqué le signalement de votre voiture ! Maintenant descendez gentiment de votre véhicule. »

Ordonne le policier en dégainant son revolver.

Ne voulant pas vous attirer des ennuis vous obéissez et l'agent vous emmène voir le commissaire. Vous vous demandez sur le chemin s'il n'y a pas erreur sur la personne.

Rendez vous au **57**.

195

La puissance des « Turbo-Boost » (n'oubliez pas de faire les modifications sur votre *Feuille d'Aventure*) permet à KITT de s'extirper de cette délicate posture.

« On l'a échappé belle hein KITT ? » Lui demandez-vous.

« Oui, c'était à une roue près ! »

Vous repartez sain et sauf toujours en direction de l'Est.

Rendez vous au **77**.

196

Les mots que vous arrivez à capter ne vous permettent pas de comprendre la conversation de la pièce voisine. Mais soudain un des deux hommes s'emballe et hurle :

« Devon Miles va payer ! »

Votre sang ne fait qu'un tour et ne pouvant plus attendre, vous réagissez.
Rendez vous au **181**.

197

Dans cet endroit perdu, trouver un bidon d'essence n'est pas une chose facile. Comme par miracle une voiture approche et vous faites de grands signes sur la route pour que le conducteur vous remarque.

Ouf ! L'automobiliste s'arrête pour voir ce qui vous pose problème. Vous lui dites que vous êtes en panne sèche d'essence et que vous êtes prêt à lui en acheter si il en avait.

« J'suis désolé mon pauvr'vieux ! J'ai point d'essence à t'vendre ! Mais rassur'toi j'vais t'dépanner ! » Lance-t-il.

Dubitatif, vous regardez le vieil homme descendre difficilement et aller ouvrir le haillon de sa guimbarde.

« Tiens ! » Dit-il en vous tendant une chaîne en acier à gros maillons. « Accroch' ça à ta voiture, j'attache l'aut' bout à la mienne ! »

N'ayant malheureusement pas d'autre choix que d'exécuter son ordre, vous vous agenouillez et vous accrochez la chaîne au bas de caisse de KITT.

« Monte dans ta bagnol', mon gars ! J' connais un garage pas très loin, y en a pas pou' longtemps ! » Vous explique-t-il.

Vous montez au volant de KITT et vous vous demandez si son épave roulante va réussir à remorquer votre fidèle destrier. Le vieil automobiliste démarre sa voiture dont le pot d'échappement crache une fumée bleue et envoie une couche de sable sur tout le capot de KITT mais à votre grande surprise vous avancez.

La chaîne tient, elle aussi, le coup et vous voila parti en direction d'un garage dont vous ne soupçonniez même pas l'existence.

« Michaël ? »

« Qu'est ce qu'il y a KITT ? »

« J'ai horriblement honte ! »

« Oui je ne suis pas très fier non plus mais il faut faire avec. Je suis désolé mon cher KITT ! Et je t'en prie plus un mot ! » Expliquez-vous.

Quelques minutes après (il vous a semblé des heures), vous arrivez dans un tout petit garage où le vieil automobiliste entame une conversation enflammée avec le garagiste.

« Heu... Excusez-moi ! » Abordez-vous timidement. « Mais mon problème d'essence ? »

« Oui, oui c'est de ça qu'on discutait cher m'sieur ! » Vous dit le garagiste. « Mais le souci, c'est que j'ai qu'un bidon et j'en ai besoin pour ma dépanneuse ! Je serai livré seulement après-demain ! »

Vous sortez vos plus belles phrases et vous expliquez votre mission en disant que c'est une question de vie ou de mort et le garagiste accepte enfin de vous vendre le bidon pour 50 dollars ou de l'échanger contre un objet en or.

Si vous avez l'argent ou l'objet qu'il demande, donnez-le lui (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*) et partez faire le plein de KITT en prenant congé des deux hommes.

Rendez vous au **163**.

Si vous n'avez pas d'argent, ni d'objet en or, le garagiste en est désolé mais il vous dit qu'il a une boutique à faire tourner et que les temps sont durs. Il ne peut donc pas se permettre de vous léguer un bidon d'essence gratuit. Votre aventure s'achève ici car le temps que vous trouviez un autre moyen d'obtenir de l'essence, il sera trop tard pour sauver vos compagnons et la fondation Knight.

198

Votre dernier coup envoie le ninja à terre où il reste sans vie. Vous gagnez un point de *Chance* (ajoutez-le à votre total de **départ**) pour être sorti vainqueur de ce duel singulier. Dans la tunique de l'homme vous ne trouvez aucun indice mais vous pouvez garder son sabre (-3pE) si vous le souhaitez (ajoutez-le à votre *Feuille d'Aventure*). Vous jetez le cadavre par la fenêtre et vous retournez vous coucher en espérant que vous ne serez plus dérangé !
Rendez vous au **22**.

199

Voilà ! Vous approchez du but de votre mission en entrant dans Miami. La ville est magnifique et donne, comme toutes les villes balnéaires, l'impression de sérénité et de légèreté de vie. Il est exactement 18 heures 30.
Si Devon vous a communiqué le numéro de la rue où habite son ami, rendez vous au paragraphe correspondant. Si vous n'êtes pas au courant, rendez vous au **50**.

200

Vous appuyez sur le bouton « Oïl » du tableau de bord (rayez une réserve sur votre *Feuille d'Aventure*) et l'huile se reprend sur la route derrière vous. L'auto blindée ne peut l'éviter mais rien ne se produit puisque les chenilles même huilées adhèrent parfaitement à la route. Résigné, vous faites demi-tour pour pouvoir l'affronter. Menez ce combat selon les règles du combat motorisé jusqu'à la destruction d'un de vous deux. Le char est insensible à vos roquettes.

Char

Puissance : 9

Résistance : 10

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez vous au **42**.

201

Contraint et forcé par la panne sèche, vous vous arrêtez sur le bas de côté. A deux pas de là où vous êtes, se trouve une ferme qui doit sûrement avoir une réserve d'essence. Interpellant au loin le fermier sur son tracteur, vous lui demandez si il peut vous donner de l'essence. Il vous répond qu'il n'a pas d'essence à donner... Mais à vendre oui ! Pour 50 dollars, il vous cédera un bidon d'essence. Si vous n'avez pas assez d'argent, le fermier accepte un troc. Si vous possédez un fusil, il vous l'échangera contre le bidon.

Faites l'échange ou payez-le et partez retrouver KITT. N'oubliez pas de faire les modifications sur votre *Feuille d'Aventure*.

Rendez vous au **162**.

Si vous n'avez pas assez d'argent ou ne possédez pas un fusil, le fermier repart dans son champ en râlant qu'il a assez perdu de temps comme ça. Vous venez de perdre la seule occasion d'obtenir de l'essence. Malheureusement, votre aventure s'achève ici car le temps de trouver un moyen de vous dépanner il sera trop tard pour sauver vos amis et la fondation Knight.



201- Forcé par la panne sèche, vous vous arrêtez sur le bas côté.

202

Vous frappez à la porte et quelques secondes après un vieillard vous ouvre.

« Oui ? Qu'est ce que c'est ? » Vous demande t-il.

« Pardonnez moi, monsieur, de vous importuner de la sorte mais... »

Deux motards font irruption et foncent en direction de la vieille mesure. Vous poussez le vieil homme à l'intérieur et vous courez rejoindre votre compagnon.

« On s'occupe d'eux KITT ? » Demandez-vous.

« Avec plaisir Michaël ! Je n'ai jamais aimé les gens impolis qui coupent la parole ainsi ! » Répond-il sur un ton ironique.

Vous devez les affronter comme un seul adversaire selon les règles du combat motorisé.

Motards impolis

Puissance : 8

Résistance : 8

Si vous vous sortez vivant de ce combat, rendez vous au **193**.

203

KITT vous avez prévenu ! Des tonnes de pierres déferlent la colline et viennent s'écraser sur son toit. Il résiste mais le temps que vous vous dégagiez de cet amas, il sera trop tard pour aller sauver la fondation. Vous avez failli à votre mission
C'est avec un immense regret que je vous annonce la fin de votre aventure.

204

Vous êtes dans une des chambres de la fondation richement aménagée mais la fouille minutieuse n'aboutit à rien. Revenez au **55** pour faire un autre choix.

205

En arrivant à proximité de la résidence de Jack Slone, KITT vous indique qu'il y a deux gardes à l'entrée du portail et que deux autres font une ronde. Ils mettent exactement dix minutes pour faire le tour de la maison.

Vous décidez de laisser KITT dans les environs et de vous aventurez seul dans les jardins ainsi vous serez plus discret.

Si vous possédez une paire de lunettes infra rouges, rendez au **52**. Si vous n'en avez pas, rendez vous au **143**.

206

Vous vous engagez dans cette forêt peu rassurante. En tout cas plus de bruits de camions, ni de voitures, le silence parfait ! Un peu trop parfait d'ailleurs, vous n'entendez même pas un chant d'oiseau.

Sur votre gauche, en direction de l'ouest, débouche un chemin en terre dont l'herbe qui pousse au milieu prouve qu'il est très peu emprunté.

Si vous voulez vous y aventurer, rendez vous au **94**. Si vous préférez rester sur le chemin principal, rendez vous au **73**.



206- Vous vous engagez dans cette forêt peu rassurante.

207

Vous appuyez sur le bouton « Turbo-Boost » du tableau de bord (rayez une dose d'oxygène de votre *Feuille d'Aventure*) et KITT s'extirpe du borborygme sablonneux dans lequel il était.

« Je déteste ce satané sable, il s'infiltré partout dans mes cardans, mes amortisseurs et disques de freins... »

« C'est bon KITT ! Reviens à la réalité, on a des choses plus importantes à faire que de te pomponner ! »

« Oui Michaël ! Mais cela reste désagréable quand même ! » Rétorque-t-il.

Rendez vous au **49**.

208

Alors que vous roulez, vous remarquez dans le rétroviseur un véhicule se rapprochant dangereusement. Vous arrivez à le distinguer et vous avez du mal à y croire mais KITT vous le confirme c'est bien une auto blindée qui se dirige droit sur vous. Elle n'est plus qu'à quelques mètres derrière, il vous faut réagir.

Vous pouvez exécuter un demi-tour pour l'affronter, rendez vous au **96**. Ou bien vous pouvez enclencher les « Turbo-Boost » (si il vous reste au moins une dose d'oxygène) pour essayer de la distancer, rendez vous au **148**. Ou encore vous pouvez lâcher une réserve d'huile (si il vous en reste) sur la route, rendez vous au **200**.

209

Pour jouer c'est très simple. Le jeu est une sorte de craps où vous devez miser sur un chiffre compris entre 2 et 12. La mise minimum est de 1 dollar et la mise maximum est de 20 dollars. Lancez deux dés si le résultat correspond au numéro sur lequel vous avez joué, vous gagnez trois fois le montant de votre mise.

Vous pouvez jouer autant de fois que vous le voulez selon vos disponibilités (n'oubliez pas que vous avez une mission). Une fois terminé, empochez vos gains si vous avez gagné (n'oubliez pas les modifications sur votre *Feuille d'Aventure*) et rendez vous au **128**.

210

Alors que vous roulez tranquillement KITT vous signale, grâce à son scanner, qu'un véhicule à gros gabarit se dirige droit dans votre direction. Vous constatez que le véhicule en question est un 33 tonnes noir armé de roquettes au dessus de la cabine. Si il vous reste au moins une recharge de laser, rendez vous au **6**. Si vous n'en avez plus ou si vous ne voulez pas en utiliser, rendez vous au **12** pour le combattre.



210- Le véhicule est un 33 tonnes noir armé de lance-roquettes.

211

KITT éprouve d'énormes difficultés à trouver la bonne fréquence, il vous explique que le système change fréquemment d'onde. Vous lui demandez d'accélérer le mouvement mais KITT vous assure qu'il fait de son mieux.

Le portail est électrifié et vous ne pouvez pas l'escalader sans déclencher une alarme. Vous regardez en bas de la rue et les deux gardes commencent à remonter.

Tentez votre Chance à nouveau. Si cette fois ci vous êtes chanceux, rendez vous au **169**. Si vous êtes de nouveau malchanceux, les gardes vous repèrent et comme ils ont ordre de tirer à vue, ils vous abattent sans autre préavis. Votre vie ainsi que votre mission s'achève ici.

212

« Non malheureusement Devon mais je continue mon enquête. Mon intuition me dit que je suis sur la bonne piste ! » Répondez-vous.

« Bien je l'espère ! Je vous remercie de votre appel Michaël, prévenez-moi dès que vous avez du nouveau et au revoir. »

« Sans problème, au revoir ! »

Vous pouvez discuter maintenant avec le barman (si vous avez 5 dollars pour la bière et si vous ne l'avez pas déjà fait), rendez vous au **36**. Mais vous pouvez aussi monter dans votre chambre, rendez vous au **32**.

213

La puissance du moteur de KITT couplée avec celle du treuil est trop forte et l'arbre cède le premier dans un grand craquement. Profitant quand même de la légère remontée de KITT, vous accélérez désespérément à fond. KITT patine et vous avertit que son moteur chauffe au-delà de la moyenne.

« Allez KITT tiens bon ! » Criez-vous dans un dernier espoir.

Puis la délivrance ! Les roues avant reprennent de l'adhérence et KITT s'extirpe de cette boue sablonneuse. Mais avec l'élan, vous percutez la souche de l'arbre qui abîme tout le bas de caisse de KITT (ôtez-lui 4 points de *Résistance* sur votre *Feuille d'Aventure*).

Rendez vous au **49**.

214

KITT vous informe que des personnes armées se trouvent sur le toit du train. Vous pensez alors que des vigiles gardent un wagon de billets de banque mais cette idée s'estompe vite lorsque les hommes commencent à vous tirer dessus ! C'est une bande de voyous qui profitent de l'arrêt des véhicules au passage à niveau pour les dévaliser. Assailli de toute part, vous tentez une marche arrière pour vous délivrer de cette emprise mais de grosses cales placées par leurs complices à terre, vous empêchent de reculer.

Si vous voulez utiliser les « Turbo-Boost » et si vous disposez d'au moins une dose d'oxygène, rendez vous au **19**. Si vous n'en avez pas ou si vous ne voulez pas utiliser une dose d'oxygène, vous devez les affronter car ils se sont regroupés sur un Pick-up surarmé pour vous attaquer. Menez ce combat selon les règles du combat motorisé.

Pick-up surarmé

Puissance : 8

Résistance : 8

Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous pourrez continuer votre route le train étant parti lors de votre affrontement. Rendez vous au **110**.



214- Ils se sont regroupés sur un Pick-up surarmé.

215

Vous vous cachez en catimini derrière un rideau. Les deux hommes entrent dans la pièce où vous vous trouvez et vous remarquez que le garde du corps pousse le rideau à l'opposé de votre cachette. Une ouverture y était dissimulée, il dépose ensuite un objet, plus précisément une bague en or dans un réceptacle. Aussitôt la porte s'ouvre à la manière d'un sas pressurisé, émettant un son futuriste sûrement dû au système de fermeture coulissant. Les deux protagonistes entrent dans la salle, vous reconnaissez Jack Slone la personne que vous recherchez. La porte se referme immédiatement après leur passage. Vous attendez quelques instants, de peur qu'ils ne ressortent, puis vous vous approchez de la porte tout doucement.

Si vous avez un objet quelconque en or, rendez vous au **166**. Dans le cas contraire, rendez vous au **180**.

216

Vous vous approchez du cadavre de votre adversaire pour le fouiller. Vous ne trouvez pas d'indice qui pourrait vous aider pour votre enquête mais il a sur lui un fusil (+3pH au tir, -2pE au combat rapproché) et 15 dollars. Notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous retournez ensuite à la fondation.

Rendez vous au **178**.

217

Vous arrivez à hauteur du portail. Il va falloir vous débarrasser des gardes.

Vous pouvez demander à KITT de créer une diversion, rendez vous au **183**. Ou vous pouvez tenter de les assommer si vous pensez être assez rapide, rendez vous au **141**.

218

Votre bras et celui de votre adversaire restent droits sans bouger, apparemment vous avez tous les deux la même force.

Tentez une épreuve de Charisme. Si vous la réussissez, rendez vous au **10**. Si vous échouez, rendez vous au **137**.

219

Laissant la ville en ruine derrière vous, vous poursuivez votre route vers Miami en espérant que l'homme que vous cherchez y habite toujours.

Sur votre droite, en direction du Sud, un chemin débouche sur la route que vous suivez.

Une vieille pancarte laisse entrevoir le nom d'un bar.

Si vous voulez l'emprunter, rendez vous au **87**. Si vous préférez continuer votre route, rendez vous au **51**.

220

Vous enjambez le corps du garde inanimé et vous foncez retrouver KITT. Vous n'avez pas de temps à perdre, vous vous installez aux commandes.

« KITT avertit Devon qu'il y a une bombe et qu'il fasse évacuer la fondation au plus vite ! » Ordonnez-vous.

« Une bombe Michaël ? J'appelle tout de suite ! »

Vous démarrez et vous faites le tour de la maison. Vous défoncez la grille de la propriété et vous traversez les jardins pour rejoindre Jack Slone. Vous le giflez pour l'obliger à reprendre conscience. Quelques secondes après, il se réveille.

« Quoi ? Qu'est ce ?... »

« Regardez ! La création utopique de Wilton Knight est là sous vos yeux ! » Criez-vous à Slone en montrant KITT. « Votre plan a échoué Devon est en sûreté. Vous allez me dire maintenant comment désactiver cette bombe ! Sinon... »

Jack Slone est complètement destabilisé par la situation et à la fois fasciné par la création de Wilton.

« Je n'aurai jamais cru... Je ne pensais pas qu'il réussirait... C'est... C'est incroyable ! »

« La bombe Jack ! Vite ! Comment la désamorcer ? » Insistez-vous.

« Vous ne pourrez rien faire sans le boîtier de commande. Lui seul peut la désarmer par une fréquence unique relayée par satellite. Il est trop tard maintenant, elle va exploser d'une seconde à l'autre. »

« KITT scanne le bureau de Jack et trouve ce maudit boîtier ! Vite ! » Hurlez-vous à votre compagnon sans lâcher Slone.

« Je l'ai repéré Michaël ! Je le déclenche par un envoi d'onde magnétique. » Explique t-il. Des secondes s'écoulaient vous paraissant une éternité, et soudain :

« C'est bon Michaël ! La bombe est désactivée ! » Affirme KITT.

« Bien joué mon ami ! Ouf, on a eu chaud ! » Dites-vous tout heureux. « Vous voyez Jack, votre projet n'est plus alors que celui de Wilton Knight est bien réel. Vous méditez tout cela quelque temps en prison. KITT appelle donc la police s'il te plait, il y a pas mal de boulot pour eux par ici ! ».

Alerté par ce raffut, trois gardes arrivent et comprennent assez vite que leur patron se trouve dans une mauvaise posture mais vous leur conseillez de ne pas bouger. De toute façon, ils ne sont que des employés et ne savaient rien des activités de Jack Slone. Il n'y aura pas de poursuites judiciaires contre eux. Ils suivent donc votre conseil et vous aident même à surveiller Slone.

« Michaël ! » Vous interpelle KITT. « Devon est en ligne. »

« Alors Michaël ? » Vous demande t-il.

« Tout va bien KITT a réussi à désamorcer la bombe et nous tenons Jack Slone ! Et de votre côté ? »

« Impeccable ! Les démineurs l'ont trouvée, elle indiquait 3 secondes sur le compte à rebours. KITT est intervenu juste à temps dirait-on. Bravo à vous deux ! Nous fêterons la victoire à votre retour car je pense que vous avez besoin de vacances pour le moment ! »

« Oui je crois aussi ! Je vais profiter de Miami et de sa plage quelque temps ! »

Répondez-vous enthousiasmé.

« Ouf ! Je croyais qu'il fallait revenir au paragraphe 1 pour recommencer l'aventure ! » S'inquiète KITT.

« Mais non ! C'est bel et bien terminé mon ami ! »

« Heureusement parce que, moi, je suis crevé !!! » Lance-t-il.

« Toi ? Crevé ? C'est impossible tu as des pneus renforcés !!!! » Rétorquez-vous.

« Ha ! Très drôle ! »

Devon et vous-même partez dans un fou rire nerveux mais bienfaisant.

Les exploits d'un chevalier solitaire dans un monde dangereux.
Michaël Knight roule vers de nouvelles aventures.



FIN

Fini le 24/09/2004
Écrit par Laurent Saboureau.

Feuille d'Aventure :

Caractéristiques de Michaël Knight

Habilitété	Endurance	Chance	Charisme
Equipement - Montre bracelet Knight - Pistolet +1pH (tir) -1pE (rapproché)			Trousse de secours 2
Note :		Balles 6	Portefeuille Carte d'identité Permis de conduire Dollars : 100

Adversaires de Michaël Knight

Habilitété : Endurance :	Habilitété : Endurance :	Habilitété : Endurance :
Habilitété : Endurance :	Habilitété : Endurance :	Habilitété : Endurance :
Habilitété : Endurance :	Habilitété : Endurance :	Habilitété : Endurance :

Feuille d'Aventure

Caractéristiques de KITT

Puissance	Résistance	Essence (Bidon) 1
Modification :		Huile (Réserve) 2
Coffre Roue de Secours		Laser (Recharge) 4
		Oxygène (Dose) 5

Adversaires de KITT

Puissance : Résistance :	Puissance : Résistance :	Puissance : Résistance :
Puissance : Résistance :	Puissance : Résistance :	Puissance : Résistance :
Puissance : Résistance :	Puissance : Résistance :	Puissance : Résistance :