

L'Oeil Vert

Vous êtes un mercenaire.

Au II^{ème} siècle de la Nouvelle République, cela signifie que vous accomplissez - en échange d'argent - des missions diverses, souvent illégales, allant à la simple vente de drogues d'un clan à l'autre à l'assassinat diplomatique, pour le compte de particuliers (industriels, chef de gang...), ou, plus rarement - et bien entendu, sans couverture officielle - pour l'État.

Les circonstances ont fait que vous avez dû vendre la plupart de vos possessions pour pouvoir continuer à vivoter. Vous n'avez pu garder que quelques objets : un couteau à cran ; un fusil. Vous avez également conservé une batterie de munitions ; soit de munitions vertes, en plasma (elles ont la particularité de pouvoir passer au travers de certain matériaux - ce qui peut servir - et de n'émettre aucun bruit ; en revanche elles sont stoppé par tous les boucliers à énergie) ; soit de munitions bleues en quartz (elles sont plus puissantes, mais ne conviennent pas à des travaux... discrets). Vous avez également gardé - au cas où - soit une grenade fumigène, soit une grenade à fragmentation.

Notez cet équipement sur un bout de papier ; vous y écrirez également les codes que nous vous demanderons de noter. Munissez-vous encore d'un dé et retenez la règle suivante : si vous jugez que la conséquence d'un lancer de dé vous défavorable, vous aurez le droit, une seule et unique fois, de le relancer.

Continuez votre lecture.

L'échec de votre dernière mission - et la mauvaise langue de certains... rivaux - vous ont condamné à traîner la dèche pendant plusieurs semaines. Vos affaires ont rarement été florissantes, mais cette fois, vous atteignez véritablement le fond... La misère a fini par vous mener dans un minable bar de l'extra Port de Nynthia, où, les nerfs tendus par le manque de drogues, vous consommez actuellement vos derniers *teryje* - acquis difficilement la nuit dernière en faisant la plonge -, en vous demandant comment ce soir vous allez trouver de quoi subsister le lendemain...

Tandis que vous remuez ces sombres pensées, un homme vient vous trouver :

- C'est toi, Dârin ?

- Oui, répondez-vous, intrigué.

- Suis-moi... Un gars veut te parler...

Ce disant, l'homme vous montre la paume de sa main. Au centre est tatoué un œil d'un vert vénéneux... La marque du gang de l'Oeil Vert ! Un des clans qui domine la ville. Ou plutôt dominait, d'après les rumeurs qui vous sont parvenues récemment... Peut-être

se tourne-t-il vers vous pour face à quelques difficultés financières ? Le salaire dépendant souvent de la réputation, presque autant que de l'importance de la mission, ce n'est pas impossible... Mais généralement, l'Oeil Vert paie bien - vous en avez d'ailleurs eu la preuve il y a quelques années, lorsqu'ils vous avaient demandé d'accompagner un convoi de drogues. L'argent avait été abondant à l'arrivée. Et puis, même si aujourd'hui le salaire devait être réduit, vous l'accepteriez sans peine... Compte tenu de la situation où vous vous trouvez.

En quelques secondes votre décision est prise. Finissant votre verre, vous dites à l'émissaire :

- J'arrive.

- Tu peux nous laisser, Al.

L'homme qui vient de parler n'est autre que Tyu, le chef du Gang. Gras, borgne, chauve : tel est l'homme qui tient sous sa coupe Nynthia à égalité avec le gouverneur depuis presque un demi-siècle. Un visage hideux et saisissant : des pierres précieuses ont été incrustées dans son visage. Elles paraissent former une spirale, bleue, rouge, jaune, dont le centre est une monstrueuse émeraude. Taillée comme un œil reptilien, elle est enchâssée dans son orbite gauche, remplaçant l'organe original. L'Œil vert... Vous vous demandez quel damasque fou a pu accomplir un tel ouvrage

De cette pierre à ses mains énormes rutilant de bagues et ses boucles d'oreilles de saphir, toute sa personne respire le luxe le plus clinquant. Le salon où - avec deux «collaborateurs» - il vous reçoit, n'est pas en reste : une petite pièce aux murs recouverts de fresques violentes, représentant des serpents, des yeux démesurés et des formes abstraites, comme issus des délires de la drogue. Des trompe-l'œil font perdre toute notion d'espace. Au centre, quatre fauteuils de cuir autour d'une table basse en verre. Une lumière tamisée, d'une couleur indéterminable, éclaire le tout.

L'homme de main s'incline et se retire. Tyu tourne vers vous son regard insupportable :

- Comment allez-vous, depuis notre dernière rencontre ? demande-t-il, affable.

- Assez mal... Les affaires ne marchent plus guère, je dois dire, répondez-vous. Et vous-même ?

- Je suis quelque peu dans le même cas que vous - et c'est pour ça que je vous ai appelé. Vous avez sans doute entendu parler de la diminution de notre pouvoir ?

- En effet.

- Et c'est à cause de cela que je vous ai appelé ici. Voyez-vous, l'un de mes lieutenants - Phobo - m'a trahi. Il a voulu m'assassiner pour prendre le pouvoir. J'ai réchappé de peu à

cette tentative, grâce à Lahafro et Hulim (il désigne successivement les deux hommes à sa gauche et à sa droite.) Phobo, s'apercevant de son échec, a décidé de fuir, avec tous les hommes qui le soutenaient - c'est à dire presque la moitié de nos effectifs - pour s'installer dans une usine désaffectée de l'autre côté de la ville. L'histoire aurait pu s'arrêter là.

Mais il ne voulait pas abandonner la partie ; d'autant que certains de ses hommes commençaient à contester son pouvoir et voulaient retourner vers nous. (Ce que certains firent, et c'est comme ça que nous en avons connaissance). Et il voulait le commandement du clan, que j'ai refusé de céder.

Alors, il m'a enlevé mon fils - Dol -, en me lançant un ultimatum il y a trois jours : une semaine pour décider si je veux céder - auquel cas il me rendrait mon fils - ou non. Mais ma situation est malaisée : si je ne cède pas, mon fils sera tué. Si je cède, il est probable qu'il ne me rende pas mon fils ni ne me laisse en vie.

Je veux donc que vous récupériez mon fils. Je vous ai choisi pour plusieurs raisons : déjà, Phobo ne vous connaît absolument pas ; mon fils et vous, vous vous êtes rencontrés déjà une fois ; je sais, par plusieurs sources qu'on peut vous faire confiance (en dépit de votre précédent échec) ; et, vous n'exigerez pas de salaire trop élevé...

- De combien sera-t-il, répondez-vous, impassible.

- Voilà un acompte, dit-il, en vous tendant un petit sachet.

A l'intérieur, vous reconnaissez de la *Tantia*, une variété d'herbe que vous prizez particulièrement... Et que vous n'avez pas touchée depuis quelques temps. La fragrance des feuilles vous interpelle.

- Pour le reste, il y aura vingt autres grammes et 2000 *teryje*. C'est tout ce que je peux me permettre de vous donner. Cela vous convient-il ?

- Oui.

- Eh bien, voici 50 *teryje* pour vos frais. Je vais vous donner les quelques détails que j'ai pu obtenir... Et puis ce sera à vous de jouer.

Vous hochez la tête.

Vous jetez le mégot. Il y a à peine une heure que vous l'avez en votre possession... Mais vous n'avez pas pu vous en empêcher. De toute façon, dans votre métier, mieux vaut être détendu... Le manque commençait à vous infliger des douleurs insupportables.

Vous commencez votre marche à travers la Zone, comme on appelle la banlieue de la cité... Un endroit peu fréquentable, où seule règne la loi du plus fort - si celui-ci n'est pas détrôné par la police. Fait qui devient rare, cependant. C'est en partie pour cela que vous avez demandé à Tyu de vous prêter un véhicule, mais il vous a répondu par la négative : «Phobo et ses partisans ont volé la plupart des engins dont nous disposions, et

ceux qui nous restent sont déjà employés... Désolé.» Cela n'a guère d'importance de toute façon : il n'y a guère plus de deux kilomètres d'ici à l'Hôtel du Centre, où, au septième étage, d'après les maigres informations de votre employeur, est détenu l'enfant. Enfant qui ne doit plus en être un, d'ailleurs : il avait dix ans que vous l'avez aperçu, mais il doit en avoir quinze maintenant. Heureusement que Tyu vous a donné une photo ! Vous vous remémorez ce que vous savez du gamin : œil vert comme son père, chevelure brune et épaisse, petite taille. Une certaine vivacité d'esprit, ce qui vous aidera sans doute... A moins qu'on ne l'ait drogué de quelque manière pour pouvoir le manipuler plus aisément. C'est sans doute le cas : d'après les renseignements de Tyu, on emmène chaque soir l'adolescent sur le parking au sommet de l'immeuble, afin de savoir si son père va donner ou non son accord. Une information qui peut être utile, mais sur laquelle il ne faut pas trop compter... C'est sans doute un endroit surveillé.

S'il n'a pu vous fournir une voiture pour l'aller, Tyu a en revanche prévu votre retour : il a vous donné des clés de voiture et un ticket de parking avec pour la place 816. «Un de mes hommes a tenté l'aventure la nuit dernière... Mais il a échoué. Phobo a eu la gentillesse de me retourner son cadavre... Qu'au moins son insolence nous serve, vous a-t-il expliqué.» «Si vous réussissez à récupérer mon fils, prenez la voiture et rejoignez sur le parking de l'ancienne centrale, a-t-il ajouté. Je vous y attendrai à partir de trois heures du matin.»

Telles sont vos pensées pendant que vous marchez. Autour de vous, dans les tristes immeubles, noyés par la lune, il n'y a guère de vie. A peine une lueur à certaines fenêtres... Il est tard, de toute façon : minuit est passée. Vous ne croisez personne, hormis ce qui à l'apparence semble être quelques voleurs ou dealers ; néanmoins, aucun ne s'attaque à vous. Sans doute l'effet de votre allure peu amène : Tyu a préféré le secret sur cette opération. Des sons lointains vous parviennent de moteurs, de pas et de voix vous parviennent, portés par le vent et la *Tantia*. Les relents âcres et chauds de la ville la nuit vous prennent à la gorge. Vous vous fondez dans ces impressions urbaines. Une brusque mélancolie s'empare de vous.

Un bruit vient, brusque, briser votre état d'harmonie : une détonation vient de résonner dans la rue ! Un éclair rouge s'écrase à vos pieds, carbonisant le sol. Comprenant le péril où vous vous trouvez, vous sautez derrière un muret pour vous mettre à l'abri. Ça s'annonce plus compliqué que prévu... Rendez-vous au 1 !

1

Une autre détonation étouffée retentit, suivie d'un trait rouge sang. Il s'écrase à quelques centimètres au-dessus de votre tête, laissant une tache sombre sur le mur de pierre. Mais caché derrière le muret, vous êtes à l'abri.

Vous n'envisagiez pas cette mission comme particulièrement difficile - vous en avez déjà mené à bien plusieurs de ce genre -, mais à l'évidence, il va falloir réviser votre jugement... Surtout si, comme vous le pressentez, c'est à un assassin envoyé par la moitié traître de l'Oeil que vous avez affaire.

D'autres projectiles lumineux suivent, se rapprochant de plus en plus de vous... Il vous faut agir. Changeant prudemment de position, vous réfléchissez. Vous pouvez prendre la fuite par une plaque d'égouts que vous apercevez un peu plus loin... Mais cela ne vous offrirait qu'un répit : votre assaillant n'abandonnera sûrement pas la partie aussi facilement. Si néanmoins vous voulez prendre cette voie, rendez-vous au [148](#). Vous pouvez également tenter de neutraliser votre assaillant. D'après l'orientation des traits et le bruit, il se tient dans l'un des immeubles de l'autre côté de la rue, sans doute au troisième ou quatrième étage. La meilleure solution serait de grimper dans un immeuble de votre côté et de le descendre depuis une fenêtre... Si vous voulez essayer cette option-là, rendez-vous au [124](#).

2

Contre toute attente, Hulim vous rate. Mais il n'en mordra pas ses doigts restant pour bien longtemps. Entraînant à dessein Dol dans votre chute, vous précipitez le conseiller au sol. Vous l'achevez avec sa propre arme, cependant que Phobo, nerveux, tire comme un forcené, sans toucher personne.

Vous interrompez sa vaine frénésie. Il s'écroule en poussant un bref râle. Vous soufflez. C'est fini.

N'empêche, ça n'a tenu qu'à un fil... Si Phobo n'avait pas été si nerveux...

- Qui... qui êtes-vous ?

L'adolescent s'est approché de vous. Ses pupilles sont démesurément agrandies... Il a été drogué. Tant mieux. Il ne râlera pas trop pour la mort de sa mère... Et vous suivra sans se poser de question.

- Ton père m'a envoyé te récupérer... Ils avaient l'intention de te tuer.

- Ah...

Il semble essayer de réfléchir, mais n'y parvient pas.

- Bon, fait-il.

- Allez, on s'en va...

- Oui, oui...

Héroïne ? Ça y ressemble, en tout cas. Enfin... Plus qu'à s'en aller. Vous ramassez votre arme et quittez la chambre. Alors que vous fermez la porte, une sonnerie retentit, vous déchirant les tympan. L'alarme !

Vous regardez à l'intérieur. *Le cadavre de Dilah n'y est plus !* Elle a dû se traîner sans que vous vous en aperceviez dans une pièce voisine et de là, lancer l'alerte de quelque manière.

- Merde !

Vous vous précipitez vers l'ascenseur le plus proche. Rendez-vous au [150](#).

3

C'est Rudia qui vous sauve - de justesse. Poussant un rugissement de tigresse, elle bondit sur Dilah. Celle-ci, prise au dépourvu, ne fait pas long feu. En quelques secondes, elle se retrouve au tapis, la poitrine transpercée par votre couteau... La remerciant, vous revenez à Phobo.

- Voilà 6000 *teryje*, dit-il, posant devant lui six billets. Partez, maintenant !

Vous échangez un regard de connivence avec Rudia. Puis celle-ci s'approche des billets pendant que vous tenez en joue le traître.

- Ce sont des vrais, dit-elle.

- Bien.

Vous tirez. La tête de Phobo disparaît en une gerbe de sang.

Le plus dur est fait. Maintenant, reste à convaincre le fils de vous suivre... Et à se débiter.

Dol, qui était resté sur son lit pendant la bataille, s'approche de vous, visiblement désorienté...

- Qui... qui êtes-vous ? articule-t-il difficilement.

Ses pupilles sont démesurément agrandies... Il a été drogué. Tant mieux. Il ne râlera pas trop pour la mort de sa mère... Et vous suivra sans se poser de question.

- Ton père nous a envoyé te récupérer... Ils avaient l'intention de te tuer.

- Ah...

Il semble essayer de réfléchir, mais n'y parvient pas.

- Bon, fait-il.

- Allez, on s'en va le retrouver...

- Oui, oui...

Héroïne ? Ça y ressemble, en tout cas.

- Tu viens, Rudia ? Il faut qu'on se tire d'ici, au plus vite...

- Oui. Les chambres sont insonorisées, mais on ne sait jamais... Suivez-moi, j'ai une voiture sur le toit.

- Parfait.

Vous sortez tous les trois de la chambre. «Une sacrée boucherie, tout de même», songez-vous en refermant la porte. Vous prenez la direction des ascenseurs. Rendez-vous au 8.

4

Vous vous approchez de l'entrée d'un pas ferme. Le gardien se met immédiatement à vous fixer avec méfiance. Vous ne vous troublez pas pour autant. Mais, lorsque vous atteignez le seuil, l'homme vient vous trouver :

- Je peux savoir ce que vous voulez ?

- J'ai affaire avec Mr Seykoso, commencez-vous...

- Pas de ça : c'est un hôtel de luxe, pas un repaire de mafieux, ici. Laissez tomber et circulez.

Vous comprenez qu'insister serait inutile. Vous vous fendez d'un «Bien» et vous vous mettez en quête de l'entrée de personnel, sous le regard soupçonneux du gardien. Notez le code *refoulé* et rendez-vous au 19.

5

Vous progressez à pas rapides entre les murs hauts et sombres. De temps en temps vous jetez un œil derrière vous pour voir si vous n'êtes pas suivi, par un tueur commandé - ou impromptu... Mais vous ne voyez personne, hormis deux adolescentes à la démarche vacillante et un vieil homme rasant les murs. La méfiance de la bête traquée vous quitte peu à peu. Si vous avez le code *Incertitude* suivi d'un chiffre impair, vous pouvez l'effacer. Ecrivez *Du premier coup* à la place.

Cheminant ainsi, vous allez bientôt arriver en centre-ville. Vous tournez bientôt le coin d'une des dernières rues... Si vous avez le code *Une affaire de réglée*, rendez-vous au [49](#). Sinon, rendez-vous au [13](#).

6

Vous feignez vouloir le frapper au ventre, mais au dernier moment, vous dirigez votre arme vers sa cuisse. L'homme pousse un grand cri de douleur et s'effondre. Vous évitez habilement sa riposte sauvage et vous fuyez vers les ruelles... Lorsque vous êtes sûr qu'il n'aurait tenté de vous poursuivre, malgré sa blessure profonde, vous reprenez votre route au [5](#).

7

Une dizaine de minutes aux aguets s'écoulent, sans que vous rencontriez quoi que ce soit. Vous atteignez un embranchement. Une petite rue se détache de celle que vous suivez pour aller sur la droite. L'emprunter vous épargnerait sans doute de croiser la police (qui n'apprécie guère les gens se promenant la nuit avec une arme sur le dos, encore moins s'ils ont de la drogue sur eux), mais vous ferez probablement des rencontres d'un autre genre... Une femme a été violée par ici il y a deux nuits. Et la tâche de votre assassin, s'il vit encore, serait simplifiée, là-bas, dans ces ruelles sombres et vides... Si vous voulez passer par là, rendez-vous au [76](#). Si vous préférez continuer dans la rue principale, rendez-vous au [136](#).

8

Une demi-heure plus tard, vous atterrissez en douceur sur une plaque de bitume, où se distinguent des lignes blanches à moitié effacées. A une cinquantaine de mètres de vous se dresse dans la lune agonisante le spectre d'une centrale. Des réacteurs à demi effondrés, lézardés... Pierres cyclopéennes, malsaines encore, victimes et témoins de la faiblesse de l'homme face aux forces qu'il déchaîne. Pourtant, bien que la catastrophe soit

assez récente - une cinquantaine d'années -, la cité à quelques kilomètres de là continue de vivre.

Pourtant, c'est là que votre employeur vous a donné rendez-vous.

Vous le voyez apparaître, la lumière lunaire faisant luire les gemmes incrustées dans sa peau de façon inquiétante... A votre côté, Rudia s'agite de dégoût. Vous lui passez un bras au tour des épaules.

- Allez, viens, garçon... C'est l'heure du paiement, faites-vous à l'intention de Dol.

Le gamin vous regarde, hébété. La redescente, sans doute...

Vous serrez la main que vous tend Tyu. Puis vous lui désignez son fils. Que vous tenez en joue. Non pas que vous craigniez tant que ça une trahison de la part du cerveau de l'œil... Mais il faut savoir se faire respecter, dans votre métier.

- Voilà 2000 *terjye* et vingt grammes de *Tantia*.

Vous prenez les billets et le sachet qu'il vous tend. Puis vous poussez son fils vers lui.

Sans accorder d'attention aux retrouvailles (d'ailleurs assez discrètes, il faut le dire - l'un étant défoncé, l'autre ayant quelques soucis pour l'avenir), vous remontez en voiture. Vous commencez utiliser votre «salaire».

- Eh bien, où va-t-on, maintenant, Dârin ? fait Rudia, malicieuse.

- Je ne sais pas... Sans doute dans le Sud, il paraît qu'il y a une guerre, là-bas... Ca fait de l'embauche, généralement... Si j'en avais eu les moyens, je serai parti bien plus tôt...

- Je parlais de la prochaine heure...

9

Vous posez votre arme par terre. Mieux vaut être prudent et attendre une ouverture quelconque... Vous êtes dans une très mauvaise situation, à la merci de Hulim et de Phobo.

Ceux-ci n'ont guère, d'ailleurs. Ils se regardent brièvement. Puis Phobo vous tire dessus. Vous évitez le projectile et vous roulez vers Hulim. Si vous avez le code *Déguisé*, rendez-vous au [96](#). Sinon, rendez-vous au [86](#).

10

Vous regardez autour de vous... Personne. Il est probablement qu'on ne vous a pas vu tirer, et que l'échec de votre tueur - si, comme vous le devinez, il a été envoyé par la faction rebelle de l'Oeil vert - ne sera pas découvert tout de suite. Néanmoins, il serait de rester sur vos gardes, au moins jusqu'à ce que vous ayez atteint le centre-ville... Ça vous

laisse du temps. Vous reprenez votre marche.

Une dizaine de minutes aux aguets s'écoulent, sans que vous rencontriez quoi que ce soit. Vous atteignez un embranchement. Une petite rue se détache de celle que vous suivez pour aller sur la droite. L'emprunter vous épargnerait sans doute de croiser la police (qui n'apprécie guère les gens se promenant la nuit avec une arme sur le dos, encore moins s'ils ont de la drogue sur eux), mais vous ferez probablement des rencontres d'un autre genre... Une femme a été violée par ici il y a deux nuits. Si vous voulez passer par là, rendez-vous au [76](#). Si vous préférez continuer dans la rue principale, rendez-vous au [136](#).

11

Vous comptez jusqu'à dix, puis vous relevez en tirant. De grands traits fusent, brûlants, de votre arme. Les policiers réagissent immédiatement : un bouclier d'énergie les enveloppent instantanément. Vous serrez les dents... Utilisez-vous des munitions vertes (rendez-vous au [18](#)) ou bleues (rendez-vous au [82](#)) ?

12

Vous avancez dans le conduit avec précaution, réveillant sous vos pieds une faune et une flore qui n'ont pas dû voir souvent la lumière... Au bout quelques minutes, vous atteignez une grille fermée : si vous n'étiez pas sûr de votre sens de l'orientation, vous n'aurez en tout cas pas à regretter quelque erreur. Vous tentez de l'ouvrir, sans grande conviction, puis vous faites demi-tour.

Vous avez presque atteint le tunnel principal, quand un groupe de rats vous saute dessus. Vous souvenant des manifestations de certaines maladies qu'ils peuvent communiquer, vous reculez. L'un d'eux vous égratigne légèrement ; toutefois, le sang ne coule pas. Vous n'aurez pas d'infection.

Vous braquez votre lampe sur eux. Le flot de lumière brûle leurs yeux habitués à l'obscurité, et ils détalent dans la direction opposée en poussant des couinements suraigus. Vous souriez, puis vous reprenez votre route. Si vous avez noté le code *Incertitude* suivi d'un chiffre pair ou le code *Fuite*, rendez-vous au [37](#). Sinon, vous bifurquez à gauche dans le tunnel principal et vous vous rendez au [21](#).

13

Vous arrivez bientôt à la hauteur d'un groupe de trois hommes. Le plus grand, est

occupé à larder un quatrième de coups de couteau... A l'évidence, un règlement de compte. Un dialogue confirme cette hypothèse :

- La prochaine fois, tu la paieras, ta came, hein ?

- Oui... Oui... Mais laissez-moi, maintenant...

- Mais sérieusement ? Tu croyais quand même pas, toi, qu'ils étaient gratuit, les petits cachets, hein ?

- Non... Laissez-moi...

- Je crois qu'il a compris, intervient l'un des autres vendeurs. On peut le laisser...

Serrant votre couteau dans votre poche, vous vous éloignez le plus possible d'eux, espérant qu'ils ne vous remarquent pas... Peine perdue. L'un d'eux, alerté par le bruit, pourtant discret, de vos pas, se retourne :

- Eh, y a un mec, là-bas !

Abandonnant leur victime, ils vous encerclent. Celui qui maniait le couteau - sans doute le chef - gronde d'une voix rauque :

- Qu'est-ce qu'on fait ? Le mieux est sans doute de lui régler son compte...

- Je ne sais pas... On laisse déjà un demi-cadavre derrière nous...

- Si ce gars parle, on risque pire qu'en mettre deux...

- Sûr...

La partie s'annonce difficile pour vous... Mais pas sans espoir, cependant : vous devinez que si le meneur venait à faiblir, ses comparses l'abandonneraient rapidement. Il vous faut réagir maintenant, pendant qu'ils tergiversent encore. Vous pouvez l'attaquer, en vous rendant au [67](#) pour le frapper à la tête ou au [68](#) si vous préférez toucher le ventre. Mais si vous préférez éviter de vous frotter de trop près à ces personnages, vous pouvez tenter de forcer le passage pour vous enfuir en vous rendant au [15](#).

14

- Je peux savoir après quoi tu rôdais, au septième ?

- Euh... Non.

Et de plonger avec force votre couteau dans son ventre. Son sang vous éclabousse. Il pousse des cris de porc à l'abattoir. Vous souriez.

Pourtant, vous n'en menez pas large. Au contraire. Cette impression s'accroît quand les portes de l'ascenseur, s'ouvrant, laissent le passage à quatre nouveaux agents. Apparemment, ils s'attendaient à vous trouver là...

Vous avez raison de l'un par votre couteau. Mais les autres ont rapidement raison de vous. Un choc résonne dans votre crâne ; vous tombez, assommé.

A votre réveil, vous aurez face à vous deux agents de sécurité et un flic. Vous pourrez à loisir leur expliquer ce qui vous attirait dans cet hôtel...

15

Vous dégainez votre couteau tout en vous précipitant dans l'espace entre le chef et l'un de ses comparses. Mais ils se rapprochent pour vous bloquer. Il va falloir que vous en écartiez un... Si vous attaquez le plus petit, rendez-vous au [61](#). Si vous préférez vous occuper du plus grand, rendez-vous au [92](#).

16

C'était une manœuvre désespérée et le résultat n'en est guère étonnant. Au contraire. Le projectile de Hulim vous atteint en pleine tête. Un hurlement de douleur... Et tout se tait.

17

Après la relative obscurité de la Zone, la violente clarté du centre-ville vous éblouit. Des enseignes lumineuses et des lampadaires brillent partout, éclairant comme en plein jour la foule nombreuse qui circule dans les magasins, les restaurants, les cinémas toute la nuit. Tout en la rejoignant, vous hésitez entre garder votre arme à portée de main ou la plier et la ranger à votre ceinture - elle sera moins voyante, ce que pourrait importer dans les heures qui viennent... Faites votre choix et notez le code *Sécurité* dans le premier cas, le code *Dissimulé* dans le second.

Après quelques minutes, vous arrivez en vue de l'hôtel... Rendez-vous au [116](#).

18

Avec un juron, vous voyez vos projectiles s'écraser contre les boucliers. Les policiers dégainent leurs *Tzy -*, arme dont le nom vient d'une sorte de variété instable de la topaze qui paralyse le système nerveux de ce qu'elle touche... Vous comprenez qu'il ne faut pas espérer tenir longtemps face à cet armement. Sur votre gauche, en retrait, s'ouvre une petite ruelle. Vous l'enfilez, les policiers à votre suite.

Une marée d'obscurité paraît s'abattre sur vous, que seule vient briser la lumière des boules de *Tzyè*. Vous réussissez cependant à les éviter, les devinant grâce à la puissante chaleur qu'elles dégagent.

La rue se courbe peu à peu sur la droite, pour aboutir à une série de marches. Vous les descendez périlleusement, les policiers sur vos talons. Une étroite ruelle s'allonge à ses pieds. Deux directions s'offrent à vous, la gauche et la droite. Dans votre fuite aveugle, c'est au hasard que vous prenez l'une (rendez-vous au [35](#)) ou l'autre (rendez-vous au [127](#)).

19

Vous trouvez rapidement ce que vous cherchez : un passage discret qui mène à une courette dérobée, plongée dans l'obscurité. Vous êtes maintenant derrière l'hôtel. Pour l'instant, il n'y a personne. Des flaques sales parsèment le sol. Un groupe électrogène fait entendre un grésillement grave. Des camions transportant de la nourriture sont garés dans un coin. A part le couloir d'où vous venez, il n'y a qu'une issue : un escalier aboutissant à une porte. Vous grimpez les degrés et vous vous approchez de cette dernière. Mais, comme vous vous y attendiez, il faut une carte magnétique pour entrer... Ca ne va pas être facile. Il va falloir soit que vous retourniez devant, soit que vous attendiez l'entrée de quelqu'un... Un bruit retentit. Si vous avez le code *refoulé*, rendez-vous au [38](#). Sinon, rendez-vous au [22](#).

20

Le couteau vous transperce de part en part. Sans tenir compte de vos hurlements de douleur, Dilah vous larde de coups. Vous vous affaissez. Dans un ultime effort, vous tentez de vous relever. Vos poumons de multiples fois perforés vous semblent être emplis de feu. Vous criez.

Puis une dernière frappe trouve votre cœur.

21

Le conduit prend sous votre torche une coloration glauque, comme une eau viciée. Vous marchez à présent jusqu'à mi-mollet dans un informe mélange de détritiques (vous reconnaissez la provenance de certains), agité par un courant veule. L'odeur fétide du lieu prend brusquement une ampleur telle que vous devez vous retenir pour ne pas vomir. Néanmoins, vous vous y habituez rapidement, ou tout au moins arrivez-vous à ne plus y penser.

Le tunnel fait un brusque coude à droite, et vous vous retrouvez dans une vaste salle. Des néons violets dispensent une lumière vacillante, créant pour vos yeux drogués de fantastiques scènes. Plusieurs ruisseaux d'ordures y aboutissent et tournent vers un grand conduit, très pentu, sur la gauche.

Au centre de la salle, sur une plateforme surélevée, vous apercevez des panneaux indicateurs, probablement à l'usage de techniciens. Vous discernez un plan des égouts ; une sortie doit y être indiquée. Une passerelle corrodée y mène. Vous l'empruntez. Au même instant, un bruit de pas vous parvient. Vous vous immobilisez.

Si vous n'avez noté aucun code, ou si vous avez noté le code *Une affaire de réglée*, rendez-vous au [130](#). Si vous avez noté le code *Incertitude* suivi d'un chiffre pair ou le code *Fuite*, rendez-vous au [111](#).

22

Un véhicule aéroporté surgit du ciel et commence à se poser dans la cour. Dans la pénombre, vous déchiffrez l'inscription : «Hôtel du Centre». Sans doute chargé d'effectuer des commissions plus ou moins honnêtes pour les clients... L'exemple le plus courant est le transport de prostituées ou de drogues. En tout cas, le conducteur semble seul. Et il possède probablement la carte magnétique qui vous permettrait d'entrer... Si vous voulez tenter de vous en emparer, rendez-vous au [59](#). Si laisser un cadavre vous paraît hasardeux, rendez-vous au [23](#).

23

Vous vous approchez du chauffeur quand celui-ci est devant la porte, un odorant paquet à la main :

- Excuse-moi, je suis nouveau ici, et j'ai oublié ma carte..., mentez-vous. Je peux entrer avec toi ?

Évidemment, vous pourriez vous contenter d'entrer à sa suite sans rien lui en demander, mais vous préférez donner une raison à votre présence...

- Bien sûr, répond l'autre.

Il passe sa carte devant la borne. Un léger grésillement s'élève et, lorsque la porte a coulissé, vous entrez sur ses pas.

Vous êtes maintenant dans la partie réservée au personnel de l'hôtel. Un couloir miteux, éclairé par des néons grésillant vous fait longer des plusieurs salles, cuisine, chaufferies, lingerie, etc, fourmillantes d'activité. (Le chauffeur disparaît dans l'une d'elle.) Quelques instants plus tard, vous atteignez un carrefour : un couloir continue vers le hall d'entrée, comme vous l'apprend une pancarte, tandis que deux ascenseurs permettent d'aller aux étages supérieurs.

Vous savez que - d'après ce que vous a dit Tyu -, l'enfant est détenu dans une

chambre au septième ; mais il n'a pu vous en apprendre plus. Si néanmoins, vous voulez monter tout de suite, rendez-vous au [26](#). Si vous pensez préférable de vous diriger vers le hall et essayer de récolter des informations comme vous le pourrez, rendez-vous au [28](#).

24

Sur votre gauche, légèrement en retrait, s'ouvre une petite ruelle. Vous rampez hors de votre cachette et vous l'enfilez. Un des policiers tente de vous barrer le passage. Vous devez le frapper pour passer.

Comme vous entrez dans l'étroit passage, une marée d'obscurité paraît s'abattre sur vous, mais vous ne reculez pas. Une détonation retentit soudain... Vous comprenez que les policiers ont dégainés leurs *Tzyè*, du nom d'une variété instable de la topaze... Qui, fondue, a pour particularité de paralyser le système nerveux de tout ce qu'elle touche. Vous parvenez cependant à éviter les boules, les devinants grâce à la puissante chaleur qu'elles dégagent.

La rue se courbe peu à peu sur la droite, pour aboutir à une série de marches. Vous les descendez périlleusement, les policiers sur vos talons. Une étroite ruelle s'allonge à ses pieds. Deux directions s'offrent à vous, la gauche et la droite. Dans votre fuite aveugle, c'est au hasard que vous prenez l'une (rendez-vous au [35](#)) ou l'autre (rendez-vous au [127](#)).

25

Les yeux de l'homme s'agrandissent comme vous empoignez votre arme. La sourde détonation renvoie de sinistres échos dans la salle. Le vigile évite le projectile en dégainant un petit pistolet. Mais vous êtes prompt et vous tirez à nouveau - cette fois il n'y coupe pas. Sans perdre de temps à le fouiller, vous revenez aux panneaux indicateurs. Rendez-vous au [56](#).

26

L'ascenseur émet une note cristalline lorsque sa porte s'ouvre et se referme.

Vous voilà au septième étage de l'immeuble, comme l'indique en grosses lettres bleues une pancarte sur un mur. Vous avancez de quelques mètres et vous vous retrouvez au milieu d'un couloir. En face de vous, il y a un autre ascenseur. De chaque côté, séparées par des morceaux de murs blancs, plus de portes que vous ne pouvez compter, toutes marquées d'un chiffre commençant par 7. Vous vous tenez actuellement à côté des chambres 730 à 759. Le plafond et le salon sont tapissés d'une substance rougeâtre émettant une faible lueur. Personne.

C'est maintenant que ça va se corser... Comme il fallait vous y attendre. Si vous aviez le code *Dissimulé*, il va falloir vous réarmer. Si vous avez le code *Bar*, rendez-vous au [33](#). Si vous ne l'avez pas, mais que vous avez le code *Rousse*, rendez-vous au [98](#). Si vous n'avez aucun de ces codes, rendez-vous au [105](#).

27

Vous inclinez le buste en arrière. A quelques centimètres, la matraque vous ouvrirait le crâne... Sans attendre de second assaut, vous immobilisez le policier d'une main, avant de la frapper sauvagement au cou. Vous relâchez le corps agonisant, avant de jeter un regard circulaire autour de vous : des gens vous ont vu... Il est peu probable que l'un d'entre eux parle - par crainte de représailles -, mais vous préférez éviter de rester dans le secteur... Sans perdre de temps, vous vous réfugiez dans des rues moins (bien) fréquentées. Au moins, cela raccourcira votre marche ! Rendez-vous au [5](#).

28

Quelques regards curieux se tournent vers vous quand vous passez la porte. Mais l'attention se détourne de vous comme vous vous fondez dans l'épaisse foule qui circule (avec plus ou moins d'aisance, il faut le dire) dans le hall. Une atmosphère tropicale, presque moite, a été donnée au lieu, par la disposition soigneuse d'une végétation luxurieuse et interdite... Une lumière douce, à la couleur changeante, en révèle les secrets. Certaines odeurs et fumées indiquent que tout le monde ne fume pas du tabac, ici... Un *dance-floor* a d'ailleurs été installé, où les clients les plus atteints tressautent au son d'une musique *funky* au *groove* marqué.

Après quelques minutes à patauger dans le troupeau des occupants, vous arrivez en vue du comptoir-bar de la réception. Vous pouvez tenter d'y recueillir des renseignements pour ce que vous attend... En fait, c'est probablement ce que vous avez de mieux à faire. Si vous vous y dirigez, rendez-vous au [73](#) si vous avez le code *Déguisé* ; au [117](#) si vous n'avez pas ce code. Mais si vous craignez que l'un des hommes de Phobo vous repère, ou que quelque agent de la sécurité vous cherche noise, vous pouvez monter directement au septième étage, où, d'après les informations de votre employeur, est détenu son fils. Rendez-vous alors au [26](#).

29

La boule en fusion atteint votre poursuivant à la tête... Il est agité d'un spasme bref puis s'immobilise. Un moignon fumant surmonte son torse.

Vous attendez quelques instants, voir si quelqu'un a été alerté par le bruit. Personne ne se présente. Vous descendez et vous traînez le cadavre dans un coin obscur pour le fouiller.

Son arme est d'un type assez courant chez les malandrins de bas étage, et moins bonne que celle que vous avez. Dans ses poches, vous trouvez 20 *teryje*, ce qui peut toujours être utile, un couteau rétractable similaire au vôtre et un papier sur lequel est dessiné l'Oeil vert, avec la phrase suivante : «rapporter la tête à Mr Seykoso dans l'Hôtel du Centre»... A l'évidence, les scissions à l'intérieur du gang sont plutôt importantes, pour qu'on ait cherché à vous tuer - vous n'avez aucun doute là-dessus, maintenant. Vous en déduisez qu'il y a sans doute une taupe dans l'entourage même de Tyu. Il va falloir redoubler de vigilance, à l'avenir... Vous cachez le corps dans une poubelle et vous vous dépêchez de repartir.

Ces rues sont tristes la nuit... Un labyrinthe mélancolique, vide, puant la misère. Vous n'y voyez guère : les lampadaires sont pour la plupart détruits, et les murs hauts cachent la lune. Seules des enseignes de bar apportent quelques lumières.

Un vent frais en fait remonter les odeurs fétides. L'illusion se dissipe : c'est aussi le refuge des dealers, des violeurs et des truands. Vous secouez la tête. Vous devriez bientôt arriver en centre-ville. Vous tournez le coin d'une rue.

Effacez le code que vous aviez, notez le code *En deux fois* à la place, et rendez-vous au [13](#).

30

Curieusement, il n'a pas son fusil. Il a dû la laisser à l'immeuble, préférant se promener sans... Dans ses poches, vous trouvez 20 *teryje*, ce qui peut toujours être utile, un couteau rétractable similaire au vôtre et un papier sur lequel est dessiné l'Oeil vert, avec la phrase suivante : «rapporter la tête à Mr Seykoso dans l'Hôtel du Centre»... A l'évidence, les scissions à l'intérieur du gang sont plutôt importantes, pour qu'on ait cherché à vous tuer - vous n'avez aucun doute là-dessus, maintenant. Vous en déduisez qu'il y a sans doute une taupe dans l'entourage même de Tyu. Il va falloir redoubler de vigilance, à l'avenir... Ces constatations faites, vous quittez la place et reprenez votre chemin dans les ruelles sombres de la cité. Effacez le code que vous aviez, notez le code *Une affaire de réglée* et rendez-vous au [5](#).

31

L'ascenseur descend silencieusement. Mais il s'arrête au premier étage. D'après le descriptif de niveau affiché dans la cabine, c'est le niveau de l'Administration et de la Sécurité. Alarmé, vous saisissez votre couteau. Vos craintes sont confirmées l'instant d'après quand un agent de sécurité apparaît... Si vous avez le code *Déguisé*, rendez-vous

au [72](#). Sinon, rendez-vous au [14](#).

32

Vous progressez à pas rapides. Il n'y a pas grand monde sur les trottoirs, même si vous approchez du centre-ville. A part la rumeur de ce dernier, les seuls bruits sont le doux ronronnement des véhicules et le claquement des talons démesurés de certaines femmes. Tout semble calme.

Des poubelles et des voitures brûlées rappellent qu'il y a eu des émeutes ici même la semaine dernière. La colère des getthos... Il faut dire que le gouvernement ne fait rien pour l'éviter, entre la ségrégation raciale et l'abandon général des pauvres... Si ça saute, ils l'auront bien cherché.

Vous chassez ces pensées. Vous n'êtes pas là pour faire de la politique. Tout ce qui compte pour vous, c'est de survivre le plus longtemps et le mieux possible... Marchant ainsi, vous finissez par arriver en face d'un passage sombre. Vous l'empruntez : il va mener presque directement au centre-ville.

Mauvais choix... Rendez-vous au [13](#).

33

Vous trouvez sans peine la porte marquée du nombre 704. Vous la poussez, mais elle résiste. Vous passez la carte trouvée sur le corps du vrai agent dans la borne. La porte s'ouvre...

...Et à l'intérieur de cette pièce luxueuse, c'est un spectacle étonnant qui s'offre à vous.

Deux ouvertures dans le mur de gauche. A droite, sur un canapé, dans un coin, Dol dort. Au centre, autour d'une table, deux hommes qui vous regardent, saisis. Celui de gauche est sans doute Phobo - alias Mr Seykoso. Celui de droite... Vous reconnaissez Hulim, le conseiller de Tyu. Vous comprenez maintenant, pourquoi vous étiez pourchassé dès le début ! C'est donc lui, la taupe...

- Sécurité, mentez-vous.

- Que nous veut-on ? répond Phobo, nerveux.

- Le gamin, faites-vous en braquant votre arme sur votre interlocuteur.

- Écoutez...

A ce moment, son acolyte dégaine et tire. Vous vous y attendiez et vous l'évitez sans

peine. La boucherie semblant être la seule solution, vous ripostez de la même manière. Le traître est assis et ne peut esquiver ; aussi, juste avant que le trait lui arrive dans le bras, se contente-il de tirer à nouveau. Vous évitez. Il hurle de douleur, tenant son moignon avec son autre main. Mais Phobo s'en mêle et lance à son tour une décharge. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [104](#). Sinon, rendez-vous au [146](#).

34

Vous hésitez à lui parler de Phobo, mais doutant qu'il soit descendu sous ce nom, vous vous contentez de lui demander à voix basse s'il y a un client descendu avec un enfant au septième étage, il y a environ deux jours...

- Je peux vérifier ça sur le registre de l'hôtel.

Elle s'éclipse quelques instants. Quand elle revient, elle vous dit :

- Il y en a deux : deux hommes et une femme avec un enfant en 704, sous le nom de Seykoso, et un père avec son fils en 751, sous le nom de Dajim...

- Merci.

Vous vous apprêtez à repartir. Elle pose sa main sur votre bras.

- Attends... Je peux t'accompagner ? J'ai une carte magnétique...

Vous réfléchissez... La prime serait à diviser par deux : vous ne pouvez vous permettre de lâcher votre amie une fois Dol récupéré... Mais en sa compagnie, votre succès serait quasiment certain. Et puis...

- Viens, faites-vous.

Elle ne se fait pas prier.

Rendez-vous au [48](#).

35

Vous poussez un violent juron. La rue se termine par un mur ! Enragé d'être bloqué par une impasse, vous l'êtes doublement lorsque vous vous apercevez que l'obstacle est trop haut pour être escaladé rapidement... Il va falloir faire face à votre destin. A moins que vous ne disposiez d'une grenade fumigène ? Si oui, rendez-vous au [147](#). Si non, les *Tzyè* vous paralysent en un rien de temps. Vous pouvez considérer que vous avez échoué dans votre mission. Heureusement, vous n'aurez pas le temps de le regretter : vous devrez

vous expliquer avec la Justice pour possession de drogues et attaque contre la Police...

36

Le trait était bien tiré. Si vous parvenez à préserver votre tête, vous ne pourriez en dire autant de votre poitrine... Une agonie très douloureuse vous attend. Rassurez-vous, votre assassin ne va tarder à monter vous trancher la tête...

37

A votre grande stupeur, une silhouette apparaît devant vous. L'homme tient un fusil à plasma au bout duquel est fixée une petite lampe. Ayant attaché votre arme dans votre dos pour avoir les mains libres, vous êtes dans une assez mauvaise posture... Et votre assaillant s'en est rendu compte, à l'évidence : un fin sourire tord son visage défiguré par de nombreuses blessures.

- Petite escapade dans les égouts, hein ? J'aurais dû m'en douter. J'ai été bien surpris, tout à l'heure, je dois dire...

Vous ne répondez pas, cherchant à toute allure une solution...

- Bref, on va en finir, reprend l'autre...

Il s'approche de vous, son arme pointée sur votre tête. Il va falloir réagir très vite... Si vous vous jetez sur le côté et dégainez votre couteau en espérant être le plus rapide, rendez-vous au [123](#). Si vous préférez attendre le dernier moment pour le désarmer, rendez-vous au [94](#).

38

Vous avez la désagréable surprise de voir apparaître le gardien qui vous a signifié de partir tout à l'heure ! Apparemment, il s'attendait à vous trouver là. Vous êtes en mauvaise posture...

- Eh, vous ! Je ne vous avais pas dit de lâchez l'af...

Un trait bleu de quartz le coupe dans sa phrase. L'homme s'effondre, la tête brûlée. Vous descendez les degrés que vous aviez commencé à gravir et vous vous approchez du corps. Avec étonnement, vous vous constatez que l'uniforme est presque intact... Une idée saugrenue vous vient à l'esprit : peut-être pourriez-vous vous faire passer pour lui ? L'homme fait à peu près votre taille et vous ressemble quelque peu - cheveux et yeux sombres, nez busqué. Cela vous simplifierait grandement la tâche... Mais serait risqué : si quelqu'un s'apercevait du subterfuge... Si cette idée vous plaît néanmoins, rendez-vous au

[78](#). Sinon, vous vous contentez de fouiller le cadavre jusqu'à ce que vous trouviez ce qui vous intéresse : une carte magnétique, que vous glissez dans votre poche. Vous cachez ensuite la dépouille dans le groupe électrogène, et vous vous rendez au [84](#).

39

Vous remarquez un homme qui semble vous suivre... Ralentissant quand vous ralentissez et accélérant que vous accélérez. Une arme sur le dos... Il ne vous en faut pas plus pour identifier le tireur embusqué de tout à l'heure.

Maintenant, vous devez vous en débarrasser... Le descendre au milieu de tout le monde serait trop risqué, naturellement. En revanche, si vous réussissiez à l'entraîner dans les petites rues, quitte à modifier votre allure... Vous avisez justement une ruelle sur votre droite, avec une cage d'escalier un peu en retrait... L'endroit rêvé pour tendre une embuscade ! Vous jetez un coup d'œil derrière vous. Vous avez une centaine de mètres d'avance.

Vous tournez le coin et vous grimpez jusqu'au toit. Fusil à la main, vous guettez.

«L'invité» ne tarde à pas se présenter. Vous ajustez soigneusement et vous tirez. Le trait part... Mais, alerté par le bruit, votre cible se retourne... Lancez un dé. Si vous obtenez un résultat pair, rendez-vous au [29](#). Si c'est un résultat impair qui sort, rendez-vous au [43](#).

40

Les yeux du gardien se font soupçonneux comme vous approchez d'un pas ferme. Il vous interpelle :

- Eh, là ! Que voulez-vous ?

- J'ai affaire avec Mr. Seykoso, répondez-vous d'un ton assuré.

- Hum...

Il vous examine avec circonspection comme vous essayez de prendre un visage amène. Enfin, il s'efface :

- Allez-y...

La grande porte vitrée s'ouvre automatiquement devant vous. Vous entrez. Rendez-vous au [28](#).

41

Vous vous collez contre le mur sale, et vous attendez, votre lame à la main. Quelques secondes, vous devinez que votre adversaire n'est plus qu'à quelques mètres. Il avance d'un pas circonspect, comme s'il se doutait de quelque chose... Probablement vous a-t-il entendu revenir. Mais ça n'a plus guère d'importance maintenant.

Il passe le coude. Vous lui sautez dessus, le couteau levé... Mais il devait s'attendre à un coup de ce genre, et tente de vous repousser. Lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre pair, rendez-vous au [88](#). Sinon, rendez-vous au [134](#).

42

Vous lui sautez dessus - littéralement - et vous le lardez de coups. Quelques secondes plus tard, il est train d'agoniser dans vos bras. Mais - ultime coup du sort pour vous ! - sa main faiblement remonte dans votre dos, tandis qu'un horrible sourire illumine sa face. Vous comprenez, mais trop tard. Déjà sa lame s'enfonce vers votre coeur...

43

Raté ! La décharge passe à quelques centimètres de la tête du tueur. Celui-ci, déterminant rapidement où vous vous tenez, tire à son tour. La boule vole à toute allure vers vous... Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [36](#). Si vous obtenez tout autre chiffre, rendez-vous au [106](#).

44

La porte frappée du chiffre 704 s'ouvre silencieusement comme Rudia passe sa carte dans la borne. Vous entrez et vous vous retrouvez face à un spectacle pour le moins inattendu...

Sur un lit dans un coin, dort Dol. Cependant que deux personnages sont en conciliabules autour d'une table. Ils se retournent à votre arrivée. L'homme de gauche, grand et brun, est sans nul doute Phobo - alias Mr Seykoso. Dans l'homme de droite, plus petit, les cheveux grisonnants, vous reconnaissez Hulim, l'un des conseillers de votre employeur... Vous grimacez. Voilà pourquoi vous aviez un tueur à vos trousses dès le début !

Deux secondes de stupéfaction s'écoulent. Puis :

- Passez-nous l'enfant et on va laissera tranquille, criez-vous. Sinon...

La seule réponse des deux hommes consiste en une boule verte. Vous vous y attendiez et vous l'évitez sans peine. Rudia également. Comprenant que parlementer ne sert à rien pour le moment, vous tirez à votre tour, sur Hulim. Le traître, encore assis, ne

peut éviter la décharge... Aussi se contente-il de tirer à nouveau, juste avant que sa tête ne soit réduit en bouillie. Vous esquivez. Mais Phobo tire également, vous prenant au dépourvu... Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [104](#). Sinon, rendez-vous au [146](#).

45

Les agents sont de vraies armoires à glaces, et ce que vous vous proposez de faire ne va pas être facile... Et même assez difficile. Vous sortez votre couteau et vous vous précipitez sur les deux obstacles. Lancez un dé. Si vous obtenez un résultat pair, rendez-vous au [151](#). Si vous obtenez un résultat impair, rendez-vous au [58](#).

46

Agile comme une araignée, vous vous accrochez aux barres métalliques et vous grimpez. Votre cœur bat à tout rompre. La sueur coule de votre front.

Vous n'allez pas bien loin cependant. Dans un sifflement infernal, les trois boules jaunes vous percutent. Vous tombez immédiatement, sans pouvoir esquisser un geste pour vous rattraper. Vous tentez de vous relever, mais le Tzyè a déjà fait son effet. Vous êtes paralysé. Maintenant, il va falloir vous expliquer avec la Justice pour attaque contre la Police et possession de drogues. Votre mission a échoué.

47

Vous frissonnez en sortant de l'ascenseur. Un vent glacial souffle là-haut. Vous jetez un regard à vos pieds. D'ici, Nynthia paraît être une étoile... La puissante lumière du centre-ville constituant le noyau, cerclé par les taches sombres de la Zone... Une étoile ou un œil gigantesque. Vous souriez.

Vous secouez la tête. Vous n'êtes pas là pour faire de la poésie. Ce n'est pas quelque chose qui fait vivre. Vous scrutez le toit, en espérant que les renseignements de Tyu ne soient pas faux.

Apparemment, ce n'est pas le cas : vous apercevez un groupe de quatre personnes ; deux hommes, une femme et un adolescent. A l'évidence, vous touchez au but...

Si vous voulez tirer de là où vous êtes sur les silhouettes qui entourent l'adolescent, rendez-vous au [50](#). Si vous préférez vous rapprocher discrètement pour vérifier qu'il s'agit bien de la personne que vous cherchez, rendez-vous au [152](#).

48

Tandis que l'ascenseur s'élève vers le septième, vous expliquez à Rudia de quoi il retourne.

- Bon, fait-elle lorsque vous avez fini. Ca ne devrait pas être particulièrement difficile - sans être évident. Enfin, c'est bien payé pour un petit truc. Que vas-tu faire après ?

- Je ne sais pas...

Vous n'y avez pas encore songé.

L'ascenseur émet une note aigue et douce quand il s'ouvre. Vous sortez. Si vous aviez le code *Dissimulé*, le moment est venu pour vous de vous réarmer. Vous donnez à Rudia votre couteau. C'est maintenant que ça va devenir dangereux...

Vous vous trouvez actuellement au milieu d'un long corridor. Des dizaines de portes s'étalent de tous les côtés, séparées par des morceaux de murs blancs. Sol et plafond sont recouverts d'une matière rouge qui émet une douce luminosité. Tout est silencieux. Personne.

Rudia vous entraîne déjà à travers les couloirs... Si vous avez le code *une affaire de réglée*, rendez-vous au [79](#). Sinon, vous vous dirigez soit vers la chambre 751 (rendez-vous au [145](#)), soit vers la chambre 704 (rendez-vous au [44](#)).

49

Un peu plus loin, le spectacle inopiné d'un homme agonisant s'offre à vous. Il est probable que si vous étiez arrivé quelques minutes plus tôt, vous auriez croisé ses tortionnaires... La victime vous regarde d'un air suppliant, mais vous faites mine de ne pas l'avoir vue. Vous avez d'autres chats à fouetter que de vous occuper d'un camé n'ayant pas payé sa dose (ce que vous déduisez à la maigreur de l'inconnu). Vous passez outre. Rendez-vous au [17](#).

50

Vous vous coulez derrière une voiture et vous mettez en joue l'un des hommes. Il s'écroule. Les deux autres se retournent, mais ne font rien de plus. Curieux... Mais ça vous arrange, de toute façon. Vous souriez et vous recommencez une fois, deux fois. Finalement, seul reste debout l'adolescent... Drogué, sans doute. On s'alarme un peu plus quand on voit des gens mourir autour de soi...

Vous vous précipitez à sa rencontre. Il se retourne mollement en vous voyant venir.

- Qui... qui êtes-vous ? articule-t-il difficilement.

Ses pupilles sont démesurément agrandies... Votre intuition était bonne. Tant mieux... Il vous suivra sans se poser de question.

- Ton père m'a envoyé te récupérer... Ils avaient l'intention de te tuer.

- Ah...

Il semble vouloir réfléchir, mais n'y parvient pas.

- Bon, fait-il.

- Allez, on s'en va le retrouver...

- Oui, oui...

Héroïne ? Ca y ressemble, en tout cas.

Vous jetez un regard circulaire. Il ne vous semble pas avoir été vu... Mais on ne sait jamais. Mieux vaut se tirer d'ici. Avant de vous mettre en quête du véhicule dont vous a parlé Tyu, vous vous examinez les cadavres. L'un est absolument méconnaissable - Phobo, sans doute. Le second, vous le connaissez : il s'agit du corps de Hulim, l'un des conseillers de Tyu. Vous comprenez mieux pourquoi vous étiez poursuivi dès le départ... Le troisième vous surprend : une femme rousse et élancée. Dilah, la maîtresse de Tyu et la mère de Dol ! Vous ne l'avez vue qu'une fois il y a cinq ans, mais vous ne l'avez pas oubliée. Etrange... Quoique vous vous souveniez de rumeurs à propos de la réciprocité de l'amour dans le couple. Vous haussez les épaules. Ce ne sont pas vos affaires.

En quittant les lieux, vous avisez un mégot bleu par terre... C'est pour ça que vos cibles ne réagissaient guère !

Rendez-vous au [139](#).

51

La lame vous érafle le bras. Instinctivement, vous tirez sur votre agresseur :

- Salope !

Le visage à moitié brûlé, elle est plus qu'à moitié moins belle...

Profitant de la panique créée par ses hurlements, vous quittez la chambre. En quelques minutes, vous sortez de l'hôtel et vous vous perdez dans les rues. C'est gagné.

Vous n'avez certes pas accompli la mission de Tyu, mais vous êtes plus riche que si vous l'aviez fait... En tout cas, maintenant, il vous faut quitter la ville avant qu'il ne vous rattrape. Sa colère à votre rencontre risque d'être grande - et justifiée.

Une heure, vous vous êtes dans le premier train pour le Sud. Un peu cher, mais vous pouvez vous l'offrir, maintenant... Vous n'avez pas une idée claire de ce que vous allez faire... Mais là-bas, dit-on, un conflit ravage les Etats de Sable. C'est ce que vous avez pu trouver de mieux, pour le moment...

Telles sont vos réflexions tandis qu'à votre fenêtre le paysage défile sous l'aube naissante...

52

Vous devinez sans peine que l'homme balaféré qui se tient devant vous est votre assaillant d'il y a quelques minutes. Du coin de l'oeil, vous apercevez l'éclat d'une lame montant vers votre abdomen... Vous vous rejetez instinctivement en arrière. L'autre jure. À vous d'agir, maintenant. Vous ne pouvez pas fuir - ce serait inutile, l'homme ayant été capable de vous retrouver jusqu'ici sans que vous doutiez de quelque chose. Votre fusil étant bien trop bruyant, vous décidez de riposter avec votre couteau... Rendez-vous au [77](#).

53

L'homme est le plus rapide, et vous êtes encore accroupi lorsqu'il arrive sur vous. Il plante son couteau dans votre coeur. Vous retombez, crachant du sang. Votre dernière vision est la lame se détachant sur la lune, tournée vers votre gorge...

54

Vous remontez dans le tunnel, éteignant votre torche : la lumière des néons derrière vous est suffisante et vous ne tenez pas à ce que votre assaillant en sache trop sur ce que vous faites... Votre première intention est de vous cacher derrière l'angle droit qu'il fait un peu plus haut et d'abattre votre adversaire d'un coup de couteau. Mais une idée saugrenue vous vient à l'esprit : vous pourriez vous planquer dans le ruisseau de déchets à vos pieds, pour en jaillir au moment où votre ennemi apparaîtrait... Il vous reste quelques secondes pour vous décider. Si vous voulez mettre en œuvre la première option, rendez-vous au [41](#). Si vous préférez la seconde, rendez-vous au [55](#).

55

Faisant abstraction du contact des débris contre votre corps, vous vous plongez dedans, non sans répugnance. Vous dégainez votre lame, aspirez une grande goulée d'air et attendez.

Des secondes s'écoulent, interminables. Puis vous devinez que votre adversaire est juste devant vous... Vous bondissez.

L'homme est si stupéfait de vous voir apparaître ainsi qu'il en lâche son arme. Vous

le lardez de coups avec une joie féroce. Quelques secondes après, il s'écroule, la gorge et le visage réduit en une informe bouillie. Vous vous accroupissez pour le fouiller. Rendez-vous au [144](#).

56

Dans le demi-jour fantasmagique des néons métalliques, vous avez du mal à déchiffrer les caractères disparaissant sous une épaisse couche de rouille. Braquant votre lampe dessus, vous parvenez à discerner des noms de rues suivis de la distance qui vous sépare de la bouche... La plus proche est celle de l'Impasse des Géants, à une centaine de mètres sur la gauche. Vous vous y dirigez donc.

Quelques instants plus tard, vous atteignez une échelle. Vous grimpez les degrés, et rapidement, vous débouchez à l'air libre. Rendez-vous au [57](#).

57

Vous vous trouvez au fond d'une impasse obscure. Derrière vous, la bouche d'égout s'ouvre comme un œil noir... Vous reprenez votre route. Tout en traversant quelques rues vides, vous hésitez entre garder votre arme à portée de main, ou la plier et la ranger à votre ceinture - où elle sera moins voyante, ce que pourrait importer dans les heures qui viennent... Faites votre choix et notez le code *Sécurité* dans le premier cas, le code *Dissimulé* dans le second.

Vous finissez par éclater en centre-ville. Assourdi par la violente clarté des enseignes lumiseuses, il vous faut quelques instants pour pouvoir utiliser vos yeux. Vous traversez ensuite la foule compacte et arrivez rapidement en vue de l'hôtel... Rendez-vous au [116](#).

58

Vous réussissez à traverser l'obstacle que représentaient ces deux hommes. L'un échappe par la même occasion d'une sérieuse blessure au ventre... Tant pis. Quelques mètres plus loin, vous vous trouvez un ascenseur... Vous vous engouffrez dedans, Dol à votre suite. Rendez-vous au [91](#).

59

Vous cachez derrière un autre engin. Lorsque le chauffeur sort, vous vous

précipitez sur lui.

Quelques secondes plus tard, le corps gît par terre, la gorge tranchée. Rapidement, vous vous trouvez la carte que vous cherchiez. Vous vous relevez et vous dissimulez le corps dans le groupe électrogène. Revenant, vous jetez un regard nerveux autour de vous... Normalement, le camion vous a caché, mais on ne sait jamais... Néanmoins, c'est sans encombre que vous parvenez à l'escalier. Rendez-vous au [84](#).

60

Vous jetant sur le côté, vous lancez votre couteau vers le visage de votre adversaire. Instinctivement, votre cible tire, sans vous atteindre, puis tente d'éviter le mortel projectile. Lancez un dé. Si vous obtenez 6, rendez-vous au [120](#). Sinon, rendez-vous au [142](#).

61

Vous avez rapidement raison de l'homme ; il s'écroule, une balafre lui traverse le visage de l'œil à la bouche. Vous poussez son corps du pied, quand un cri résonne : «Il l'a niqué, ce bâtard !». Simultanément, vous sentez les bras du chef vous ceinturer avec force... Si, pour vous libérer, vous rejetez la tête en arrière, rendez-vous au [101](#). Si vous préférez tenter de vous retourner et lui donner un coup de couteau, rendez-vous au [69](#).

62

Vous vous souvenez de l'inscription sur le papier trouvé dans les poches de votre suiveur : «Rapporter la tête à Mr. Seykoso dans l'Hôtel du Centre»... Si vous voulez tenter d'entrer dans l'hôtel en réclamant ce nom et que vous avez le code *Sécurité*, rendez-vous au [4](#). Si vous voulez tenter d'entrer et que vous avez le code *Dissimulé*, rendez-vous au [40](#). S'il vous semble plus prudent de vous en abstenir, vous vous mettez en quête de l'entrée du personnel. Rendez-vous au [19](#).

63

Ça ne manque pas : arrivant à votre hauteur, ils s'arrêtent et vous interpellent par la fenêtre. Le conducteur vous interroge :

- Que faites-vous ici ?
- Je rentre chez moi, mentez-vous.

- Vous avez un port d'armes ?

- Oui, faites-vous.

Vous le produisez. Le gars l'examine à peine et vous le rend.

- Vous avez pris quoi pour avoir les yeux dans cet état ?

Vous hésitez avant de répondre, puis vous comprenez que le mieux est de dire la vérité :

- Herbe.

- Circulez et dépêchez-vous.

Ils repartent. Conscient de votre chance, vous reprenez votre route. Rendez-vous au [32](#).

64

Vous réussissez à ne pas perdre de vue la femme malgré l'épaisseur de la foule, sans qu'elle vous aperçoive pour autant. Quelques instants plus tard, vous devinez qu'elle se dirige vers les ascenseurs. Intuition confirmée lorsqu'elle s'engouffre dans l'une de ces vastes cabines.

Vous commencez à la suivre... Mais vous vous ravisez : elle risquerait de vous reconnaître. Vous attendez quelques secondes, puis vous entrez à votre tour dans un élévateur. Vous hésitez sur l'étage à indiquer... Vous appuyez sur le 7 : d'après Tyu, c'est l'étage où est détenu son fils. Notez le code *Rousse* et rendez-vous au [26](#).

65

Un imperceptible sourire tord vos lèvres. Un redoutable coup de bluff qu'ils tentent là ! S'ils tuaient l'enfant maintenant, ils ne pourraient plus faire pression sur son père...

Néanmoins, même si vous avez compris cela, votre situation demeure malaisée. Vous ne voyez qu'une seule façon de vous en sortir.

Vous pointez votre arme sur Dol. Risqué. Ils pourraient arguer que si vous preniez le gamin, il ne leur serait pas plus utile que si vous l'abattiez... Vous comptez sur la nervosité évidente de Phobo.

- Je peux me permettre de le tuer. Ce qui n'est pas votre cas...

Pour appuyer votre menace, vous tirez. Le trait passe juste à côté du gamin et s'écrase contre un mur. Une sacrée partie du poker que vous lancez...

- Euh...

La sueur dégouline abondamment du front de Phobo.

- On peut s'arranger. 12000 *teryje*.

Hulim s'apprête à protester, mais un regard de son chef le réduit au silence.

- Posez votre arme et sortez les billets, faites-vous, impassible.

Une belle erreur qu'il vient de commettre là !

Phobo laisse son pistolet sur la table et se retourne pour prendre l'argent dans un sac. L'occasion que vous attendiez. Vous tirez sur le bras restant d'Hulim. Celui-ci s'effondre en hurlant.

Vous vous retournez vers Phobo. Il pousse un juron. Il vient de comprendre qu'il est fait...

- Dommage... raillez-vous.

Le traître s'écroule, sa tête vaporisée.

C'est fini. Plus qu'à s'en aller. N'empêche, ça n'a tenu qu'à un fil... Si Phobo n'avait pas été si nerveux...

- Qui... qui êtes-vous ?

L'adolescent s'est approché de vous. Ses pupilles sont démesurément agrandies... Il a été drogué. Tant mieux. Il ne râlera pas trop pour la mort de sa mère... Et vous suivra sans se poser de question.

- Ton père m'a envoyé te récupérer... Ils avaient l'intention de te tuer.

- Ah...

Il semble vouloir réfléchir, mais n'y parvient pas.

- Bon, fait-il.

- Allez, on s'en va...

- Oui, oui...

Héroïne ? Ça y ressemble, en tout cas. Enfin... Vous quittez la chambre. Alors que vous fermez la porte, une sonnerie retentit, vous déchirant les tympans. L'alarme !

Vous regardez à l'intérieur. *Le cadavre de Dilah n'y est plus !* Elle a dû se traîner sans que vous vous en aperceviez dans une pièce voisine et de là, lancer l'alerte de quelque manière.

- Merde !

Vous vous précipitez vers l'ascenseur le plus proche. Rendez-vous au [150](#).

66

Votre adversaire est plus vif. Il vous administre un coup du canon de son arme dans le cou. Le souffle coupé, vous reculez. Il vous frappe ensuite violemment la main. Vous lâchez votre manchette. Puis il tire.

67

Vous précipitez sur l'homme, votre couteau à la main. Pris au dépourvu, il n'est pas assez vif pour parer efficacement le coup ; mais ne vous ne faites que lui entailler la joue. Hurlant de douleur, il riposte féroce. Vous esquivez tel un serpent, avant de bondir avec vivacité. La lame s'enfonce sous son épaule, teintant sa veste sans manche d'écarlate. Le dealer crie à nouveau et recule. Saisissant l'occasion, vous vous enfuyez. Un peu plus, vous reprenez un rythme normal, assuré n'être point poursuivi... Rendez-vous au [17](#).

68

Vous bondissez sur l'homme, votre lame pointée sur son ventre. Surpris, il n'a pas le temps de parer le coup. Ce qui d'ailleurs aurait été inutile : votre lame peut à peine entailler sa veste... Probablement faite en soie d'araignée - un truc de militaire. Vous avez affaire à un mec prudent, qui connaît les risques de son métier... Et ce que ce travail peut rapporter, pour peu qu'on sache en éviter les inconvénients.

Le gars, un sourire carnassier aux lèvres, riposte à votre vaine attaque. Son couteau s'abat sur votre tête... Vous vous jetez en arrière. Lancez un dé. Si le résultat est inférieur à 3, rendez-vous au [107](#). Sinon, rendez-vous au [93](#).

69

Vous vous débattez, mais votre adversaire est plus fort que vous ; il se contente de resserrer sa prise. Vous êtes rapidement immobilisé. Serrant les dents, vous vous demandez ce qui va advenir de vous... La réponse vous est rapidement donnée :

- Tue-le.

Vous essayez de vous arracher à l'étreinte mortelle. Rien n'y fait. Le troisième dealer s'approche de vous. La lame pénètre dans votre cœur.

70

A quelques mètres de vous, vous avisez une charmante serveuse aux yeux bleus. Cheveux blonds et courts, robe fort moulante...

- Rudia ! appelez-vous.

En temps normal, la jeune femme est l'une de vos pairs, voire collaboratrice en certaines occasions. Et plus encore parfois... Vous saviez qu'elle aussi avait eu quelques difficultés à trouver du travail, mais vous ignoriez qu'elle s'était réfugiée ici.

Rudia se retourne, et, vous apercevant, sourit. Elle sert quelques consommations et s'approche de vous :

- Eh bien, comment vas-tu, Dârin ? Il y a longtemps que je ne t'ai vu...

- Ca va, ça va... Et toi-même ?

- Bien, même si c'est un peu la dèche en ce moment... C'est assez mal payé, ici.

- Pour moi, les affaires reprennent... Et c'est pour ça que je suis là, justement...

Si vous avez le code le code *une affaire de réglée*, rendez-vous au [128](#) immédiatement. Sinon, rendez-vous au [34](#).

71

C'est lui le plus fort. Ou du moins est-ce ce que vous comprenez, lorsqu'il vous frappe jusqu'à la mort de son couteau rougi...

72

Vous espérez que votre subterfuge va le tromper... Mais c'est une erreur que vous commettez là.

- Eh, c'est bien ce qui me semblait... Tu n'es pas Kalo, toi, dis-moi... Ni même de l'équipe...

La sueur vous dégouline du front.

- Non...

Mentir serait inutile.

- Et tu pourrais me dire où il est, le Kalo ? Et pourquoi tu traînais au-dessus ? On t'a vu, avec les collègues, ça nous a intrigués, tu vois... Allez, réponds !

- Non.

Et vous lui administrez un violent coup de couteau dans le ventre. Il hurle comme un goret. Son sang vous éclabousse.

- Tu vois où il est, maintenant ? raillez-vous.

Vous essayez de vous donner un faux air d'assurance, mais en réalité, vous n'en menez pas large. Encore moins quand l'ascenseur arrive au rez-de-chaussée et que les portes dévoilent deux nouveaux agents.

En voyant le corps de leur congénère et le couteau que vous tenez à la main, ils ont une seconde de stupéfaction.

Vous en profitez : votre mission étant définitivement compromise, le mieux pour vous est de disparaître. Vous poussez sans ménagement les deux gardes et vous fuyez, par-là où vous êtes entré. Une alarme s'élève, aigue et puissante. Les agents ont recouverts leurs esprits. Mais personne ne tente de vous arrêter et vous atteignez la sortie sans encombre. Vous récupérez vos vêtements dans le groupe électrogène et vous courez vers les quartiers.

Quelques minutes plus tard, vous êtes en sûreté dans les ruelles de la ville, habillé en civil.

Vous avez certes échoué, mais au moins vous êtes en vie !

73

Une jeune femme au large décolleté (sans doute artificiellement agrandi) vous demande ce que vous voulez boire... Vous demandez une bière. Tout en sirotant le liquide, vous lui demandez où vous pourriez trouver Mr. Seykoso...

- Il m'a chargé d'une commission, mais j'ai oublié le numéro de sa chambre, expliquez-vous.

La fille va consulter un registre. Peu après, elle revient : «704». Vous acquiescez.

Vous voilà fixé. Vous finissez votre verre et vous vous dirigez vers les étages... Notez le code *Bar* et rendez-vous au [26](#).

74

Vous agrippez votre arme. Lorsque les policiers renouvellent leur demande, vous leur bondissez dessus. En quelques coups, vous venez à bout du premier. Comme il

s'effondre, vous vous tournez vers le second. Celui-ci a sorti une matraque et tente de vous frapper. Pris au dépourvu, vous tentez d'esquiver... Lancez un dé. Si le chiffre est inférieur à 3, rendez-vous au [135](#). S'il y est supérieur ou égal, rendez-vous au [27](#).

75

Vous vous approchez de la table sans cesser de tenir en joue les trois traîtres. Vous ramassez les billets et les fourrez dans votre poche. Mais votre attention diminue légèrement pendant cette opération... Et quand vous tournez la tête à nouveau, vous ne voyez plus Dilah.

Simultanément, vous sentez un mouvement dans votre dos... Du coin de l'œil, vous apercevez l'éclat froid d'un couteau. La garce ! Vous tentez d'éviter sa perfide attaque. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [20](#). Si vous obtenez tout autre chiffre, rendez-vous au [51](#).

76

Vous vous engouffrez donc dans la ruelle silencieuse. Ici, il n'y a guère de lumière : les murs hauts et étroits atténuent l'éclat de la lune - nuit dans la nuit. Néanmoins, vous ne vous perdez pas, même si vous trébuchez par endroit : vous avez de nombreuses fois parcouru ce dédale de bitume, au cours de vos tâches les plus discrètes...

Un peu plus loin, vous croisez trois étudiants autour d'un scooter aéroporté, en train de fumer un joint. (Ce qui vous rappelle que vous êtes encore en train de planer.) Ils cachent «le Tigre» en vous voyant venir. Vous passez devant eux sans jeter y prêter plus d'attention. Vous en croiserez d'autres, de toute façon...

Vous passez à plusieurs reprises devant des bars (ou des bordels) qui apportent quelque lumière dans ce noir réseau. Des bruits de musiques, de verres entrechoqués et de régurgitations en parviennent, accentuant la mélancolie des rues...

Vous arrivez bientôt à une petite place, plus éclairée. Au centre, une fontaine élève son doux murmure argenté. Deux rues vous permettent de repartir. Vous hésitez sur la direction à prendre, lorsqu'une main se pose sur votre épaule... Vous faites volte-face. Si vous avez noté le code *Incertitude* suivi d'un chiffre pair, rendez-vous au [52](#). Sinon, rendez-vous au [119](#).

77

Vous tirez votre couteau avec que l'homme ait pu tenter quoique ce soit. Vous sentez que votre esquive l'a pris au dépourvu et qu'il est psychologiquement en position

d'infériorité. Vous décidez de profiter de ces avantages, souhaitant en finir au plus vite. Vous le chargez, soit pour frapper au ventre (rendez-vous au [140](#)), soit à la gorge (rendez-vous au [103](#)).

78

Vous traînez le corps derrière le camion et vous échangez vos vêtements. Un coup d'œil dans un rétroviseur vous apprend qu'à moins d'y regarder de trop près, ça ira... En baissant la visière de la casquette, vos traits seraient plus difficilement discernables. L'arme que portait le garde étant similaire à la vôtre, vous pouvez la conserver. Il possédait également un pistolet ionique, que vous gardez pour vous. De plus, dans l'une des poches du pantalon, vous trouvez une carte magnétique.

Vous cachez votre victime dans le groupe électrogène, avant de revenir devant l'hôtel. Notez le code *Déguisé* et rendez-vous au [114](#).

79

La porte frappée du chiffre 704 s'ouvre silencieusement comme Rudia passe sa carte dans la borne. Vous entrez et vous vous retrouvez face à un spectacle pour le moins inattendu...

Sur un lit dans un coin, dort Dol. Cependant que deux personnages sont en conciliabule autour d'une table. Ils se retournent à votre arrivée. L'homme de gauche, grand et brun, est sans nul doute Phobo - alias Mr Seykoso. En l'homme de droite, plus petit, les cheveux grisonnants, vous reconnaissez Hulim, l'un des conseillers de votre employeur... Vous grimacez. Voilà pourquoi vous aviez un tueur à vos trousses dès le début !

Deux secondes de stupéfaction s'écoulent. Puis :

- Passez-nous l'enfant et on va laisser tranquille, criez-vous. Sinon...

La seule réponse des deux hommes consiste en une boule verte. Vous vous y attendiez et vous l'évitez sans peine. Rudia également. Comprenant que parlementer ne sert à rien pour le moment, vous tirez à votre tour, sur Hulim. Le traître, encore assis, ne peut éviter la décharge... Aussi se contente-il de tirer à nouveau, juste avant que sa tête ne soit réduit en bouillie. Vous esquivez. Mais Phobo tire également, vous prenant au dépourvu... Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [104](#). Sinon, rendez-vous au [146](#).

80

Vous vous jetez en avant, dans un réflexe quasi-instinctif. Ce qui vous sauve la vie : une seconde de plus, et vous étiez paralysé. Les boules jaunes s'écrasent contre la construction. Le métal explose en myriade de fragments incandescents. Une fumée s'élève, épaisse et toxique. Saisissant votre chance, vous vous relevez et vous courez... Lorsque les vapeurs se dissipent, vous êtes déjà loin. Rendez-vous au [83](#).

81

Vous dégainez votre couteau à votre tour, plus pour intimider que pour tuer. L'homme ne paraît pas se rendre compte du danger qu'il court, et se revient à la charge maladroitement. Vous l'évitez, en lui portant un coup, soit au bras (rendez-vous au [102](#)), soit à la jambe (rendez-vous au [6](#)).

82

Vos projectiles bleus traversent les boucliers et atteignent les policiers à la tête. Sûr de leur supériorité, ils n'auront pas eu le temps d'esquiver... Deux moignons carbonisés ornent maintenant leur torse. Tant pis.

Si la mise à mort de deux flics n'est pas un fait grave en soi, il est beaucoup plus dérangeant pour vous qu'elle ait eu lieu en présence de tant de civils... Il ne faut pas rester. Vous grimacez. Sans vous attarder plus longtemps, vous prenez la direction de la ruelle la plus proche. Rendez-vous au [76](#).

83

Une étrange sculpture se dresse au centre de l'esplanade triste et vide, faite de métaux gris et de miroirs colorés. La lumière de la lune, rebondissant dessus, lui donne une allure merveilleuse et fantomatique. Marchant sur les pavés inégaux, vous faites une courte pause. Pour l'instant, vous êtes hors de danger, et il est peu probable que les policiers vous recherchent bien activement. Lorsque vous vous sentez remis, vous reprenez votre route. Tournant avec assurance dans les rues obscures, où la nuit s'accomplissent le deal, le viol et le meurtre, vous parvenez en quelques minutes au centre-ville... Rendez-vous au [17](#).

84

La borne émet un léger grésillement, puis la porte coulisse sur la droite. Vous entrez

dans la partie réservée au personnel de l'hôtel. Un couloir miteux, éclairé par des néons grésillant vous fait longer des plusieurs salles, cuisine, chaufferies, lingeries, etc, fourmillantes d'activité. Quelques instants plus tard, il vous mène à un carrefour : un couloir continue vers le hall d'entrée, comme vous l'apprend une pancarte, tandis que deux ascenseurs permettent d'aller aux étages supérieurs.

Vous savez que - d'après ce que vous a dit Tyu -, l'enfant est détenu dans une chambre au septième ; mais il n'a pu vous en apprendre plus. Si néanmoins vous voulez monter maintenant, rendez-vous au [26](#). Si vous préférez passer d'abord par le hall pour essayer d'en découvrir plus, de quelque manière que ce soit. Rendez-vous au [28](#).

85

Vous vous mettez en joue, votre arme pointée vers l'entrée du tunnel. Lorsque votre adversaire apparaît, vous envoyez une décharge. Stupéfait, il esquive néanmoins la boule lumineuse et tire à son tour. Vous tentez de l'éviter tout en attaquant de nouveau. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, le trait lumineux de votre assaillant vous atteint en pleine tête, projetant de gerbes de chair, de sang et de cervelle en tous sens. C'est la fin pour vous.

Si vous obtenez un autre chiffre, la décharge se perd derrière vous ; vous tirez la vôtre. Elle foudroie votre assaillant sur place. Vous souriez, avant de descendre fouiller le corps. Rendez-vous au [144](#).

86

Vous sautez sur le conseiller. Une manœuvre désespérée, mais la seule que vous ayez entrevue... Le traître tourne son arme vers vous et tire. Votre seule chance tient en son handicap... Lancez un dé. Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [2](#). Sinon, rendez-vous au [16](#).

87

Vous évitez de justesse le coup. La lame égratigne seulement votre bras. Vous répondez à cette attaque par une décharge de quartz. La fille s'écroule en hurlant. Dommage. Elle était mignonne. Mais là où elle va, personne ne lui reprocha sa poitrine brûlée. Vous vous retournez et vous vous apprêtez à tirer sur Phobo...

- Lâchez votre arme, ou je l'abats !

C'est Hulim qui vient de parler. De sa main restante, il braque maladroitement son pistolet sur Dol. Lequel semble être trop drogué pour comprendre quoi que ce soit à la

situation. Il est debout, ses yeux semblant flotter dans un tout autre univers. En face de vous, Phobo reprend du poil de la bête.

Ça devient compliqué.

Vous réfléchissez à toute allure, sans tenir compte des injonctions de plus en plus pressantes du faux conseiller.

Si vous voulez obtempérer, rendez-vous au [9](#). Sinon, rendez-vous au [65](#).

88

L'homme vous repousse deux mètres en arrière et vous met en joue. Votre situation est plutôt malaisée...

- J'aurais dû m'en douter, que tu descendrais par là... Ça m'aurait évité d'aller dans ce trou puant... Enfin, ton cadavre me rapportera un peu d'argent. Bon. Pose ton canif.

Vous pouvez obtempérer. Rendez-vous alors au [110](#). Vous pouvez également vous jeter sur le côté en lançant votre couteau... Mais ça n'a guère de chance de fonctionner. Si vous voulez quand même essayer, rendez-vous au [60](#).

89

Vous écartez le canon de l'arme d'une main, tandis que de l'autre, vous lardez votre adversaire de coup à niveau du cou. Lorsqu'il s'effondre, vous soufflez quelques instants. Puis vous fouillez le corps rapidement. Son arme est d'un type assez courant chez les malandrins de bas étage, et moins bonne que celle que vous avez.

Dans ses poches, vous trouvez 20 *teryje*, ce qui peut toujours être utile, un couteau rétractable similaire au vôtre et un papier sur lequel est dessiné l'Oeil Vert, avec la phrase suivante : «rapporter la tête à Mr Seykoso dans l'Hôtel du Centre»... A l'évidence, les scissions à l'intérieur du gang sont plutôt importantes, pour qu'on ait cherché à vous tuer - vous n'avez aucun doute là-dessus, maintenant. Vous en déduisez qu'il y a sans doute une taupe dans l'entourage même de Tyu. Il va falloir redoubler de vigilance, à l'avenir... Effacez le code que vous aviez, notez à la place *une Affaire de réglée*, avant de reprendre ensuite votre route dans le tunnel principal au [21](#).

90

Les policiers ne vous voient pas et continuent leur ronde dans la cité. Vous attendez quelques minutes, puis, quand vous êtes sûr de ne pas être vu, vous quittez votre cachette et reprenez votre route. Rendez-vous au [32](#).

91

En deux minutes, l'ascenseur vous mène au toit. Un air glacial vous saisit comme vous sortez de la cabine... Vous jetez un regard à vos pieds. Telle une araignée gourmande, la ville s'étend dans la nuit. La lumière du centre paraît être le reflet d'une étoile, sans cesse se consumant en une orgie extatique. A cette hauteur, on discerne à peine la Zone, tache ténébreuse et tenace. Vous vous secouez. Vous avez d'autre chose à faire.

Parmi tous les véhicules garés, vous vous mettez en quête de celui dont Tyu vous a donné les clés. Par deux fois, vous voyez des agents de sécurité se diriger vers vous, mais vous réussissez à les éviter à chaque fois. Non pas que vous les redoutiez particulièrement, mais au point où vous en êtes, il ne faudrait pas échouer...

Grâce aux indications de votre employeur, vous trouvez rapidement l'engin. Vous poussez Dol à l'intérieur et vous vous coulez à sa suite. Vous mettez le contact. La voiture s'élève doucement... Vous la dirigez vers la sortie de ce parking aérien et vous vous laissez happer par la rampe magnétique, signalée par quelques points lumineux. Lentement, vous commencez à glisser dans le vide. La cité se rapproche de vous peu à peu... Vous poussez un soudain soupir de soulagement. Plus qu'une demi-heure et votre mission sera terminée ! Rendez-vous au [139](#).

92

Repousser l'homme ne va pas être facile, d'autant que ses comparses vous handicapent. Vous évitez de justesse un coup de couteau, essayez une estafilade dans le bras. Avec agilité, vous parvenez cependant à atteindre l'épaule du meneur ; il recule. Profitant de l'ouverture, vous vous enfuyez ventre à terre. Vous ralentissez un peu plus loin, comme nul bruit de poursuite ne vous parvient. Vous reprenez alors votre route plus tranquillement. Rendez-vous au [17](#).

93

La lame vous manque de peu... Vous avez de la chance. Vous roulez sur le côté, vous relevez d'un bond, distribuant des coups un peu au hasard. L'un des acolytes jaillit brusquement en face de vous. Vous le frappez violemment à la tempe. Il s'écroule. La voie devant vous est libre... Vous courez. Vous ne vous arrêtez que quand vous avez la certitude ne pas être poursuivi. Vous reprenez alors une allure plus tranquille... Rendez-

vous au [17](#).

94

A l'instant où l'homme va poser son arme sur votre poitrine, vous tentez de le repousser d'un coup de genou bien placé... Mais le tueur s'attendait manifestement à une manoeuvre de ce genre. Il évite votre assaut avec aisance, et, sans vous laisser de seconde chance, tire.

95

Bien que subjugué par la rapidité des évènements, votre agresseur a le réflexe de détourner la tête comme votre arme s'abat sur lui. Réflexe inutile : la lame de titane n'a aucun mal à transpercer son crâne. Il meurt sur le coup. Vous le lâchez. Vous vous accordez quelques secondes de répit, et puis vous vous penchez sur le cadavre pour le fouiller... Rendez-vous au [30](#).

96

Vous dégainez le pistolet ionique. Avant que Hulim ait pu tenter quoi que ce soit pour se défendre, vous l'abattez. Une décharge en pleine gueule. Ca le calme.

Phobo, jusque-là trop abasourdi pour réagir, se met à tirer partout. Vous entraînez Dol au sol pour qu'il ne soit pas touché. Puis, adroitement, vous abattez le responsable de son enlèvement. Il s'écroule en poussant un bref râle. Vous soufflez. C'est fini.

N'empêche, ça n'a tenu qu'à un fil... Si Phobo n'avait pas été si nerveux... Vous vous approchez de ce dernier.

- Qui... qui êtes-vous ? articule-t-il difficilement.

Ses pupilles sont démesurément agrandies... Il a été drogué. Tant mieux. Il ne râlera pas trop pour la mort de sa mère... Et vous suivra sans se poser de question.

- Ton père m'a envoyé te récupérer... Ils avaient l'intention de te tuer.

- Ah...

Il semble vouloir réfléchir, mais n'y parvient pas.

- Bon, fait-il.

- Allez, on s'en va...

- Oui, oui...

Héroïne ? Ca y ressemble, en tout cas. Enfin... Plus qu'à s'en aller. Vous ramassez votre arme et quittez la chambre. Vous vous dirigez vers l'ascenseur le plus proche. Rendez-vous au [91](#).

97

Voyant où vous voulez en venir, l'homme se débat violemment et se rejette en arrière. Il vous échappe. Alors, se ramassant sur lui-même, il bondit vers votre poitrine. Surpris, vous tentez d'esquiver. L'homme est plus rapide. Sa lame crève votre coeur.

98

Tordant la tête sur la gauche, vous apercevez, à l'autre bout du couloir, une silhouette élancée... Elle tourne sur la droite.

Vous vous élancez à sa suite le plus discrètement possible. Une fois dans le nouveau couloir, une petite tache de feu sur la gauche vous renseigne sur la direction à prendre. Vous arrivez dans un troisième corridor, celui qui dessert les chambres 700 à 729.

A quelques mètres, vous voyez Dilah ouvrir une porte sur la gauche. Numéro 704, comme l'indiquent les caractères lumineux sur fronton.

Lorsqu'elle est entrée, vous vous précipitez pour passer votre pied dans entrebâillement. Nul à l'intérieur ne s'en aperçoit. Vous décidez d'écouter un peu avant de passer à l'action.

- Je crois qu'il va falloir mettre les bouts, les gars, dit une voix féminine. J'ai vu ce Dârin, en bas... Enfin, quelqu'un qui lui ressemble - je ne l'ai vu qu'une fois. Mais si c'est lui, il est peut-être sur mes traces, en ce moment.

Vous riez intérieurement.

- Apparemment, votre tueur a échoué, continue Dilah.

- Je commençais à m'en douter, répond quelqu'un d'autre.

Vous avez la confuse certitude d'avoir déjà entendu cette voix... Vous fouillez dans votre mémoire, sans trouver où et quand. Vous vous concentrez à nouveau sur la discussion.

- Enfin, on y a réchappé une fois, pourquoi pas deux ? fait une troisième personne... Phobo, sans doute. Malgré l'assurance qu'il cherche à donner à ses paroles, vous discernez une petite trace de nervosité dans son ton...

Vous relevez la tête. Des pas ! On vient dans le couloir. Vous sentez des gouttes de sueurs vous perler du front...

- Dans dix minutes, on ira sur le toit... Et on verra si son père se manifeste, continue le traître. Tu es toujours d'accord, ma Dilah ?

- Oui... S'il le faut...

Apparemment, sa Dilah n'est pas tellement d'accord... Et ça se comprend.

- Ce ne sera pas nécessaire, de toute façon, lance une quatrième voix.

Vous venez d'entrer, claquant la porte, votre arme à la main.

C'est une pièce luxueuse. Vous devinez deux ouvertures dans un mur sur la gauche. Sur la gauche, Dol dort sur un canapé. Au milieu, les trois personnes que vous entendiez parler, surprises par votre entrée. Dilah, debout. Phobo, assis à une table... En face, Hulim, l'un des conseillers de Tyu : cette voix que vous connaissiez lui appartient...

Vous comprenez mieux pourquoi vous traîniez un assassin dès le commencement !

- Je vous pardonnerai, cela va sans dire, pour le petit invité que vous m'avez attaché, dites-vous, narquois. Si vous aviez l'obligeance de me remettre Dol, bien sûr...

Ils échangent un regard. Puis Hulim sort un pistolet et tire. Vous évitez sans peine la boule verte et vous tirez à votre tour. Le bras du déloyal conseiller se transforme en une matière carbonisée. Il crie. Qu'il crie. C'est une chambre insonorisée, d'après l'absence de réverbération.

- Pas de ça, reprenez-vous. Je veux l'enfant.

A nouveau, ils échangent un regard.

- Écoutez, dit Phobo. Voilà 6000 *teryje*. C'est plus que ce Tyu vous offre. Prenez et partez.

Il pose six billets sur la table.

Si vous voulez les prendre et vous en aller, vous épargnant une opération difficile, rendez-vous au [75](#). Si vous préférez rafler ce qu'ils vous proposent *et* le salaire de Tyu, rendez-vous au [100](#).

Au bout de la rue apparaît un véhicule sombre avec un gyrophare sur le toit... Les flics que vous redoutiez tant ! Vous cherchez des yeux une cachette sûre. Vous finissez par apercevoir des bennes à ordures à quelques mètres... Vous pourriez vous cacher derrière.

Mais s'ils vous voient, ça n'aurait aucun intérêt, et exciterait sûrement leurs soupçons... D'un autre côté, faire comme si de rien n'était n'est pas forcément la meilleure solution : Vous êtes armé. Mais, ça parfois ça peut suffire... Choisissez : la première option (rendez-vous au [143](#)) ou la seconde (rendez-vous au [63](#)).

100

Si l'on vous propose un petit extra pour le même travail, pourquoi refuser ? Néanmoins, si vous voulez l'accomplir comme il faut, il va falloir faire couler un peu de sang...

Vous commencez par buter Dilah. C'est la seule qui soit debout, donc la plus dangereuse pour vous... Elle était mignonne, tout de même, mais là où elle va, on ne lui reprochera pas sa poitrine brûlée...

Et d'un.

Vous vous tournez ensuite vers Phobo. La peur se lit sur le visage du commandant traître. Ses mains tremblent.

Et de...

- Cessez tout de suite et lâchez votre arme, ou je l'abats !

C'est Hulim qui vient de parler. De sa main restante, il braque maladroitement son pistolet sur Dol. Lequel semble être trop drogué pour comprendre quoi que ce soit à la situation. Il se tient debout, les yeux dans le vague. En face de vous, Phobo reprend du poil de la bête ; souriant sournoisement, il sort une arme.

Ca devient compliqué.

Vous réfléchissez à toute allure, sans tenir compte des injonctions de plus en plus pressantes du faux conseiller.

Si vous voulez obtempérer, rendez-vous au [9](#). Sinon, rendez-vous au [65](#).

101

Vous vous rejetez brutalement en arrière. Votre assaillant est surpris par ce mouvement et n'a pas le temps d'esquiver l'attaque. Vous lui brisez le nez. Hurlant de douleur, il vous relâche. Un coup de couteau, et il se retrouve par terre, du sang s'échappant à grosses gouttes de son cou. Le troisième antagoniste hésite comme vous vous tournez vers lui. Puis il fait demi-tour et s'enfuit. Vous ne songez pas un instant à le poursuivre.

Vous fouillez en revanche vers le chef de la bande. Rapidement, vous trouvez, comme vous l'escomptiez, une dizaine de cachets de MDMA. Vous les prenez : vous

pourrez toujours les vendre un jour de dèche... A moins que vous n'en fassiez usage. Mais pour l'instant, il n'en est pas question, et, les ayant dissimulés, vous reprenez votre route. Rendez-vous au [17](#).

102

Malheureusement, l'homme est tellement maigre que votre lame ripe sur ses os, l'égratignant seulement. Rendu fou par le manque et la douleur, il vous attrape sauvagement le cou et lève son couteau. Ses yeux vides vous fixent d'un façon inquiétante. Vous sentez la sueur perler de votre front. Vous essayez de le faire lâcher prise. Maintenant, c'est au plus fort de vous deux... Lancez un dé. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à 4, rendez-vous au [131](#). Sinon, rendez-vous au [71](#).

103

Au dernier moment, votre agresseur se déplace sur la gauche, évitant un coup mortel. Puis, par une suite habile de mouvement, il vous rejette en arrière ; vous tombez sur le dos. Sa lame à la main, l'homme se précipite sur vous. Il vous faut réagir. Si vous roulez sur le côté, rendez-vous au [149](#). Si vous tentez de vous relever d'un bond, arme brandie, rendez-vous au [53](#).

104

Vous n'êtes pas assez rapide. Le trait vous brûle la poitrine. Vous vous effondrez en poussant un rugissement de douleur. Puis les ténèbres vous emportent... Vous avez échoué.

105

Vous errez quelques temps dans les couloirs, à la recherche de la chambre. Mais, à l'évidence, ce n'est pas la bonne méthode. Il aurait été plus judicieux de rester dans le hall, pour chercher des informations... Ceci dit, vous auriez peut-être été repéré par Phobo ou un de ses hommes, et votre tâche aurait été compliquée davantage. Encore, à cet étage, vous pourriez rencontrer quelque femme de ménage facilement corruptible, mais aucune ne se présente. L'essentiel est que vous ne tombiez pas sur un chauve de la sécurité...

A propos de service de sécurité, vous avisez soudain une caméra, plutôt bien dissimulée dans un angle. S'il y en a d'autres, votre manège n'est sûrement pas passé

inaperçu... Vous feriez mieux de déguerpir d'ici. Vous avisez justement un ascenseur. Il s'ouvre dès que vous appuyez. Si vous voulez aller sur le toit, rendez-vous au [47](#). Si vous préférez redescendre au rez-de-chaussée, rendez-vous au [31](#).

106

Le trait se perd contre le cadavre d'un lampadaire. Vous avez eu chaud : il n'est passé qu'à quelques centimètres de votre oreille... Vous souriez et vous tirez à nouveau, avant que votre cible ait eu le temps de se mettre à couvert. Cette fois, vous ne le ratez pas. Littéralement décapité. Et même un petit plus.

Vous souriez et vous vous apprêtez à descendre le fouiller. L'apparition de deux silhouettes vous stoppe. Les flics rappliquent ! Ils se penchent sur le corps. L'un d'eux lâche : «Quartz».

Exact. Bon, il ne vaut mieux pas rester dans le coin. De l'autre côté du toit, vous trouvez un escalier similaire à celui que vous avez emprunté pour monter. Vous descendez et vous vous perdez dans les rues.

C'est un endroit triste, la nuit... Un labyrinthe mélancolique, vide. Vous n'y voyez guère : les lampadaires sont pour la plupart détruits, et les murs hauts cachent la lune. Seules des enseignes de bar apportent quelques lumières...

Un vent frais en fait remonter les odeurs nauséabondes. L'illusion se dissipe : c'est aussi le refuge des dealers, des violeurs et des truands. De la misère, en somme. Vous secouez la tête. Vous devriez bientôt arriver en centre-ville. Vous tournez le coin d'une rue.

Effacez le code que vous aviez, notez le code *Vu* ! à la place, et rendez-vous au [13](#).

107

Vous n'êtes ni assez vif ni assez agile. La lame s'enfonce dans votre œil gauche. Vous hurlez de douleur. Mais brièvement : le chef de la bande vous tranche la gorge. Vous en restez coi.

108

Vous attirez Rudia derrière une voiture et vous mettez en joue l'un des hommes. Il s'écroule. Les deux autres se retournent, mais ne font rien de plus. Curieux... Mais ça vous arrange, de toute façon. Vous souriez et vous recommencez une fois, deux fois.

Finalement, seul reste debout l'adolescent... Drogué, sans doute. On s'alarme un peu plus quand on voit des gens mourir autour de soi...

Rudia et vous vous précipitez à sa rencontre. Il se retourne mollement en vous voyant venir.

- Qui... qui êtes-vous ? articule-t-il difficilement.

Ses pupilles sont démesurément agrandies... Votre intuition était bonne. Tant mieux. Il vous suivra sans se poser de question.

- Ton père nous a envoyés te récupérer... Ils avaient l'intention de te tuer.

- Ah...

Il semble vouloir réfléchir, mais n'y parvient pas.

- Bon, fait-il.

- Allez, on s'en va le retrouver...

- Oui, oui...

Héroïne ? Ca y ressemble, en tout cas.

- Tu viens, Rudia ? Il faut qu'on se tire d'ici, au plus vite...

- Oui. Je ne crois pas qu'on nous ait vu, mais on ne sait jamais... Suivez-moi, j'ai une voiture un peu plus loin.

- Parfait.

Avant de suivre Rudia, vous examinez les cadavres. L'un est absolument méconnaissable - Phobo, sans doute. Le second, vous le connaissez : il s'agit du corps de Hulim, l'un des conseillers de Tyu. Vous comprenez mieux pourquoi vous étiez poursuivi dès le départ... Le troisième vous surprend : une femme rousse et élancée. Dilah, la maîtresse de Tyu et la mère de Dol ! Vous ne l'avez vue qu'une fois il y a cinq ans, mais vous ne l'avez pas oubliée. Etrange... Quoique vous vous souveniez de rumeurs à propos de la réciprocité de l'amour dans le couple. Vous haussez les épaules. Ce ne sont pas vos affaires.

Rudia vous appelle. En la rejoignant, vous avisez un mégot bleu par terre... C'est pour ça que vos cibles ne réagissaient guère !

Rendez-vous au [8](#).

109

Vous suivez un chemin détourné, avant avec prudence. Cinq minutes plus tard, vous vous trouvez à quelques mètres du groupe. Pas de doute : il y a bien un adolescent dans le tas. Une femme aussi, rousse et élancée - vous reconnaissez Dilah, la mère de Dol et la maîtresse de Tyu. Vous ne l'avez vue qu'une fois, il y a cinq ans. Sa présence ici est

étonnante... Mais déjà, à l'époque, on s'interrogeait sur la réciprocité de l'amour dans le couple. A côté d'elle, un homme brun de haute taille. Sans doute Phobo... Ou Mr Seykoso. Le quatrième personnage vous est connu. Il s'agit de Hulim, l'un des conseillers de Tyu... Vous comprenez mieux comment on a pu vous suivre depuis le début ! D'après l'éclat de leurs voix et de leurs yeux, ces trois individus viennent de fumer quelque chose... L'adolescent, lui, semble complètement dans les vapes.

Maintenant, c'est à vous d'agir. Vous regardez Rudia.

- Occupe-toi de la femme... Je m'attaque aux deux autres.

Elle hoche la tête. Vous comptez jusqu'à dix à voix basse.

A dix, vous vous élancez chacun d'un côté.

Vous vous attendiez à rencontrer quelque résistance, mais tout se déroule si vite qu'ils n'ont pas le temps de tenter quoi que ce soit.

Deux cadavres sans têtes s'écroulent.

Rudia semble rencontrer quelques difficultés, mais le temps que vous la rejoigniez, elle a fait basculer son adversaire dans le vide.

C'est fini, maintenant... Tout s'est passé très rapidement. Vous soufflez. L'adolescent se rapproche de vous en titubant.

- Qui... qui êtes-vous ? articule-t-il difficilement.

Ses pupilles sont démesurément agrandies... Votre intuition était bonne. Tant mieux. Il ne râlera pas trop pour la mort de sa mère... Et vous suivra sans se poser de question.

- Ton père nous a envoyés te récupérer... Ils avaient l'intention de te tuer.

- Ah...

Il semble vouloir réfléchir, mais n'y parvient pas.

- Bon, fait-il.

- Allez, on s'en va le retrouver...

- Oui, oui...

Héroïne ? Ca y ressemble, en tout cas.

- Tu viens, Rudia ? Il faut qu'on se tire d'ici, au plus vite...

- Oui. Je ne crois pas qu'on nous ait vu, mais on ne sait jamais... Suivez-moi, j'ai une voiture un peu plus loin.

- Parfait.

En partant, vous avisez un mégot bleu par terre... C'est pour ça que vos cibles ne réagissaient guère !

Rendez-vous au [8](#).

110

Attendant de trouver mieux, vous posez votre couteau à vos pieds et vous vous relevez. Avec un sourire sinistre, l'homme tire.

111

C'est sans aucun doute l'assaillant de l'immeuble qui vous a rattrapé. Il va falloir vous en débarrasser le plus efficacement possible. D'après le bruit qu'il fait, il est encore à une centaine de mètres de vous. Vous pouvez donc soit l'attendre là où vous êtes pour le cueillir d'une décharge de votre arme (rendez-vous au [85](#)) ou revenir sur vos pas pour lui tendre une embuscade dans le tunnel (rendez-vous au [54](#)).

112

Le diamètre du tunnel se réduit rapidement, pour atteindre la dimension de deux mètres. A mesure que vous vous éloignez de la bouche, des vapeurs fétides se forment, tandis que de nouveaux sons apparaissent - vos pas, couinements de rats, stridulations d'étranges insectes amorphes, chute hypnotique de gouttes d'eau, dans un vertigineux contrepoint rythmique. Des dessins psychédéliques à certains endroits (probablement laissés par des drogués en quête de tranquillité) achèvent de vous rappeler que vous êtes encore en train de planer. Dans les sinuosités de cette atmosphère confinée, sombre, puante, bruissante, vous avez tendance à discerner des formes inexistantes...

Après un temps indéterminé, vous atteignez un embranchement. Un tunnel secondaire se détache du premier, se perdant vers la gauche. Si votre sens de l'orientation est bon, le suivre raccourcirait sans doute votre chemin... Mais vous ne pouvez en être sûr. Si vous voulez quand même essayer, rendez-vous au [12](#). Sinon, vous continuez dans le conduit principal. Rendez-vous alors au [21](#).

113

Vous serrez les dents : le Quartz B (contrairement au Plasma 4) ne passe pas au travers du verre sans le briser - or les fenêtres devant vous sont intactes et ne peuvent être ouvertes sans clé... En tirant, vous allez donc produire un grand fracas, qui va alerter votre cible. Il faut donc espérer qu'il n'aura pas assez de réflexes pour éviter la décharge. Croisant les doigts, vous le mettez en joue et tirez.

Une flaque bleue sombre s'envole. Elle fait voler la vitre en morceaux, vous blessant légèrement. En face, votre adversaire s'immobilise. Lorsque la boule en fusion arrive à son niveau, il tombe à terre, comme mort - mais, d'ici, vous ne sauriez dire si c'est une feinte ou si vous l'avez réellement tué. Lancez un dé et notez le code *incertitude* suivi du résultat du lancer. Vous dévalez ensuite les escaliers et vous retournez dans la rue. Rendez-vous au [137](#).

114

Vous accomplissez la tâche de l'agent comme si vous étiez payé pour - mais le salaire qui vous attend est probablement plus gros. Un quart d'heure plus tard, un homme vient vous relever. Il ne s'aperçoit de rien. Souriant, vous entrez dans l'hôtel. Rendez-vous au [28](#).

115

- Bon, ce ne sera pas la première fois que ça arrive... J'ai déjà vu des histoires comme ça. La sortie la plus proche est à une centaine de mètres par là.

Il indique le couloir d'où il vient. Vous le remerciez et vous prenez cette direction tandis que lui-même continue sa ronde. Quelques instants après, vous atteignez une échelle menant à la surface. Vous l'empruntez et rapidement, vous vous trouvez à l'air libre... Rendez-vous au [57](#).

116

Vous voilà maintenant face à l'Hôtel du Centre. Un bloc haut de quelques mille six cent mètres, construit en *Stabadia*, un matériau gris clair fait de fils araignées et de fibres minérales entrelacés dans du titane, bien plus résistant du simple béton. De multiples yeux allumés affleurent à sa surface unie sur près de quatre-vingt étages ! Et pourtant, les chambres sont toutes occupées le matin. Des véhicules venus de tous les pays circulent sans cesse sur le parking au sommet de cette débauche futuriste. A l'époque - il y a six seulement -, c'était un pari fou, recopié partout maintenant. Les prix sont d'ailleurs exorbitants - le propriétaire a des dettes colossales depuis la construction -, mais pourtant, les chambres sont toutes occupées le matin. A cette heure, le géant paraît, avec son pic dressé comme un défi aux cieus, crever la lune.

Vous vous arrachez de cette contemplation cyclopéenne pour réfléchir à la façon dont vous allez entrer dans l'immeuble. Un agent de sécurité est planté devant la porte ;

compte tenu de votre aspect, il est peu probable qu'il vous laisse entrer. Si vous avez le code *Une affaire de réglée*, rendez-vous au [62](#). Sinon, il va falloir que vous contourniez le bâtiment pour trouver l'entrée du personnel, que Tyu vous a indiquée comme étant sur la gauche. Rendez-vous au [19](#).

117

Vous approchez du bar avec quelques difficultés, tant la foule est épaisse. Vous commandez pour 2 *teryje* une bière à une somptueuse créature, les cheveux synthétique, le décolleté artificiellement agrandi. Accoudé nonchalamment, vous tournez la tête, cherchant l'occasion de lier une conversation et d'en apprendre plus pour la suite... Lancez un dé. Si vous obtenez un résultat pair, rendez-vous au [70](#). Sinon, rendez-vous au [126](#).

118

La voiture s'arrête à quelques mètres de vous. Les policiers descendent. S'approchant des bennes, ils lancent un «Qui est là ?» d'une voix pressante. Leurs ombres vous plongent dans l'obscurité. La sueur perle de votre front. Comment vous en sortir ? Maintenant que vous avez tenté de vous cacher, il vous paraît bien hasardeux de vous montrer, même sans intention belliqueuse. Si vous ne tenez pas à vous battre, la seule solution possible reste la fuite (rendez-vous au [24](#)). Mais vous pouvez préférer votre fusil (rendez-vous au [11](#)) ou votre couteau (rendez-vous au [74](#)).

119

Vous vous retrouvez nez-à-nez avec un homme de votre taille à peu près, courbé, extrêmement maigre. Un grand manteau l'enveloppe, d'où s'exhalent des odeurs peu valorisantes... Une quarantaine d'années. A la lueur de la lune, vous distinguez ses yeux rougis par quelque orgie... Sa question vient le confirmer :

- T'as pas de la blanche ?

Sans doute est-il en train de redescendre... Il va falloir être prudent. Dans ce genre de cas, le mieux est sans doute de ne pas mentir.

- Non, désolé...

Encore qu'on ne puisse prévoir avec certitudes les réactions des camés...

Celui-ci prend plutôt mal votre réponse. Ses yeux se voilent et se révulsent et il se

redresse de façon menaçante.

- Co... Comment ?

Alarmé, vous reculez lentement. L'homme se met alors à faire des gestes saccadés, puis il se précipite sur vous, un petit couteau à la main. Cependant, la drogue l'a laissé pantelant. Aussi vous n'avez aucun mal à le repousser d'un coup de poing. Maintenant, vous pouvez fuir avant que ça ne devienne trop dangereux (rendez-vous au [141](#)) ou combattre le cocaïnoman (rendez-vous au [81](#)).

120

Votre adversaire est agile, mais la lame était bien lancée. Elle s'enfonce entre ses deux yeux. L'homme s'effondre, agité de spasme. Lorsqu'il est parfaitement immobile, vous vous accroupissez pour le fouiller. Rendez-vous au [144](#).

121

- Mais bien sûr ! Et c'est pour ça que t'as les yeux comme des tomates ?

Apparemment, ce n'est pas la bonne méthode... Vous attrapez votre arme et vous tirez. Mais le vigile s'y attendait manifestement, et évite le trait lumineux. Ce faisant, il dégaine un pistolet et tire une boule jaune... Vous reconnaissez une décharge de Topaze Instable, qui paralyse ce qu'elle touche. Vous tentez d'esquiver.

Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2, 3 ou 4, vous y parvenez et vous tirez à nouveau. Cette fois, le vigile n'évite pas le projectile et meurt sur le coup. Vous ne perdez pas de temps à le fouiller et vous revenez aux panneaux indicateurs. Rendez-vous alors au [56](#). Si vous obtenez 5 ou 6, vous n'êtes pas assez prompt ; rendez-vous au [133](#).

122

Vous attrapez votre fusil et vous tirez, au jugé. A cette distance, échouer est quasi-impossible, et les deux hommes gisent bientôt sur le dos. Vous les enjambez prestement et vous vous continuez votre quête d'un ascenseur... Quelques mètres plus loin, vous en trouvez un - sans doute vous venez d'abattre ses gardiens - et vous entrez dedans. Rendez-vous au [91](#).

123

Un trait de plasma carbonise le sol à l'endroit que vous venez de quitter. Avec la souplesse d'un félin, vous vous relevez, votre lame à la main. Votre adversaire s'apprête à tirer de nouveau. Vous vous précipitez sur lui. Maintenant, c'est à qui sera le plus agile... Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2, 3, 4, rendez-vous au [89](#). Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [66](#).

124

Vous comptez mentalement jusqu'à dix, et, lorsque vous avez atteint ce chiffre, vous vous précipitez hors de votre cachette pour atteindre l'entrée d'immeuble la plus proche de vous. Heureusement, votre adversaire n'a pas de lunette à infrarouge, et restant dans l'ombre, vous atteignez le seuil sans encombre.

Dans la Zone, les habitations sont souvent délabrées, et celle-ci ne fait pas exception : aussi n'avez-vous pas besoin de carte magnétique pour ouvrir cette porte, ses larges vitres étant entièrement brisées. Vous enfiler ensuite les escaliers, pour vous arrêter au troisième étage. Vous approchez des fenêtres.

Votre intuition était bonne : dans l'immeuble qui vous fait face, à peu près au niveau même où vous êtes, vous discernez une silhouette humaine. Apparemment, votre ennemi a remarqué quelque chose d'anormal, car il a arrêté de tirer et scrute la rue déserte en contrebas. C'est le moment pour vous d'agir... Vous dégainez votre arme. Si vous avez choisi des munitions vertes, rendez-vous au [138](#). Si vous y avez préféré les bleues, rendez-vous au [113](#).

125

Pris de court, vous vous jetez à terre. Les balles jaunes rencontrent le métal de la construction. Il explose en une pluie de fragments enflammés. Un, particulièrement gros, vous blesse la main - sans gravité. Une épaisse fumée s'élève, nauséabonde, vous plongeant dans l'obscurité. Comprenant votre fortune, vous retenez votre respiration et vous courez hors de la chicane. Lorsque les policiers peuvent passer, vous êtes déjà loin... Rendez-vous au [83](#).

126

Aucune opportunité ne se présente. Vous buvez d'un air absent, en réfléchissant à la suite. Vous savez que Dol est détenu au septième étage - et apparemment, il faudra vous contenter de cela. Bon. Ca pourrait être pire.

Vous vous apprêtez à repartir quand vous remarquez une femme sur la piste de

danse. Vous n'êtes pas là pour batifoler, mais elle retient votre attention. Elancée, avec une chevelure rousse qui lui descend sous la taille. Un regard flamboyant... Vous avez la certitude de l'avoir déjà vu... et même de connaître son nom : Dilah.

Brusquement, vous y êtes : la maîtresse de Tyu et la mère de son fils ! Vous ne l'avez qu'une fois, il y a cinq ans, mais son visage vous a marqué. Que fait-elle ici ? Cherche-t-elle à récupérer son fils ? A moins qu'elle ne soit complice de son enlèvement... Vous avez déjà entendu des rumeurs concernant de l'amour entre Dilah et Tyu... En admettant qu'elle cherche à se venger de son mari...

Si présence cette présence vous intrigue, vous pouvez filer la femme en vous rendez-vous au [129](#). Si vous pensez que c'est inutile, voire dangereux, vous montez à l'étage ; rendez-vous alors au [26](#).

127

La rue s'incurve sur la droite, bordée de murs orbes. Les faibles lampadaires grésillant exposent à vos yeux leur grise nudité. Bien que vous ne les voyiez pas, vous devinez à la pulsation de leurs pieds que les policiers ne sont pas bien loin... Un retentissant juron vous échappe : une chicane, haute de quelques trois mètres vous barre la route et risque de vous faire perdre de précieuses secondes ! Et effectivement, vous en avez à peine traversé la moitié, que vos poursuivants vous rattrapent... Du coin de l'œil, vous apercevez trois boules de *Tzyè* voler vers vous. Vous devez les éviter - dans la mesure où la chicane vous le permet. Si vous tentez d'escalader cette dernière le plus vite possible, rendez-vous au [46](#). Si vous préférez faire un bond en avant, rendez-vous au [80](#). Enfin, si vous voulez vous jeter au sol, rendez-vous au [125](#).

128

- Je cherche un gars qui descend ici sous le nom de «Seykoso», lui expliquez-vous. Tu pourrais me renseigner ?

- Je vais voir ça sur le registre de l'hôtel.

Elle s'éclipse quelques instants. Quand elle revient, elle vous dit :

- Chambre 704.

- Merci.

Vous vous apprêtez à repartir. Elle pose sa main sur votre bras.

- Attends... Je peux t'accompagner ? J'ai une carte magnétique...

Vous réfléchissez... Certes, il faudrait partager la prime : vous ne pouvez vous permettre de lâcher votre amie une fois Dol récupéré... Mais en sa compagnie, votre

succès serait quasiment certain. Et puis...

- Viens, faites-vous.

Elle ne se fait pas prier.

Rendez-vous au [48](#).

129

Vous vous frayez un passage à travers la foule suante. De l'autre côté de la piste, vous apercevez les musiciens : un bassiste et un claviériste, qui posent leurs soli par-dessus les samples de batterie funk d'un DJ... Une formule venue des ghettos, qui commence à se répandre un peu partout. Tout en dansant, vous l'examinez. Pas de doute possible, c'est bien elle...

Quand elle quitte les lieux, vous décidez de la suivre, en espérant qu'elle ne vous ait pas reconnu... Rendez-vous au [64](#).

130

La lueur d'une lampe torche apparaît dans un couloir sur votre gauche. Affolé, vous cherchez un endroit où vous dissimuler. En vain. Il va falloir faire face à cette nouvelle menace...

Celle-ci se précise quelques secondes plus tard : un vigile. La police charge en effet des hommes d'effectuer des rondes dans les égouts - ceux-ci sont fréquemment le théâtre de débauches ou de sanglants règlements de compte...

L'homme vous remarque immédiatement.

- Je peux savoir ce que vous faites là ?

Lui répondrez-vous d'un mensonge (rendez-vous au [132](#)) ou d'une décharge de votre arme (rendez-vous au [25](#)) ?

131

Vous parvenez à repousser l'homme. Vous rendant compte à quel point il est dangereux, vous devez le neutraliser sérieusement, cette fois. Vous précipitez sur lui, soit pour le tuer purement et simplement (rendez-vous au [42](#)), soit pour le blesser à la jambe et fuir après (rendez-vous au [6](#))

132

- J'étais poursuivi par des jeunes complètement bourrés, faites-vous. Comme ils paraissaient décidés à taper plutôt fort, je n'ai rien trouvé de mieux que les égouts, voyez-vous...

La bouche de l'homme se tort d'incrédulité. Mais ses yeux se font pensifs comme il vous examine... L'avez-vous convaincu avec cette demi-vérité ? Lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre pair, rendez-vous au [115](#). Sinon, rendez-vous au [121](#).

133

La boule vous percute de plein fouet. Aussitôt après, vous avez une impression d'engourdissement... Puis vous ne pouvez plus bouger. Du coin de l'œil vous apercevez le vigile s'approcher de vous avec une matraque...

Lorsque que vous revenez à vous, vous vous comprenez sans peine que vous vous trouvez une cellule de prison... Complètement délesté de tout ce que vous aviez. Vous avez échoué. Mais vous avez d'autres choses à faire que de vous occuper des affaires du gang de l'Oeil, maintenant : il va falloir vous expliquer avec la Justice pour détention de drogue...

134

Vous êtes plus adroit que l'homme, et, attrapant son fusil à plasma d'une main, vous lui tranchez la gorge. Il s'effondre en hoquetant. Lorsqu'il a fini de bouger, vous vous penchez sur son cadavre. Rendez-vous au [144](#).

135

La matraque vous atteint à la tempe. Le coup est si violent que vous vous évanouissez. Lorsque vous revenez à vous, vous vous trouvez derrière des barreaux... De prison. Vous n'y pouvez plus rien : il va falloir vous expliquer avec la Justice pour meurtre et détention de drogues... Vous avez échoué.

136

Vous croisez plusieurs personnes, certaines ne marchant déjà plus droit, mais aucune ne vous aborde. Des véhicules aéroportés glissent également, en un doux ronronnement. Les lampadaires émettent une lueur jaune. Sous cette lumière lénifiante, la nuit paraît violette. Vous marchez vite, regardant fréquemment autour de vous. Bientôt, vous tournez dans une autre rue... Si vous avez noté le code *Incertitude* suivi d'un chiffre pair, rendez-vous au [39](#). Sinon, rendez-vous au [99](#).

137

Dehors, rien ne bouge... Aucun projectile ne vient vous accueillir. Tout est silencieux... Trop silencieux, vous semble-t-il. Le bruit que vous avez produit en a certainement alerté plus d'un, et vous feriez mieux de déguerpir avant qu'une patrouille de police ne vous aborde... Sans vous faire descendre par l'autre, si vous ne l'avez pas tué. Vous regardez autour de vous, puis vous prenez une décision. Soit vous continuez à travers les rues d'un pas nerveux (rendez-vous au [7](#)), soit vous descendez dans les égouts pour être sûr de semer votre adversaire si jamais il est encore en vie... Vous enlevez alors la plaque le plus rapidement possible et vous vous écoutez dans les ténèbres. Une fois en bas, vous allumez une lampe torche et vous vous rendez alors au [112](#).

138

Un fin sourire se dessine sur vos lèvres comme vous mettez votre cible en joue : si le plasma de type 4 est lent à recharger, il a l'avantage de n'émettre aucun bruit en fondant et de passer au travers du verre sans les briser - les vitres ici étant (curieusement) intactes, ce ne vous sera inutile... Vous visez soigneusement et vous tirez. Comme un aigle d'émeraude, le projectile s'envole et ne s'arrête qu'en rencontrant la tête de votre adversaire. Il s'écroule - mort, vous le devinez. Sans perdre un instant, vous dévalez les marches dans l'autre sens, et vous reprenez votre marche dans la rue. Notez le code *Du premier coup* et rendez-vous au [10](#).

139

La centrale en ruine dresse ses réacteurs lézardés vers les cieux, tels les bras d'un géant affaissé. Un spectacle sinistre, auquel la lune mourante donne une touche spectrale... Les immenses débris de béton sont sans doute encore dangereux. La catastrophe - il y a une cinquantaine d'années - avait été terrible. Ca n'a pourtant pas empêché Nynthia, à quelques kilomètres de là, de continuer à vivre. En vous posant, vous vous demandez ce qui a bien pu pousser votre employeur à vous donner rendez-vous ici.

Raison de discrétion ?

Le voilà justement qui arrive, les gemmes enchâssées dans sa peau brillant d'un éclat maléfique. Ce qu'il n'est sans pas pour lui déplaire...

- Viens... C'est la fin de nos aventures, lancez-vous à Dol. Voici ton père.

Ses gestes sont plus assurés que tout à l'heure... Sans doute commence-t-il à redescendre. Mais son regard est encore dans le vague.

Vous serrez la main que vous tend votre employeur. Puis vous lui désignez son fils. Vous braquez son arme dessus. Vous ne pensez pas que Tyu vous trahirait, mais on ne sait jamais... Et c'est avec ce genre de principe que les gens de votre profession survivent.

- Voilà 2000 *terjye* et vingt grammes de *Tantia*.

Vous prenez les billets et le sachet qu'il vous tend. Puis vous poussez son fils vers lui.

Sans accorder d'attention aux retrouvailles (d'ailleurs assez discrètes, il faut le dire - l'un étant défoncé, l'autre ayant quelques soucis pour l'avenir), vous remontez en voiture. Vous commencez utiliser votre «salaire». Vous commencez à fumer.

Comme vous vous apprêtez à partir, Tyu vous lance

- Eh bien, où allez-vous, maintenant, Dârin ?

- Maintenant que j'en ai les moyens, je vais aller vers le Sud... Paraît qu'il y a une guerre, là-bas. Ca va faire de l'embauche.

- Et bien, bonne chance. A prochaine fois, peut-être...

- De même.

Et vous partez.

140

De justesse, l'inconnu pare votre coup ; vous ne lui infligez qu'une légère égratignure. Il tente de vous frapper à nouveau, sans conviction. Vous évitez et vous lui immobilisez le bras, en frappant ensuite soit à la tête (rendez-vous au [95](#)), soit au coeur (rendez-vous au [97](#)).

141

Le souffle court, vous attendez quelques minutes au fond d'une impasse sans lumière. Mais aucun son ne vous parvient : à l'évidence, le drogué a préféré abandonner la partie. Tant mieux. Et puis, après tout, vous lui avez répondu, non ? Vous reprenez votre marche. Rendez-vous au [5](#).

142

Avec une agilité qui vous surprend, votre ennemi évite la lame. Il vous met en joue. Cette fois, c'en est fait de vous. Il tire...

143

Vous vous écoutez dans l'ombre à la manière d'un serpent, avant de rejoindre les bennes. Une fois installé derrière, vous regardez par une fente ce qui se passe dans la rue. Les policiers vous ont-ils aperçu ? Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2, ou 3, rendez-vous au [90](#). Si vous obtenez 4, 5, ou 6, rendez-vous au [118](#).

144

Son arme est d'un type assez courant chez les malandrins de bas étage, et moins bonne que celle que vous avez. Dans ses poches, vous trouvez 20 *teryje*, ce qui peut toujours être utile, un couteau rétractable similaire au vôtre (probablement devait-il rapporter la tête de sa victime...) et un papier sur lequel est dessiné l'Oeil vert, avec la phrase suivante : «rapporter la tête à Mr Seykoso dans l'Hôtel du Centre»... A l'évidence, les scissions à l'intérieur du gang sont plutôt importantes, pour qu'on ait cherché à vous tuer - vous n'avez aucun doute là-dessus, maintenant. Vous en déduisez qu'il y a sans doute une taupe dans l'entourage même de Tyu. Il va falloir redoubler de vigilance, à l'avenir... Ces constatations faites, vous revenez aux panneaux indicateurs que vous examiniez tout à l'heure... Effacez le code que vous aviez, notez le code *Une affaire de réglée* à la place, et rendez-vous au [56](#).

145

Le numéro 751 apparaît bientôt. Rudia passe sa carte dans la borne à côté de la porte. Vous espérez que vous allez y trouver ce que vous cherchez... Celle-ci s'ouvre sans bruit. Vous avancez sur la moquette, discret comme une ombre et vous entrez dans la chambre...

... Pour étouffer un juron : ce n'est pas la bonne chambre ! Un bébé dort dans un berceau. Par chance, il ne se réveille pas. Pour rien au monde, vous n'auriez eu envie de vous expliquer auprès de son père... Vous échangez un regard avec votre compagne et vous aussi silencieusement que vous êtes entrés. La porte refermée, vous prenez d'un pas nerveux la direction de la 704.

Vous arrivez peu après en vue de celle-ci. Lorsque Rudia l'a ouverte, vous vous précipitez à l'intérieur... Pour essayer une nouvelle déception : la chambre est vide ! Cette fois, vous ne vous retenez pas de jurer. Mais votre compagne vous arrête :

- Attends... Tu n'as pas dit qu'ils attendaient Tyu sur le toit toutes les nuits de deux à trois heures du matin ?

Dans votre précipitation, vous aviez oublié ce détail. Une pendule sur un mur indique deux heures et demie.

- Si. Où est l'ascenseur le plus proche ?

- Suis-moi.

Vous repartez de plus belle à travers les couloirs. Quelques instants plus tard, vous arrivez en face de deux ascenseurs de service. Par chance, l'un d'eux répond immédiatement à l'appel. Fébriles, vous entrez.

Vous arrivez rapidement sur le toit de l'hôtel. Dès que vous avez quitté la cabine, un vent glacial vous saisit, gelant jusqu'à vos os. Partout autour de vous, des voitures et des camions aéroportés. Vous vous retournez. D'ici, la vue sur la ville est vertigineuse... Des taches noires de la zone aux lumières dionysiaques du centre-ville. Des brumes violentes enveloppent les points culminants. Rudia vous rappelle à l'ordre :

- Ils doivent être là-bas !

De la tête, elle désigne un groupe de quatre personnes à une centaine de mètres, dans un coin discret. Plissant les yeux, vous croyez distinguer la silhouette d'un adolescent... Entourée de deux hommes et d'une femme.

- Oui, sans doute.

Eh bien, plus qu'à agir... Si vous voulez vous rapprocher discrètement d'eux, rendez-vous au [109](#). Si vous préférez vous cacher derrière une voiture et leur tirer dessus, rendez-vous au [108](#).

146

Vous évitez le trait de quelques centimètres... Il s'écrase contre un mur derrière vous.

Vous revenez aux deux hommes. La respiration de celui-ci se fait haletante, nerveuse, comme celle d'une proie...

- Ecoutez, dit-il, si vous me laissez le garçon, je vous donnerai 6000 *teryje*.

Vous hésitez. Jusqu'à ce qu'une lueur suspecte dans le regard de l'homme vous fasse réagir... Vous retournant, vous vous retrouvez face à une lame de couteau. Manié par une grande femme rousse, que vous avez l'impression de connaître... Dilah, l'ancienne maîtresse de Tyu, la mère de Dol ! Vous ne l'avez aperçu qu'une fois, à l'occasion de votre précédent service pour l'Oeil... Mais que fait-elle ici ? L'aurait-elle trahi ? (Déjà, il y avait à

l'époque des rumeurs concernant l'amour que Dilah portait à Tyu...) En tout cas, elle vous met en fâcheuse posture... Vous tentez d'éviter son coup. Si vous êtes accompagné, rendez-vous au [3](#). Dans le cas contraire, lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3 rendez-vous au [87](#). Sinon, rendez-vous au [20](#).

147

Vous la sortez de votre poche et la serrez dans votre main. Lorsque les policiers ne sont plus qu'à quelques mètres de vous, vous évitez une de leurs décharges. Puis vous jetez le fumigène. Une des boules jaunes le percute par hasard ; il explose en une gerbe de fumée âcre et dense. Surpris, les policiers se figent. Quand à vous, vous escaladez le mur et vous vous mettez à courir une fois de l'autre côté, sachant instinctivement que vous venez de leur échapper... Après avoir pris quelques temps de rues au hasard, vous parvenez à une place que vous connaissez. Rendez-vous au [83](#).

148

Vous rampez silencieusement jusqu'à la plaque. Par chance, elle est plongée elle aussi dans l'ombre. Vous l'enlevez et la posez avec toute la discrétion dont vous êtes capable - mais le moindre bruit semble être un gigantesque fracas, dans cette nuit de loup. En tout cas, votre invisible adversaire l'a sans doute entendu lui aussi : il s'arrête de tirer, ce qui vous fait craindre le pire. Sans attendre, vous vous offrez au noir trou qui s'enfonce devant vous. Vous allumez ensuite votre lampe de poche et vous avancez d'un pas circonspect et vif dans les boyaux. Notez le code *Fuite* et rendez-vous au [112](#).

149

Vous roulez sur le côté - ce geste vous sauve peut-être la vie. En tout cas, encore allongé, vous parvenez à faire trébucher votre adversaire. Celui-ci, emporté par son élan, tombe à son tour, sur le ventre. Vous ne ratez pas cette occasion, et l'ayant immobilisé, vous le lardez de coups. Lorsqu'il a lâché son dernier râle (mêlé de sang), vous prenez quelques minutes pour souffler, puis vous le fouillez. Rendez-vous au [30](#).

150

Vous êtes obligé de traîner Dol derrière vous. Il faut dire qu'il n'est pas trop en état de courir de lui-même... Tout en fuyant, vous cherchez un ascenseur dont l'accès ne vous oblige pas à combattre des agents de sécurité. D'autant que ceux que vous apercevez dans

certains couloirs ont plutôt l'air costauds.

Si vous ne trouvez pas d'ascenseur sans gardes, vous trouvez en revanche des gardes sans ascenseur. Ils vous courent dessus dès qu'ils vous aperçoivent. Faire demi-tour vous apparaît inutile - vous risqueriez de vous retrouver pris en sandwich - ; aussi décidez-vous soit de forcer le passage, le couteau à la main (rendez-vous au [45](#)), soit de leur tirer dessus (rendez-vous au [122](#)).

151

Les gardes sont bien trop forts pour vous. Vous auriez dû vous en apercevoir plus tôt... En tout cas, ils vous empoignent et vous assomment sans ménagement. A votre réveil, vous aurez à répondre de triple homicide et enlèvement d'enfant... Un programme peu engageant.

152

Vous accomplissez une grande boucle sur la droite avant de vous dissimuler derrière une voiture. De curieux éclats de rire vous parviennent. Vous risquez un rapide coup d'œil. L'adolescent est bien celui que vous cherchez. L'entourent un homme de haute taille - sans doute Phobo. Un autre, plus petit, grisonnant. Hulim - le conseiller de votre employeur ! Vous savez à présent pourquoi vous étiez suivi dès le début... Une femme rousse et grande. Vous reconnaissez Dilah, la maîtresse de Tyu et la mère de Dol, bien que vous ne l'ayez vue qu'une fois, il y a cinq. La chose est étrange... Sans être étonnante : d'après certains bruits, Dilah n'a jamais réellement apprécié Tyu...

Mais ce sont leurs affaires. Vous revenez à la vôtre. Une odeur de crack flotte dans l'air. A l'évidence, la cigarette que les quatre individus font tourner entre n'en est pas tout à fait une... Cela ne peut que vous aider.

Vous dégainez votre couteau - tant qu'à faire, autant être discret - et vous bondissez hors de votre cachette. Le premier coup est pour Dilah. Elle meurt hilare. Les deux autres ne sont pas plus récalcitrants. En trois minutes, c'est fini. Vous soufflez.

L'adolescent se rapproche de vous en titubant.

- Qui... qui êtes-vous ? articule-t-il difficilement.

Ses pupilles sont démesurément agrandies... Votre intuition était bonne. Tant mieux. Il ne râlera pas trop pour la mort de sa mère... Et vous suivra sans se poser de question.

- Ton père m'a envoyé te récupérer... Ils avaient l'intention de te tuer.

- Ah...

Il semble vouloir réfléchir, mais n'y parvient pas.

- Bon, fait-il.
- Allez, on s'en va le retrouver...
- Oui, oui...

Héroïne ? Ca y ressemble, en tout cas. Vous haussez les épaules et vous vous mettez en quête du véhicule dont Tyu vous a remis les clés. Rendez-vous au [139](#).