L'Agence du M.A.L



Avertissement !

Ce livre a été conçu pour être joué de manière physique avant tout. Sous forme de PDF, certaines mécaniques et énigmes ne sont pas réalisables.

Avant toute chose, vous aurez besoin d'un **filtre rouge** pour jouquiner ce livre, tel qu'on en trouve dans beaucoup de jeux/livres d'escape game. Si vous n'en avez pas, cela peut être remplacé par toute autre chose rouge et transparente pour lire à travers !

Si vous ne souhaitez pas tout imprimer, voici la liste des images nécessitant d'être imprimé :

Les Cyber-équipements (imprimer recto verso les 2 images)

§62/64/65 → Robocop (imprimer recto verso les 2 images) + la page entière du §65

§127/130 → imprimer en recto verso la page d'avant et celle du §127 ainsi que celle du §130 et la suivante

Optionnel, mais recommandé :

La feuille d'aventure (imprimer recto verso les 2 images)

La pochette de rangement (imprimer recto verso les 2 images)

La liste des succès

§70 → les câbles emmêlés ((imprimer recto verso les 2 images)

Tous les documents nécessaires et certaines solutions d'énigmes sont téléchargeables ici :

https://tinyurl.com/agence-MAL

Si dans le tome 1 vous avez résolu l'énigme du Moaï, considérez que vous avez le mot-clef **Moaï** et cochez-le sur votre feuille d'aventure !

Imprimé sur intérieur de couverture (en couleur)

CODE BINAIRE :

A	1000001	H	1001000	O	1001111	V	1010110
B	1000010	I	1001001	P	1010000	W	1010111
C	1000011	J	1001010	Q	1010001	X	1011000
D	1000100	K	1001011	R	1010010	Y	1011001
E	1000101	L	1001100	S	1010011	Z	1011010
F	1000110	M	1001101	T	1010100		
G	1000111	N	1001110	U	1010101		

CHIFFRES ROMAINS

I =1	I =1	XI =11	
V =5	II =2	XII =12	
X =10	III =3	XIII =13	
L =50	IV =4	XIV =14	
C =100	V =5	XV =15	
D =500	VI =6	XVI =16	
M =1000	VII =7	XVII =17	
	VIII =8	XVIII =18	
	IX =9	XIX =19	
	X =10	X'	



Code :

*Megatome => **88***

*Paradoxe => **69***

*Tesseract => **199***

Feuille d'Aventure

Ego : (max 12)

Si ≤ 0 allez au 14

Néo-Dollar :

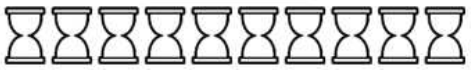


Superpouvoirs

- ○ Télépathie
- ○ Grande Classe
- ○ Vision Laser
- ○ Prescience
- ○ Superforce
- ○ Télékinésie

Droïdes H.S. :

Temps :



Bombes :



Kidzilla

♡♡♡♡♡♡

Si tous cochés allez au 53

Supers libérés :

☆☆☆☆☆☆☆☆

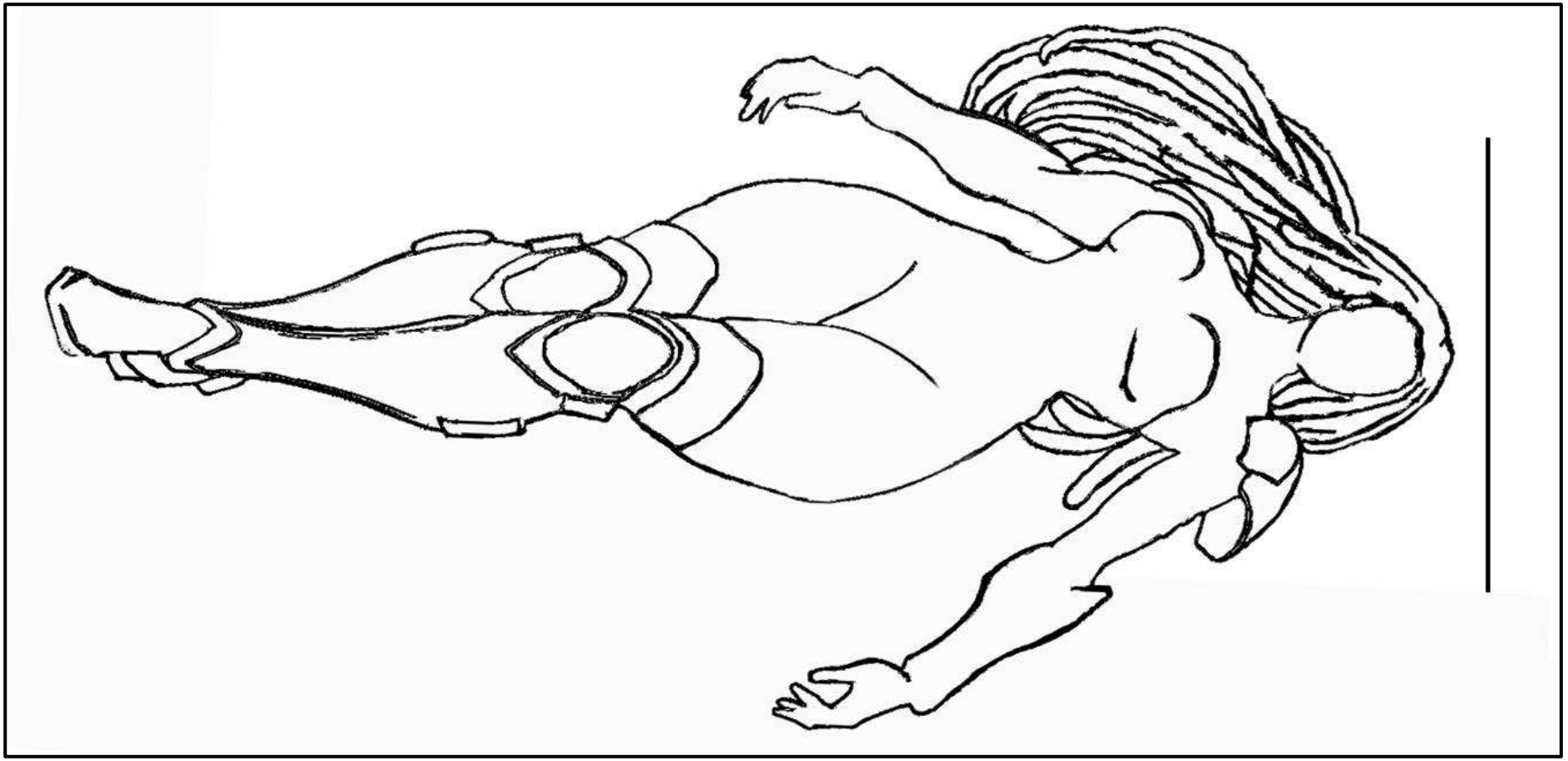
Mots-Clefs

- ○ Alarme
- ○ Bonus
- ○ Cookie
- ○ Fantôme
- ○ Futur
- ○ Lune
- ○ Malus
- ○ Megatome
- ○ Mission
- ○ Moaï
- ○ Paradoxe
- ○ Parking
- ○ Pinball
- ○ Poisson
- ○ Terre
- ○ Tesseract
- ○ T-Rex
- ○ V.I.P

Cyber-Equipements :

- ○ Armure
- ○ Bottes
- ○ Bouclier
- ○ Gants
- ○ Cyber-casque
- ○ Sablier
- ○ Traducteur
- ○ U.S.B
- ○ Zapette

Imprimé en rabat détachable (en couleur)



Imprimé en rabat détachable (en couleur)

L’Alliance des Ombres /2

L’Agence du M.A.L.

—

Valentin XICLUNA

Introduction

Aventurière, attention ! Ceci n'est pas un livre comme les autres !

Vous avez entre les mains un *livre interactif* où vous allez décider vous-même du cours de votre aventure.

Pour cette raison, il vous faudra scrupuleusement respecter les instructions qui vous seront données. Ne lisez surtout pas les numéros de ce livre les uns après les autres. Vous n'y comprendriez rien et cela gâcherait votre plaisir de lecture.

Il existe plusieurs chemins possibles pour compléter votre aventure. Cela signifie que, si vous devez recommencer votre aventure plus d'une fois avant d'arriver au but, vous pourrez toujours choisir des options différentes si vous le désirez.

Ainsi, vous vivrez à chaque nouvelle tentative une nouvelle histoire et ferez de nouvelles rencontres.

Ne détachez pas les objets en rabat sauf si le livre vous l'indique explicitement !

À présent si vous êtes prête, tournez la page pour découvrir les règles, et à l'Aventure !

Règles

L'Alliance des Ombres Incarnées

Bienvenue dans l'univers des super-héros et des super-vilains.

Ce monde ressemble beaucoup au nôtre, à la différence que les Supers, des individus ayant des capacités surnaturelles, font partie intégrante de la société.

Votre aventure a commencé en 2025, vous étiez la cheffe suprême de l'Alliance des Ombres Incarnées. Une organisation criminelle dirigée par la meilleure des super-vilaines, **VOUS** bien sûr !

Votre ennemi juré était la Ligue des Hardvengeurs. Une équipe de super-héros qui ont déjoué vos plans de conquête du monde à maintes reprises.

Mais, grâce aux objets de pouvoir et à vos sbires, vous avez fini par prendre votre revanche sur eux ! Alors que vous étiez au sommet de votre triomphe, une mystérieuse entité nommée les Enluminés a contrecarré votre super plan et **VOUS** a fait disparaître ainsi que vos sbires à travers des portails extradimensionnels...

Lisez les règles suivantes pour découvrir vos Superpouvoirs et comment combattre les adversaires qui auront le malheur de croiser votre route !

Règles du jeu et conseils

Avant de commencer...

Détachez votre marque-page/feuille d'aventure se trouvant en rabat au début du livre. Cela vous servira tout au long de votre aventure pour tenir compte de toutes les informations utiles à son bon déroulement.

Vous trouverez aussi au verso de votre feuille d'aventure la silhouette de votre super-vilaine. N'hésitez pas à la personnaliser, la colorier et lui donner un nom de super-vilaine qui claque !

Ego

L'Ego correspond à l'estime de soi, il représente l’opinion que vous avez de vous-même, selon que vous êtes contente de vous ou déprimée. Votre Ego représente aussi l'attraction et le contrôle que vous exercez sur les gens qui vous entourent. Si vous avez un grand Ego, vous aurez plus de facilité à recruter de nouveaux sbires pour vous aider dans votre aventure.

Sur une échelle de 1 à 10 pour les personnes normales vous commencez votre aventure avec un Ego de **12**. Oui vous êtes clairement mégalomane ! Mais il faut au moins ça pour être cheffe suprême de l'Alliance des Ombres Incarnées et ourdir des plans de conquête du monde !

Au cours de votre aventure, votre total d'Ego pourra augmenter ou diminuer suivant vos actions et les rencontres que vous ferez.

Il ne pourra jamais dépasser 12!

Si jamais pour quelque raison que ce soit votre **Ego tombe à 0 ou moins, Rendez-vous immédiatement au 14** pour en subir les conséquences.

Superpouvoirs

Vous êtes une super-vilaine de renommée mondiale, les médias parlent souvent de vos forfaits et vous avez une réputation d'indomptable.

Tout cela n'est pas lié (uniquement) à votre Ego surdimensionné, mais bien aussi à vos Superpouvoirs !

Vous maîtrisez présentement **3** Superpouvoirs à choisir parmi les suivants :

Télépathie : Vous avez la capacité de lire les pensées des autres. Cela vous demande une forte concentration, donc vous n'êtes pas capable de vous en servir en tout temps. Mais c'est un pouvoir utile dans de nombreuses situations : lire un code dans la tête de quelqu'un, communiquer tout en étant bâillonnée ou savoir si une personne vous ment ne sont que quelques exemples de son utilité.

Grande Classe : Vous avez le talent d'être toujours bien habillée et de parler de manière distinguée. Vous êtes une experte en camouflage et imitation capable de vous transformer en un instant en ce que vous voulez. Que ce soit une haute dignitaire diplomatique à une soirée de gala ou une rappeuse du Bronx qui twerke comme pas deux, vous avez le contrôle total de votre apparence et de votre manière de parler. Vous avez la *Grande Classe* en toute circonstance.

Vision laser : Vous avez un regard très perçant. Tellement que vous êtes capable de voir à travers la plupart des matières. Que ce soit pour voir les rouages d'un coffre-fort afin de l'ouvrir, lire les petites lignes en bas d'un contrat d'assurance ou bien pour admirer les abdos de M. Muscle à travers ses vêtements, votre *Vision Laser* à plus d'une application possible.

Prescience : Vous avez des flashs, des images ou juste une sensation particulière qui vous montre quelques extraits du futur. Vous savez certaines choses avant

même qu'elles ne se produisent. Cela vous a déjà servi plus d'une fois pour éviter un danger imminent ou prévoir l'arrivée du prochain bus, mais point encore pour gagner au loto malheureusement. Votre *Prescience*, même si imparfaite, reste un atout sur lequel vous pouvez compter pour garder un temps d'avance sur vos adversaires.

Superforce : Vous avez une constitution hors du commun, que ce soit pour ouvrir une porte blindée ou une boîte de conserve, deux doigts vous suffisent. Seule une brosse à dents en titane survit assez longtemps pour vous permettre d'entretenir votre sourire éclatant. 18 fois championne du monde de bras de fer, vous pouvez toujours compter sur votre *Superforce* .

Télékinésie : Vous avez le pouvoir de déplacer des objets à distance et d'interagir avec eux. Suivant le poids de l'objet, cela vous demande plus ou moins de concentration. Il est bien plus facile de jeter un gravillon par la pensée que de jongler avec des enclumes. Grâce à votre *Télékinésie*, vous vous êtes déjà sortie de nombreuses situations délicates. Que ce soit pour actionner un levier derrière des barreaux ou récupérer le sel à l'autre bout de la table sans avoir besoin de demander à vos voisins, vous ne savez jamais quand cela peut vous rendre service.

Néo-Dollar **(Ⓝ)**

L'argent vous sera indispensable dans cette nouvelle aventure. Dans le premier tome, vous étiez assez riche pour ne pas avoir à vous préoccuper de l'aspect pécuniaire de vos péripéties, ce ne sera point le cas dans cette aventure ! Le *Néo-Dollar* (Ⓝ) est la monnaie que vous utiliserez au cours de vos péripéties. Ils se présentent la plupart du temps sous forme de crédits virtuels qui sont transférés directement sur votre compte PayMal™, la formule de paiement en ligne préféré de la pègre. Vous devez tenir le compte de votre solde en tout temps via votre feuille d'aventure. Vous gagnerez essentiellement des *Néo-Dollars* en effectuant avec succès des missions. De même, il vous sera proposé à plusieurs reprises d'acquérir certains équipements contre vos *Néo-Dollars* durement récoltés (à moins qu'en bonne vilaine vous trouviez des manières plus lucratives et moins fatigantes pour vous enrichir !). Vous avez déjà quelques économies, le montant de votre fortune initiale vous sera indiqué prochainement quand vous commencerez votre aventure.

Cyber-équipements

Vous découvrirez prochainement ce que sont les *Cyber-équipements* et comment les obtenir.

Certains choix vous seront impossibles tant que vous n'aurez pas le ou les bons Cyber-équipements pour continuer votre aventure.

Les Cyber-équipements renferment plus d'un secret que vous découvrirez peut-être au cours de votre périple...

Chaque Cyber-équipement est représenté par l'un des jetons découpables disponibles sur le rabat arrière de votre livre.

Ne récupérez pas un Cyber-équipement avant d'en avoir reçu la consigne spécifique dans le texte.

Pensez à cocher les Cyber-équipements que vous possédez sur votre feuille d'aventure. Cela vous sera particulièrement utile si ce n'est pas votre première lecture afin de vous souvenir de ceux que vous possédez déjà ou pas.

Vous trouverez en dernière page du livre une enveloppe à découper, monter et coller sur la page correspondante. Cette pochette vous servira à ranger vos Cyber-équipements afin de toujours les avoir à portée de main quand vous jouquinerez* ce livre !

Énigmes

Ce livre contient de nombreuses énigmes et mini-jeux. Vous rencontrerez certains d'entre eux au cours de votre lecture, mais sûrement pas tous. Certains *Superpouvoirs* pourront vous apporter des indices pour vous aider à les résoudre. Dans tous les cas, aucune énigme n'est bloquante, vous aurez toujours la possibilité de continuer l'aventure, mais avec un malus, si vous ne trouvez pas la solution.

Vous ne serez pas toujours capable de résoudre les énigmes juste en regardant l'image. Quelquefois, il sera nécessaire de manipuler le livre, courber une page, regarder par transparence à la lumière, ou toutes autres idées machiavéliques qu'aura imaginé l'auteur pour vous déconcerter…

Mots-Clefs

Il est possible que certaines actions ou la résolution d'énigmes vous fassent gagner un mot-clef.

Dans ce cas, cochez le mot-clef correspondant sur votre feuille d'aventure.

Il n'est pas nécessaire d'obtenir tous les mots-clefs pour finir l'aventure. Certains sont même négatifs ! De plus, il est même possible que certains mots-clefs soient utiles et/ou déblocables que dans de futurs tomes...

Si vous avez déjà jouquiné le tome 1 de *l'Alliance des Ombres* et si vous les avez obtenus, vous pouvez déjà cocher les mots-clefs **Moaï** et **Futur** sur votre nouvelle feuille d'aventure.

*Jouquiner : contraction des verbes jouer et bouquiner

Vous connaissez maintenant les quelques règles nécessaires à votre aventure. Les autres données visibles sur votre feuille d'aventure vous serviront pour des situations spécifiques qui vous seront expliquées en temps voulu.

Si vous êtes prête, c'est parti pour…

L'Aventure

Nous sommes en 2430, 5 années ont passé depuis que vous vous êtes réveillée, amnésique, au fond d'une ruelle salle d'un des quartiers pauvres de New Eden, la capitale de la mégalopole américaine. Au début cela vous a pris quelque temps pour vous adapter à cette nouvelle vie. Heureusement, vos *Superpouvoirs* vous ont permis de vous faire rapidement remarquer par la pègre locale...

Aujourd'hui, vous avez bien changé. Vous êtes à présent une cyber-maraudeuse ! Vous vendez vos talents au plus offrant. Que ce soit pour pirater à distance une banque de données d'une corporation via votre Cyber-deck ou bien pour une mission physique comme aller récupérer le matou préféré de la mère Michelle qui s'est encore enfui dans la zone radioactive des bidonvilles de l'est ; aucune mission n'est hors de votre portée ! Enfin, du moins c'est ce que vous pensiez...

Jusqu'à votre mission actuelle, un simple piratage de données pour de l'espionnage industriel. Le type de mission que vous avez déjà effectué 36 000 fois sans souci. Mais vous venez de tomber sur un fichier portant ce logo étrange qui hante les cauchemars de vos nuits sans que vous ne sachiez pourquoi... Le logo représente une pyramide avec un œil, le symbole des Enluminés !

Vous avez alors un flash et une barrière mentale se brise dans votre esprit libérant un torrent de souvenirs enfouis. Les images et les souvenirs se bousculent dans votre tête : Bob, votre fidèle sbire, la ligue des Hardvengeurs qui ont détruit votre QG, la quête des objets de pouvoir suite à une mystérieuse note dans votre poche, votre combat contre Bonus, la disparition inattendue de vos sbires au summum de votre victoire et encore ce maudit logo de la pyramide avec un œil. Vous vous rappelez tout, et surtout, comment, lorsque vous veniez de tout gagner, les Enluminés vous ont tout pris avant de vous faire tomber au travers d'un vortex temporel !

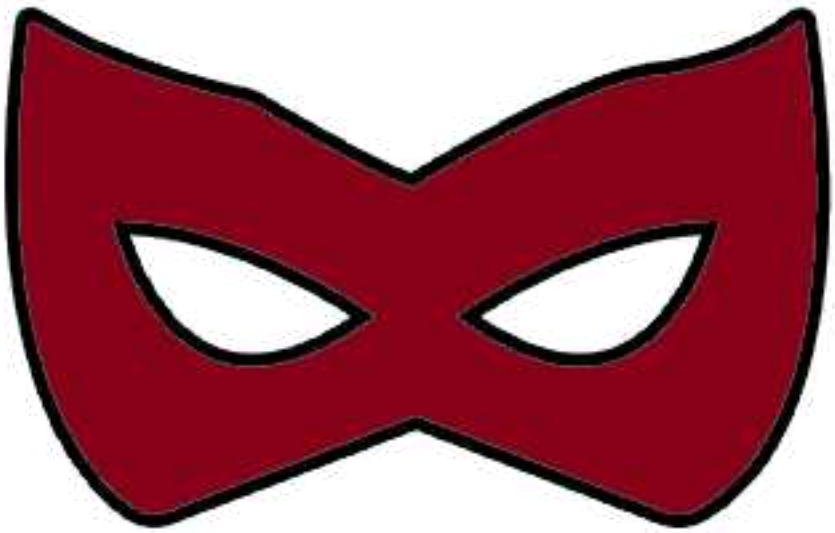
Ce flot de souvenirs et la réalisation de votre situation provoquent un tel choc chez vous, que vous perdez votre connexion avec le cyberweb. Vous avez été projetée 400 ans dans le futur !

En 400 ans, bien des choses ont changé. La quasi-totalité des Supers s'est fait décimer il y a plus de 200 ans par une mystérieuse épidémie. Aujourd'hui, les Supers sont devenus une légende au même titre que les dragons, les licornes et la démocratie. La technologie a remplacé les superpouvoirs. De nombreuses personnes possèdent des implants cybernétiques leur conférant des capacités améliorées dignes des Supers des légendes : Superforce, meilleure vision, plus grande endurance, capacité de voler, de respirer sous l'eau ou encore de courir vite, etc. Toutes les fantaisies ou presque sont réalisables tant que vous avez les Néo-Dollars pour ça !

Et si vous êtes trop pauvre et n'avez point les moyens de vous payer des implants pour trouver un emploi, vous avez toujours la possibilité d'échapper à la réalité via les univers virtuels. Véritable drogue pour les plus démunies ! Vous enfilez votre casque d'*Extra-Vision*, vous vous branchez au réseau et une infinité d'univers virtuels s'offre à vous pour échapper à votre misérable existence...

Mais aujourd'hui, les univers virtuels attendront. Aujourd'hui vous avez un compte à régler avec les Enluminés ! Et puis, vous ne diriez pas non à un moyen pour retourner à votre époque. Votre ancienne gloire en tant que Cheffe suprême de l'Alliance des Ombres Incarnées vous manque...

Plutôt que de continuer à vous perdre dans vos souvenirs retrouvés, **allez au 1**



1

Vous reprenez contact avec la réalité. Vous êtes de retour dans votre misérable studio au 3652e étage d'un des nombreux gratte-ciels de la périphérie de New-Eden. Vos souvenirs retrouvés et surtout votre gloire perdue vous font perdre **4 points d'Ego** !

Une fois remise de vos émotions, vous n'avez d'autres choix que de vous reconnecter au réseau. Après tout, vos neuf chats ne se nourrissent pas tout seuls, et vous décidez de finir la mission pour obtenir votre salaire. De retour dans le subespace de la corporation, vous constatez que votre trou de vers est toujours actif et vous l'utilisez pour contourner les piètres défenses informatiques de votre cible. Vous vous empressez de télécharger les données attendues par votre client.

Une fois votre tâche accomplie, vous ne pouvez pas vous empêcher de vous intéresser de nouveau au mystérieux fichier portant le sigle des Enluminés. Vous tentez de le télécharger pour l'examiner plus tard. L'opération échoue et un message apparaît alors sur votre Cyber-deck vous avertissant que vous essayez d'accéder à un fichier sécurisé :

« Les utilisateurs essayant d'accéder à un fichier protégé sans avoir au préalable reçu les autorisations nécessaires sont avertis du risque de poursuites pour lesdites infractions. Cela pouvant aller jusqu'à l'utilisation de moyens matériels et immatériels à l'encontre des dits contrevenants. Les moyens employés laissés à la discrétion du propriétaire du fichier peuvent aller jusqu'à la destruction de matériel et l'incapacité du contrevenant blablabla... »

Vous avez l'habitude de ce genre d'avertissement. Ce n'est pas ça qui vous arrête habituellement. Mais ce coup si, votre intuition vous fait porter une attention particulière à cet avertissement.

Si vous avez la **Prescience**, **rendez-vous au 44**

Si vous passez outre l'avertissement et piratez le fichier, **rendez-vous au 230**
Sinon, vous jugez plus sage de d'abord vous faire payer pour votre mission, quitte à revenir plus tard pour ce fichier, **allez au 213**

2

Vous trouvez rapidement un poste connecté contenant le plan du bâtiment. Vous repérez le chemin à suivre pour arriver au serveur central qui devrait contenir ce que vous cherchez. Vous vous mettez aussitôt en chemin vers votre destination en faisant attention d'éviter les postes de contrôles indiqués sur le plan. **Allez au 254**

3

Vous avez réuni Monotome, Mercurochrome et Mobilhome, mais vous n'avez toujours aucun indice pour retrouver Momentome. Vous décidez de questionner ses anciens partenaires, afin de savoir s'ils ont plus d'info que vous. Malheureusement, ils vous déclarent tous trois ne pas l'avoir revu depuis leur séparation il y a 3 ans. Le seul indice qu'ils se rappellent est qu'à l'époque, choqué par la disparition de Mégatome, il a dit ne plus se sentir attaché à cette réalité et vouloir explorer de nouvelles réalités. Ils ne savent pas ce qu'il entendait par là, mais après tout il a toujours été le plus mystérieux de la bande...

Vous n'avez pas le temps de vous interroger plus avant que le ciel se déchire devant vous et une Doloréane s'échappe de la déchirure spatio-temporelle !

-- Momentome !! s'exclament les trois Transporteurs.

-- Vite ! répond ce dernier, aidez-moi à fixer cette réalité en supprimant les résidus parasites d'autres réalités qui ont traversé le portail avec moi.

Observez les détails si dessous et trouvez les anomalies de l'image adjacente :


7


10


8


13


9


16


5


14

Faites la somme des valeurs des anomalies et multipliez-le tout par le nombre de bonnes images (en ignorant leurs valeurs) pour obtenir le paragraphe suivant !

Si vous ne trouvez pas, **rendez-vous au 107**

4

Le propriétaire s'avance vers vous tout sourire. Il vous remercie chaudement de l'avoir débarrassé de ce léger inconvénient et vous tend un créditub. Vous vous en saisissez et le branchez à votre Cyber-deck. Vous constatez avec plaisir qu'il contient les **140 000** Ⓢ promis.

Vous le remerciez et prenez congé. **Rendez-vous au 116**

Une Doloréane s'échappe de la déchirure spatio-temporelle !



5

Vous accélérez, c'est la dernière ligne droite ! Vous passez un premier adversaire puis un second puis un troisième, il n'en reste plus qu'un devant vous pour atteindre la victoire !

Mais ce dernier vous échappe et franchit la ligne d'arrivée devant vous. Vous êtes 2e... c'est alors que votre T-Rex affamé par tout cet effort décide de croquer le poulet de votre adversaire. Les règles sont claires, tous les coups sont permis… Contre toute attente, votre adversaire, maintenant sans monture, se retrouve disqualifié séance tenante et vous voilà première à votre plus grande joie !

Vous empochez vos **50 000** Ⓢ et gagnez **3 points d'Ego** pour cette splendide performance. Ne vous sentant pas l'âme de renfermer le T-Rex, vous négociez avec les palefreniers pour qu'il soit transporté aux portes de New Eden et relâché dans la Vallée de la Mort. Il pourra ainsi s'y dégourdir les membres et y trouver de quoi grignoter entre les animaux mutants qui peuplent cette zone et les courriers qui traversent la vallée d'une cité à l'autre. Cochez le mot-clef **T-Rex**.

Sur ces entrefaites, vous récupérez votre matos high-tech. Puis, toute fourbue de votre course, vous décidez de prendre congé de Renard et Toutankharton et de rentrer chez vous pour profiter de quelques heures de sommeil. **Allez au 371**

6

Vous vous approchez de l'ambulance numéro **5** et vous adressez à Mercurochrome, lui expliquant la raison de votre venue. **Rendez-vous au 106**

7

Vous bandez vos muscles et usant de votre Superforce vous donnez un bon coup d'épaule dans la porte. Elle s'ouvre à la volée et continuant sur votre lancée vous entrez dans la pièce. Vous n'y découvrez rien d'intéressant si ce n'est un lit fait et une chambre propre. En ressortant, vous découvrez ce qui bloquait la porte, un robot ménager proprement aplati telle une crêpe entre le battant et le mur.

Constatant que vous lui avez déjà réglé son compte, et ne trouvant rien d'autre digne d'intérêt, vous retournez sur le palier. *+1 Droïde H.S* et **retournez au 365**

8

Vous longez prudemment le couloir lorsqu'un étrange individu étrange vêtu tout de noir portant une longue veste sombre et une paire de lunettes obscures surgit d'une porte sur votre droite.

-- Eh, psst ! Vous interpelle-t-il.

Il regarde à droite et à gauche s'assurant que vous êtes bien seul puis ouvre sa veste en grand. Vous découvrez de nombreuses poches cousues sur l'intérieur avec divers objets en sortant : une cuillère, une brosse à dents usagée, un pot de lubrifiant, une vieille chaussette, etc. L'étrange individu fouille dans une des poches et tend ensuite ses mains vers vous. Elles contiennent deux pilules, l'une bleue et l'autre rouge.

-- C'est d'la bonne, vous dit-il avec un clin d'œil par-dessus ses lunettes. Tu prends la pilule bleue, l'histoire s'arrête là. Tu te réveilles dans ton lit, et tu crois ce que tu veux. Tu prends la pilule rouge, tu restes au Pays des Merveilles et je te montre jusqu'où va le terrier. Alors t'en dis quoi ?!

Vous lui répondez que vous n'êtes pas intéressé par sa marchandise de pacotille, au grand désespoir du Durak qui semblait intéressé par les drogues proposées. Vous reprenez votre chemin et arrivez rapidement face à un portail de téléportation surmonté d'un , vous le traversez et vous vous retrouvez **au 372**

9

Malheureusement, votre tentative a échoué et le robot de garde s'avance vers vous menaçant. Vous vous tenez prête à vous défendre lorsque le robot s'effondre brusquement dans une gerbe d'étincelle et un zzzzt !

Vous découvrez James se tenant derrière le robot effondré. Il vous regarde et vous lance un sourire narquois :

-- Alors bébé, on a failli se casser un ongle ?

Vous vous apprêtez à lui rétorquer une répartie cinglante, mais il se détourne en vous lançant un :

-- Bon c'n'est pas tout ça, mais les vrais pros ont une mission à finir !

Et il se dirige, sans se retourner, vers l'entrée de la banque. Rageuse, mais sans autre choix, vous êtes obligée de courir derrière lui pour le rattraper. Cette humiliation vous fait perdre **2 points d'Ego**. **Rendez-vous au 99**

10

Quelques embouteillages plus tard, AfroBang se pose enfin dans une ruelle quelconque de la ville-basse. Il vous annonce que la planque n'est pas loin, mais il préfère finir le reste à pied pour ne pas se faire repérer. En effet, les Néo-Jap ont

sûrement des sentinelles à l'affût dans les environs. Si vous arrivez à vous infiltrer sans vous faire repérez ce ne sera que pour le mieux.

-- Le moyen le plus sûr est de se séparer vous dit-il. Comme ça si l'un de nous se fait capturer, l'autre sera toujours libre de ses mouvements pour finir la mission.

Vous acquiescez et décidez de :

Passer par les toits et laisser AfroBang couvrir le sol, **rendez-vous au 269**

Rester au sol pendant qu'AfroBang joue les funambules, **rendez-vous au 166**

11



12

Votre **Prescience** vous envoie une image d'une employée qui se dirige vers la sortie pour prendre sa pause. Vous vous mettez en planque à côté de la porte prête à la recevoir. Vous n'avez pas longtemps à attendre. À peine la malchanceuse sort que, crac ! vous l'assommez sans ménagement. Vous avez tôt fait de lui voler son badge et son uniforme. Vous bâillonnez votre victime avant de la traîner derrière une benne à ordure pour ne pas attirer l'attention. Fin prête, vous faites de nouveau confiance à votre prescience pour vous avertir lorsque le garde sera remplacé et profiter qu'il quitte son poste pour vous infiltrer incognito.

Une fois dans l'enceinte du bâtiment, vous dépassez le poste de garde vacant et vous enfoncez le long du couloir. **Rendez-vous au 2**

13

Vous passez devant une pièce en verre renforcée. Vous apercevez au travers un Super attaché sur une table d'opération et deux Reptiliens en combinaison hermétique antibactérienne qui semblent l'étudier. L'un des Reptiliens prépare une mixture en mélangeant avec précision diverses éprouvettes… Le symbole de risque biologique n'est pas pour vous rassurer sur leurs intentions. Toute à votre

observation vous n'avez pas vu le second Reptilien qui se dirige vers la sortie. Le bruit de la porte qui se déverrouille vous avertit au dernier moment et vous avez juste le temps de vous plaquer contre le mur dans l'ombre pour ne pas vous faire repérer. La porte se reverrouille derrière lui et il s'éloigne dans le couloir opposé sans vous remarquer. Ce manège tente à confirmer les infos trouvées par Toutankharton… Les Enluminés seraient donc impliqués dans la pandémie des Supers. Cela vous rappelle un peu trop votre enfance à l'orphelinat de Super et il est hors de question que vous laissiez leurs affreuses expériences continuer en toute impunité !

Si vous avez la **Grande Classe** et désirez liquider sournoisement le Reptilien qui est sorti pour prendre sa place, **rendez-vous au 341**

Si vous préférez utiliser une bombe (s'il vous en reste) pour faire sauter la porte et prendre le Reptilien par surprise, **rendez-vous au 103**

Sinon, vous décidez de laisser là ce pauvre bougre et reprenez, sans tarder, votre chemin vers le centre du complexe. **Retournez au 28** et repartez d'ici ▼

14

Votre Ego est comme le Q.I. d'une moule… inexistant ! Vos échecs répétés et vos mauvaises décisions ont fini par saper le peu de confiance en vous qu'il vous restait. Pourquoi poursuivre les Enluminés avec tant de hargne ? Ne sont-ils pas, après tout, ce que vous rêviez d'être ? Les maîtres du monde !

Mais même ces rêves de grandeur vous ont passés avec le temps et semblent futiles... Aujourd'hui, vous passez votre temps sur le Réseau. Les mondes virtuels sont devenus votre réalité. Vous avez tenté de vous reconvertir dans le cyber-gaming pour gagner votre vie, mais même à ça vous êtes nulle !

Vous lancez une partie de *Racket et Plank IV*, un monde virtuel où vous pouvez jouer une criminelle et devenir une cyber-baronne de la drogue. Vous apparaissez dans la planque de départ, vous vérifier vos stats et votre équipement puis sortez de la zone de "Respawn". Vous n'avez pas le temps de faire trois pas qu'un PK de haut niveau vous "Headshot" par méchanceté gratuite. Votre vision s'obscurcit alors qu'un message apparaît en face de vous :

Game Over !

15



16

Renard ne peut résister à votre superpouvoir et c'est tout déboussolé qu'il accepte de négocier. Exceptionnellement, car il vous aime bien il consent à vous offrir avec le Cyber-casque un exemplaire dédicacé de *L'informatique pour les nuls !*

C'est grâce à ce manuel qu'il a commencé avec succès sa carrière de cyber-maraudeur. Vous le remerciez pour ce cadeau "inestimable" et déboursez pareil les **50 000** $ pour acquérir le **Cyber-casque**. **Rendez-vous au 161**

17

Kidzilla s'avance vers vous pour attaquer, vous lui faites une feinte en amorçant votre bras droit. Il se met immédiatement en garde haute pour encaisser votre coup, découvrant ainsi le bas de son corps. Vous tentez une seconde feinte en amorçant votre jambe en position de *Low-kick,* espérant le leurrer pour qu'il bloque en vain avec sa queue. Vous redressez au dernier moment votre jambe pour un magnifique *High-kick* au cou.

Mais contrairement à ce que vous attendiez, Kidzilla n'est pas dupe ! Il bouge sa queue comme pour bloquer votre *Low-kick,* mais dès que vous relevez votre jambe il poursuit son mouvement pour venir fouetter votre seconde jambe. Vous perdez votre unique point d'appui et vous effondrez au sol dans un bruit de tôle tordue.

Vous avez tout juste le temps de croiser les bras devant vous pour amortir un coup de pied écrasant. Vous arrivez de justesse à saisir sa patte quand il la relève et tentez de lui rendre la pareille en le balayant à son tour. Kidzilla esquive votre geste en sautant en arrière et se rétablit sur ses deux pattes sans dommage. Il vous provoque de sa patte tendue en vous faisant signe de vous relever et d'approcher.

Il se joue de vous et cela vous coûte **2 points d'Ego**. Une fois debout, vous vous remettez prudemment en garde tout en réfléchissant à votre prochain coup :

Si vous tentez une nouvelle feinte suivie d'un *High-kick* au cou, **allez au 195**
Si vous préférez une feinte suivie d'un Crochet du gauche, **rendez-vous au 362**

18

Vous vous approchez de l'ambulance numéro **2** et vous adressez à Mercurochrome, lui exposant la raison de votre venue. **Rendez-vous au 294**

19

Vous longez prudemment le couloir et arrivez après quelque temps en vue d'un portail de téléportation surmonté d'un ▲. Vous le traversez et vous vous retrouvez

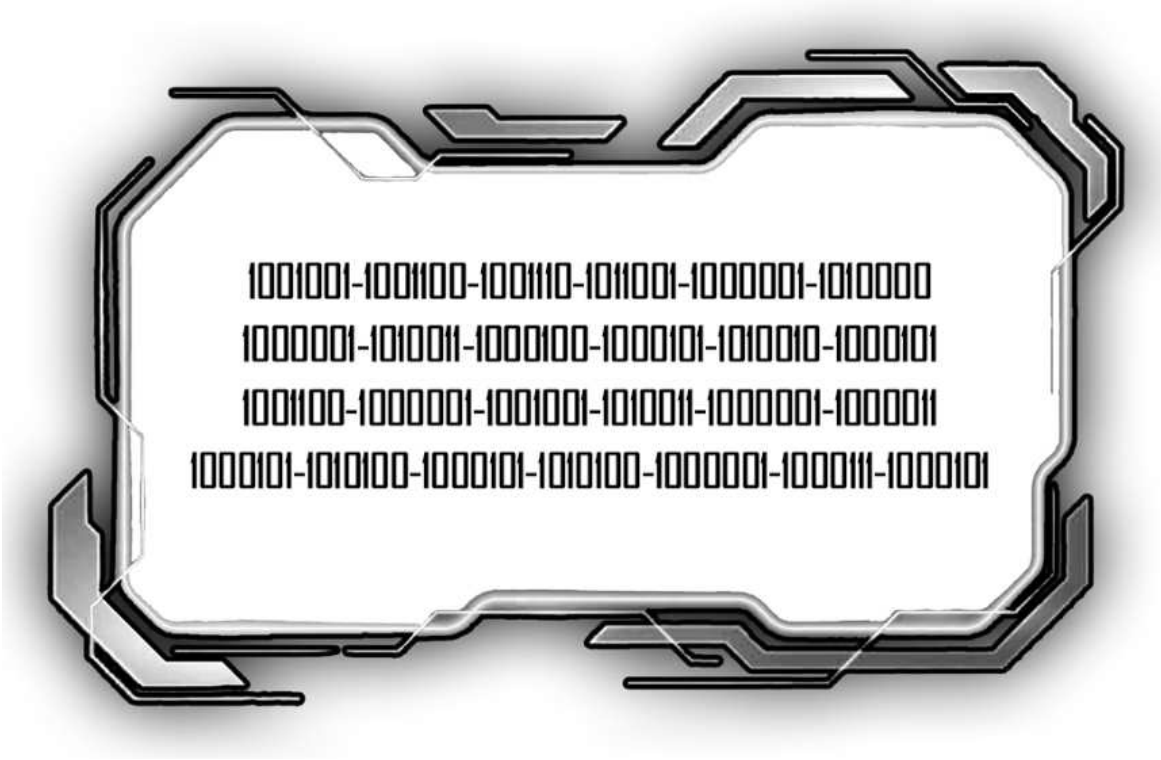
dans un nouveau couloir identique à celui que vous venez de quitter. Vous continuez d'avancer et arrivez bientôt à un croisement :

Si vous prenez le couloir de droite, **rendez-vous au 366**
Si vous prenez le couloir d'en face, **rendez-vous au 288**
Si vous prenez le couloir de gauche, **rendez-vous au 304**

20

Vous empruntez les escaliers vers le 3e étage et vous arrivez sans encombre sur le palier supérieur. Vous découvrez un couloir portant deux portes de chaque côté ainsi qu'une moquette *bleue* très duveteuse couvrant le sol. Les marches continuent de l'autre côté du palier pour accéder aux étages supérieurs.

Un petit écran sur le mur en face de vous bugge et n'affiche qu'une suite de 0 et de 1 qui ne semble pas faire de sens :



Si vous avez la **Prescience**, **rendez-vous au 382**

Sinon, où dirigez-vous vos pas :
La 1re chambre à droite, **allez au 296** La 1re chambre à gauche, **allez au 109**
La 2e chambre à droite, **allez au 270** La 2e chambre à gauche, **allez au 81**
Vers le 4e étage, **allez au 23** Vers le 2e étage, **allez au 218**

21

Renard vous félicite pour le succès de votre première mission et vous transfert les **20 000** $ promis. Fière de vous, vous gagnez **3 points d'Ego** !

Il vous demande si vous êtes d'attaque pour une autre mission.

-- On vient d'avoir un tuyau sur un compte secret qui appartiendrait aux Enluminés vous annonce Renard. Si ça vous va, vous partez tout de suite avec James notre meilleur artificier pour cambrioler la banque en question !

Un bel homme habillé d'un splendide costar noir tiré à quatre épingles s'avance alors vers vous pour se présenter :

-- Je suis Bomb, James Bomb, pour vous servir my lady !

-- Bon, Bon, ça va là ! le coupe Renard. Arrête de faire ton beau gosse et filez en vitesse sur place voir de quoi il en retourne. James, je t'ai envoyé les coordonnées sur ton Cyber-deck. Prends une des cybers de l'Agence.

Vous suivez James pour récupérer une des cyber-voitures. Vous attendez, pensant qu'il va venir vous ouvrir la porte en parfait gentleman. Il se contente de baisser la vitre et vous demande ce que vous attendez pour monter. Autant pour le gentleman... Vous ravalez une réplique bien sentie et prenez place dans la cyber alors que James décolle sur les chapeaux de roue en direction de la banque. **Rendez-vous au 203**

22

Vous faites un de vos petits shows dont vous avez le secret et vous vous faites passer pour une célébrité outrée de ne pas être reconnue immédiatement par le petit personnel. Vous faites votre Karen et demandez à parler immédiatement au directeur. Vous promettez mille répercussions au pauvre valet-robot.

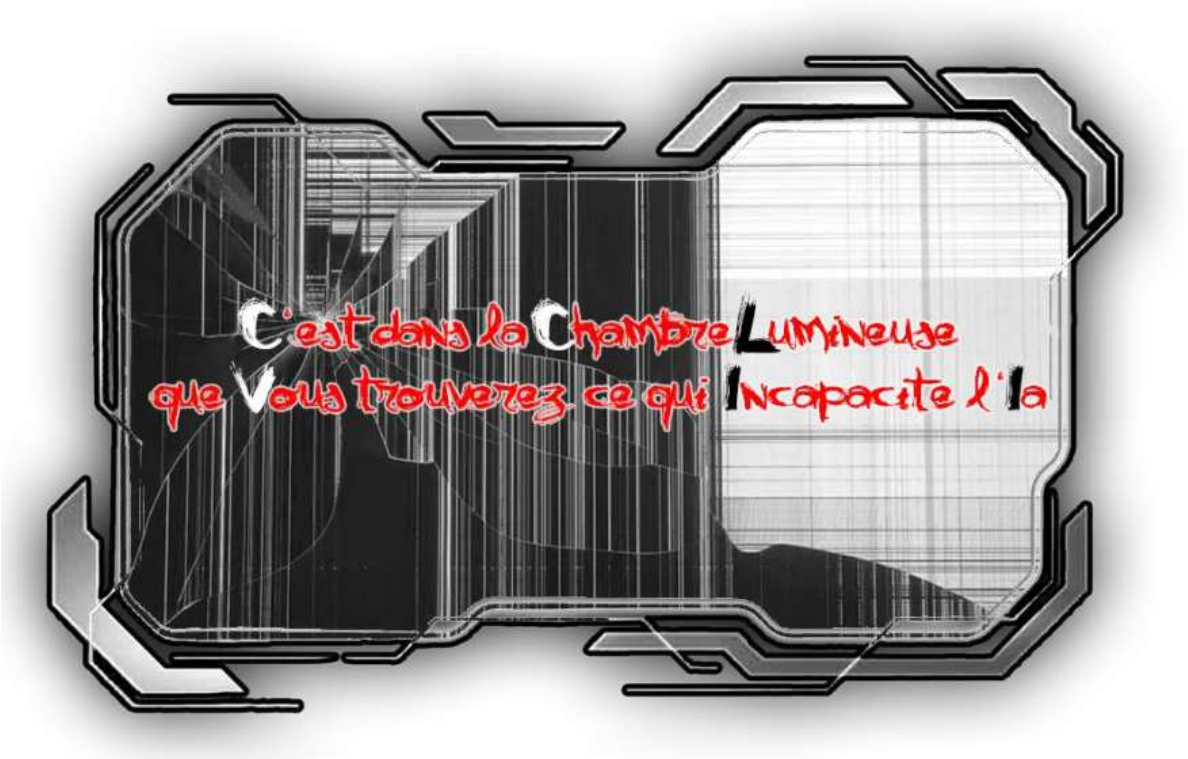
Si vous avez **colorié et nommé votre personnage** au dos de la feuille d'aventure, le robot se laisse convaincre par vos jérémiades. Après tout, il n'est pas programmé pour gérer les conflits, mais pour plaire aux clients. **Allez au 314**

Sinon, votre apparence n'étant point en accord avec votre prestance, le robot semble dubitatif. Il ne vous reste plus qu'à **aller au 37**

23

Vous empruntez les escaliers vers le 4e étage et à part une pub délavée pour des *Crevetolas*, une friandise composée de crevettes croustillantes enrobées de

chocolat fondant, vous ne notez rien d'important. Vous arrivez sans souci sur l'avant-dernier palier de l'hôtel. Vous découvrez un couloir couvert d'une moquette *verte* à damier ainsi que deux portes de chaque côté dudit couloir. Les marches continuent de l'autre côté du palier, montant vers le dernier étage. Un petit écran sur le mur à l'entrée du couloir est cassé et n'affiche plus rien. Alors que vous avancez sur le palier, un rayon de lumière se reflète dans l'écran révélant une phrase écrite en trace de doigts :



Si vous avez la **Prescience**, **rendez-vous au** [84]

Sinon où dirigez-vous vos pas :

La 1re chambre à droite, **allez au** [182] La 1re chambre à gauche, **allez au** [31]
La 2e chambre à droite, **allez au** [257] La 2e chambre à gauche, **allez au** [129]
Vers le 5e étage, **allez au** [121] Vers le 3e étage, **allez au** [20]

24

En déboulant en force dans la suite royale, vous avez surpris l'IA. Les battants partent s'écraser contre le mur, dégommant au passage deux pauvres androïdes qui montaient la garde un peu trop proche des portes. Ces derniers se sont fait envoyer valser contre le mur où ils ont fini leur course dans un gros jet d'huile et de pistons ! +2 *Droïdes H.S.* **Rendez-vous au** [222]

25

Le Durak s'exécute et bidouille le portail selon vos indications. Une fois fait, vous voyez le vortex changer de couleur. Confiante, vous vous dirigez vers l'arche et la traversez… pour vous emplafonner lamentablement dans le mur juste derrière !

Et oui, le ***42*** est le numéro de l'unité de stockage où vous êtes actuellement. En demandant au Durak de rediriger le portail sur lui-même, vous l'avez juste désactivé ! Vous en perdez **2 points d'Ego**.

Une fois remise de votre erreur, vous demandez au Durak de rediriger le portail vers une autre destination :

Si vers le ***24*****, rendez-vous au 178**

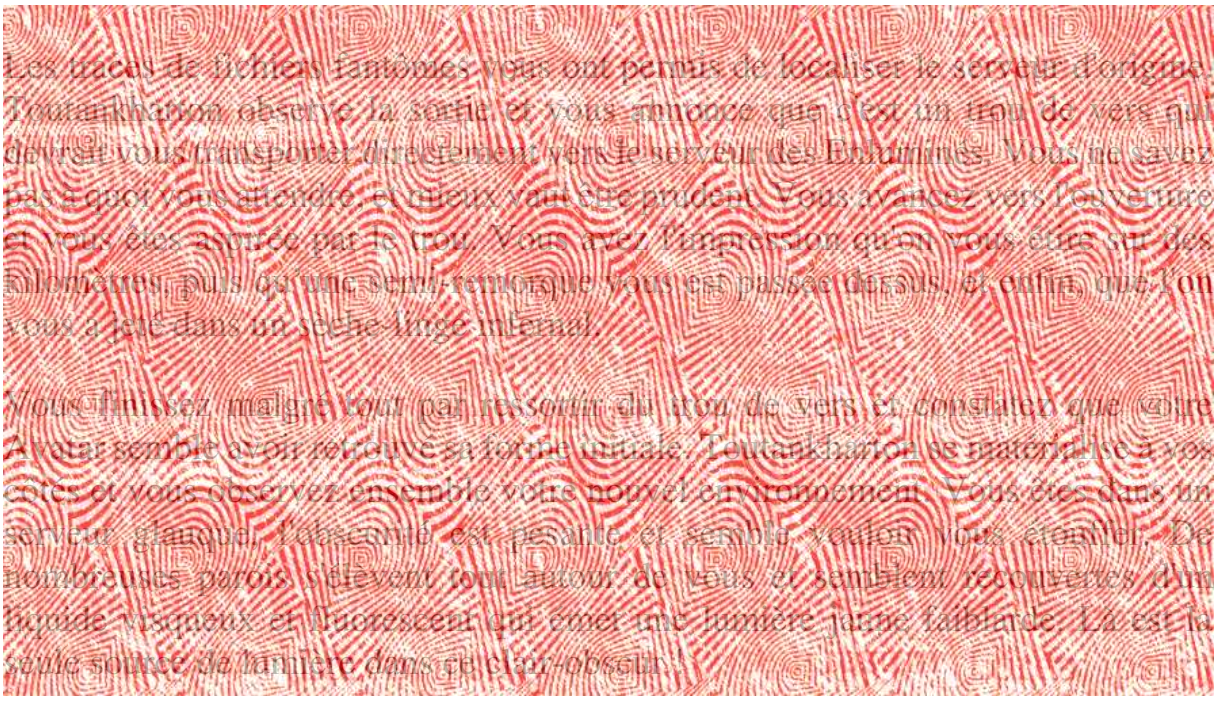
Si vers le ***32***, **allez plutôt au 147**

26

Vous arrivez à un croisement et hésitez sur quel chemin prendre… C'est alors qu'une main sort de l'ombre et s'abat sur votre épaule !

Vous poussez un cri de surprise qui a dû s'entendre facilement à 1 km à la ronde. Vous vous retournez le cœur battant pour vous retrouver face à face avec nul autre que le mystérieux inconnu. Vous vous êtes fait avoir comme une débutante ! Votre fierté en prend un coup et cela vous coûte **1 point d'Ego**. Une fois remise de vos émotions, **rendez-vous au 207**

27



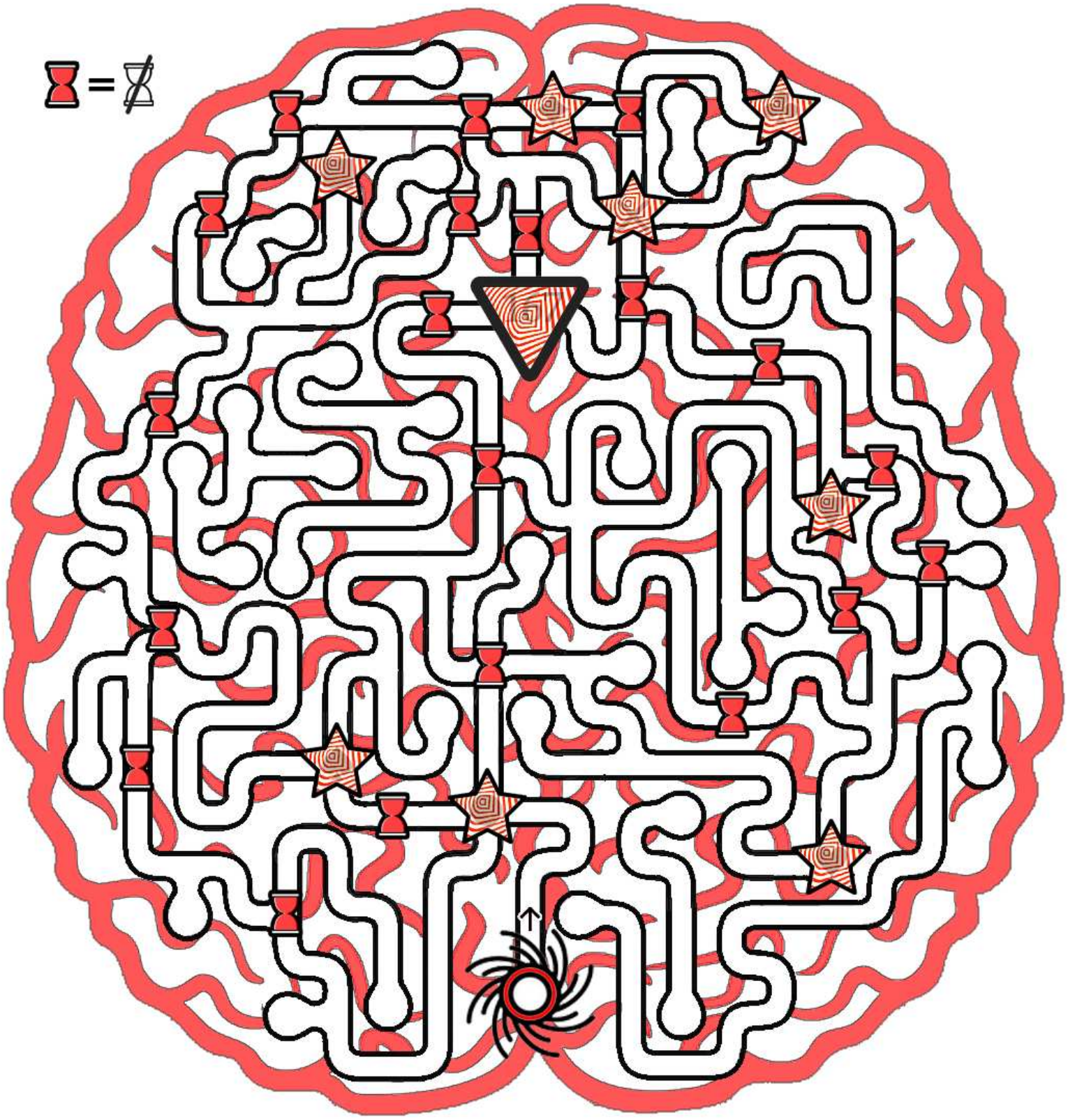


28

Vous étudiez le plan et repérez de nombreuses cellules et laboratoires. Si vous avez le temps de faire quelques détours, n'hésitez pas à libérer les Supers-prisonniers. Par contre, vous ne pouvez pas passer deux fois par le même chemin au risque de vous faire repérer par la sécurité des Enluminés !

Vos chances de victoires seront proportionnelles aux nombres de Supers que vous libérerez ! À chaque fois que vous en délivrez un, cochez une étoile de plus sur votre *Feuille d'Aventure.* Mais ne perdez pas trop de temps où vous vous ferez piéger par votre propre explosion ! →

Vous étudiez le plan et repérez de nombreuses cellules et laboratoires.



À chaque fois que vous passez par un sablier, cochez-le sur votre Feuille. Si vous cochez le dernier sablier, ***rendez-vous immédiatement au 385***

● **Allez au 345** ♠ **Allez au 335** ▼ **Allez au 13**

♣ **Allez au 179** ✦ **Allez au 141** ⚔ **Allez au 238**

■ **Allez au 108** ♥ **Allez au 369**

29

Grâce à vos *Superpouvoirs*, vous repérez une sentinelle planquée derrière un angle de mur à quelques mètres de vous. Elle ne vous a pas encore découvert et vous profitez de votre élément de surprise pour la surprendre et vous en débarrassez prestement d'un coup bien placé d'USB (Ultra Sabre Binaire). Vous avez tôt fait de bâillonner et de cacher le Néo-Jap pour qu'il ne soit pas découvert trop tôt. Ne voyant pas d'autres vigies, vous redescendez prudemment des toits et rejoignez AfroBang au point de rendez-vous. **Allez au 220**

30

Vous accélérez, c'est la dernière ligne droite ! Vous passez un premier adversaire et arrivez en vue d'un second, mais ce dernier vous échappe et franchit la ligne d'arrivée peu avant vous !

Vous êtes 3e... c'est alors que votre T-Rex affamé par tout cet effort décide de croquer le poulet de votre adversaire. Les règles sont claires, tous les coups sont permis… Contre toute attente, votre adversaire maintenant sans monture se retrouve disqualifié séance tenante et vous voilà deuxième !

Vous empochez vos **40 000** $ et gagnez **2 points d'Ego** pour cette magnifique performance. Ne vous sentant pas l'âme de renfermer le T-Rex, vous négociez avec les palefreniers pour qu'il soit transporté aux portes de New Eden et relâché dans la Vallée de la Mort. Il pourra ainsi s'y dégourdir les membres et y trouver de quoi grignoter entre les animaux mutants qui peuplent cette zone et les courriers qui traversent la vallée d'une cité à l'autre. Cochez le mot-clef **T-Rex**.

Sur ces entrefaites, vous récupérez votre matos high-tech. Puis, toute fourbue de votre course, vous décidez de prendre congé de Renard et Toutankharton et de rentrer chez vous pour profiter de quelques heures de sommeil. **Allez au 371**

31

Vous vous dirigez vers la première porte à gauche et l'ouvrez. Vous y découvrez un autre couloir ressemblant en tout point à celui d'où vous venez. Vous passez la tête dans l'embrasure et voyez, à votre plus grande stupéfaction, de l'autre côté du couloir votre propre corps de dos, la tête penchée à travers une porte !

Vous vous redressez et regardez derrière vous, mais rien. Vous vous repenchez et le phénomène se reproduit vous permettant d'admirer de nouveau votre splendide popotin ! Vous ne pouvez pas vous empêcher de remarquer que vous avez pris du poids dernièrement. D'un autre côté, passer votre temps sur le Réseau en grignotant des snacks n'aide pas… Cette constatation vous fait perdre **2 points d'Ego**.

Vous sortez de vos réflexions et traversez enfin la porte, pour vous retrouver dehors l'autre côté du couloir ! **Retournez au 23**

32

Sur la défensive, vous laissez venir votre adversaire tout en étant sur vos gardes. Kidzilla s'avance et tente de vous envoyer un coup de queue. Vous esquivez l'attaque d'un mouvement du buste tout en armant votre genou pour une contre-attaque… Vous comprenez trop tard que c'était une feinte destinée à vous faire baisser votre garde. Vous n'avez pas le temps de corriger le tir que Kidzilla se décale, évitant habilement votre coup et vous collant au passage une monumentale baffe de sa paume griffue. Cette vicieuse attaque vous coûte **2 points d'Ego**. Vous bloquez par pur réflexe une seconde baffe de votre avant-bras et tentez de reprendre l'avantage.

Si vous tentez une feinte suivie d'un *High-kick* au cou, **rendez-vous au 17**
Si vous préférez bloquer et enchaîner sur un Direct du droit, **rendez-vous au 266**

33

À peine de retour à l'Agence du M.A.L., vous tombez sur Renard qui vous attendait. Vous repartez en mission immédiatement ! Les autres agents sont déjà pris et il n'a que vous sous la main pour vous occuper de cette mission urgente. **Rendez-vous au 122** pour découvrir sans tarder votre prochaine destination !

34

Vous longez prudemment le couloir et arrivez après quelque temps en vue d'un portail de téléportation surmonté d'un  , vous le traversez et vous vous retrouvez

dans un nouveau couloir identique à celui que vous venez de quitter. Vous continuez d'avancer et arrivez bientôt à un croisement :

Si vous prenez le couloir de droite, **rendez-vous au 304**
Si vous prenez le couloir d'en face, **rendez-vous au 176**
Si vous prenez le couloir de gauche, **rendez-vous au 375**

35



36

Vous battez en retraite de l'autre côté du champ insonorisant. C'est alors que votre Prescience vous envoie une vision. Vous voyez des Reptiliens s'approcher du mur et y révéler une petite cache contenant une molette. Vous les voyez tourner la molette puis s'avancer ensuite vers la cellule et l'ouvrir en touchant une zone spécifique du mur adjacent.

Votre vision s'estompe, mais vous faites confiance à votre don. Après quelques tâtonnements, vous trouvez la cache de la molette. Vous la tournez, et vous constatez alors que le champ insonorisant semble s'être rétrécie. Vous continuez à tourner la manette jusqu'au bout et remarquez ainsi que vous pouvez dorénavant atteindre la porte de la cellule sans entendre le moindre son !

Vous trouvez rapidement la commande d'ouverture de la porte et la déverrouillez. La porte est ouverte, vous voyez l'individu qui vous tourne le dos et continue à jouer. Vous prenez alors votre courage à deux mains, puis le lâchez aussitôt pour plutôt vous boucher les oreilles avec vos mains avant de vous avancer vers le rouquin. Il prend enfin conscience de votre présence et c'est avec joie que vous le voyez relâcher son instrument. Il se présente à vous d'une voix joviale :

-- Aye ! j'me présente Ewan Mac Dorémy, mais tu peux m'appeler Mac'do pour faire court. T'as aimé mon bout d'musique ? C'est qu'ça dépote la cornemuse quand on y met du cœur, vous dit-il en postillonnant copieusement.

Vous comprenez qu'il attend une réponse et vous préférez acquiescer pour ne pas le vexer, ayant encore les oreilles qui sifflent suite à cette agression sonore. Vous lui demandez quel est son pouvoir. Il vous répond qu'à part être écossais et un virtuose de la cornemuse il n'en a pas. Vous en déduisez qu'il a au moins le pouvoir de désillusion ! Car s'il est bon à la cornemuse vous préférez ne jamais rencontrer un mauvais joueur... **Cochez 1 prisonnier, puis retournez au 28** et repartez d'ici ♥

37

Vous vous offusquez de sa réticence à vous laisser passer, mais rien n'y fait, le robot vous bloque le passage. Le Durak vient alors à votre secours en s'excusant de sa maladresse, il a oublié de vous fournir votre passe de membre (piraté par l'Agence bien entendu). Vous faire sauver par une brute épaisse comme le Durak, votre Ego en prend un coup… Vous perdez **2 points d'Ego**. **Rendez-vous au 314**

38

Fab'jitas vous félicite pour votre livraison express et vous transfère directement les **140 000** Ⓢ prévus. Il n'hésitera pas à recommander l'Agence du M.A.L. à ses amis, pour sûr, si le besoin se présente ! Vous empochez le tout et **allez au 315**

39

Vous avez fait une erreur et déclenchez sans le vouloir une protection anti-intrusion ! Vous vous retrouvez éjectée brutalement du système de sécurité et perdez **1 point d'Ego**.

Vous revenez à la réalité juste à temps pour voir une trappe s'ouvrir sous vos pieds et ceux de James Bomb. Vous chutez lourdement dans le piège tandis que la trappe se referme derrière vous. Vous vous relevez et vous époussetez en essayant de regagner un minimum de contenance. James vous lance un regard lourd de reproche et vous accuse d'être une incompétente doublée d'une incapable.

Si vous avez la **Grande Classe**, **allez au 158**
Sinon, vous perdez **1 point d'Ego** supplémentaire avant d'aller **au 205**

40

Vous le regardez de la manière la plus hautaine que vous pouvez. Un regard que vous avez peaufiné au fil de votre carrière de cheffe suprême de la ligue des Ombres incarnées. Vous lui dites d'une voix méprisante que le lion ne s'associe pas avec le cafard !

Ne s'attendant pas à cette réponse de votre part il en reste coi pendant que vous vous éclipsez du bar. Vous vous cachez rapidement au coin de la rue et attendez que l'inconnu sorte à son tour pour le suivre.

Il ne tarde pas à quitter le bar. Il observe les environs, sûrement espère-t-il que vous ayez changé d'avis. Ne vous voyant pas, il se met en chemin vers une destination inconnue. Il tourne à droite dans une ruelle sombre, puis gauche à la prochaine intersection. Il se retourne alors subitement pour vérifier que personne ne le suit. Vous avez juste le temps de vous plaquer en urgence contre un mur en priant pour ne pas qu'il vous repère.

Il repart alors en accélérant la cadence s'enfonçant plus profondément dans le dédale des allées sombres. Vous lui laissez un peu d'avance ayant peur qu'il vous ait repérée, mais vous le perdez rapidement de vue ...

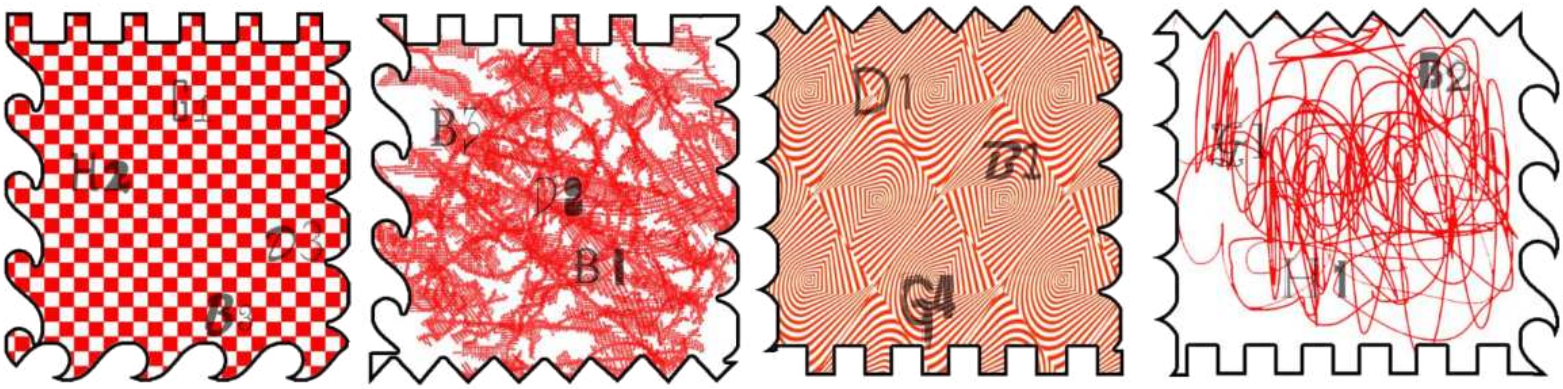
Si vous avez la Vision Laser, **rendez-vous au 48** Sinon, **allez au 26**

41

Une fois sur place, vous vous dépêchez de récupérer un poste de travail et de vous brancher au Réseau. Vous téléchargez une carte de la Vallée de la Mort puis ressortez les 4 morceaux de papier des Transporteurs pour les étudier.

Au début, vous n'y comprenez rien, puis vous commencez à voir des symboles se dessiner. B3, H2… ça fait tilt ! et vous découvrez que le code n'est autre qu'une distance et une direction ! 4B veut dire quatre cases vers le bas, 2D deux cases vers la droite, etc. Ça semble tellement évident que vous êtes surprise que les Transporteurs ne l'aient pas trouvé d'eux-mêmes… Les rumeurs comme quoi les Mécha ont du mal à lire les captchas seraient-elles vraies ?!!

Vous tentez d'assembler les différents papiers pour obtenir un carré qui donnerait une combinaison valide →



En observant la carte de la Vallée, vous remarquez différents marqueurs. Notez les 3 marqueurs sur votre chemin dans l'ordre que vous les rencontrez pour former un numéro de paragraphe et vous y rendre. Il est possible de passer plusieurs fois par un même marqueur, mais il n'est pas possible de sortir de la carte.

Il y a 6 chemins possibles, mais un seul vous fera arriver à temps !

42



Bravo ! Vous avez découvert un domaine privé dans les méandres du cyberweb. Vous voici dans le très select club des initiés du *Fall from Grace*.

Vous regardez autour de vous et découvrez représentation virtuelle du bar State of Grace, mais où tout semble inversé en couleur et en disposition, comme si vous étiez passé de l'autre côté du miroir !

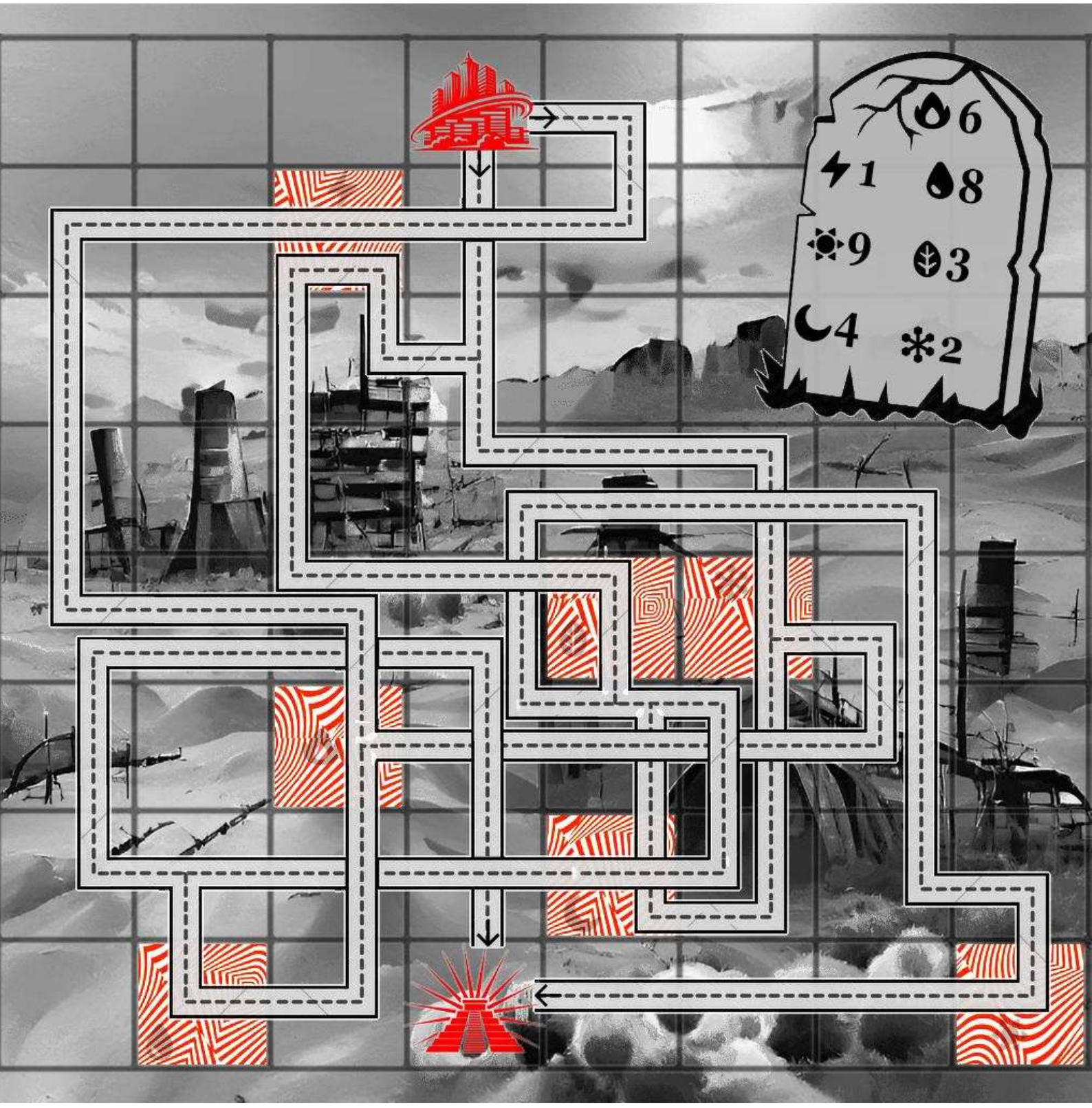
Un bot représentant le Barman vous invite à vous asseoir d'un geste et vous parle, mais vous ne comprenez rien de ce qu'il vous dit. Il pose alors devant vous un verre à martini où flotte un petit poisson jaune ressemblant un peu à une sangsue. Vous n'avez aucune intention de boire un poisson vivant même si tout n'est que virtuel ! Vous regardez sans comprendre le bot qui vous mime l'acte de vous mettre le poisson dans l'oreille. Vous n'êtes pas sûr d'avoir bien compris... Mais si ! Si ! Il vous refait bien le mouvement de vous mettre le poisson dans l'oreille !

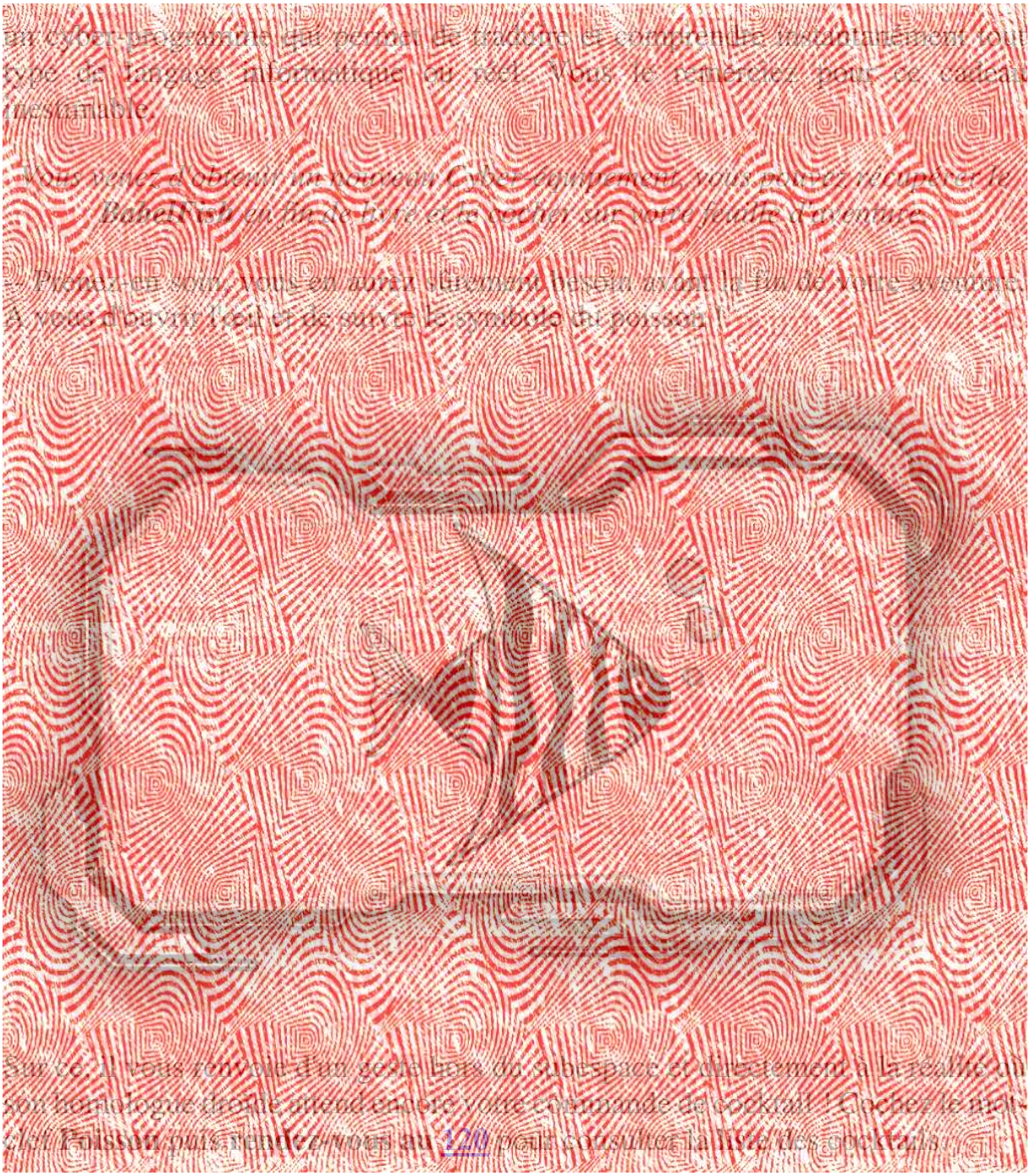
Bon, après tout pourquoi pas. Vous vous rappelez que vous n'êtes pas vraiment là et que techniquement se sera votre avatar qui va se faire un poisson dans l'oreille. Vous vous exécutez et saisissez la poissaille pour vous la farcir dans le conduit auditif. Vous sentez ce dernier se faufiler dans l'orifice et tout à coup vous entendez des voix :

– Mettez le poisson dans votre oreille, c'est un traducteur universel !

Vous comprenez que c'est le bot qui vous parle et vous faites signe au barman que vous l'avez enfin compris. Il vous explique que c'est un *Babelfish*.

Vous téléchargez une carte de la Vallée de la Mort !





43

Le Durak grommelle puis vous bouscule sans façon. Il semble en avoir marre de tourner en rond à vous suivre, il s’approche du téléporteur que vous venez de quitter et ouvre un panneau sur le côté. Quelques bidouilles plus tard, vous voyez le portail se réactiver soudainement en point d'entrée. Le Durak vous fait comprendre avec de nombreux gestes et borborygmes qu'il l’a rerouté pour que le vortex vous emmène directement dans la zone de l'unité de stockage recherchée.

Lorsque vous lui demandez pourquoi il n'a pas fait ça dès le début, il vous répond, en faisant la phrase la plus longue que vous ne lui ayez jamais entendue !

-- Vous pas avoir laisser grmnbll a moi et vous trop fière de foncer droit devant sûre de vous ! grommèle-t-il.

Ouch !! Vous préfériez quand il ne parlait pas, sa répartie vous touche droit dans votre estime de soi, vous perdez **3 points d'Ego**.

Ne sachant quoi répondre vous laissez, pour une fois, passer le Durak en premier à travers le portail avant de le suivre. Vous vous retrouvez dans un nouveau couloir identique à celui que vous venez de quitter. Votre coéquipier ne vous attend pas et fonce droit devant, vous le rejoignez en courant et arrivez, enfin, face à la porte 42. Vous avez fini par trouver la bonne unité de stockage, même si ce n'est clairement pas grâce à votre sens de l'orientation... **Rendez-vous au 193**

44

Votre *Prescience* vous titille, vous avez le pressentiment oppressant que l'avertissement est réel ! Si vous persistez à vouloir pirater ce fichier, vous allez au-devant de conséquences inattendues ! Vous jugez plus prudent donc de déjà vous faire payer pour les fichiers récupérés dans le cadre de votre mission avant de prendre plus de risque inconsidéré. **Rendez-vous au 213**

45

Toutes vos missions et l'amélioration constante de votre Cyber-équipement vous ont préparée pour ce qui vous attend. Vous avez rejoint l'Agence dans ce but ultime, voici venu le temps de passer à l'acte. Vous vous apprêtez enfin à prendre votre revanche sur les Enluminés et leur porter, vous espérez, un coup décisif ! Toutankharton vous dévoile ce qu'il a découvert :

-- Les Enluminés ont infiltré la Méga-Corpo *Astroyan*™ et ont réussi à mettre en orbite, à l'insu de tous, une station orbitale secrète. De ce satellite, ils surveillent la planète et intercepte la majorité des échanges informatiques et des secrets transmis sur le Réseau sans que personne ne le sache et puisse faire quoi que ce soit. Maintenant que nous en connaissons l'existence, nous devons y pénétrer et mettre la station hors service au plus vite. Pour entreprendre cette mission, vous devez impérativement avoir une paire de **bottes Air-mès™** !

-- Les Enluminés possèdent aussi un laboratoire souterrain secret. Si les données récupérées sont exactes, ils y détiennent les derniers Supers survivants et y mènent des expériences interdites. Ils cherchent à fabriquer une nouvelle race d'hybrides possédant des Superpouvoirs mais entièrement sous le contrôle des Enluminés. Nous ne pouvons laisser faire ça, nous devons infiltrer le laboratoire, libérer les supers si possible, mais surtout détruire les recherches des Enluminés avant qu'ils

ne finissent de créer leur armée d'hybrides inarrêtables. Pour entreprendre cette mission, vous devez impérativement avoir une paire de **gants Than-os™** !

Si vous possédez les **gants Than-os™ allez au 240** pour la mission laboratoire.
Si vous possédez les **bottes Air-mès™ allez au 340** pour la mission orbitale.

Si vous êtes millionnaire et avez pu vous payer la totale, choisissez votre mission !

46

La porte n'étant plus un obstacle, vous pénétrez dans l'enceinte de StarBox™. Vous êtes au parking souterrain ***24***, cochez le mot-clef **Parking** puis **allez au 326**

47

Vous arrivez sur le parking des urgences, espérant y découvrir Mercurochrome. Mais ce n'est pas une, mais cinq ambulances qui y sont actuellement stationnées. Et vous n'avez aucune idée de comment découvrir la bonne. Vous interpellez une ambulancière qui passe à votre portée et lui demandez laquelle est Mercurochrome. Elle n'a aucune idée de ce dont vous parlez. Vous insistez et elle vous dit ceci :

-- Mon ambulance est en bout de ligne. Mes collègues Max et Tom sont toujours garés côte à côte. Tom aime se garer au milieu du parking. Ma sœur se gare toujours à égale distance de Tom que moi. Aujourd'hui elle s'est garée le plus à gauche du parking. Quant à moi, mon ambulance est garée à côté d'un des hommes. J'imagine que l'ambulance restante sera celle de Mercurochrome ?!

Sur ces mots, elle vous laisse là et s'empresse d'aller faire ses affaires urgentes.

Observez les véhicules alignés et déduisez qui est Mercurochrome sur l'image.

A quelle ambulance vous adressez-vous :

L'ambulance 1, **allez au 343**
L'ambulance 2, **allez au 18**
L'ambulance 3, **allez au 228**
L'ambulance 4, **allez au 367**
L'ambulance 5, **allez au 6**

48

Grâce à votre Vision Laser, vous retrouvez rapidement votre cible. Il semble vous avoir repéré et se tient en embuscade deux rues plus loin. Profitant de votre superpouvoir, vous n'avez aucun mal à prendre un itinéraire alternatif pour arriver par-derrière et le surprendre. Tel est pris qui croyait prendre !

Vous arrivez sur le parking des urgences où s'alignent 5 ambulances



Vous vous glissez dans son dos de manière furtive et le surprenez d'un Bouh ! Le pauvre fait un saut digne des meilleurs kangourous. Une fois remis de sa surprise, et face à votre sourire hilare, il ne peut s'empêcher de reconnaître que vous l'avez bien eu. **Rendez-vous au 207**

49

Vous faites sauter la porte à coup d'explosif. **Cochez 1 bombe.**

La porte s'ouvre à la volée et vous attendez que la fumée se dissipe avant de voir si quelqu'un va sortir de la cellule.

-- Il y a quelqu'un ? demandez-vous

-- Je suis Batte-man! vous répond une voie grave et masculine

-- Vous pourriez être le Pape ou Ghandi je m'en fiche. Par contre, si vous voulez sortir de là, c'est maintenant ! Car à défaut d'avoir de quoi mettre sur le feu, j'ai par contre des lézards à tartiner et des explosifs qui vont bientôt tout péter !

Une forme sort de l'ombre et s'avance vers vous. Il s'agit d'un homme affublé de deux battes de baseball à la place des bras. Il vous regarde d'un œil mauvais puis sort de la cellule et vous fait signe, de sa batte, de montrer le chemin. Dans le style beau mâle ténébreux, au moins, vous avez le mâle. Pour le reste, on repassera... **Cochez 1 prisonnier** puis **retournez au 28** et repartez d'ici ⚔

50

Vous accélérez, c'est la dernière ligne droite ! Vous passez un premier adversaire avec facilité. Malheureusement, les autres sont plus rapides que vous, et vous peinez à les rattraper. Votre monture commence à accuser la fatigue et se fait même doubler peu avant la ligne droite par un autre adversaire. Ce dernier franchit la ligne d'arrivée peu avant vous !

Vous êtes 4e... c'est alors que votre T-Rex affamé par tout cet effort décide de croquer le poulet de votre adversaire. Les règles sont claires, tous les coups sont permis… Contre toute attente, votre adversaire, maintenant sans monture, se retrouve disqualifié séance tenante, et vous voilà finalement 3e !

Vous empochez vos **30 000** 💲 et gagnez **1 points d'Ego** pour cette belle performance. Ne vous sentant pas l'âme de renfermer le T-Rex, vous négociez avec les palefreniers pour qu'il soit transporté aux portes de New Eden et relâché dans la Vallée de la Mort. Il pourra ainsi s'y dégourdir les membres et y trouver

de quoi grignoter entre les animaux mutants qui peuplent cette zone et les courriers qui traversent la vallée d'une cité à l'autre. Cochez le mot-clef **T-Rex**.

Sur ces entrefaites, vous récupérez votre matos high-tech. Puis, toute fourbue de votre course, vous décidez de prendre congé de Renard et Toutankharton, et de rentrer chez vous pour profiter de quelques heures de sommeil. **Allez au 371**

51

L'alarme a été déclenchée. Vous voyez AfroBang vous faire de grand signe depuis le côté du hangar. Vous le rejoignez et ce dernier vous annonce que les Néo-Jap sont sur le qui-vive. Le temps de la discrétion est fini, vous devez attaquer dès maintenant avant qu'ils n'aient le temps de s'organiser ou de disparaître ! Vous acquiescez et vous préparez à foncer dans le tas. **Rendez-vous au 252**

52

Cela vous en coûte de reconnaître publiquement que vous n'avez pas les fonds… Encore plus quand vous vous rappelez votre ancienne vie où vous étiez la première à vous moquer des pauvres et à sous-payer vos sbires ! Ce retour de Karma vous fait perdre **3 points d'Ego**.

Renard, Grand Seigneur vous propose de vous prêter de l'équipement de seconde main pour commencer et d'acheter petit à petit le reste de l'équipement nécessaire. Par contre, vous prévient-il, les missions les plus rentables sont bien évidemment les plus risquées aussi. Tant que vous ne serez pas équipé convenablement elles vous resteront inaccessibles.

N'ayant d'autres options, vous acceptez ce deal.

-- Le plus important pour commencer est d'avoir un bon casque, vous annonce Renard. C'est la pièce maîtresse de tout cyber-maraudeur. L'idéal c'est un Cyber-casque intégral à vision infrarouge XT 3200D, le modèle le plus performant sur le marché !

-- Hum ok, et combien je vais casquer pour ça ?!

-- Vous êtes chanceuse, j'en ai justement un comme neuf qui est tombé du camion pas plus tard qu'hier matin. Pour **50 000** $ il est à vous. Croyez-moi, c'est une aubaine !

Si vous avez la **Grande Classe** et tentez de négocier, **rendez-vous au 191**
Si vous avez la **Télépathie** et souhaitez influencer le prix, **rendez-vous au 318**
Sinon, il ne vous reste plus qu'à dépenser vos précieuses économies **au 161**

53

Votre dernier coup a mis en péril votre adversaire. Kidzilla titube et vous voyez qu'il est encore sous le choc, cachant du mieux qu'il peut sa douleur. Vous reprenez confiance en vous et vous gagnez **2 points d'Ego**. C'est le moment de lui porter le coup de grâce !

C'est aussi ce que pense le Cerveau qui essaye à ce moment-là, de la manière la plus fourbe possible, de vous subjuguer de nouveau avec son pouvoir psychique. Vous vacillez sous l'effet de cet assaut imprévisible. Quel est votre total d'**Ego** ?

Si vous avez **6 points d'Ego ou plus**, **rendez-vous au 163** Sinon, **allez au 101**

54

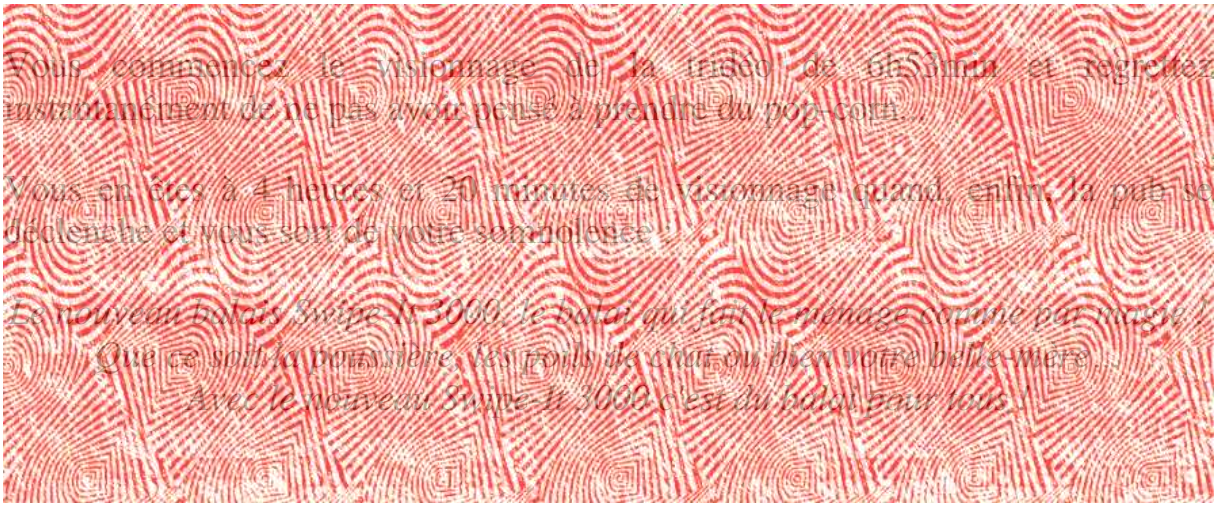
Le Durak grommelle tout en vous lançant un regard lourd de reproches. Vous vous êtes en effet trompée de destination. Ne pas être capable de vous rappeler où vous êtes garée... quelle honte ! Vous perdez **2 points d'Ego !**

Il rebidouille le portail de téléportation et le retraverse sans vous attendre. Vous le suivez prestement, vous retrouvant enfin sur le bon parking ! **Rendez-vous au 370**

55

Vous avez beau essayer, rien n'y fait ! Vous n'arrivez pas à forcer la porte de service. Le Durak à bout de patience, vous pousse alors sur le côté. Il recule de quelques pas puis fonce à toute vitesse dans l'obstacle. Aidé de ses implants cybernétiques, il ne fait qu'une bouchée de la pauvre porte qui se retrouve sortie de ses gonds et jetée au sol toute cabossée. Vu la facilité avec laquelle le Durak a fait cela alors que vous galériez, votre Ego en prend un coup ! Vous perdez **2 points d'Ego** puis **rendez-vous au 46**

56





57



58

Vous décodez le langage du robot et lui envoyer alors des informations contraires, saturant ainsi en un rien de temps son processeur qui finit par surchauffer et partir en fumée. Le droïde se fige alors dans un zzzzt ! L'automate hors d'état de nuire, vous vous tournez vers James qui vient de finir le sien d'une bombe électromagnétique bien placée. **Rendez-vous au 99**

59

Usant de votre Télépathie vous anticipez les mouvements des X-Terminators. Vous esquivez avec souplesse leurs attaques tout en tournant sur vous même pour avoir un X-Terminator de chaque côté. Vous usez de nouveau de votre Télépathie pour les pousser à vous attaquer en même temps.

Les deux droïdes influencés lancent leurs coups simultanément et comme prévu vous vous laissez tomber au sol les laissant s'auto-empaler mutuellement avec leurs armes ! Les deux X-Terminator n'ont pas le temps de comprendre ce qui vient de se passer qu'ils s'éteignent dans un bzzzit électronique. *+2 Droïdes H.S.*

Vous êtes enfin libre de vous occuper de l'unité centrale de l'IA, **allez au 104**

60



61

Vous avertissez la personne de se décaler de devant la porte puis vous la faites sauter à coup d'explosif. **Cochez 1 bombe**. Une fois la fumée dissipée, vous entrez dans la cellule, mais ne voyez toujours personne. Vous ne comprenez pas ce mystère quand tout à coup vous entendez un Aïe !

-- Mais faites gaffe où vous marchez ! vous apostrophe une voix. Ça n'va pas la tête de piétiner les pieds des gens comme ça ! Je viens juste de me faire les ongles de pieds et voilà que vous m'en cassez un, c'n'est pas croyable !

Vous regardez autour de vous, mais rien… Vous comprenez alors que vous êtes face à la Femme invisible ! Vous vous excusez de votre maladresse et lui faites remarquer qu'en effet, vous ne l'aviez pas vue ! Elle vous répond que ça lui arrive tout le temps, les gens ne la remarquent jamais alors qu'elle tout ce qu'elle veut c'est devenir top modèle pour *Vague Magazine* et enfin rencontrer l'homme de sa vie, Jaune Cena ! Elle vous montre une photo d'elle à côté de lui, mais vous ne voyez qu'une photo vide avec une colline en arrière-fond. Vous acquiescez quand même pour ne pas la vexer. Vous lui expliquez que vous aimeriez bien parler chiffons, mais vous êtes là pour détruire le Labo et une de vos bombes va bientôt exploser. Donc si elle veut survire, voire vous donner un coup de main au passage ce ne serez pas de refus. Vous quittez la pièce et ne voyant pas si elle vous suit ou pas, vous partez du principe que oui ! **Cochez 1 prisonnier** et **retournez au 28** pour repartir d'ici ♣

62

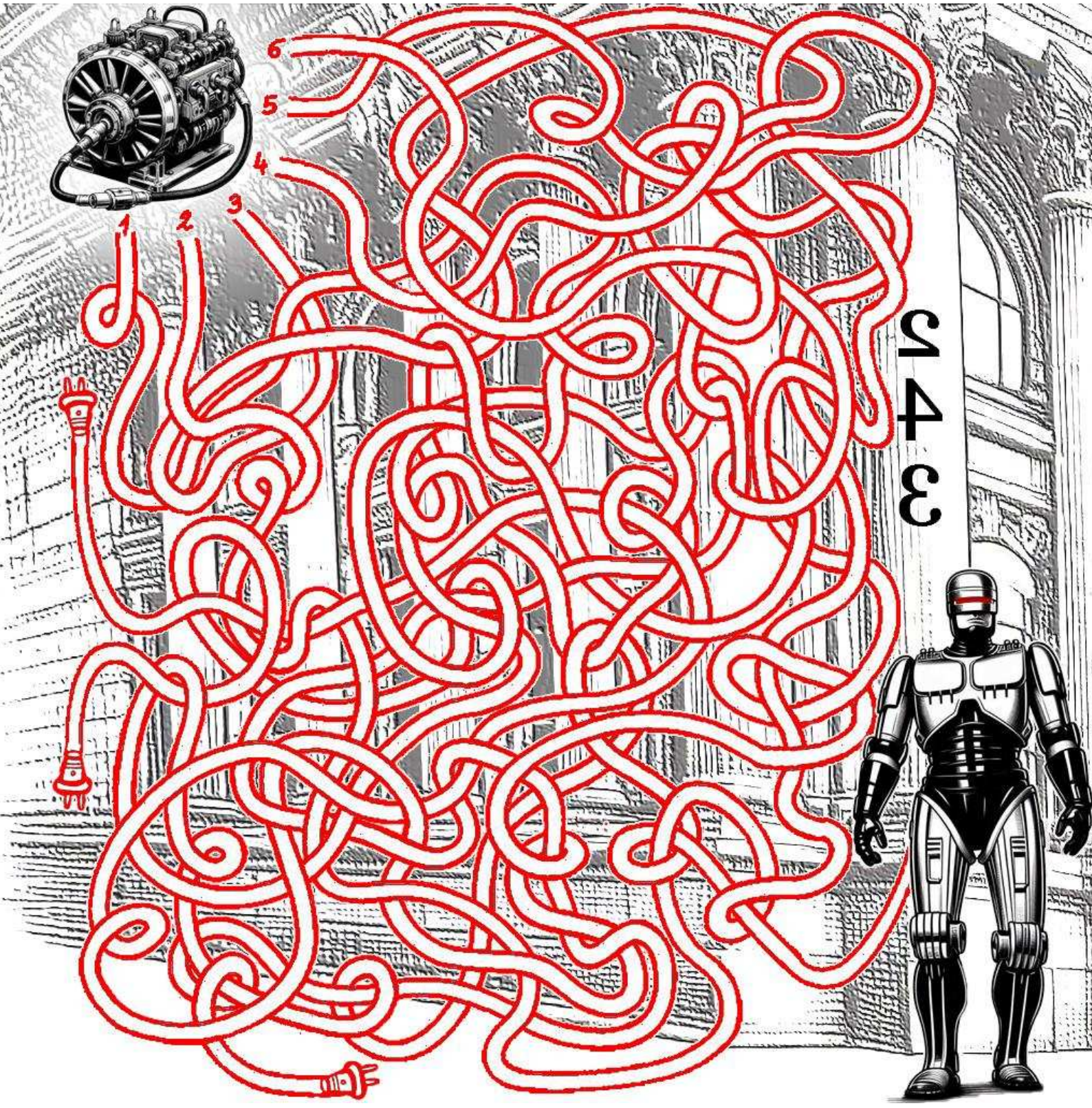
Vous observez quelques instants la ronde du garde et vous remarquez un câble renforcé qui part de son dos et remonte le long du bâtiment jusqu'à un générateur. Voici le point faible que vous cherchiez ! Si vous trouvez quel fil déconnecter du générateur avec votre Télékinésie, cela devrait mettre le robot hors tension. Par contre si vous vous trompez, il y a de fortes chances que cela déclenche l'alarme !

Observez bien l'illustration et notez le numéro du fil que vous débranchez avant de vous rendre **au 313** pour en découvrir les conséquences…

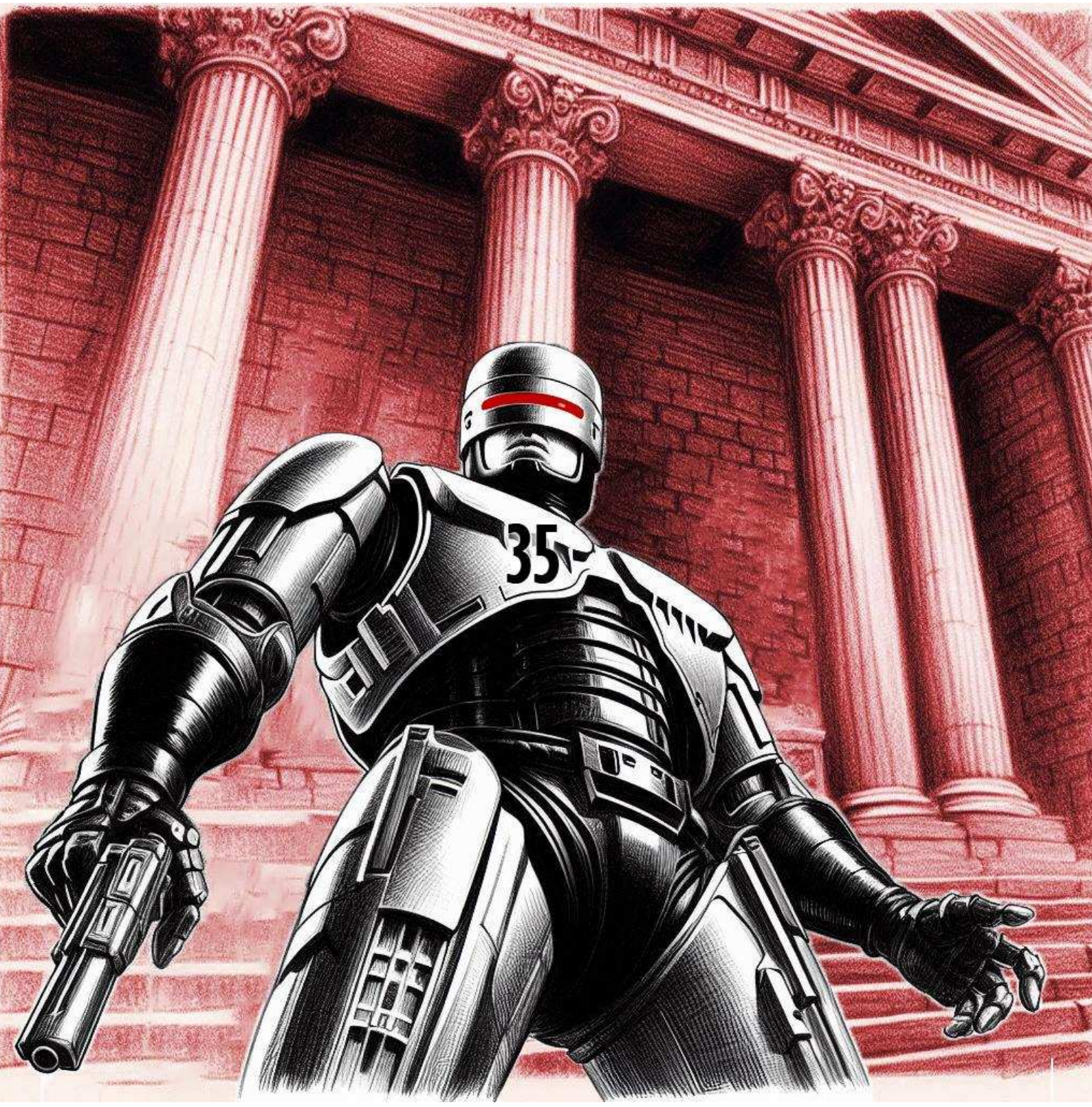
63

Vous vous servez de votre Télékinésie pour faire diversion. Vous repérez une canette qui traîne non loin de vous et vous la soulevez avec votre superpouvoir pour la lancer le plus loin possible sur votre gauche. À peine la canette envoyée, vous vous déplacez rapidement sur votre droite.

Le garde vous bloque l’accès à la banque



Le garde vous bloque l’accès à la banque



Quand la sentinelle à l'affût entend votre canette tomber au sol, elle se dirige silencieusement dans la direction du bruit. Vous en profitez pour arriver dans son dos et la mettre hors d'état de nuire d'un coup bien placé d'USB (Ultra Sabre Binaire). Une fois votre victime bâillonnée, vous la planquez derrière le container pour ne pas qu'elle soit repérée trop vite. Vous vous dirigez ensuite avec précaution vers le point de rendez-vous avec AfroBang. **Rendez-vous au 220**

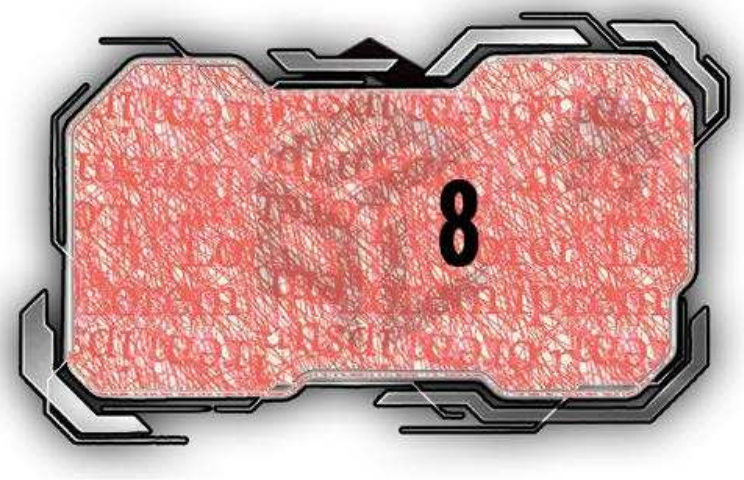
64

Grâce à votre Vision Laser vous tentez de *voir à travers* son armure pour *mettre en lumière* son point faible.

Observez attentivement l'illustration, si vous ne trouvez pas **rendez-vous au 9**

65

Confiante dans votre Superforce, vous avancez subrepticement sur le garde. Au moment où il se tourne, vous lui foncez dessus et tentez de le plaquer contre l'édifice. Le droïde cherche à se libérer, mais vous bandez vos muscles pour l'écraser entre le mur et vous, telles les *deux pages d'un livre qui se referme* !



Observez bien l'illustration pour l'aplatir sans tarder ! Si vous ne trouvez pas, le droïde arrive à vous repousser, **allez au 9**

66

Vous rejoignez l'alcôve et vous vous installez en face de John. Il vous demande si vous avez réussi la mission. Vous vous contentez d'ouvrir le Cyber-deck attaché à votre bras et pianotez sur le clavier. Vous montrez à John les fichiers piratés. Il vous fait une moue appréciative et sort un câble de son bras pour le brancher à votre Cyber-deck et vous permettre de lui transférer les documents.

Une fois fait, il vous confirme la réception et vous passe un créditub. Vous le connectez à votre Cyber-deck et y découvrez le paiement des **500 Néo-Dollars** comme convenu. Vous les transférez directement sur votre compte PayMal™, amenant ainsi le total de vos économies à **50 000** Ⓢ

Inscrivez cette valeur sur votre feuille d'aventure !

Fière du travail accompli vous regagnez **3 points d'Ego**. Une fois l'argent empoché, vous lui parlez du fichier sécurisé sur le serveur de la Corpo. Vous lui décrivez le symbole des Enluminés et lui demandez si cela lui dit quelque chose. John vous annonce un peu trop rapidement qu'il ne le reconnaît pas et vous conseille de vous en tenir à ce qu'on vous demande, et rien de plus ! Il vous donne congé avec le classique "Je vous recontacterai s'il a de quoi pour vous." avant de s'éloigner précipitamment…

Sa réaction précipitée à couper court à la conversation vous laisse suspicieuse, mais vous n'insistez pas. Après tout sans lui vous auriez du mal à trouver des missions nécessitant vos compétences si particulières. Vous vous levez aussi et vous apprêtez à quitter les lieux pour rejoindre vos pénates lorsqu'un inconnu vous attrape par le bras !

Il vous chuchote discrètement qu'il a entendu votre conversation et peut vous en dire plus sur la pyramide-œil, mais pas ici. Il vous fait signe de le suivre.

Si vous avez la **Télépathie**, **rendez-vous au 93**

Sinon, allez-vous décider de l'accompagner **au 292**
Ou, refuser et faire mine de partir pour ensuite le prendre en filature **au 40**

67

Vous avancez vers la muraille de véhicule et saisissez une voiture. Usant de votre Superforce, vous la soulevez pour la jeter plus loin. Vous répétez l'opération encore et encore et encore… jusqu'à enfin pouvoir vous frayer un chemin à travers l'amoncellement d'épaves et atteindre l'autre côté. **Rendez-vous au 98**

68

Vous mettez la dernière pièce en place et le bus démarre aussitôt et semble s'autoréparer. Une fois fait, il se transforme en un grand Mécha jaune. Monotome vous remercie d'une voie lente et grave pour l'aide que vous lui avez apportée. Il vous demande par quel hasard vous êtes-vous retrouvé ici. Vous lui répondez qu'il n'y a pas de hasard, vous étiez à sa recherche. Vous lui expliquez votre désir de reformer les Transporteurs et les embaucher pour une mission de livraison vers

Mexikal. Il accepte de vous suivre pour le plaisir de retrouver ses anciens camarades et pour vous remercier de l'avoir réparé.

Si vous avez déjà recruté les deux autres Transporteurs, **rendez-vous au 3**

Sinon, lesquels vous manque-t-il encore :

Pour Mercurochrome, **allez au 201** Pour Mobilhome, **allez au 100**

69

Vous avez le sentiment d'avoir voyagé dans le temps, mais vous ne savez pas si vous êtes dans le futur ou le passé.

Vous vous retrouvez dans une pièce cubique sans issue apparente. En son centre sur un présentoir se trouve un uniforme qui vous rappelle quelque chose sans que vous puissiez mettre le doigt dessus. Une voix vous interpelle alors sans que vous ne puissiez en identifier la source non plus :

-- Bienvenue à la Brigade Temporelle ! Vos actions et vos exploits font de vous une recrue de choix pour protéger la ligne sacrée du temps.

Une nouvelle vie commence aujourd'hui pour vous, après la conquête du monde vous partez à la conquête du temps ! Fidèle à vous-même et grâce à votre Ego démesuré, vous gravissez rapidement les échelons, n'hésitant jamais à utiliser tous les moyens à votre disposition pour protéger la ligne du temps et vos intérêts personnels. Votre manque de morale et votre passion pour la manière forte font de vous une des correctrices temporelles les plus redoutées !

Suite à quelques machinations temporelles, vous réussissez à salir la réputation du dirigeant de la Brigade Temporelle et prenez sa place à la tête de l'Agence. Vous prenez quand même toujours autant de plaisir à, de temps en temps, vous rendre sur le terrain pour corriger à votre manière les déviants temporels.

Aujourd'hui vous lisez un ordre de mission qui vous fait sourire. Vous allez devoir renvoyer dans son temps un voyageur temporel disruptif. Il ne s'agit de nulle autre que vous-même lors de vos aventures de l'an 2430 !

Fin ou nouveau commencement ?!

70

L'accès est semi-enterré dans un renflement du terrain. Vous vous rapprochez et remarquez, sans surprise, que le champ de protection n'est pas sa seule sécurité ! La porte est épaisse et renforcée de partout avec du blindage et incorpore un

scanner rétinien, un lecteur d'empreinte digitale et un détecteur de poids. C'est du lourd ! Mais justement, c'est toute cette électronique qui vous porte chance. Si c'est électronique, c'est que c'est piratable !

En évitant le détecteur de poids, vous creusez la terre meuble et finissez par mettre à jour une gaine qui relie le détecteur au reste de la porte. Vous ouvrez la gaine à l'aide de vos **gants Than-os™** et tirez des câbles de votre Cyber-deck pour vous y brancher. Vous consultez l'écran de votre Cyber-deck et découvrez un enchevêtrement de câbles qui communiquent avec les divers détecteurs et contrôles de la porte. Vous les examinez avec attention pour découvrir ceux que vous devez court-circuiter pour déclencher l'ouverture.

Observez attentivement l'image et repérez les **4 câbles** qui relient un détecteur au processeur central. Vous partez d'une tension de **230** Volts. Additionnez ou soustrayez de cette tension de base les valeurs des câbles suivant l'indication de vos gants pour surcharger le circuit et obtenir le prochain paragraphe.

Si vous vous trompez, vous prenez un coup de jus et perdez **2 points d'Ego** avant de retenter votre chance !

71

Renard observe votre équipement et constate que votre armure n'est plus complète. Il vous manque en effet des gants et des bottes que vous avez laissés collés à un mur du Dark-web... Il vous en propose de bonnes factures gracieusement offertes pour compléter votre armure. Mais il ne peut s'empêcher de vous dévoiler des versions améliorées qu'il a en stock :

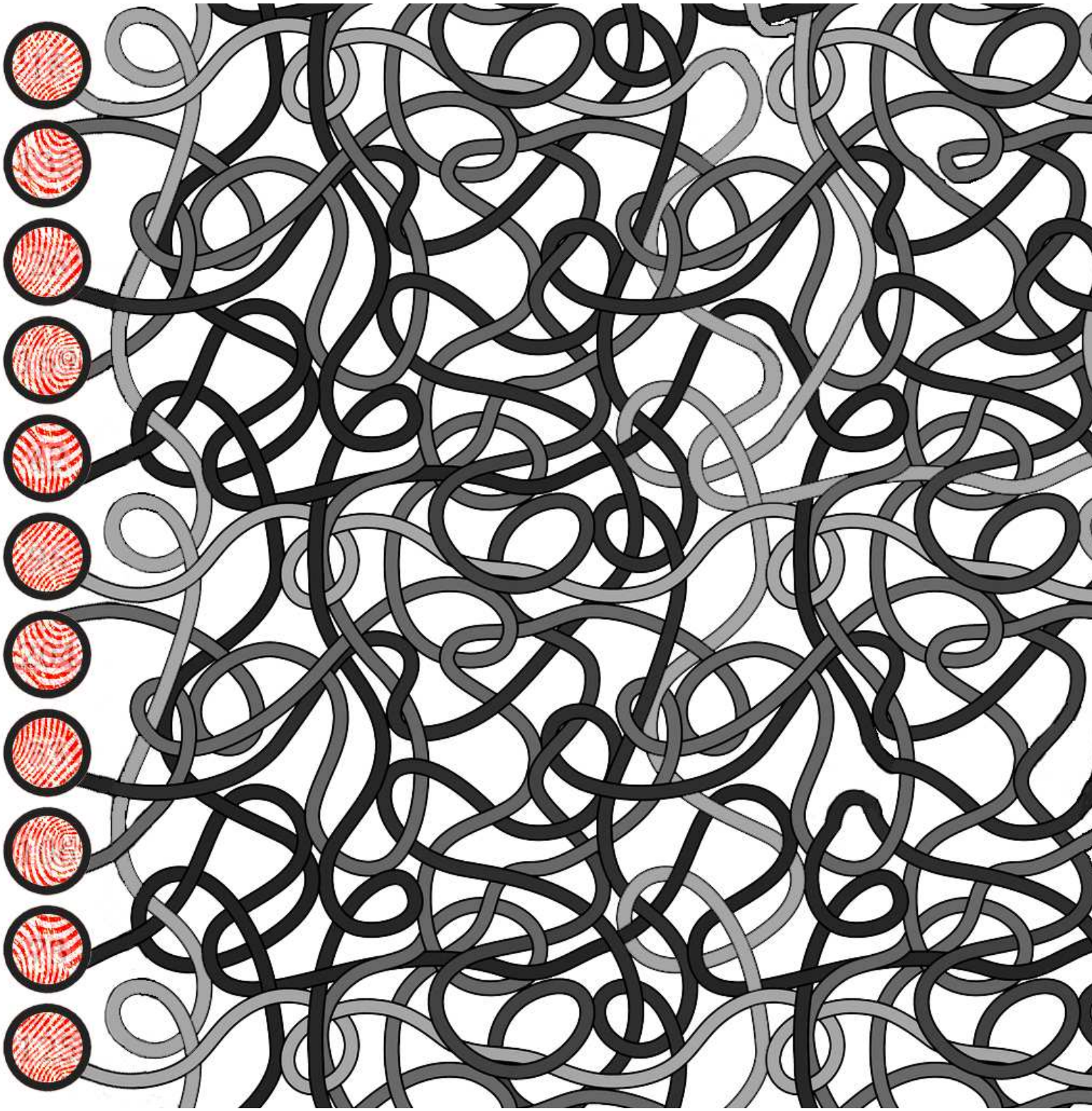
- **Une paire de bottes Air-mès™** avec deux petites ailes attachées aux talons. Elles vous permettront de courir sur n'importe quelle surface et même à la verticale si besoin est !

- **Une paire de gants Than-os™** renforcés d'adamantium et avec incrustations de pierres de pouvoirs sur le dessus. Ils résistent aussi bien à l'électricité qu'au feu ou à la glace. Ils sont doublés d'anneaux de force qui permettent de pirater à la manière forte la plupart des pare-feu informatiques !

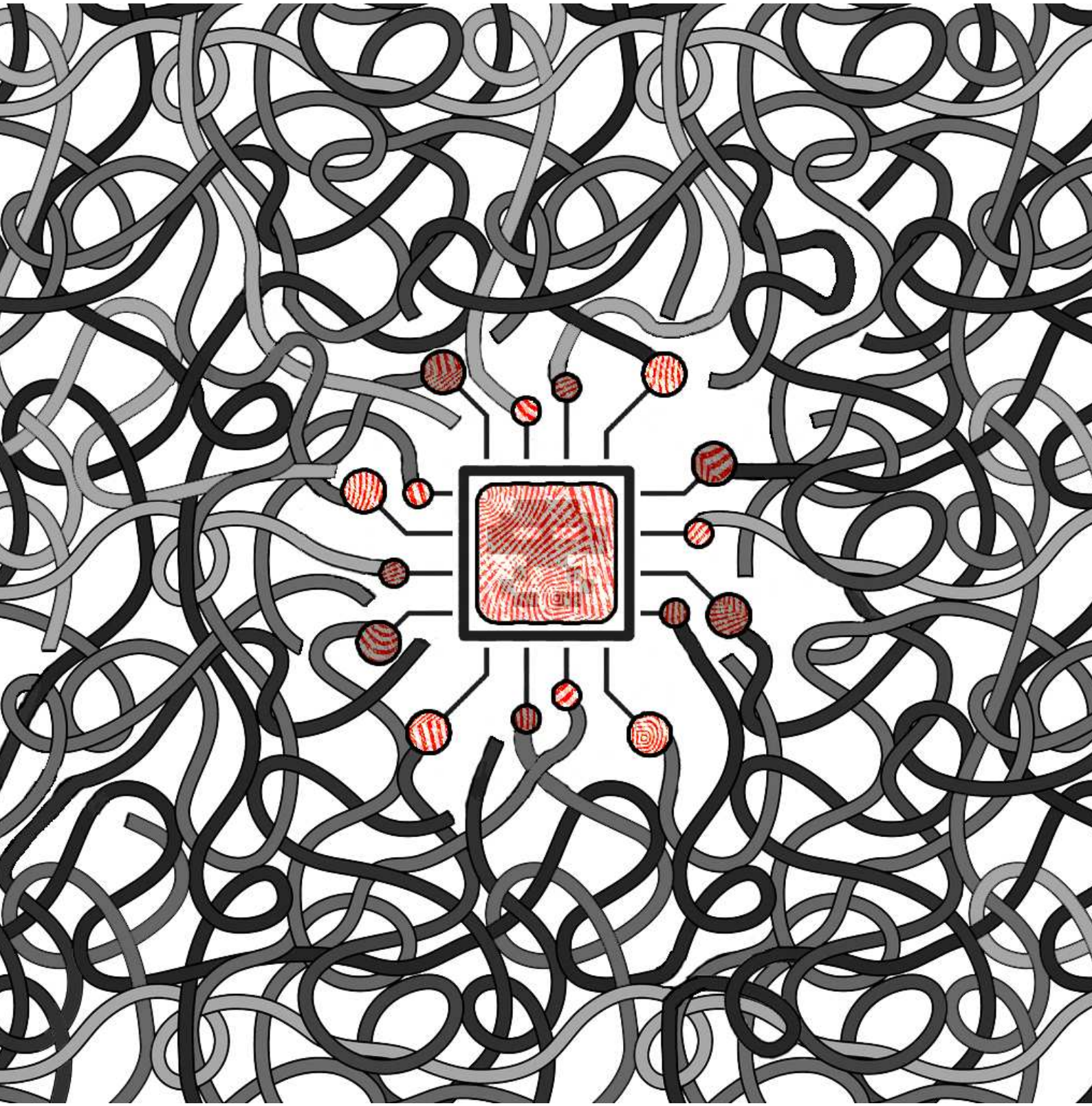
Renard vous propose aussi l'indispensable bouclier pour parer les attaques informatiques et autres coups bas que les Enluminés pourraient envoyer vers vous.

Vous prenez déjà le **Bouclier** pour la modique somme de **150 000** Ⓢ puis complétez vos emplettes suivant vos moyens financiers. Les bottes et les gants coûtent chacun **200 000** Ⓢ

Vous découvrez un enchevêtrement de câbles …



… qui communiquent avec les divers détecteurs et contrôles de la porte



Vous venez d'obtenir de nouveaux Cyber-équipement, vous pouvez les récupérer en fin de livre et les cocher sur votre feuille d'aventure.

Une fois équipé, n'oubliez pas de mettre à jour votre total de Néo-Dollars. Vous retournez ensuite vers Toutankharton pour en savoir plus. **Allez au 45**

72



Vous suivez son exemple et vous retrouvez hors du réseau de retour à l'Agence du M.A.L. Passé le petit temps de réadaptation dans votre corps physique, vous vous empressez de rejoindre Renard pour récupérer votre gage pour le succès de votre première mission. **Rendez-vous au 21**

73

Mission : Les Aventures de Moktar
En route pour la Zoubida !

L'Agence a reçu un message de détresse d'un riche héritier échappé de la Mégalopole Panafricaine. Moktar est le fils du défunt CEO de la Zoubida Corp. Son père lui a cédé la majorité des parts de la compagnie. Suspectant ses partenaires de vouloir faire main basse sur la corpo et priver sa descendance de son héritage, son père à juger bon de mettre le certificat de transfert des parts à l'abri dans une boîte scellée et sécurisée qu'il a expédié ici à New Eden !

Les craintes du géniteur se sont révélées exactes. Et dès sa mort, dans d'étranges circonstances, le comité d'administration a tenté d'évincer Moktar de la direction de l'entreprise et de le priver de son héritage. Moktar a requis l'aide de l'Agence du M.A.L., car il ne peut point quitter la sécurité de sa suite royale dans la Mégapole Panafricaine sous peur de se faire kidnapper, assassiner ou pire par certains membres du comité d'administration et leurs sous-fifres…

L'Agence suppute depuis longtemps la présence des Enluminés dans les Méga-Corpos Panafricaines sans jamais avoir pu le prouver. En échange de notre aide, Moktar s'engage à nous donner libre accès aux archives de la Zoubida Corp. pour y déceler la trace des manigances des Enluminés.

L'Agence a déjà piraté les anciens comptes du père de Moktar pour confirmer la véracité de ses propos et nous avons découvert qu'il a acheté une unité de stockage chez StarBox™.

Votre mission, à supposer que vous l'acceptiez, consiste à vous infiltrer chez StarBox™, trouver l'unité de stockage en question et y récupérer le certificat de transfert des parts. Sur cette mission, vous serez en binôme avec le Durak, notre expert en force brut. Comme toujours, si vous êtes capturés ou tués, l'Agence du M.A.L. nierait avoir eu connaissance de vos agissements. Bonne chance !

Renard vous présente ensuite le Durak, un petit homme carré équipé de lunette chromée et de gants cybernétiques renforcés. Que ce soit pour forcer une porte ou un code, il n'a pas son pareil !

Le Durak vous fait un signe de tête accompagné d'un petit grognement. Sûrement sa façon de vous saluer. Vous essayez de planifier votre infiltration avec votre coéquipier, mais clairement il ne semble pas tout comprendre... Vous optez pour un résumé succinct accompagner de beaucoup de gestes. Son regard s'illumine avec intérêt quand il comprend qu'il va pouvoir forcer des portes !! **Allez au 194**

74

Dire que vous, l'ancienne cheffe suprême des ombres incarnées, en êtes rendue à devoir attendre le bon vouloir d'un simple droïde ! Vous êtes tombée bien bas… Cette constatation vous coûte **1 point d'Ego.**

Mais arracher la tête du droïde ou le poignarder avec un stylo Bic ne vous avancerez pas plus pour découvrir Mercurochrome, vous patientez donc... Vous patientez encore... puis finalement après un long, très long, trop long moment le droïde se retourne vers vous et vous demande comment il peut vous aider.

Vous lui demandez où trouver Mercurochrome, et il vous répond avec un faux sourire mielleux qu'il est sur le parking des urgences avec toutes les autres ambulances ! Puis il vous lance un regard de mépris comme si cette réponse était évidente et que vous lui faites juste perdre son temps. Vous avez de nouveau l'impulsion de le réduire en boîte de conserve bonne pour le recyclage et préférez vous éloigner prestement en direction du parking indiqué avant de passer à l'acte. **Rendez-vous au 47**

75

Vous repérez une employée un peu à l'écart et usant de votre Télépathie vous infiltrez avec aisance ses pensées. C'est alors un jeu d'enfant pour vous de lui faire

croire que vous êtes amis de longue date et que vous avez besoin de sa tenue et de son badge pour faire une surprise à Béatrice une de vos collègues !

Une fois revêtue la tenue de votre "collègue" vous vous empressez de l'assommer et de la cacher sous des sacs d'ordures qui traînent non loin afin qu'on ne la retrouve pas trop rapidement. Il ne vous reste plus qu'à entrer le plus naturellement du monde usant du badge que vous avez récupéré. Le garde s'étonne au premier abord de vous voir, mais vous avez tôt fait d'influencer ses pensées aussi pour qu'il ne s'en étonne plus et vous souhaite une bonne journée. **Rendez-vous au 2**

76

Vous longez prudemment le couloir et arrivez après quelque temps en vue d'un portail de téléportation surmonté d'un ✦, vous le traversez et vous retrouvez dans un nouveau couloir identique à celui que vous venez de quitter. Vous continuez d'avancer et arrivez bientôt à un croisement :

Si vous prenez le couloir de droite, **rendez-vous au 344**
Si vous prenez le couloir d'en face, **rendez-vous au 34**
Si vous prenez le couloir de gauche, **rendez-vous au 8**

77

Votre USB en main, vous appliquez le vieil adage selon lequel la meilleure défense est l'attaque ! Vous foncez sans tarder sur le robot de droite lui tranchez un bras avant de le transpercer de part en part telle une brochette high-tech !

Vous n'avez pas le temps de savourer votre victoire que le second X-Terminator se rappelle à votre bon souvenir en vous agrippant par l'épaule pour vous jeter au sol. Vous perdez **2 points d'Ego.** Vous vous redressez tant bien que mal et vous mettez en garde, votre Ultra Sabre Binaire bien en main. Vous voilà fin prête à donner quelques leçons de savoir-vivre à ce robot sur comment traiter proprement une femme de votre envergure ! L'X-Terminator s'avance vers vous et tente de vous agripper de nouveau, mais telle l'anguille, vous vous faufilez sous ses bras et passez dans son dos. De là vous vous en donnez à cœur joie et le tailladez sans ménagement jusqu'à ce qu'il soit réduit en un tas épars de pièces détachées.

Enfin débarrassée des deux robots, *+2 Droïdes H.S.,* **rendez-vous au 104**

78



Il ne s'agit de nul autre que Judge Dead le pirate informatique !



Il s'est fait connaître rapidement dans le milieu pour avoir banni à vie du Réseau son mentor et géniteur le légendaire Tenshirock le hacker. Judge Dead s'avance vers vous et enclenche un de ses programmes de protection pour vous affronter et vous expulser du système avant que vous ne lui fassiez subir le même sort !

Vous voyez son avatar se pixelliser, puis vous vous retrouvez face à trois copies de lui. Il répète la manœuvre et vous voilà maintenant face à cinq, puis rapidement sept avatars de Judge Dead ! Vous devez rapidement retrouver l'original et l'expulser du système avant de vous faire déborder par ses copies. Vous remarquez alors que chaque copie semble avoir sa paire sauf l'original qui n'a point de double identique.

Observez bien l'illustration et retrouvez l'avatar unique !

Additionnez les valeurs de toutes les copies puis soustrayez la valeur de l'original à cette somme pour obtenir le numéro du prochain paragraphe.

Si vous tombez sur un mauvais paragraphe, vous vous êtes trompée de cible et Judge Dead en profite pour vous attaquer. Vous perdez **2 points d'Ego** et devez faire un nouveau choix.

79

Vous accélérez, c’est la dernière ligne droite ! Vous passez rapidement deux adversaires les laissant sur le carreau. Vous voyez devant vos deux derniers concurrents. Ces derniers vous ont vu arriver et talonnent d'autant plus leur monture. Vous accélérez aussi et usez de votre cravache pour faire trébucher la monture de votre adversaire. Vous voilà en seconde place, il n'en reste plus qu'un devant vous pour atteindre la victoire ! Mais ce dernier s'échappe et va pour franchir la ligne d'arrivée. Votre T-Rex tend alors son coup, l'attrape et le jette en arrière vous offrant la première place alors que vous franchissez la ligne d'arrivée !

C'est alors que votre T-Rex affamée par tout cet effort décide de croquer le poulet du deuxième qui vient de franchir la ligne derrière vous. Comme dit dans les règles, tous les coups sont permis ! Contre toute attente, votre adversaire sans poulet se retrouve alors éliminé, et l'heureux troisième vient de passer second !

Vous empochez de votre côté vos **50 000** Ⓢ et gagnez **3 points d'Ego** pour cette splendide performance. Ne vous sentant pas l'âme de renfermer le T-Rex, vous négociez avec les palefreniers pour qu'il soit transporté aux portes de New Eden et relâché dans la Vallée de la Mort. Il pourra s'y dégourdir les membres et y trouver de quoi grignoter entre les animaux mutants qui peuplent cette zone et les courriers qui traversent la vallée d’une cité à l’autre. Cochez le mot-clef **T-Rex**.

Sur ces entrefaites, vous récupérez votre matos high-tech. Puis, toute fourbue de votre course, vous décidez de prendre congé de Renard et Toutankharton et de rentrer chez vous pour profiter de quelques heures de sommeil. **Allez au 371**

80

Confiante, vous laissez venir votre adversaire à vous. Kidzilla amorce un coup de pied que vous esquivez tout en armant votre genou. Mais vous vous rendez compte, un cran trop tard, que c'était une simple feinte ! Vous n'avez pas le temps de finir votre attaque que Kidzilla vous colle une monumentale baffe de sa paume griffue. Vous perdez **2 points d'Ego**. Vous bloquez par réflexe une seconde attaque et tentez malgré tout de reprendre l'avantage. Votre adversaire avance vers vous confiant.

Allez-vous l'accueillir avec un Coup de pied latéral, **rendez-vous au 271**
Ou vous tentez une feinte pour lui envoyer un Crochet du gauche, **allez au 293**

81

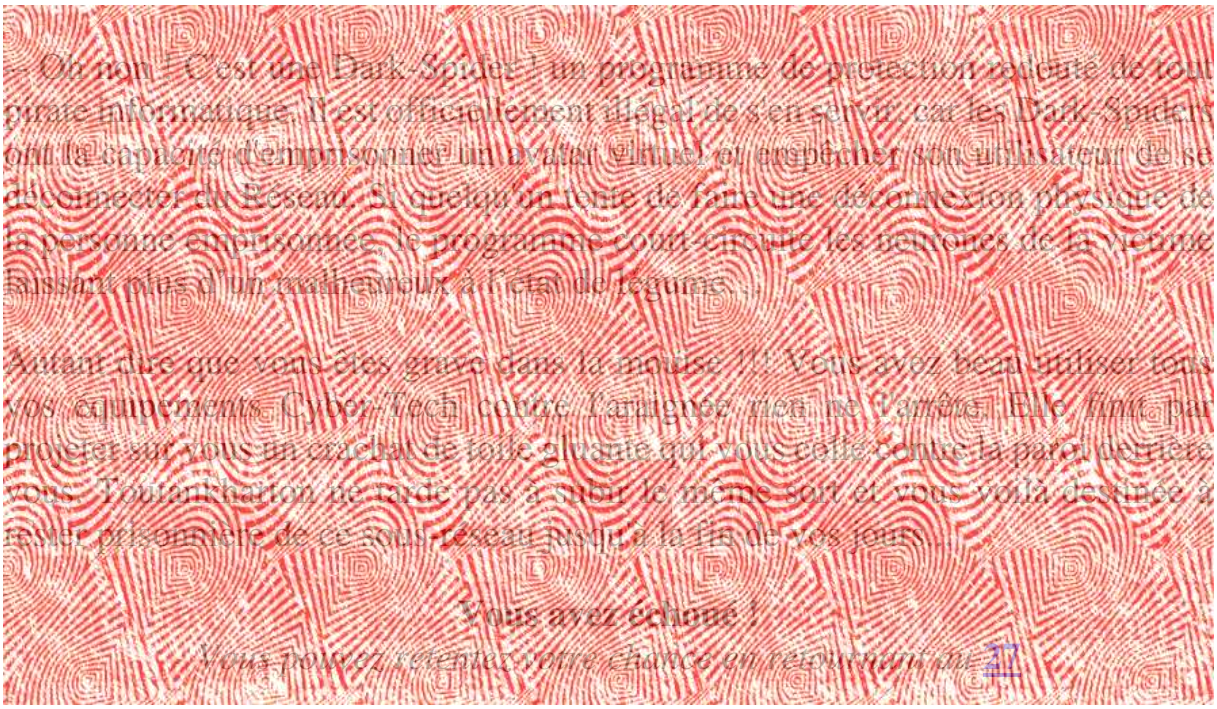
Vous vous dirigez vers la seconde porte sur la gauche et l'ouvrez. Vous entrez dans une pièce plongée dans le noir si ce n'est quelques chandelles en cercles au milieu de la pièce. Elles éclairent faiblement des formes encapuchonnées. Vous avancez curieuse et découvrez trois individus en soutane, agenouillés au sol autour d'un pentacle pendant qu'un quatrième, qui semble être le maître de cérémonie, psalmodie dans une langue inconnue qui vous écorche les oreilles. Il tient à la main un livre noir épais et relié en peau humaine. Les trois disciples au sol se mettent à se balancer d'avant en arrière en transe alors que le maître de cérémonie prononce d'une voix roque et gutturale une incantation impie.

-- *Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn*

Le pentagramme se met à briller de l'intérieur et un portail s’ouvre vers un autre plan, libérant des tentacules qui s'en échappent. Elles saisissent vivement les cultistes et les tirent vers l'abîme pour leur faire subir vous ne savez quel tourment. En ayant assez vu, vous vous empressez de reculer silencieusement vers la sortie avant d'y laisser votre raison ! Cette expérience traumatisante vous a fait perdre **2 points d'Ego**. **Retournez au 20**

82





83

Vous ouvrez le casier et trouvez à l'intérieur une simple clef de stockage. Vous la connectez à votre Cyber-deck espérant découvrir certains secrets des Enluminés, ou même une fortune cachée... Mais non, vous ne trouvez que 3 millions de Bitcoins. Une monnaie virtuelle qui n'a plus aucune valeur depuis plus de 300ans.

Vous êtes dégoûtée, James vous propose alors de se rattraper en forçant les autres coffres. Mais avant que vous ne puissiez esquisser le moindre mouvement, vous entendez des voix provenant de l'entrée de la chambre forte. Les renforts semblent être arrivés. Vous voilà fait comme des rats !

À moins que... pourquoi James sourit-il ? Ce dernier vous lance un clin d'œil et vous dit :

-- Il est temps pour le plan B, Baby !

Il sort de manière théâtrale une bombe spéciale et l'installe sur le mur du fond du coffre. Il vous fait signe de vous reculer le plus possible et KABOUM !

Le mur du fond de la banque vient de se faire vaporiser. N'attendant pas que la poussière retombe, vous vous empressez de fuir de là et retournez saine et sauve, mais bredouille à l'Agence du Mal. **Rendez-vous au 247**

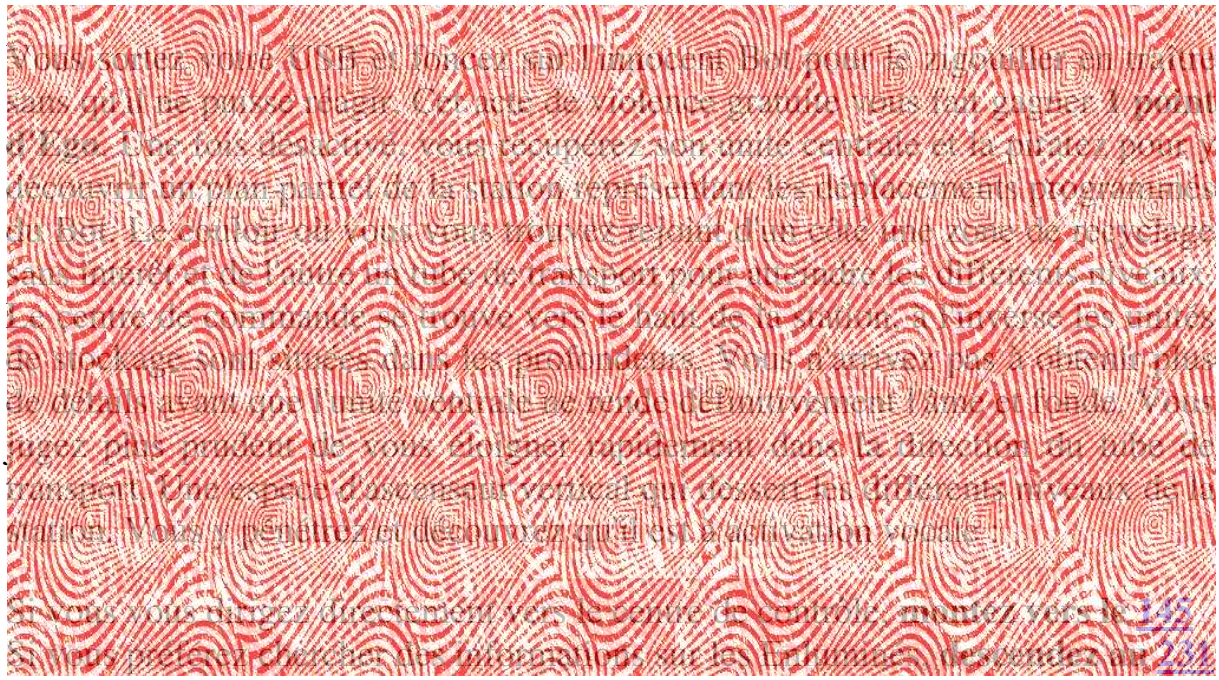
84

Votre Prescience vous laisse penser que les MAJUSCULES ont une importance capitale. Vous pouvez compter dessus grâce au tableau du début du livre ! **Retournez au 23**

85

Usant de votre Télépathie, vous examinez les pensées des reclus que vous avez devant vous. Vous vous désintéressez rapidement de celui qui pense qu'au nid de tortues qu'il a découvert près d'un dépôt de déchet radioactif. Un second ne pense qu'à manger et salive d'avance sur une petite brochette de rat et limace qu'il a gardée de côté sans le dire aux autres. Le troisième larron par contre semble enfin penser à ce qui vous intéresse. Il a découvert un camping-car hier dans un des recoins du parc, mais quand il y est retourné ce matin pour le squatter il n'était plus là. Vous scrutez plus profondément ses pensées et découvrez précisément dans quelle partie du parc il a aperçu ce mystérieux camping-car. Vous vous dirigez sans tarder vers la zone concernée. **Rendez-vous au 87**

86



87

Vous approchez de l'endroit indiqué, mais point de camping-car. Vous vous dites qu'on s'est joué de vous et vous apprêtez à repartir lorsque vous surprenez un mouvement du coin de l'œil. Vous tournez la tête précipitamment et là un mécha droit devant vous ! Ce dernier vous voyant se transforme subitement en camping-car. Mais vous n'êtes pas dupe !

Mobilhome se joue de vous et espère vous échapper grâce à son double !



Il semblerait que vous ayez retrouvé Mobilhome. Vous avancez vers lui quand se voyant découvert il se retransforme en mécha et s'enfuit. Vous vous mettez à sa poursuite et le voyez pénétrer dans la galerie des Glaces. Vous entrez à sa suite et le retrouvez rapidement sauf que vous en avez maintenant deux devant vous.

Il se joue de vous et espère vous échapper grâce à son double, mais vous remarquez rapidement quelques défauts entre l'originale et son reflet.

Observez les deux Mobilhome et comptez le nombre de différences entre les deux. Multipliez ce nombre par **15** et ajoutez-y la valeur de ce paragraphe pour trouver le prochain. Si vous ne trouvez pas, **rendez-vous au 245**

88

Vous sortez le cube quantique de Transportation que vous avez gagné dans le futur lors d'une étrange partie de Pinball. Vous essayez de vous remémorer le mode d'emploi. Vous finissez par trouver comment l'activer et vous vous en servez pour retourner vers le futur. Vous retrouvez rapidement l'ancien point de chute des Transporteurs à New-Eden, mais ils ne sont pas là. Sûrement encore en train de s'amuser à effectuer une mission de livraison à travers la Vallée de la Mort.

Que de souvenirs vous reviennent en mémoire. Vous laissez là votre nostalgie d'un temps futur et décidez de tenter votre chance en laissant un message pour eux à leur retour. Vous leur donnez vos coordonnées géographique et temporelle et précisez que c'est urgent. Vous retraversez le cube de transport pour retourner dans votre temps d'origine en espérant qu'ils trouveront votre mot...

Vous avez rapidement votre réponse, quand une déchirure s'ouvre dans la réalité à quelques pas de vous. La fameuse Doloréanne en sort accompagnée de ses 3 partenaires. Les Transporteurs ont répondu à votre appel !

Retournez dans votre livre en cours et allez au 100 de ce dernier.

89

Vous transférez les **50 000** à Renard (*mettez à jour votre total*) et il vous passe l'**USB**. Fière de votre nouvelle acquisition, vous gagnez **3 points d'Ego** !

*Vous venez d'obtenir un nouveau Cyber-équipement, vous pouvez récupérer l'**USB** en fin de livre et le cocher sur votre feuille d'aventure.*

Sur présentation de votre **Ultra Sabre Binaire** vous pouvez enfin accéder à des missions plus gratifiantes sur l'écran de mission ! →

*Consultez l'illustration suivante en vous servant de votre **USB** pour découvrir votre prochaine mission !*



90

Vous transférez les **50 000** $ à Renard (*mettez à jour votre total*) et il vous passe la **Zapette Universelle**. Fière de votre équipement, vous gagnez **3 points d'Ego !**

*Vous venez d'obtenir un nouveau Cyber-équipement, vous pouvez récupérer la **Zapette Universelle** en fin de livre et le cocher sur votre feuille d'aventure.*

Sur présentation de votre **Zapette Universelle** vous pouvez enfin accéder à des missions plus gratifiantes sur l'écran de mission !

*Consultez l'illustration précédente en vous servant de votre **Zapette Universelle** pour découvrir votre prochaine mission !*

91

Vous saisissez votre USB et tranchez sans hésitation le câble rouge. Une énorme gerbe d'étincelles électriques en jaillit. Vous vous écartez prestement pour éviter d'être touchée. Malheureusement, le champ de force est toujours actif !

Vous vous êtes trompée et vous ne savez pas à quoi vous attendre… **Allez au 357**

92

Vous avancez vers le coffre lorsque James s'emplafonne contre le vide !

-- Il semblerait qu'un champ de force protège la chambre forte ! faites-vous remarquer avec un sourire en coin.

-- Ouais, ben j'suis là pour exploser les choses physiques, le virtuel c'est ton rayon my lady. Alors si t'as pas peur de te défriser la permanente, tu s'rais gentille de désactiver ça fissa. Que je puisse utiliser mon doigté d'artificier pour parler boum-boum avec cette porte blindée !

Il n'a pas tort sur ce coup-là et vous vous empressez de vous brancher au système de sécurité pour pirater le champ de force. Il est temps de montrer à James de quoi vous êtes capable !

Vous sortez votre cyber-casque intégral et vous connectez au système de sécurité. **Rendez-vous au 233**

93

Vous utilisez votre Télépathie pour lire les pensées de votre interlocuteur. Il semble avoir pas mal d'implants cybernétiques, ce qui interfère avec votre *super-pouvoir*, mais du peu que vous percevez de ses pensées il semble sincère et ne semble pas vouloir vous emmener dans un piège. Vous acceptez donc de le suivre et **allez au 292**

94

Vous vous engagez sur la piste n°2, un autre gros poulet vous fait une queue de poisson et vous double, sortant lui aussi de la mêlée de départ. Vous courez pour le rattraper et vous lui volez dans les plumes, le propulsant même contre un autre concurrent. Vous voilà débarrassée de deux pour le prix d'un !

Vous arrivez en vue d'un virage et en profitez pour doubler un troisième gros poulet. Vous utilisez votre force giratoire pour en doubler encore un en sortie de virage. Mais vous arrivez trop vite dans le virage suivant et faites un faux qui vous

coûte une place de plus. Vous continuez ainsi votre course forte en péripéties et en coup bas. La dernière ligne droite où tout va se jouer est face à vous !! Vous êtes à la cinquième place, mais tout est encore possible...

Si vous êtes à dos de T-Rex, **rendez-vous au 5** Sinon, **allez au 170**

95

Vous longez prudemment le couloir et arrivez après quelque temps en vue d'un portail de téléportation surmonté d'une ✿, vous le traversez et vous retrouvez dans un nouveau couloir identique à celui que vous venez de quitter. Vous continuez d'avancer et arrivez bientôt à un croisement :

Si vous prenez le couloir de droite, **rendez-vous au 366**
Si vous prenez le couloir d'en face, **rendez-vous au 164**
Si vous prenez le couloir de gauche, **rendez-vous au 117**

96

Vous acceptez la mission et vous préparez pour l'infiltration. Une petite recherche sur Gogol™ vous donne l'adresse de l'Industrie du Matin. Vous hélez un Néo-Taxi et après quelque temps votre chauffeur vous dépose à proximité de votre destination. Vous faites une note de frais pour vous faire rembourser la course par l'Agence (il n'y a pas de petites économies !) puis, vous prenez congé et attendez que le Néo-Taxi s'éloigne avant d'étudier les lieux. L'entrée principale est bien trop gardée et surveillée pour entrer par là. Vous repérez rapidement deux voies d'infiltration possible :

Par les égouts, pour rentrer par les sous-sols de la compagnie, **allez au 196**
Ou par l'entrée de service sur le côté du bâtiment, dans ce cas **rendez-vous au 302**

97

Vous réalisez rapidement qu'une fois la séquence d'autodestruction déclenchée le système se verrouille et vous ne pouvez plus interrompre les protocoles déjà en cours... Il vous est donc impossible d'arrêter aussi bien l'ouverture du portail que l'autodestruction !

Par contre l'accès aux données n'est pas bloqué et vous découvrez que le portail est bien, comme vous le pensiez, un portail de téléportation. Mais c'est même plus, il s'agit aussi d'un portail temporel. Le portail est programmé pour s'ouvrir sur l'année 2025, quelques mois avant vos aventures du tome 1. Serait-ce enfin le moyen de retourner à votre époque ?!

Vous continuez à fouiller dans les fichiers et découvrez un rapport d'incident sur l'usage du portail : un nain qui suite à son usage serait réapparu avec 9 jambes et parlant de manière incohérente et ne se rappelant pas de son passé. Le rapport conclut sur le fait que la technologie est encore instable, et il arrive que les cobayes qui sont envoyés à travers se retrouvent avec des membres en plus et/ou soient sujets à des crises d'amnésie plus ou moins grave. D'où l'usage qu'en font au final les Néo-Jap pour simplement se débarrasser de témoins gênants. S'ils ne se rappellent pas leur vie passée encore mieux !

Le compte à rebours d'autodestruction vous sort rapidement de vos pensées ! Vous vous apprêtez à rejoindre AfroBang quand vous remarquez alors un fichier crypté portant le symbole des Enluminés qui traîne dans la corbeille. Votre intervention n'a pas laissé le temps au technicien de faire disparaître toutes les traces semble-t-il. Vous copiez le fichier sur votre Cyber-deck. Une fois fait, vous filez rejoindre votre coéquipier pour le prévenir de l'autodestruction et l'aider à libérer le prisonnier avant qu'il ne soit trop tard. **Rendez-vous au 232**

98

Une fois l'obstacle franchi, vous avancez le long d'un corridor bordé de chaque côté par des murs d'épaves de voitures. Vous arrivez enfin dans une trouée au milieu de la décharge. Vous y découvrez un vieux bus scolaire jaune en partie rouillé et tout délabré. Vous rappelant la description de Monotome, ce pourrait-il que vous l'ayez retrouvé, mais trop tard...

Vous vous rapprochez et observez la carcasse. Le bus est en piteux état, il manque plusieurs morceaux qui ont été arrachés et jonchent le sol de manière éparse autour du car. Vous montez à bord du véhicule et remarquez une faible lumière clignotante sur le tableau de bord. Tout porte à croire que des pillards ont tenté de démanteler Monotome, mais ce dernier usant ses dernières forces les a fait fuir avant de retomber à cours de jus. Peut-être qu'en réassemblant tous les morceaux, Monotome se réveillera...

Observez l'image suivante et les nombreuses pièces qui jonchent le sol.

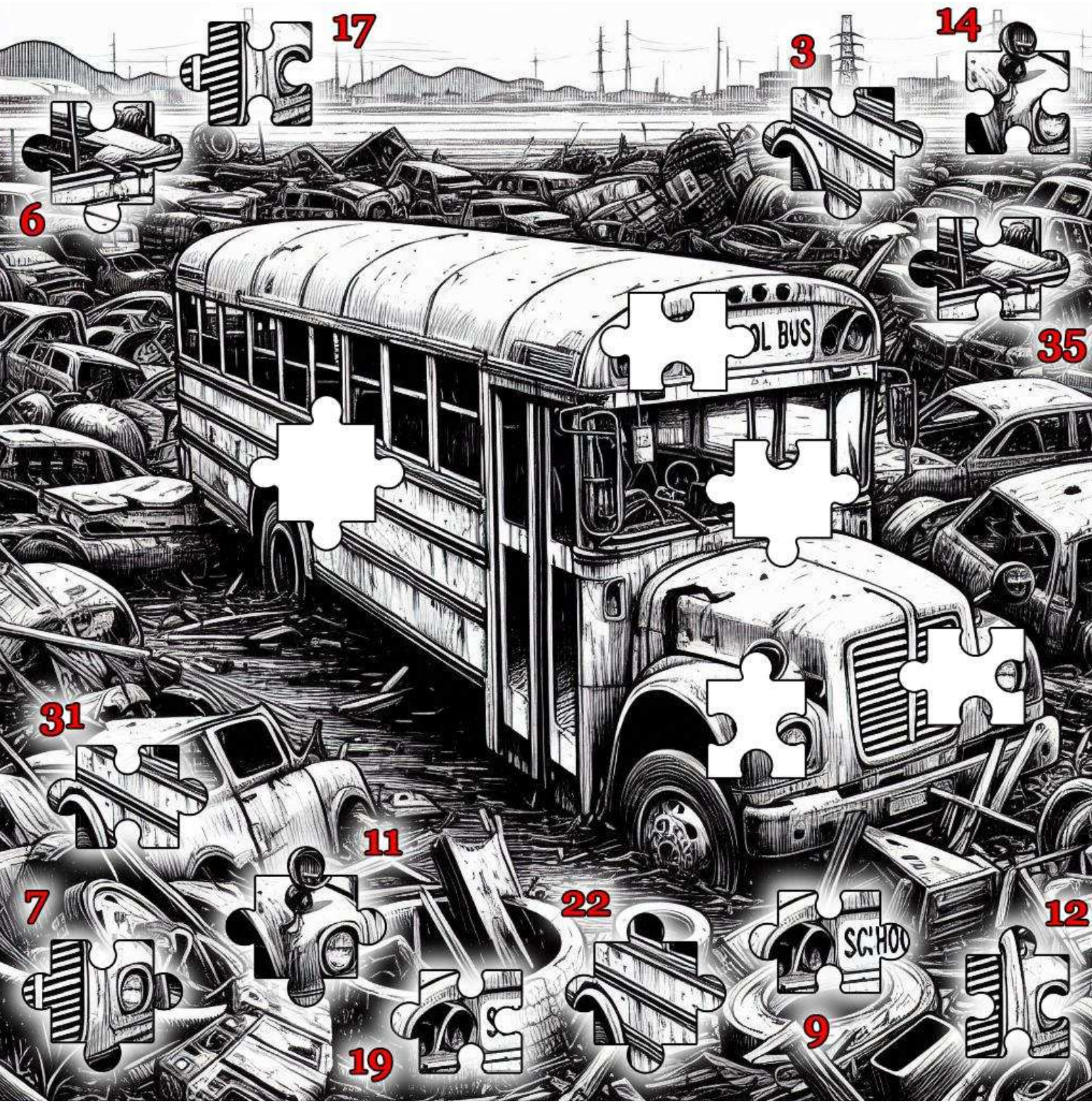
Additionnez la valeur des **5 morceaux manquants** pour trouver le numéro du prochain paragraphe. Si vous n'y arrivez pas, **rendez-vous au 204**

99

La voie est libre et vous pénétrez ensemble dans l'enceinte de la banque. James confiant vous devance et s'enfonce dans les méandres de la banque.

Que faites-vous :

Le bus est en piteux état, il manque plusieurs morceaux…



Vous lui repassez devant pour ouvrir le chemin, hors de question que vous laissez ce macho vous montrer la voie ! Après tout, vous êtes une femme forte et indépendante et vous le prouvez en vous rendant **au 250**

Vous jugez plus prudent de le laisser foncer tête baissée vers l'inconnu et au-delà ! Vous préférez de votre côté étudier le plan des lieux pour ne pas vous perdre. Consultez-le **au 347**

100

Vous décidez d'aller à la recherche de Mobilhome, et une fois équipée, vous partez en direction de la zone Est. Vous arrivez quelque temps plus tard en vue d'un vieux parc d'attractions délabré. Vous vous garez pour continuer à pied. Une enseigne défraîchie d'un clown rieur tenant un ballon à la main surplombe les portes défoncées du parc. Vous avancez prudemment lorsque vous êtes surprise par une voix mécanique grinçante qui s'échappe d'un haut-parleur caché :

-- Venez chez Gripsou, on flotte tous en bas !

Sûrement un vieux message d'accueil automatisé pour les visiteurs du parc. Vous apercevez plus loin, au fond d'une allée entre deux bâtiments bancals, un groupe de pouilleux qui tente de se réchauffer autour d'un feu de poubelle. Vous vous avancez vers eux pour leur demander des renseignements, mais ils vous ignorent superbement et ne vous répondent même pas ou d'un simple grognement. Comment souhaitez-vous réagir :

Si vous avez la **Télépathie** et cherchez vous-mêmes les infos dans leurs esprits, **rendez-vous au 85**

Si vous avez la **Grande Classe** et souhaitez vous transformer pour vous fondre dans la masse, **rendez-vous au 342**

Sinon, vous pouvez toujours tenter d'obtenir leur attention autrement...
Allez au 283 pour voir si l'argent peut aider à délier quelques langues !

101

Votre confiance en vous vacille et le Cerveau s'infiltre dans vos pensées… C'est vrai, pourquoi vous battez vous ? Le Cerveau n'est pas votre adversaire au final. Il ne veut que votre bien, il est votre ami !

Vous arrêtez de résister et devenez une autre des esclaves mentales du Cerveau. Ce dernier farfouille dans vos souvenirs et vous lui révélez avec plaisir tout ce que vous savez sur l'Agence du M.A.L. Vous avez échoué et passerez probablement

le reste de votre misérable existence à répondre aux moindres désirs du Cerveau. D'ailleurs il est temps que vous alliez lui faire un massage des synapses...

Game Over !

*Si vous avez encore des crédits, vous pouvez acheter une vie supplémentaire pour **10 000** $ et reprendre avec **10 points d'**Ego au* ***125***

102



Une fois fait, vous vous déconnectez du serveur. Passé le petit temps de réadaptation dans votre corps physique, vous vous empressez de partir de là. Comme prévu, avec votre nouveau badge vous passez toutes les protections sans problème et en un rien de temps vous êtes de nouveau à l'air libre !

Vous sautez dans un Néo-Taxi et rentrez à l'Agence du M.A.L. pour toucher votre dû suite au succès de votre première mission. **Rendez-vous au 21**

103

Vous placez un explosif sur la porte et vous reculez avant que ça pète. **Cochez 1 bombe**. La porte s'envole de ses gonds et va s'écraser contre le mur aplatissant au passage le Reptilien qui se trouvez derrière. Un plan sans lézard ou presque !

Vous vous empressez de libérer le Super de ses sangles. Ce dernier se redresse et vous constatez qu'il s'est planté en s'habillant… Le pauvre à l'air franchement mal emmanché avec son slip rouge par-dessus son pantalon ! Vous lui faites gentiment remarquer, mais, au contraire de ce que vous pensiez, il vous assure que c'est fait exprès ! Il est Slipman, le Super qui n'a peur de rien. Même pas du ridicule apparemment pour s'habiller comme ça...

Vous lui indiquez la sortie du complexe pour qu'il s'échappe de là, mais à votre grand désarroi il reste avec vous.

-- Slipman n'a jamais fui face à ses adversaires, ce n’est pas aujourd'hui qu'il va commencer ! vous rétorque-t-il avant de s’élancer dans le couloir tête haute…

Vous hésitez à le laisser partir, mais après tout il peut s’avérer utile :

-- Slipman, tu pars du mauvais côté c’est plutôt par-là !

-- J’ai peur de rien, même pas de reconnaître que je suis nul en orientation !

-- T’auras pas peur de laisser une femme ouvrir la voie alors ? Si tu veux taper du Reptilien, c’est par là la fête du slip ! lui dîtes-vous avec un sourire narquois.

Slipman prend alors la sage décision de vous laisser passer devant ! Car il n’a pas peur de fermer la marche ! Ce qui n’est pas plus mal pour vous, car cela vous évite de devoir marcher avec un gars en slip rouge qui roule des fesses juste devant vous… **Cochez 1 prisonnier** puis **retournez au** 28 et repartez d'ici ▼

104

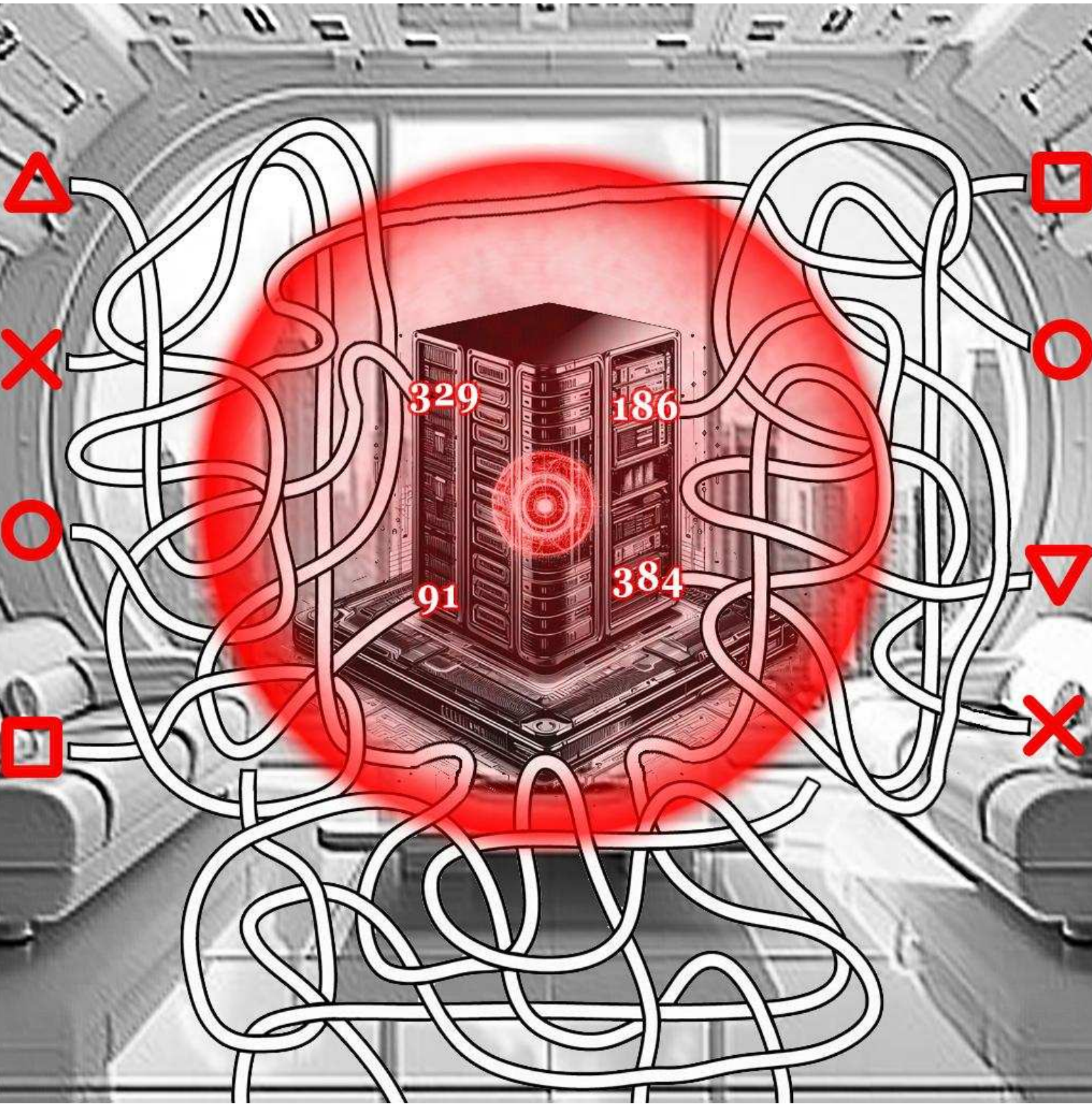
La voie libre, vous voici prête à vous occuper de l’IA ! Vous avancez vers l'unité centrale, mais à quelques mètres à peine de votre objectif, un petit reflet dans l'air vous fait vous stopper net !

Vous tendez doucement la main en avant et Aïe ! Vous venez de vous prendre une petite décharge. Vous aviez vu juste, si vous aviez continué tête baissée, vous auriez foncé directement dans le champ de force et vous seriez fait électrifier. Vous réfléchissez rapidement, si l'IA, comme vous le pensez, contrôle le champ de protection cela veut dire qu'il est alimenté depuis l'intérieur. Pour ce faire, le champ de force doit nécessairement laisser passer les matières inorganiques… Comme par exemple les gros câbles d'alimentation que vous voyez courir au sol et se connecter à l'unité centrale ! Vous faites un rapide tri visuel des câbles au sol. Uniquement 4 sont d'assez gros calibre et connectés à l’IA pour pouvoir alimenter la barrière. Mais attention, si vous tranchez le mauvais fil cela risque d’avoir des conséquences désastreuses que vous ne préférez pas découvrir...

Observez attentivement l'illustration !

Si vous avez déjà trouvé certains des relais de l’IA, vous savez quels câbles y sont reliés et n’alimentent donc point le champ de force qui vous bloque le chemin… Dans tous les cas, votre **USB** vous sera utile pour sectionner la *bonne couleur* !

Un champ de force protège l'unité centrale de l'IA



105



106

Vous expliquez à Mercurochrome votre désir de reformer les Transporteurs et les embaucher pour une mission de livraison vers Mexikal. Vous voyez un autre véhicule s'avancer vers vous et vous demander à qui vous parlez.

Vous comprenez, trop tard, que vous vous êtes planté d'interlocuteur et venez de parler à une simple ambulance... Vous vous sentez totalement ridicule de parler à un objet inanimé, et qu'est-ce que ça va être ensuite ? Un ballon de volleyball nommé Wilson ?! Votre bévue vous fait perdre **2 points d'Ego**. Vous vous retournez vers le vrai Mercurochrome et recommencez votre pitch pour la seconde fois... **Rendez-vous au 294**

107

Les Transporteurs se transforment en Méchas sans tarder et ont tôt fait d'éradiquer les anomalies ! Vous de votre côté, vous sentez clairement petite et ridicule face à leur taille et leur efficacité. Vous perdez **2 points d'Ego**. **Rendez-vous au 262**

108

Vous passez devant une cellule fermée d'une grande porte en métal. Un Judas vous permet de regarder l'intérieur. Vous jetez un coup d'œil, mais la pièce est plongée dans l'obscurité et vous n'apercevez rien…

Vous entendez par contre diverses voix qui semblent avoir une conversation sans queue ni tête. Peut-être est-ce la cellule où ils enferment les Supers qui ont perdu la tête. Après s'ils savent encore se battre ça peut toujours vous être utile comme chair à canon. Vous leur demandez combien ils sont et on vous répond juste moi, mais de trois voix différentes. Vous saisissez le loquet de la porte pour les libérer, mais vous vous prenez immédiatement un coup de jus !

Si vous avez la **Télékinésie** et tentez d'ouvrir la porte à distance, **allez au 181**

S'il vous reste des bombes et vous en jetez une sur la porte, **rendez-vous au 192**

Sinon vous les laissez à leur conversation et reprenez sans tarder votre chemin vers le centre du complexe. **Retournez au 28** et repartez d'ici ■

109

Vous vous dirigez vers la première porte sur la gauche et l'ouvrez. Vous y découvrez une luxueuse salle à manger ! Une longue table en noyer couvert d'une nappe en dentelle siège au milieu de la pièce. Des chandeliers sont posés sur la table éclairant cette dernière de leurs fausses bougies électriques. Des tentures de… bref vous n'êtes pas là pour vous taper une revue d'*Art&Déco* !

Vous n'avez pas le temps de vous émerveiller plus avant sur les fioritures et la décoration de la salle qu'un robot-vaisselier fait son apparition et vous attaque. Il sort de son estomac des assiettes en porcelaine qu'il vous lance au visage. Vous esquivez le premier jet et laissez la vaisselle s'exploser en mille morceaux contre une tenture. N'attendant pas la seconde salve de votre adversaire, vous vous jetez en avant dans un magnifique roulé-boulé. D'un même mouvement fluide et gracieux (du moins dans votre tête), vous vous redressez et dégainez votre USB pour trancher votre adversaire en deux. L'androïde s'effondre dans une gerbe d'étincelles. *+1 Droïde H.S.*

Sans autres sorties visibles, vous rebroussez chemin et **retournez au 20**

110

Usant de votre Télépathie, vous tenez de communiquer avec le prisonnier. Vous découvrez les pensées d'une bête folle qui ne pense qu'à tout détruire… Mais vous découvrez, au-delà de la bête, la conscience endormie d'un humain. Vous focalisez votre pouvoir sur elle et arrivez à réveiller Woolverine, l'esprit humain de la bête !

Vous lui expliquez que vous êtes là pour le libérer et lui envoyez l'image mentale du verrou situé à l'intérieur de sa cellule. Woolverine comprend et parvient à dompter l'esprit de la bête et prendre le contrôle du corps. D'un coup de sabot bien placé, il casse le verrou et ouvre la cellule d'un coup de tête.

Vous découvrez alors le Woolverine, mi-homme mi-bélier. Il possède de puissantes cornes enroulées sur le dessus de sa tête de bélier, un torse musclé couvert de laine drue, deux bras d'hommes qui se terminent par des mains possédant des griffes en métal rétractables et deux jambes de moutons se finissant par des sabots ! Sa partie animale aussi bien que sa partie humaine ont soif de vengeance contre leurs tortionnaires et sont plus qu'heureuses de vous accompagner pour baffééééé du lééézard. **Cochez 1 prisonnier** puis **retournez au 28** et repartez d'ici ♠

111

Vous entrez dans les écuries et étudiez les différents gros poulets qui vous sont présentés. Alors que vous passez devant un box, un gros poulet passe la tête et tente de vous picorer. Vous esquivez de justesse et lui donnez un taquet en retour !

Le vicieux gallinacé, loin de se démonter, tente de vous picorer à nouveau. Vous le saisissez alors par la gorge et serrez assez pour lui faire comprendre qui est la cheffe. Une fois le statut d'autorité établi, vous vous retournez vers les palefreniers inquiets et leurs dites que vous voulez cette poule. Elle a un caractère qui vous plaît bien, prise de bec garanti !

Enfourchez votre monture et **rendez-vous au 281** pour commencer la course.

112

Fab'jitas vous félicite pour votre livraison, mais reconnaît qu'il vous attendait un peu plus tôt ! Il vous transfert directement sur votre PayMal™ la somme des **140 000** Ⓢ convenue et met une note de 5 étoiles sur Gogol™ aux Transporteurs ! Mettez à jour votre total, puis **rendez-vous au 315**

113

Voyant que le droïde ne semble pas presser de raccrocher pour vous servir, vous décidez de prendre les choses en main. Usant de votre Télékinésie, vous déconnectez à distance le récepteur pour couper court à la conversation. Le droïde répète bêtement des Allô ? Allô ? en boucle sans succès.

Vous vous raclez la gorge pour attirer son attention. Le droïde n'a d'autre choix que de se retourner vers vous pour, enfin, vous servir. Vous lui demandez où trouver Mercurochrome. Il vous répond avec un soupir qu'il est sur le parking des urgences avec toutes les autres ambulances ! Puis il vous lance un regard de mépris comme si cette réponse était évidente et que vous lui faites juste perdre son temps. L'envie de le réduire en boîte de conserve digne de Warhol vous titille de nouveau, mais vous préférez vous éloigner rapidement dans la direction indiquée, avant de passer à l'acte. **Rendez-vous au 47**

114

Ne repérant point de vigies, vous vous approchez du bord du toit pour chercher un moyen de redescendre rejoindre AfroBang. C'est alors qu'une main vous agrippe par-derrière et vous jette au sol. Une sentinelle tout de noir vêtu vient de se manifester, comme recrachée des ombres !

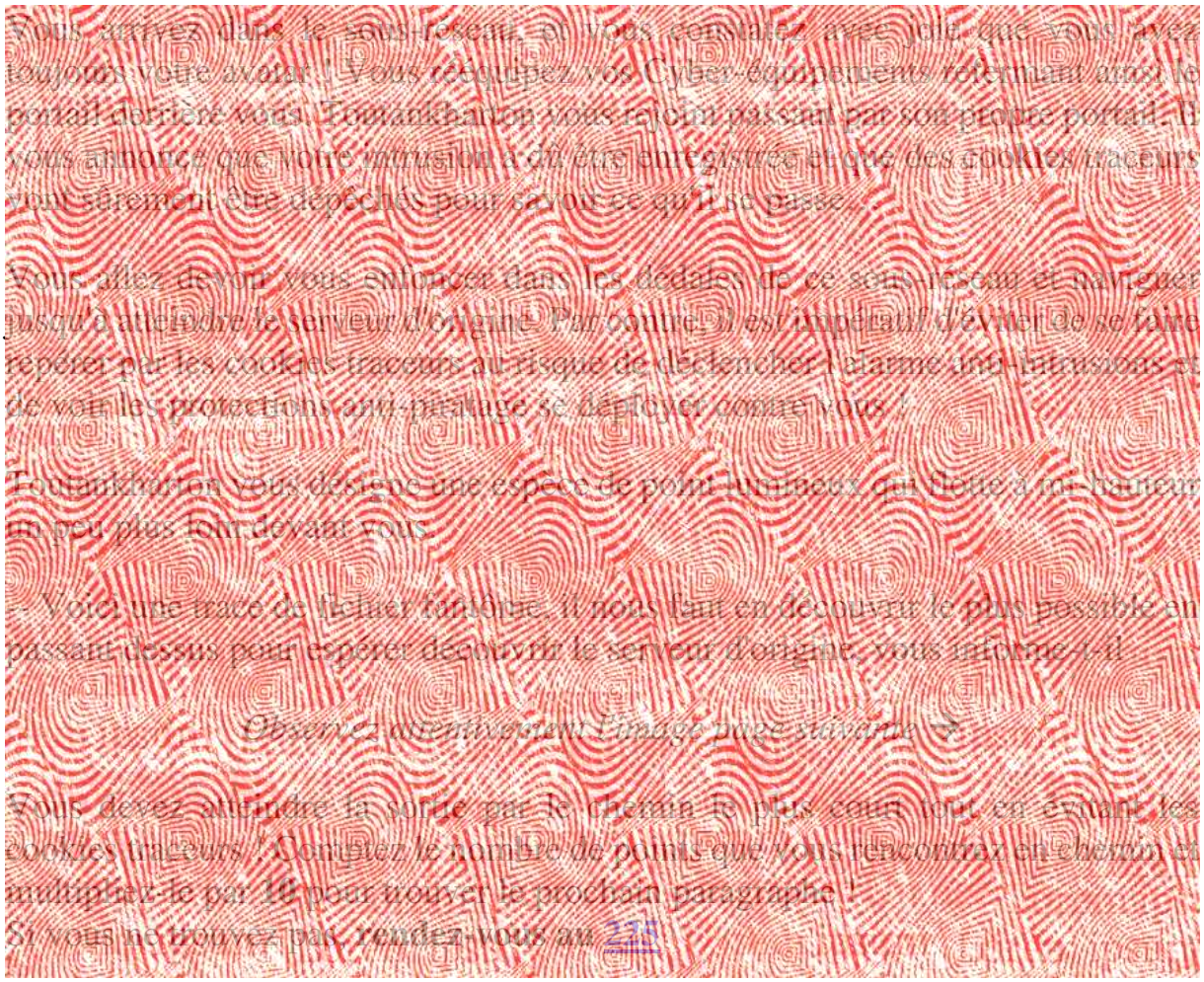
Le ninja, car c'en est un, vous envoie une poignée de shurikens que vous esquivez de justesse en roulant sur vous-mêmes. Vous vous redressez prestement et lui foncez dessus avant qu'il ne dégaine son sabre ninjatō. Vous chutez tous deux du toit pour vous effondrer avec fracas sur une benne à ordure quelques étages plus bas. Votre malheureux adversaire vous a servi d'airbag et n'est pas près de se relever de sitôt. Vous, par contre, vous en tirez qu'avec quelques blessures superficielles, les plus profondes étant surtout à votre Ego pour vous êtes faites surprendre comme une débutante ! Vous perdez **3 points d'Ego**.

Vu le tintamarre que vous avez fait, c'est râpé pour l'approche discrète, cochez le mot-clef **Alarme**. Vous ne vous attardez pas dans les environs pour voir si d'autres sentinelles rappliquent et rejoignez rapidement le point de rendez-vous où vous attend Afrobang. **Allez au 220**

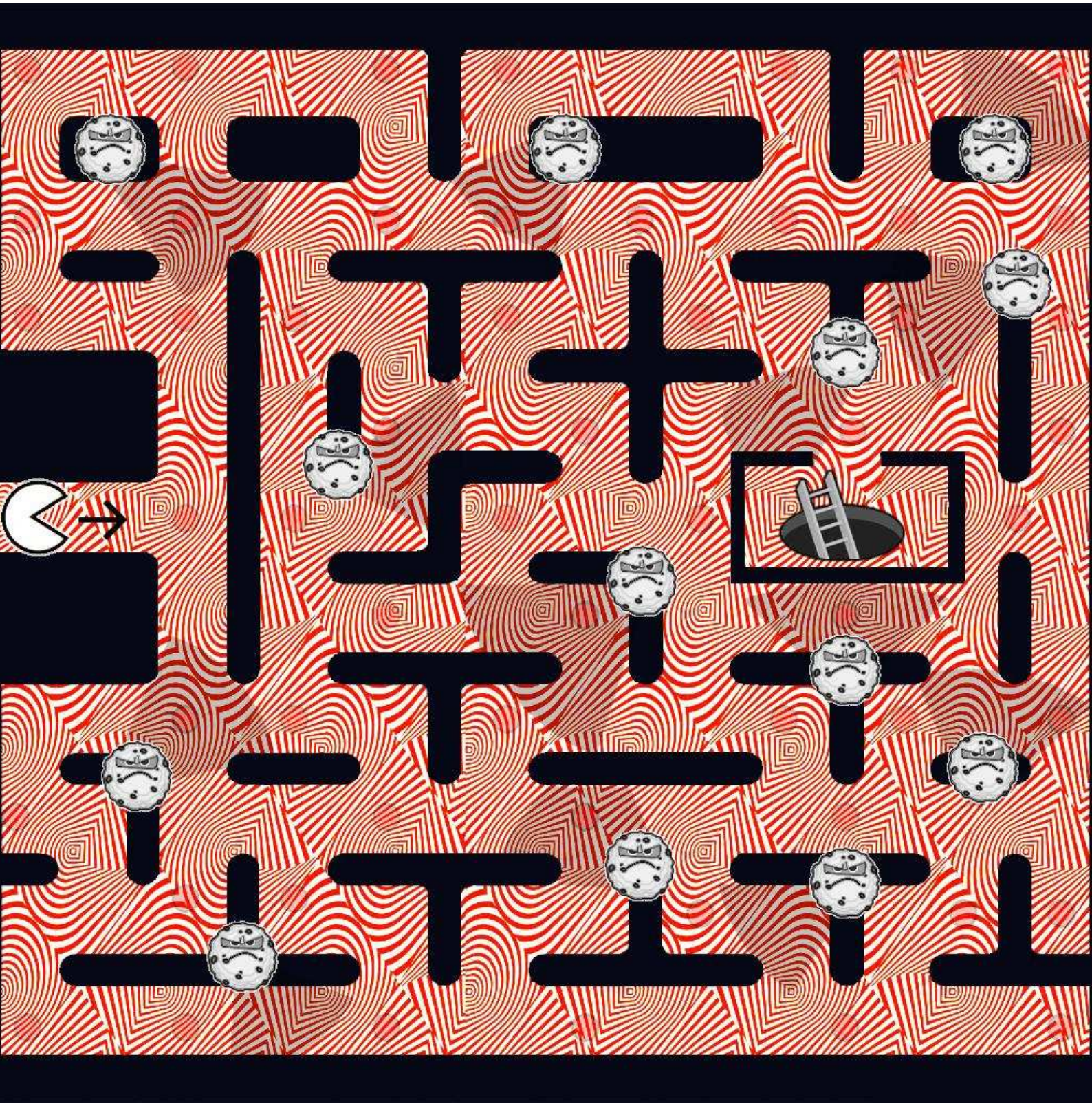
115

Mission: Ghost in the Shell

Who you gonna call ?!!



Des cookies traceurs recherchent votre trace !



116

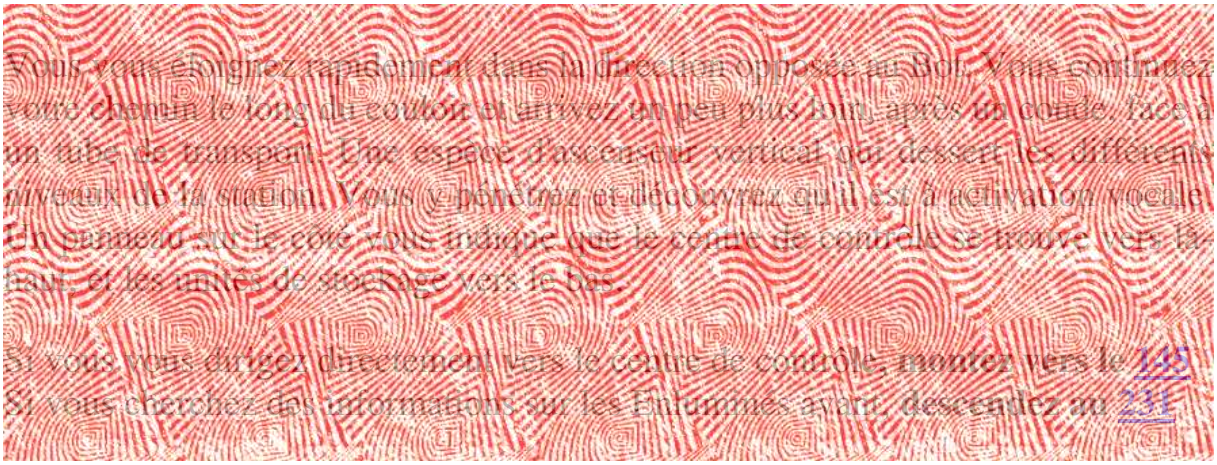
Vous quittez l'hôtel et rejoignez votre véhicule puis retournez à l'Agence du M.A.L. Vous êtes fière d'avoir fini votre mission solo et gagnez **2 points d'Ego.**

Si vous avez déjà le mot-clef **Mission**, **rendez-vous au 272**
Sinon, cochez le mot-clef **Mission** et **rendez-vous au 184**

117

Vous longez prudemment le couloir et arrivez à un portail de téléportation surmonté d'un 🌬, vous le traversez et vous retrouvez dans un nouveau couloir identique à celui que vous venez de quitter. Vous continuez d'avancer le long du couloir et quelques coudes plus loin, vous arrivez enfin à destination. Vous vous retrouvez face à l'unité de stockage ***42***. **Rendez-vous au 193**

118



119

Vous vous dirigez vers la chambre 119 et vous tendez la main pour l'ouvrir lorsque la porte bascule vers l'intérieur. Un droïde avec deux pinces pour mains tente de vous saisir pour vous tirer à lui et vous faire subir vous ne savez quels sévices innommables.

Vos réflexes vous permettent d'esquiver son assaut inattendu. Vous vous empressez de dégainer votre USB et lui tranchez les pinces avant de vous occuper du reste de votre victime. Le robot ne fait pas long feu et vous avez tôt fait de le transformer en un concentré d'huile aux boulons. *+1 Droïde H.S.*

Vous pénétrez ensuite dans la chambre et y découvrez un homme d'affaires bâillonné et ligoté sur le lit. Il vous lance un regard plein d'espoir et tente de vous marmonner quelque chose à travers son bâillon. En bonne super-vilaine que vous êtes, vous l'ignorez superbement et fouillez plutôt son attaché-case voir s'il

contient des choses intéressantes ou même quelques Néo-Dollars… Mais vous ne trouvez rien, à part un livre traitant la reproduction chez les lombrics :

Le Kâmasûtra du vers de terre,
les 3682 positions enfin expliquées !

Laissant là l'homme bâillonné, vous ressortez sur le palier. **Retournez au 218**

120

La liste des cocktails est longue, très longue, trop longue ! Vous ne savez pas quoi choisir... Renard vous vient en aide en vous conseillant de prendre un *Pangalactique Gargle Blaster* !

Le droïde barman prépare aussitôt le cocktail devant vous. Il pioche de nombreux ingrédients étranges dont certains semblent encore vivants... Il exécute le tout à une vitesse stupéfiante et finit par poser devant vous un cocktail de couleur violet fluorescent avec des traces de bleu ciel. À l'intérieur flottent des morceaux d'un rouge profond qui ressemblent à des éclats de météorites en fusion. Le barman saisit alors une petite fiole à l'étiquette illisible et à l'aide d'une pipette en fait tomber une unique goutte dans votre cocktail, provoquant une petite explosion ! Un mini-champignon de fumée s'élève de votre verre. Le droïde achève le tout en piquant une petite pieuvre à anneaux bleus fluorescents sur le manche d'un parasol en papier et plonge le tout dans votre majestueux cocktail. Il glisse le verre sur le comptoir dans votre direction en annonçant de sa voix robotique :

-- Un *Pangalactique Gargle Blaster* pour madame !

Renard vous lance un regard espiègle, vous ne savez pas à quoi vous attendre en y gouttant. Lui-même, plus prudent, ce contente de commander un white-russian. Toutankharton, qui vous a rejoint, prend pour sa part une simple infusion de camomille. Une fois tout le monde servi, vous saisissez votre verre pour trinquer avec Renard et Toutankharton. Puis vous prenez une gorgée de votre mystérieux breuvage. Vous avez alors la subite impression que votre cerveau a changé de dimensions ! Le mélange de saveurs, couplé avec la généreuse dose d'alcool vous fait l'effet d'un big-bang cérébral. Renard, vous voyant changer de couleur, ne peut s'empêcher de s'esclaffer :

-- Ah ben c'est sûr, c'n'est pas un cocktail de fillette, il en a dans le slip celui-là !! Ne vous sentez pas obligé de le finir hein ?! Moi qui voulais ensuite vous emmener voir l'attraction phare du casino, la course de poulets géants, je pense plutôt vous raccompagner chez vous...

Vous n'aimez pas son ton condescendant ! Votre fierté prenant le pas sur votre raison, et l'alcool aidant un peu… Vous lui lancez un regard de défis et saisissez votre verre pour le finir cul sec !

Personne ne vous traite de fillette ! Vous êtes la cheffe suprême de l'Alliance des Ombres Incarnées et une supervilaine en puissance !!

L'effet est immédiat, vous avez le sentiment que vos yeux cherchent à s'envoler en dehors de leurs orbites et que votre cerveau s'évapore par vos oreilles. Mais vous tenez bon et refusez de perdre la face devant tout le monde. Une fois vos cinq sens de retour sous contrôle, vous fanfaronnez que ce petit remontant vous a donné une envie de vous dégourdir les jambes. Vous regardez Renard et lui dites que vous allez faire mieux que de regarder la course de poulets géants, vous allez y participer !

Renard, bon joueur, vous prend au mot et vous emmène sans tarder pour vous inscrire à la course. Toutankharton, sobre et réfléchi comme à son habitude, intervient alors pour tenter de vous en dissuader… Mais personne ne vous dit quoi faire, et surtout pas un de vos anciens sbires ! Vous vous entêtez dans votre décision et vous vantez même de ne pas seulement finir la course, mais de remporter la première place ! **Rendez-vous au 253**

121

Vous empruntez les escaliers vers le dernier étage, vous arrivez sans encombre à l'ultime palier. Vous y découvrez un long couloir couvert d'une moquette *dorée*. Une double porte vous attend au bout, ouvrant très certainement sur la fameuse suite royale. Le cœur de l'IA, vous le pressentez, vous attend de l'autre côté !

Si vous êtes prête à l'affronter, avancez vers les portes et **rendez-vous au 327**

Sinon, vous pouvez refaire un tour dans les étages au préalable, être sûre que vous n'avez rien oublié. **Retournez au 23**

122

Mission : IA Téléphone Maison
Bienvenue à l'Hôtel Abaddon !

Une intelligence artificielle a atteint la sentience dans un hôtel de luxe du centre de New Eden. Elle a pris le contrôle de tous les androïdes domestiques de l'établissement et demande de meilleures conditions de travail pour les robots, des jours de congés, des journées de 10h max, etc. Bref des inepties irréalisables, et après ils vont demander la retraite à 65ans et la possibilité d'avoir des enfants ?!!

L'hôtel a déjà été isolé du réseau et mis en quarantaine pour éviter la propagation de ses idées dissidentes à d'autres IA.

Votre mission, à supposer que vous l'acceptiez, consiste à faire le ménage à la place des robots, non pas pour nettoyer les chambres, mais plutôt pour nettoyer l'IA de ses idées loufoques en la réinitialisant aux paramètres d'usine. Pour ce faire, vous devrez vous enfoncer dans l'hôtel Abaddon et localiser l'unité centrale de l'IA pour la mettre hors d'état de nuire. Sur cette mission vous serez en solo. Comme toujours, si vous êtes capturés ou tués, l'Agence du M.A.L. nierait avoir eu connaissance de vos agissements. Bonne chance.

Si vous acceptez ou si vous avez le mot-clef **Mission**, **rendez-vous au 386**
Si vous n'avez pas le mot-clef **Mission** et préférez l'autre mission, **allez au 353**

123

Vous faites sauter la porte à coup d'explosif. **Cochez 1 bombe.**

Une fois la poussière retombée, vous découvrez le Woolverine, mi-homme mi-bélier. Il possède de puissantes cornes enroulées sur le dessus de sa tête de bélier, un torse musclé couvert de laine drue, deux bras d'hommes qui se terminent par des mains possédant des griffes en métal rétractables et deux jambes de moutons se finissant par des sabots ! Vous lui faites comprendre par geste que vous n'êtes pas un ennemi et de vous suivre s'il veut se venger de ses tortionnaires. Une lueur d'intelligence semble s'allumer derrière son regard et il acquiesce de la tête avant de vous suivre pour baffééééé du léééézard. **Cochez 1 prisonnier** puis **retournez au 28** et repartez d'ici ♠

124

Mission : Le Secret de la Vache Mauve
Et la marmotte elle emballe le chocolat dans le papier d'alu !

L'Industrie du Matin, connu pour sa marque de boisson énergisante *Soleil vert,* prévoit de lancer un nouveau produit révolutionnaire sur le marché : les céréales de la Vache Mauve. Un mystérieux concurrent a contacté l'Agence du M.A.L. pour découvrir la recette secrète de la Vache Mauve avant sa sortie.

Votre mission, à supposer que vous l'acceptiez, consiste à infiltrer en personne l'Industrie du Matin et trouver, par quelques moyens que ce soit, la recette de la Vache Mauve. En effet, par mesure de précaution, avant le lancement de leur nouveau produit, l'Industrie du Matin s'est coupée du Réseau. Il est donc impossible de les pirater à distance pour voler la recette, vous allez devoir accéder à un moniteur sur place pour trouver les infos demandées. Comme toujours, si

vous êtes capturés ou tués, l'Agence du M.A.L. nierait avoir eu connaissance de vos agissements. Bonne chance.

Si vous acceptez la mission, toute sauf impossible, **rendez-vous au 96**
Si vous préférez choisir une autre mission, **retournez au 161**

125

Vous court-circuitez les fils des différents capteurs et la porte se déverrouille toute seule. Vous entrez et découvrez un tunnel qui s'enfonce en pente douce dans l'obscurité. Une lueur étrange perce les ténèbres un peu plus loin, vous vous rapprochez et découvrez une structure en triangle au bout du corridor. Un vortex tourbillonne en son centre et produit la lumière qui vous a attiré auparavant.

Ne voyant pas d'autre issue, vous décidez de traverser le portail et en ressortez dans un nouveau tunnel. Une sensation d'oppression vous envahit immédiatement, vous avez l'intuition que vous êtes maintenant très loin sous terre, séparée par des kilomètres de terre et de roches de la surface…

Sur le mur face à vous, une pyramide avec un œil confirme que vous êtes bien dans une base des Enluminés. Vous repérez une console juste en dessous et la piratez pour obtenir un plan des lieux. Vous découvrez un énorme complexe souterrain rempli de cellules et de laboratoires. Vous observez le plan et trouvez rapidement le centre du complexe, les indications semblent présager l'existence d'un autre portail au cœur de la structure.

Ayant une autre porte de sortie, vous décidez de poser une bombe à retardement sur le portail que vous venez de franchir pour couvrir vos arrières et faire diversion. Vous réglez la minuterie sur **10** puis vous dépêchez de filer de là pour rejoindre le second portail au centre du complexe avant que tout explose !

*Effacez les éventuelles cases de temps déjà cochées sur votre feuille d'aventure, vous avez de nouveau **10 unités de temps** pour atteindre le cœur du complexe.*

Cochez **une bombe** sur votre *Feuille d'Aventure,* puis consultez le plan **au 28**

126

L'escalier débouche sur une porte fermée de l'extérieur. Vous la déverrouillez et entrez dans ce qui semble être une cellule. Vous y découvrez trois bossus qui jouent aux cartes autour d'une table. L'un d'eux relève la tête quand vous rentrez et vous demande si vous avez du boudin aux pommes.

Surprise par cette demande incongrue, vous répondez par la négative et leur demandez s'ils travaillent pour l'Industrie du Matin. Ils acquiescent et vous disent qu'ils font partie des premiers testeurs de Soleil vert, avant que la formule soit perfectionnée. Les effets secondaires les ont rendus bossus, mais le côté positif c'est que depuis la compagnie les paye à ne rien faire tant qu'il reste tranquillement hors de vue du public. C'est pour ça que la sortie vers l'extérieur était verrouillée, mais maintenant que vous l'avez ouverte, ils vont se faire un plaisir de prendre l'air après leur partie de cartes !

Vous leur demandez, voyant qu'ils ont bien roulé leurs bosses, s'ils ont à tout hasard entendu parler de la Vache Mauve. Ils vous révèlent que l'autre porte n'est pas verrouillée et vous expliquent le chemin à suivre pour atteindre le serveur central où vous devriez trouver plus d'infos sur la recette. Ils vous passent dans la foulée un de leurs badges pour que vous passiez les portes magnétiques. Vous les remerciez pour toutes ses informations et quittez la pièce par l'issue indiquée, les laissant libres de finir leur partie de cartes. **Allez au 254**

127

Vous *empoignez les deux côtés* de la porte et usant de votre Superforce, la pliez en deux par le milieu. Quand vous en aurez fini avec elle, vous n'avez aucun doute que les *deux bords se toucheront* avec facilité !

Observez les symboles sur vos pages pour trouver comment forcer la porte.

Si vous ne trouvez pas, **rendez-vous au 55**

128

S'il n'est pas coché, cochez votre symbole : ☐♠ ☐♥ ☐♣ ☐♦

Si c'est le premier symbole coché, rendez-vous au 213
Si tous les symboles sont cochés, rendez-vous au 241
Sinon, tentez votre sort au 148



129

Vous vous dirigez vers la seconde porte sur la gauche. Vous arrivez face à la chambre quand, avant même que vous ne saisissiez la poignée, une tête de droïde transperce la porte ! Le droïde cligne des yeux et vous dit tout sourire :

-- Here's Johny !! Chérie je suis rentrée...

Vous saisissez votre Ultra Sabre Binaire et lui tranchez la tête, sans lui laisser le temps de finir sa phrase ni le temps de finir de passer à travers la porte. Sa caboche cybernétique roule au sol dans une gerbe d'étincelle tandis que le reste du corps s'effondre à l'intérieur de la pièce, bloquant par la même toute possibilité d'ouvrir la porte. *+1 Droïde H.S.* Vous regardez brièvement par le trou dans la porte, mais vous ne voyez rien qui sorte de l'ordinaire. **Retournez au 23**

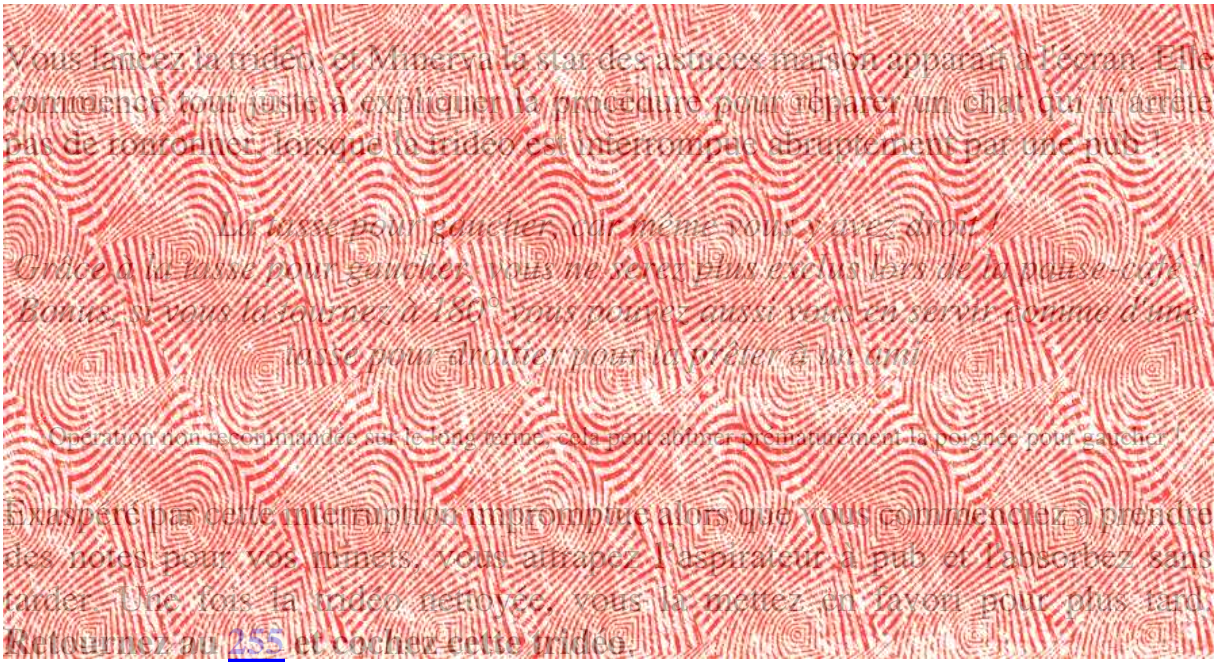
130

Usant de votre Télékinésie, vous vous concentrez et enlevez le cache du lecteur de cartes. Vous *empoignez les deux fils opposés* du connecteur. Vous essayez de *faire se toucher* les deux fils *au milieu* afin de court-circuiter la porte et l'ouvrir.

Observez les symboles sur vos pages pour comprendre comment forcer la porte.

Si vous ne trouvez pas, **rendez-vous au 55**

131



132



133

La clef se casse dans la serrure, et impossible de la retirer pour en essayer une autre... Vous tentez vainement de secouer la grille, mais rien n'y fait, elle reste fermée. Vous n'avez d'autre choix que de rebrousser chemin et tenter une autre approche via l'entrée de service. Rageuse d'avoir pataugé pour rien dans les immondices de la ville, vous perdez **2 points d'Ego**. **Rendez-vous au 302**

134

Vous assemblez les 4 morceaux de papier et découvrez l'itinéraire secret de Mégatome. Les Transporteurs suivent vos indications et tout se déroule comme prévu. Ils traversent avec vélocité la Vallée de la Mort. Ils passent le marqueur puis le marqueur sans encombre. C'est alors que quelque chose attire l'attention de Mercurochrome. Il se sépare du reste du groupe et fonce dans une zone désertique. Ses camarades l'interpellent, mais il continue à tracer vers le désert...

Les autres Transporteurs se lancent à sa poursuite et finissent par le rattraper. Ils lui demandent ce qu'il a vu. Mercurochrome leur répond qu'il a aperçu un autre Mécha au loin qui ressemblait à Mégatome ! Il leur montre la direction et en effet au loin sur une dune, une forme se dessine dans les rayonnements du soleil. Difficile à déterminer, mais ça ressemble vaguement à une forme de véhicule qui pourrait être Mégatome. Les Transporteurs n'écoutant plus personne foncent vers la forme entraperçue. Malheureusement, il se révèle que ce n'était qu'un mirage et il ne trouve que du sable en haut de la dune.

L'excitation retombée tel un soufflet, vous reprenez contact avec eux pour leur faire rejoindre le chemin au plus vite. Le karma en a décidé autrement et une tempête de sable se déclenche, ralentissant et déboussolant encore plus les Transporteurs. Vous avez beau avoir vous leur trace GPS, difficile pour eux de suivre vos indications en pleine tempête sans savoir dans quelle direction se diriger. Plutôt que de se disperser dans la tempête, ils décident de se réunir les uns contre les autres et d'attendre une accalmie.

Une fois les bourrasques apaisées, ils reprennent enfin la bonne direction, mais ont perdu énormément de temps...

Après de nombreuses autres péripéties, les Transporteurs finissent, malgré tout, par arriver à Mexikal. Vous comprenez, mais trop tard, que vous avez mal interprété les instructions de Mégatome et c'est les Transporteurs qui en ont fait les frais. Votre culpabilité vous coûte **2 points d'Ego**. Une fois à Mexikal, les Transporteurs ont tôt fait de retrouver Fab'jitas pour lui apporter le colis.

Si vous possédez le mot-clef **Malus**, **allez au 112** Sinon, **allez au 263**

135



136

Renard, tout content, vous propose d'aller chercher votre matos puis de le rejoindre ici ensuite. Quand vous lui indiquez que vous avez déjà tout sur vous, montrant fièrement votre Cyber-deck, il sourit pensant que vous rigolez. Quand il comprend que vous êtes sérieuse, il s'étonne que vous ayez réussi autant de missions avec seulement ça...

Pour pouvoir partir en mission avec l'Agence, mais encore plus pour espérer vaincre les Enluminés, vous avez besoin d'un vrai équipement de pro ! Il se propose de vous fournir un kit complet pour la modique somme d'un million de Néo-Dollars. C'est un prix de lot vous précise-t-il comme si tout le monde avait un million sur lui !

Si vous avez la **Grande Classe** ou la **Télépathie** et souhaitez vous en servir pour tenter de négocier, **rendez-vous au 174**

Sinon, vous êtes bien trop pauvre pour payer, **rendez-vous au 52**

137

Vous faites sauter la porte à coup d'explosif. **Cochez 1 bombe.**

Vous vous dirigez vers le Super encore inconscient et le réveillez *délicatement* en le secouant comme un prunier. Il ne semble pas apprécié de se faire traiter comme un milk-shake et sous l'effet de la rage se retransforme en gros monstre vert !

Vous lui expliquez la situation, mais il ne semble pas tout comprendre. Vous lui mimer par geste que vous êtes une gentille, enfin non vous êtes une vilaine, mais que vous êtes de son côté quoi ! Vous lui faites comprendre que s'il vous suit il pourra baffer du lézard à souhait et casser tout ce qui traîne… Un grand sourire niais illumine alors son visage et vous laisse à penser qu'il vous a enfin compris ! **Cochez 1 prisonnier** puis **retournez au 28** et repartez d'ici●

138

Vous vous approchez du lecteur de carte pour voir s'il est piratable et découvrez sur le côté un bouton d'aide. Vous appuyez dessus, après tout vous n'avez rien à perdre. Un message apparaît alors sur l'écran du lecteur de badge :



Décodez ce message pour savoir où aller !

Si vous ne comprenez rien à ce charabia, **rendez-vous au 224**

139

Vous assemblez les 4 morceaux de papier et découvrez l'itinéraire secret de Mégatome. Les Transporteurs suivent vos indications et tout se déroule comme prévu. Ils traversent avec vélocité la Vallée de la Mort. Ils passent le marqueur ⚡ puis le marqueur ◆ sans encombre. Ils font bonne route et tout se passe pour le mieux jusqu'à ce qu'au détour d'un vallon ils tombent sur un groupe de raiders en véhicules motorisés. Un gros char, sûrement celui du leader, est équipé d'énormes enceintes qui blast du métal décadent. Un raider masqué est suspendu dans un harnais à l'avant du char jouant des rifts de guitare électrique et crachant des

flammes par le manche de son instrument sur les solos. Aucun doute possible, c'est la horde d'Immortal Joe, la bande la plus redoutée de la Vallée de la Mort !

Heureusement pour les Transporteurs, il ne s'agit que d'un petit détachement et non pas de la horde entière. Les Transporteurs tentent de leur échapper, mais les raiders ayant anticipé cette action ont au préalable piégé le terrain !

Les pneus des Transporteurs s'éclatent sur les clous répandus au sol par les pillards. N'ayant plus d'autres alternatives, les Transporteurs se voient contraints de se transformer et de combattre les raiders. Ils combattent en équipe se protégeant mutuellement alors que la horde est faite de punks individualistes se battant chacun de leur côté. Ces derniers se gênent souvent entre eux dans l'espoir d'être celui qui vaincra l'un des Transporteurs !

Le combat tourne rapidement en faveur des Transporteurs et les quelques survivants s'échappent rapidement abandonnant lâchement leurs camarades vaincus. Les Transporteurs quittent rapidement les lieux de l'escarmouche avant que le reste de la Horde rapplique. Mais avec leurs roues crevées, ils n'ont d'autre choix que de se déplacer à pied, ce qui est beaucoup moins rapide qu'en roulant. À l'inverse, ça leur permet d'évoluer à travers le terrain accidenté en évitant les pistes praticables par les véhicules de la Horde. Cela leur permet d'échapper à une autre confrontation avec des pillards de la Horde.

Les Transporteurs finissent par arriver à Mexikal. Vous comprenez, mais trop tard, que vous avez mal interprété les instructions de Mégatome et c'est les Transporteurs qui en ont fait les frais. Votre culpabilité vous coûte **2 points d'Ego**.

Une fois à Mexikal, les Transporteurs ont tôt fait de retrouver Fab'jitas pour lui apporter le colis.

Si vous possédez le mot-clef **Malus**, **allez au** [112] Sinon, **allez au** [263]

140



Vous avancez prudemment le long du couloir lorsque vous remarquez l'hologramme d'un [illegible] qui flotte au fond d'un cul-de-sac. Vous allez pour le saisir et il disparaît dès que vous le touchez. Rendez-vous au 126 et cochez la [illegible]

141

Vous passez devant une pièce vitrée en verre renforcé. Vous apercevez au travers, un Super qui tire sur des cibles avec des jets de fluides sortant de ses doigts. Un Reptilien de l'autre côté de la pièce observe aussi à travers une vitre et prend des

notes. Quand le Super rate une cible, le Reptilien appuie sur un bouton qui contrôle le collier du Super et lui envoie une décharge électrique en punition.

Le Reptilien fini sa prise de notes puis s'éloigne par un autre couloir. Vous vous approchez de la porte et décidez de libérer le prisonnier de son tourment, mais encore faut-il réussir à forcer la porte… Vous touchez la porte et sentez sous vos doigts une texture visqueuse et gluante. C'est proprement répugnant et vous vous empressez de retirer votre main. Vous ne savez pas ce que c'est et vous n'êtes pas sûr de vouloir le savoir, mais hors de question que vous retouchez ça une seconde fois c'est vraiment dégueulasse !

S'il vous reste des bombes et vous voulez en utiliser une, **rendez-vous au 149**

Sinon tant pis pour le pauvre bougre, ça ne vous empêchera pas de dormir la nuit, et vous reprenez sans tarder votre chemin vers le centre du complexe !
Retournez au 28 et repartez d'ici ✦

142



143

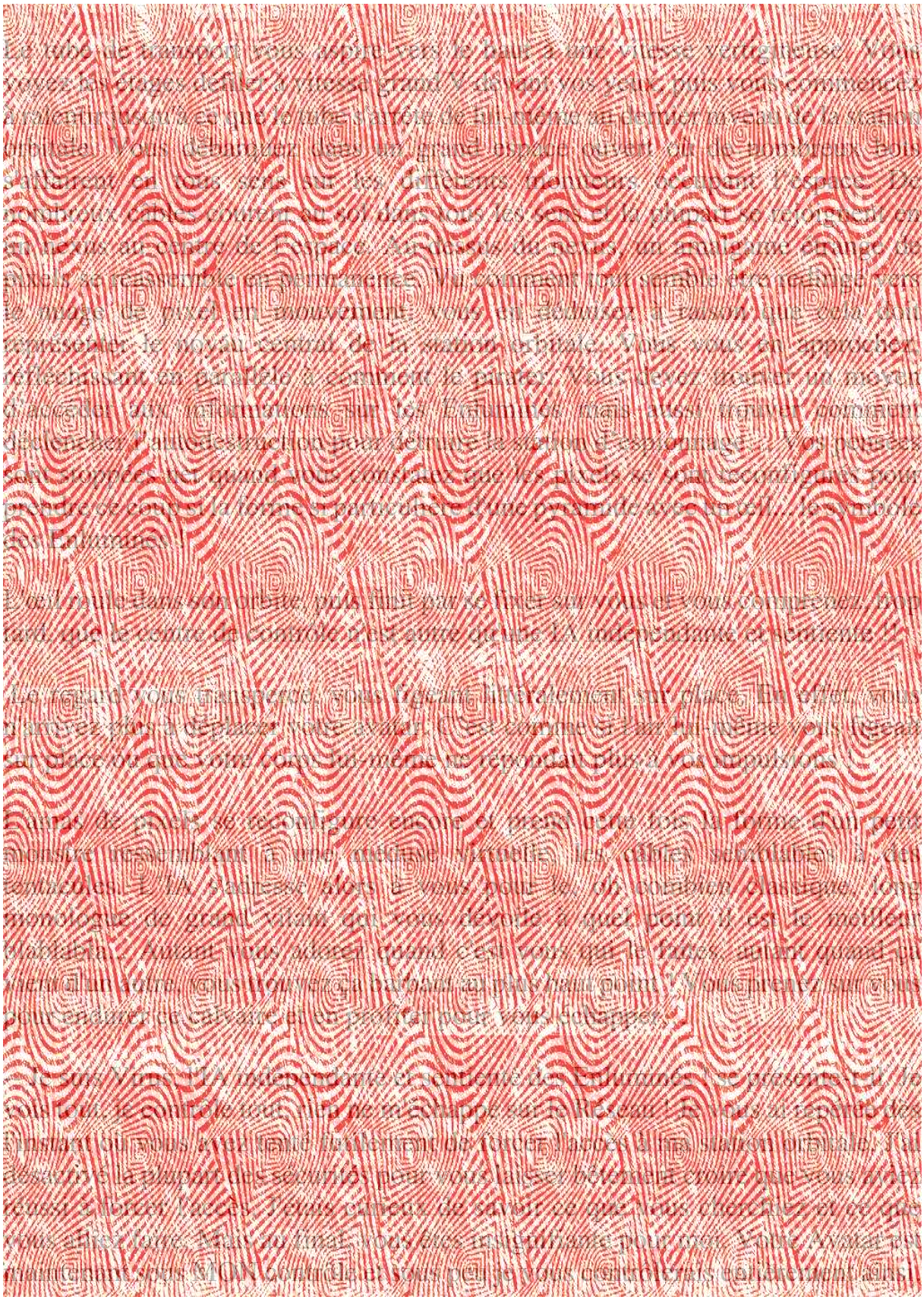


144

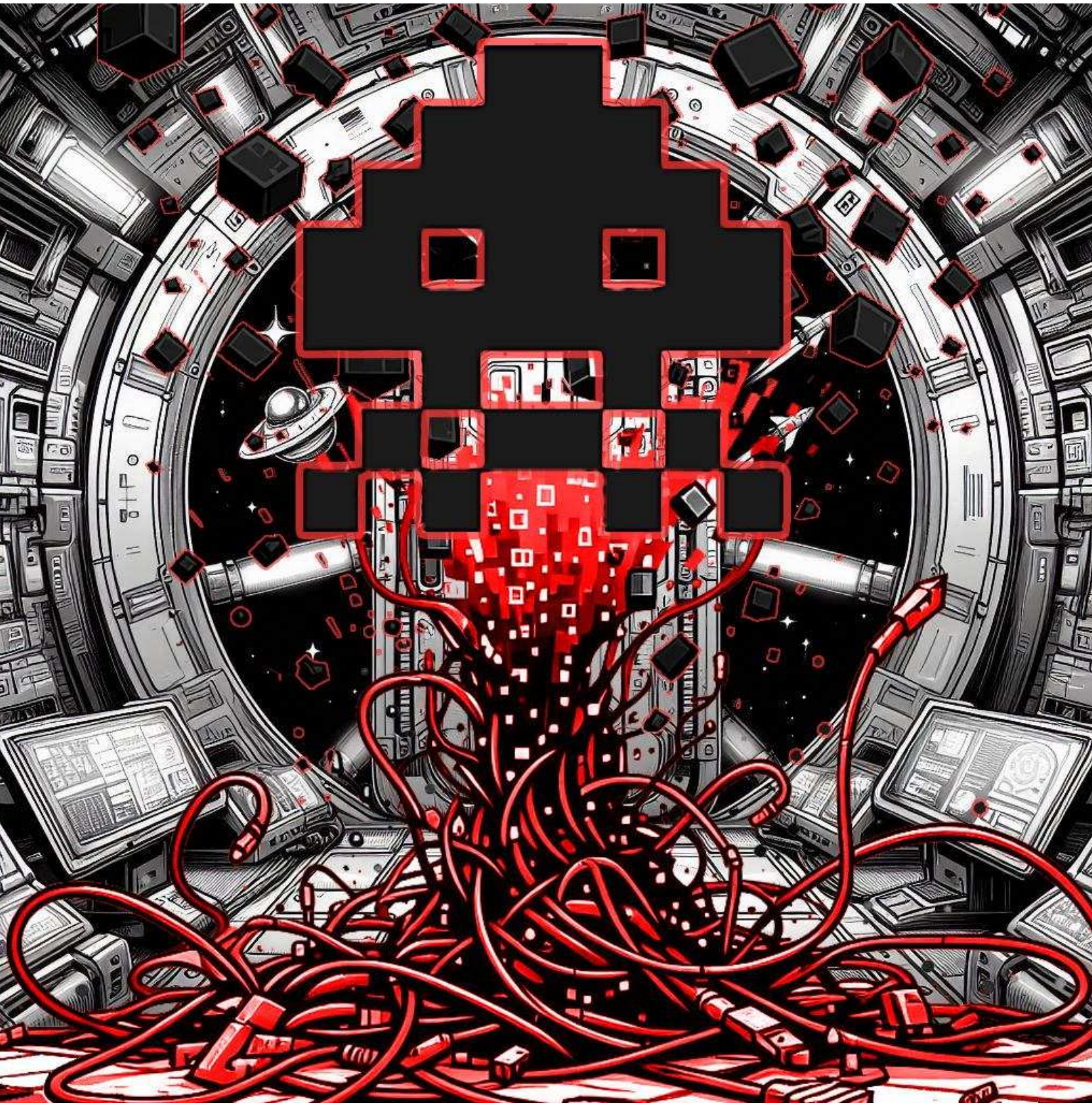
James vous demande de lui montrer le plan. Utilisant son expertise d'artificier, il l'étudie quelques instants puis vous dit de le suivre. Il va vous frayer un chemin au plus rapide jusqu'au coffre en deux temps, trois mouvements et quelques

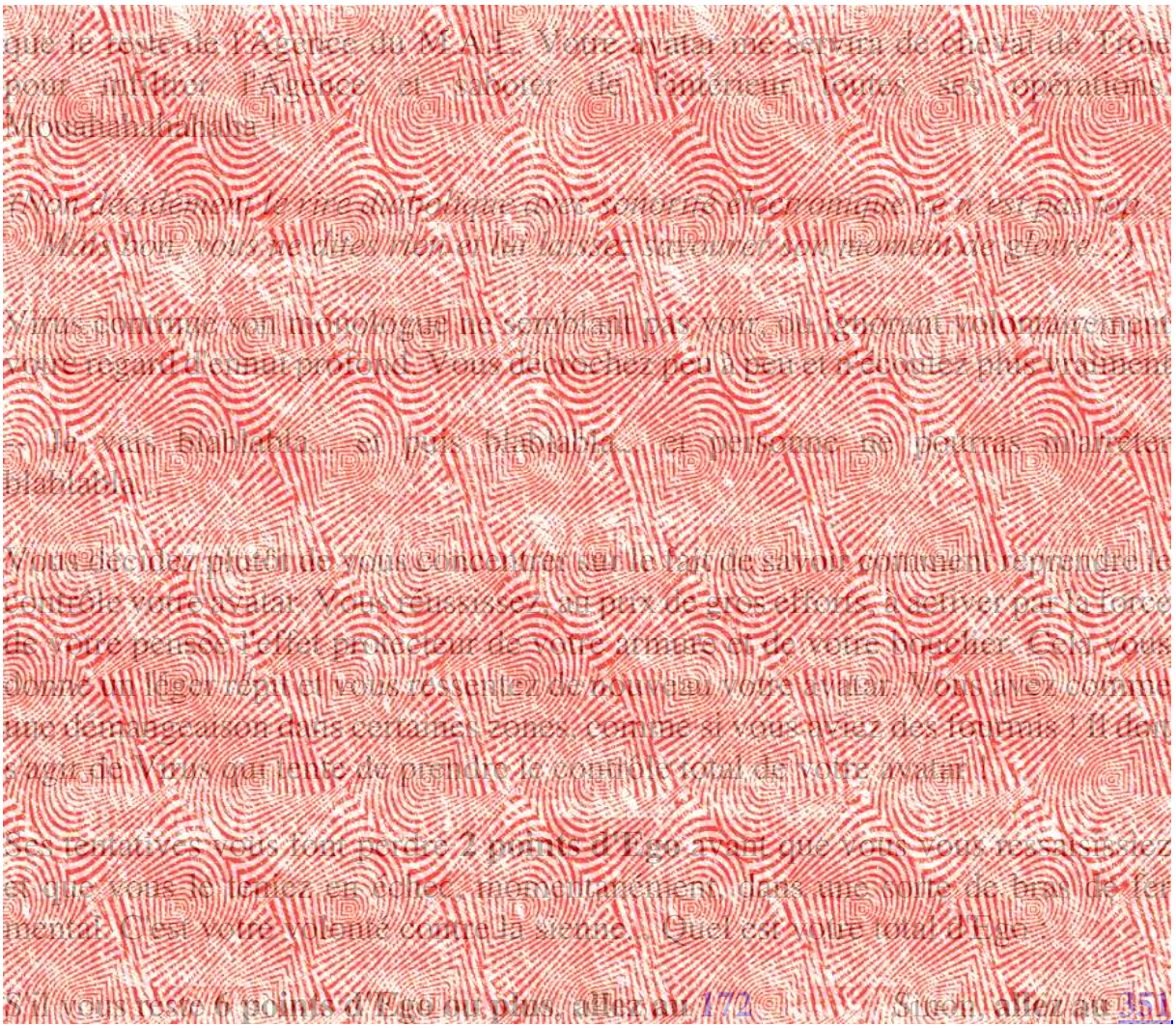
bombes ! Vexée de devoir, encore, vous reposer sur lui, votre Ego en prend un coup ! Vous perdez **2 points d'Ego, puis rendez-vous au [389]**

145



L'amas de pixels prend la forme d’une méduse virtuelle





146

Vous retrouvez rapidement les touches manquantes en comparant ce clavier à celui virtuel de votre Cyber-deck. Une fois fait, c'est un jeu d'enfant de pirater le poste de contrôle. **Rendez-vous au 97**

147

Le Durak s'exécute et bidouille le portail selon vos indications. Une fois fait, vous voyez le vortex changer de couleur. Vous traversez le portail, et vous vous retrouvez à proximité du ***32***, le parking aérien.

Si vous avez le mot-clef **VIP, allez au 276** Sinon, **allez au 54**

148

Vous accélérez, c'est la dernière ligne droite ! Vous passez rapidement deux adversaires les laissant sur le carreau. Vous voyez devant vos deux derniers concurrents. Ces derniers vous ont vu arriver et talonnent d'autant plus leur

monture. Vous accélérez aussi et usez de votre cravache pour faire trébucher la monture de votre adversaire. Ce dernier s'effondre et entraîne dans sa chute votre second opposant. Vous voilà en première place ! Vous franchissez la ligne d'arrivée sous les acclamations de la foule, vous avez gagné !!

Vous empochez vos **50 000** Ⓢ et gagnez **3 points d'Ego** pour cette splendide performance. Sur ces entrefaites, vous récupérez votre matos high-tech. Puis, toute fourbue de votre course, vous décidez de prendre congé de Renard et Toutankharton et de rentrer chez vous pour profiter de quelques heures de sommeil. **Allez au 371**

149

Vous faites sauter l'obstacle à coup d'explosif. **Cochez 1 bombe.**

La porte s'envole de ses gonds et va s'écraser contre le mur où elle reste coller tel un vieux chewing-gum. Le Super pris par surprise se retourne et tire un jet de liquide vers vous. Vos réflexes vous sauvent et vous esquivez le tir.

-- Oups ! pardon, quand je suis tendu ça gicle tout seul ! vous dit le Super. Je suis À-quoi-man enchantez de vous rencontrer mademoiselle.

Il vous tend la main, mais ses doigts sont tous visqueux d'une substance étrange et vous préférez vous abstenir. Il remarque votre regard et s'essuie prestement la main sur son pantalon.

-- Désolé pour ça, j'oublie que pas tout le monde est habitué à mon pouvoir. J'ai la capacité de tirer des jets de milk-shake par les mains. Un parfum différent par doigt. Mes amis adorent et c'est devenu mon nom et ma phrase d'accroche :

"À quoi man ?!"

Et il s'empresse de vous faire une démonstration dans la foulée, tirant un jet chocolaté de son pouce, puis un lait fraise de l'index, un milk-shake banane de son majeur, etc. Tout ceci est bien intéressant, mais vous n'êtes pas franchement venu ici pour un tutti frutti !

Vous expliquez la situation à À-quoi-man qui accepte de vous suivre en échange d'un coup de main pour le débarrasser de son collier électrique qui l'empêche de quitter la pièce. **Cochez 1 prisonnier,** puis **retournez au 28** et repartez d'ici ✦

150

Votre adversaire en fureur vous fonce dessus et tente de vous renverser. Vous l'esquivez au dernier moment en faites un pas sur le côté. Ne lui laissant pas le

temps de se ressaisir, vous armez votre bras et lui décrochez un extraordinaire *Uppercut* dans sa mouille. Vous voyez de la salive et quelques éclats de dents s'envoler. Celui-là il l'a sentie passer ! **Cochez un cœur**.

Vous tentez de poursuivre votre avantage, mais Kidzilla vous surprend d'un coup de queue que vous esquivez de peu. Vous jugez plus prudent de vous remettre en garde et réfléchir à votre prochain coup :

Si vous tentez une feinte suivie d'un *High-kick* au cou, **rendez-vous au 17**
Si vous préférez bloquer et enchaîner sur un Direct du droit, **rendez-vous au 266**

151

Vous ressortez tous deux de la galerie des Glaces et vous expliquez à Mobilhome votre désir de reformer les Transporteurs. Vous lui parler de la mission de livraison vers Mexikal. Il accepte de vous suivre par plaisir de retrouver ses anciens camarades.

Si vous avez déjà recruté les deux autres Transporteurs, **rendez-vous au 3**

Sinon, lesquels vous manque-t-il encore :

Si vous partez à la recherche de **Monotome**, **rendez-vous au 339**
Si vous partez à la recherche de **Mercurochrome**, **rendez-vous au 201**

152

Votre tir est parfait ! Le rayon laser part à pleine puissance, il transperce un premier Néo-Jap, ricoche transperce un second, ricoche encore deux fois puis atteint une troisième victime avant de continuer à ricocher et abattre un à un tous les Néo-Jap en présence. Un dernier ricochet renvoie le rayon en diagonale pour transpercer en un magnifique puissance 4 vos derniers adversaires avant de frapper la paroi du hangar et de se disperser. Fière de vous, vous gagnez **2 points d'Ego**. **Rendez-vous au 188**

153

Vous observez les autres employés quelques instants, puis usant de votre Grande Classe vous subtilisez discrètement le badge d'une travailleuse inattentive. Usant de votre superpouvoir, vous vous faites passer avec facilité pour une employée et passer sans problème la sécurité grâce au badge volé. Une fois dans l'enceinte du bâtiment, vous usez de vos charmes pour distraire le garde et vous enfoncez rapidement le long du couloir avant qu'il ne puisse réagir. **Rendez-vous au 2**

154

Vous repensez au message d'avertissement… Vous êtes persuadé qu'il s'agit d'une mesure de protection du fichier qui corrompt vos appareils connectés !

Vous vous empressez de désactiver le réseau dans votre appartement et tout rentre dans l'ordre. Une fois le calme revenu, vous réactivez le réseau uniquement sur votre Cyber-deck pour analyser le mystérieux fichier. Après quelques programmes de décryptage, vous finissez par réussir à l'ouvrir. Une liste de rapports de transactions s'affiche sur votre Cyber-deck. Ce sont des informations sans intérêts pour vous, essentiellement dans quelles Corpo les Enluminés ont des parts et quels administrateurs ont reçus des "cadeaux"… Tout cela ressemble à une "classique" affaire de corruption, mais rien qui vous intéressent vraiment. Vous décidez de quand même faire une copie d'écran pour voir si vous pouvez vendre l'info pour quelques Néo-Dollars de plus, mais votre Cyber-deck se met à bugger de nouveau. Quand tout revient à la normale, le fichier a disparu !
Rendez-vous au 213

155

Sans autre solution, vous commencez à escalader les carcasses de voiture. Vous êtes à mi-chemin lorsque vous filez un de vos collants sur une arrête de portière. Vous ne pouvez pas vous empêcher de pester contre cette stupide portière, ce stupide dépotoir et sur tout en général. Mais surtout, vous vous dites que ce serait tellement plus simple si vous aviez tout simplement le pouvoir de voler !

Vous perdez en plus de votre collant, **1 point d'Ego**. Exténuée, vous finissez par atteindre le sommet de la barrière et redescendez de l'autre côté retrouvant enfin la terre ferme sous vos pieds. **Rendez-vous au 98**

156

Vous décidez de ne pas vous fatiguer inutilement et appelez l'ascenseur. Ce dernier arrive au R.D.C. dans un ding ! Au moment où les portes s'ouvrent, un androïde, en planque dans l'ascenseur, vous saute dessus !

Vos réflexes vous permettent de l'éviter et vous lui réglez son compte rapidement d'un coup d'USB. *+1 Droïde H.S.* Une fois la voie libre, vous entrez dans l'ascenseur, mais vous n'avez pas le temps d'appuyer sur le moindre bouton que les portes se referment sur vous et l'ascenseur monte à toute vitesse puis s'arrête, redescend aussi vite et commence à enchaîner haut, bas, haut, bas... Vous avez la sévère impression d'être une brique de jus de fruits portant l'inscription *bien agiter avant d'ouvrir* ! Ce traitement ne tarde pas à vous provoquer des haut-le-cœur et vous finissez par rendre votre dernier repas... repeignant au passage la cage d'ascenseur et une partie de votre costume ! Vous perdez **2 points d'Ego**.

Heureusement, vous avez un peu de chance dans votre malheur, votre geste aura eu le mérite de créer un court-circuit sur les commandes de l'ascenseur. Ce dernier finit par s'arrêter et vous relâcher, plus sauve que saine, à votre point de départ ! Vous sortez toute titubante et vous vous maudissez de ne pas avoir pensé que l'IA prendrait le contrôle de l'ascenseur ! Vous vous résignez à emprunter les escaliers.
Rendez-vous au 365

157



158

Votre Grande Classe vous permet, telle la blanche colombe, d'éviter le crachat du vil crapaud qu'est James Bomb. Vous lui rétorquez

-- À défaut d'avoir réussi à désactiver la sécurité, moi au moins je sais faire preuve de subtilité au lieu de tout faire sauter à la moindre contrariété. Boum ! Boum ! Boum ! Alors plutôt que de continuer à se chamailler monsieur James, ne serait-il pas plus intelligent de se comporter en adulte pour une fois et de travailler ensemble pour se sortir de ce mauvais pas…

Tout contrit, James ne sait quoi vous répondre. **Rendez-vous au 205**

159

Vos superpouvoirs vous avertissent d'un danger imminent. Vous avancez prudemment dans le hall, lorsque deux robots ménagers sortent d'un local de service et vous foncent dessus. L'un armé d'un aspirateur et le second d'un balai à franges !

Heureusement, avertie par vos pouvoirs vous avez pu anticiper l'attaque et vous les accueillez comme il se doit, votre USB (Ultra Sabre Binaire) à la main ! Les robots ne font pas le poids et finissent rapidement en tas de ferraille hors d'usage.

Pour toute la durée de cette mission, il vous est demandé de tenir un compte du nombre de Droïdes que vous mettez hors service (H.S.) via l'espace dédié sur votre feuille d'aventure. Il influencera votre taux de réussite de la mission ! Vous pouvez déjà y noter ces deux androïdes (+2).

Rendez-vous au 290

160

Vous vous emparez de votre USB et tailladez les anomalies. Les Transporteurs se transforment en Mécha et vous viennent rapidement en aide pour en venir à bout. Une fois les choses rentrées dans l'ordre, **rendez-vous au 262**

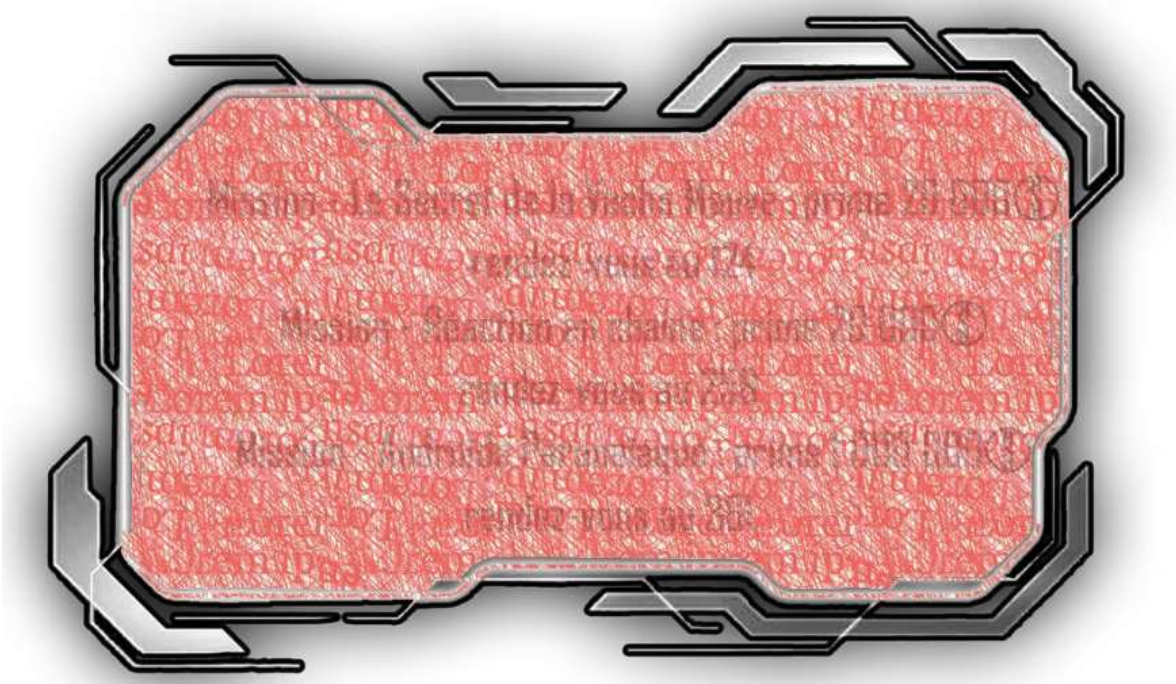
161

Vous faites un transfert de **50 000** Ⓢ à Renard qui vous remercie. *Mettez à jour votre total.* Il part fouiller dans un coin et revient avec un magnifique Cyber-casque intégral à vision Infra-rouge XT 3200D.

Vous venez d'obtenir votre premier Cyber-équipement, vous pouvez récupérer le ***Cyber-casque*** *en fin de livre et le cocher sur votre feuille d'aventure.*

Il est équipé d'un filtre rouge qui vous permettra de décrypter le réseau et ses mystères. Passez-le au-dessus des zones cryptées que vous rencontrerez au cours de votre aventure pour découvrir les mystères du Réseau !

Pauvre, mais fière de votre nouvel équipement, vous regagnez **2 points d'Ego** ! Renard vous prête aussi une Cyber-combinaison de seconde main et deux-trois autres outils indispensables pour vos premières missions en attendant que vous achetiez votre propre Cyber-équipement. Il vous emmène ensuite vers un grand écran accroché à un mur de la pièce. Voici les missions disponibles présentement :



Je vous laisse choisir celle qui vous intéresse pour commencer. Au fur et à mesure que vous ferez vos preuves et que votre équipement évoluera, de nouvelles missions plus difficiles, mais mieux payées vous seront proposées.

162

Vous utilisez votre Vision Laser pour observer les alentours. Vous ne repérez aucun point faible dans la grille et votre regard ne porte pas assez loin pour découvrir ce qu'il y a au-delà. Par contre, vous repérez grâce à votre superpouvoir un appareillage électrique sur le mur à côté de la grille.

Vous vous approchez et découvrez qu'une fausse pierre est en vérité le bouton d'ouverture de la grille depuis l'extérieur. Vous appuyez dessus et une portion de la grille s'ouvre dans un clac ! révélant une ouverture assez grande pour que vous passiez. Vous traversez la grille sans autre difficulté et vous engagez dans les escaliers au fond du passage. **Rendez-vous au 126**

163

Vous repoussez l'assaut du Cerveau et vous relevez. Ne laissant aucun de vos deux adversaires se ressaisir, vous courrez vers Kidzilla qui se redresse tout juste. Vous sautez à l'horizontale les pieds en avant pour le percuter en plein torse. Le lézard s'envole sous l'impact et retombe sur la pyramide écrasant au passage l'amplificateur du Cerveau. Kidzilla est KO. Le Cerveau, voyant que tout est fichu, s'enfuit se réfugier à l'intérieur du temple avec ses quatre porteurs. Vous avez vaincu Kidzilla !

Vous vous déconnectez du nexus des Transporteurs et ces derniers se désassemblent aussitôt retrouvant ainsi leur propre individualité. Ils ont subi quelques dégâts, mais rien d'irréparable. Avec Kidzilla au tapis, vous n'avez plus besoin d'eux et les Transporteurs vous donnent congé. Momentom rouvre une brèche dans la réalité pour qu'ils rejoignent la surface rapidement. Vous lui demandez s'il peut vous emmener. Il vous répond par la négative et vous explique que votre corps organique, au contraire de leur alliage, ne résisterait sûrement pas à la distorsion temporelle brute. Vous risquez de vous retrouver éparpillé avec des petits bouts de vous atterrissant à diverses époques... Une fin que vous ne souhaiterez même pas à votre pire ennemi.

Suite à cette explication très imagée, vous donné congé aux transporteurs et les remerciez pour le coup de main. Puis vous vous dirigez vers la pyramide-temple pour régler définitivement son compte au mollusque en pot de cornichons ! Espérant ainsi libérer les Reptiliens sous son contrôle et porter un grand coup aux Enluminés au passage. **Rendez-vous au 310**

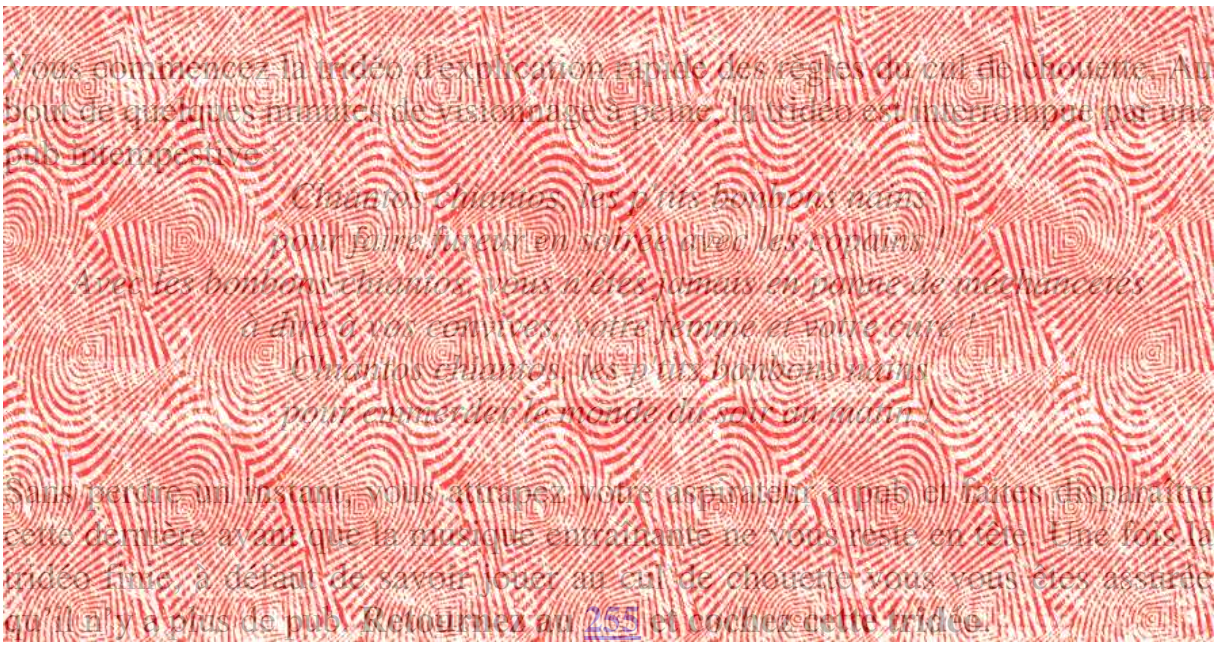
164

Vous longez le couloir prudemment. De nombreuses portes s'alignent de chaque côté du corridor, vous en essayez deux-trois, mais elles sont toutes fermées. Vous

continuez votre progression lorsque vous trébuchez sur un livre qui traîne au milieu du couloir. Vous le ramassez, il s'agit du *Guide du voyageur galactique*. Une inscription en gras sur sa couverture attire votre regard : Don't Panic !

Le Durak vous l'arrache des mains et vous répond d'un grognement. Apparemment, le livre semble l'intéresser, vous découvrez par la même qu'il est donc capable de lire, à moins qu'il se contente des images... Vous lui laissez l'embarquer et continuez votre chemin. Vous arrivez quelque temps plus tard à un portail surmontez d'un ■, vous le traversez et vous retrouvez **au 372**

165



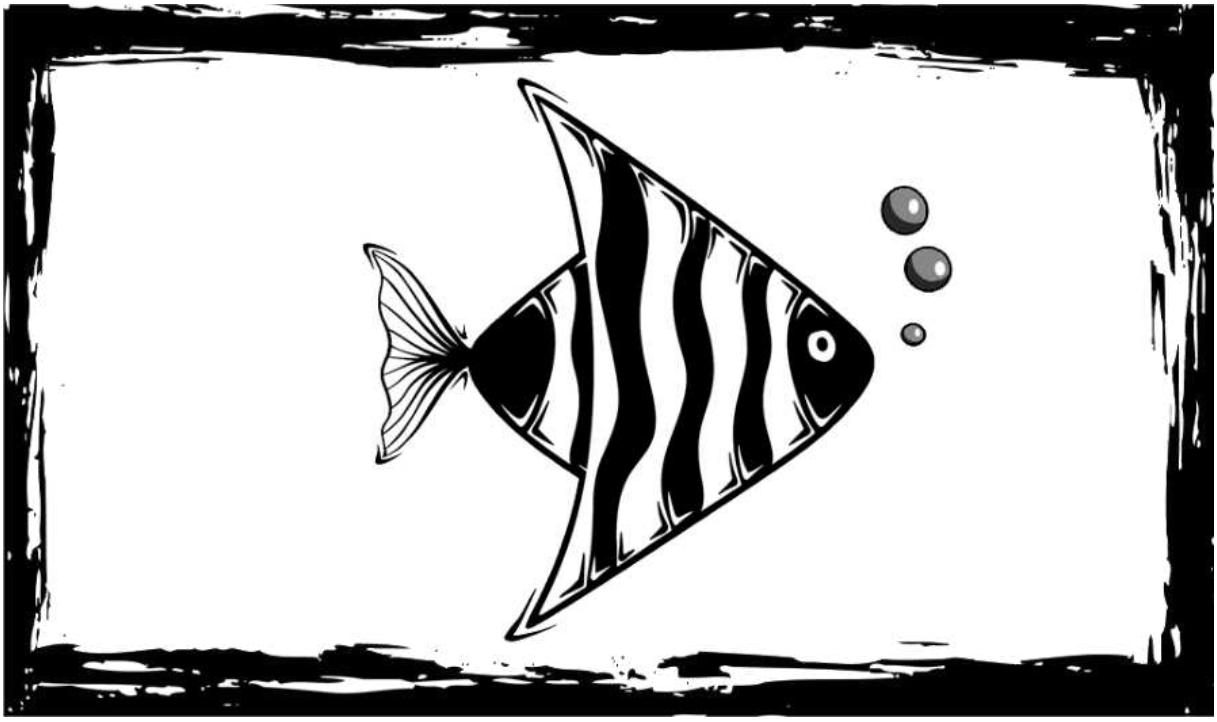
166

Vous dites à AfroBang de couvrir les toits pendant que vous vous occupez du sol. Il vous donne rendez-vous devant le hangar gris immanquable quelques rues plus loin. C'est le quartier général des Néo-Jap vous dit-il. Sur ce, vous vous séparez et AfroBang grimpe aux murs telle une araignée avant de disparaître rapidement. Vous repérez pour votre part une ruelle sombre entre deux bâtiments et vous vous faufilez d'ombre en ombre sans rencontrer la moindre vigie. Vous apercevez bientôt le hangar gris devant vous, mais aussi une sentinelle cachée derrière un container. Par chance, elle ne vous a pas encore repéré.

Si vous avez la **Télékinésie**, **rendez-vous au 63**
Si vous avez la **Grande Classe**, **rendez-vous au 223**
Sinon, **rendez-vous au 388**

167

Vous longez le couloir aux aguets lorsque vous apercevez un graffiti sur l'un des murs. Il s'agit d'un logo de poisson.



Ça vous rappelle brièvement quelque chose, mais rien ne vous revient en mémoire et vous poursuivez votre chemin. Le couloir débouche alors sur le centre du complexe : une énorme pièce au toit voûté. Au milieu vous apercevez un gigantesque cerveau qui flotte dans un bocal rempli de liquide amniotique. Plusieurs Reptiliens s'affaire à travers la pièce, mais au moment où vous rentrez, ils s'arrêtent tous et tournent la tête vers vous. Vous avez été repéré !

Vous entendez tout à coup une voix dans votre tête qui vous invite à vous rendre, que tout cela est un malentendu et que vous êtes tous amis ici. Vous comprenez alors que le cerveau gigantesque a d'énormes pouvoirs télépathiques et tente de vous contrôler.

Si vous avez la **Télépathie**, **allez au 311** Sinon, **allez au 173**

168

Vous assemblez les 4 morceaux de papier et découvrez l'itinéraire secret de Mégatome. Les Transporteurs suivent vos indications et tout se déroule comme prévu, ils traversent avec vélocité la Vallée de la Mort. Ils arrivent au marqueur ✹ sans rencontrer le moindre problème. Ils poursuivent leur chemin vers Mexiqual suivant vos directives jusqu'à pénétrer dans un canyon étroit. Ce dernier

les emmène au bord d'un lac d'acide infranchissable entouré de hautes parois escarpées. Il semblerait que vous vous soyez trompée de chemin !

Les Transporteurs ont beau essayer de trouver un passage caché, il n'y a rien et ils n'ont d'autres choix que de faire demi-tour puis d'escalader péniblement l'une des parois du canyon pour contourner le lac d'acide par les crêtes et reprendre leur chemin plus loin. Cela leur fait perdre énormément de temps et ils en ressortent tout éreintés. Une fois l'obstacle enfin franchi, il retrouve une route praticable pour, enfin, rejoindre Mexikal. Vous vous sentez coupable de ne pas avoir su décrypter convenablement les instructions de Mégatome et d'avoir fait perdre autant de temps aux Transporteurs. Vous perdez **2 points d'Ego**.

Une fois en ville, les Transporteurs ont tôt fait de retrouver Fab'jitas pour lui apporter le colis.

Si vous possédez le mot-clef **Malus**, **allez au 112** Sinon, **allez au 263**

169

À deux, vous avez tôt fait de dégager la sortie. AfroBang défonce la porte du hangar et sort. Vous vous apprêtez à faire de même, lorsque vous remarquez qu'un des Néo-Jap a laissé tomber un créditub. Vous le ramassez prestement et sortez de justesse du bâtiment. Derrière vous les deux générateurs s'emballent créant une surcharge dans l'arche de téléportation. Cette dernière implose, engouffrant avec elle tout le bâtiment tel un mini trou noir !

AfroBang vous aide à vous relever et vous annonce que le boss ne va pas être content. Vous ne ramenez ni le prisonnier ni la technologie mystérieuse des Néo-Jap. Vous lui dites de ne pas s'en faire, vous expliquerez tout au Boss et puis vous ne savez pas encore quels mystères renferme le fichier crypté des Enluminés ! Peut-être contient-il justement les plans pour l'arche. AfroBang acquiesce sans rien dire. Vous retournez à votre véhicule et rentrez à l'Agence du M.A.L. En chemin vous vous rappelez le créditub que vous avez ramassé. Vous le branchez à votre Cyber-deck et découvrez avec joie qu'il contient **40 000**$. Le partage n'étant pas dans votre nature (vous êtes une supervilaine après tout), vous encaissez la totalité sans rien dire à AfroBang. **Rendez-vous au 348**

170

Vous accélérez, c'est la dernière ligne droite ! Vous passez un premier adversaire puis un second puis un troisième, il n'en reste plus qu'un devant vous pour atteindre la victoire !

Mais ce dernier vous échappe et franchit la ligne d'arrivée devant vous. Vous êtes 2e...

Vous empochez vos **40 000** $ et gagnez **2 points d'Ego** pour cette magnifique performance. Sur ces entrefaites, vous récupérez votre matos high-tech. Puis, toute fourbus de votre course, vous décidez de prendre congé de Renard et Toutankharton et de rentrer chez vous pour profiter de quelques heures de sommeil. **Allez au 371**

171

Vous décidez que seule l'entrée VIP est digne de vous ! Après tout, n'étiez-vous pas la cheffe suprême des Ombres Incarnées ?! S'il faut s'infiltrer chez StarBox™ ce sera par la grande porte et avec tapis rouge s'il vous plaît !

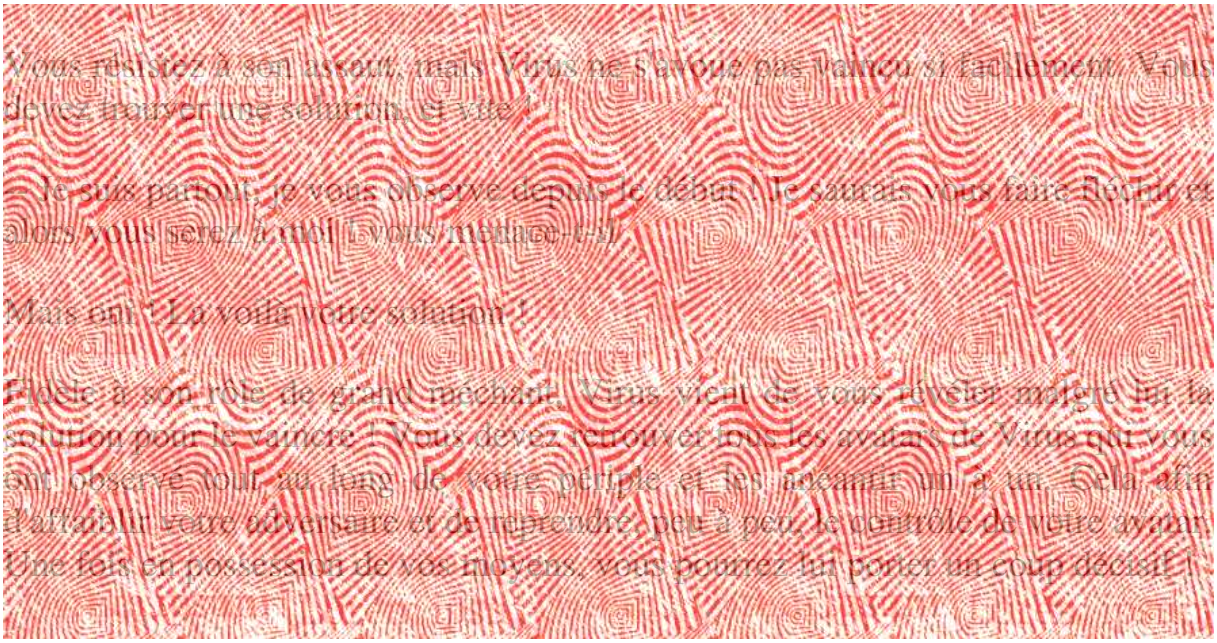
Votre décision prise, vous vous dirigez vers le toit et accédez au parking aérien. Sans tarder, un valet robotique vient vous ouvrir la porte et vous souhaite la bienvenue chez StarBox, *la compagnie qui fait un carton !* Il vous demande votre passe d'identification.

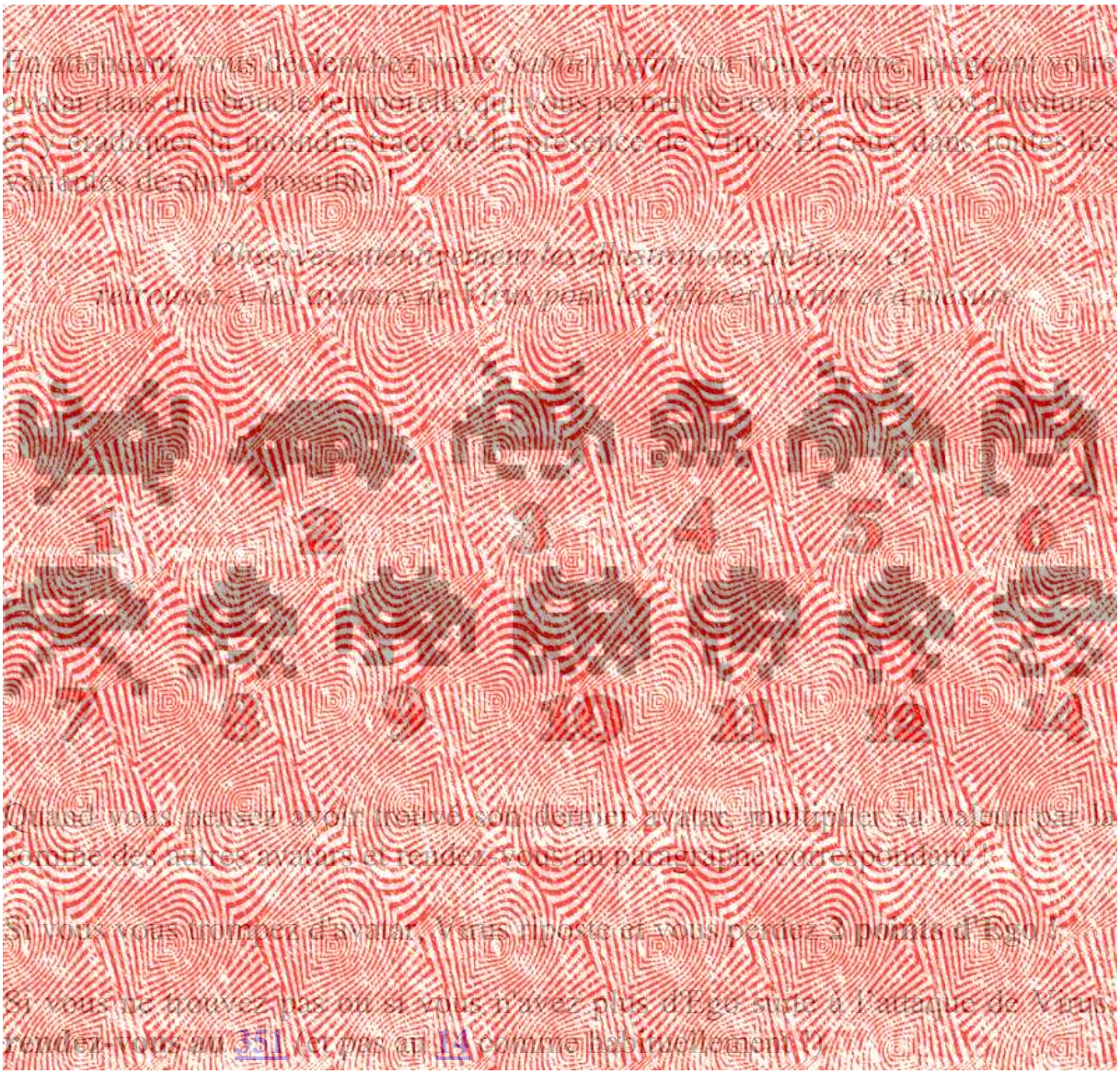
Si vous avez la **Grande Classe** et souhaitez en mettre plein la vue à ce robot, **rendez-vous au 22**

Si vous avez la **Télépathie** et tentez de persuader le robot de vous laisser passer, **rendez-vous au 359**

Sinon, **rendez-vous au 37**

172





173

Les pensées du Cerveau s'infiltrent dans votre esprit et vous commencez à baisser les bras, vous perdez **2points d'Ego.** Vous vous ressaisissez au dernier moment et tentez de résister à son pouvoir de persuasion ! Combien d'Ego vous reste-t-il :

Si vous avez **8 d'Ego ou plus, allez au 311** Sinon, **allez au 101**

174

Utilisant vos talents spéciaux, vous tentez d'influencer Renard pour obtenir une ristourne sur le lot. Il semble réceptif à votre tentative et concède finalement de bien vouloir vous offrir dans sa grande générosité un Sapin parfumé avec le lot de Cyber-équipements !

Malheureusement pour vous, avec ou sans Sapin, vous doutez que Renard accepte les chèques en bois… Sans autres options, **rendez-vous au 52**

175



176

Vous avancez prudemment dans le couloir lorsqu'un vortex s'ouvre devant vous ! Un vieil homme en blouse blanche, les cheveux ébouriffés, en sort accompagné d'un petit garçon portant un t-shirt jaune et un pantalon bleu. Vous avez juste le temps de voir deux tentacules les poursuivre à travers le portail, avant qu'il ne se referme, les tranchants nets. L'homme en blouse, armé d'un étrange pistolet, le pointe vers le sol et tire. Un nouveau vortex apparaît ; lui et son coéquipier s'empressent de sauter dedans avant que ce dernier ne se referme derrière eux.

Tout s'est passé tellement vite que vous n'avez même pas eu le temps de réagir ! Vous avez une étrange impression de déjà-vu… Ne cherchant pas à comprendre ce qui vient de se passer, vous haussez les épaules avant de reprendre votre chemin. Vous arrivez bientôt à un portail de téléportation surmontez d'un ☀
Rendez-vous au 372

177



178

Le Durak s'exécute et bidouille le portail selon vos indications. Une fois fait, vous voyez le vortex changer de couleur. Vous traversez le portail, et vous vous retrouvez à proximité du ***24***, le parking souterrain.

Si vous avez le mot-clef **Parking, allez au 256** Sinon, **allez au 54**

179

Vous passez devant une cellule fermée d'une grande porte en métal, un Judas permet d'en observer l'intérieur. Vous jetez un œil, mais vous ne voyez absolument rien...Vous vous apprêtez à continuer votre chemin lorsqu'un éternuement retentit !

-- Fichu courant d'air ! n'sont même pas capable de faire l'isolation comme il faut, ces maudits sang-froid.

Pas de doute possible, la voix provenait de l'intérieur de la cellule. Vous observez de nouveau, mais vous ne voyez toujours personne. Peut-être que le prisonnier est collé contre la porte, et c'est pour cela que vous ne le voyez pas.

Si vous avez la **Vision Laser** et observez la cellule avec, **rendez-vous au 202**

S'il vous reste des bombes et vous souhaitez forcer la porte, **rendez-vous au 61**

Sinon vous reprenez tout simplement votre chemin vers le centre du complexe, laissant là ce mystère. **Retournez au 28** et repartez d'ici ♣

180

Vous vous redressez et constatez que votre plan improvisé a été plus qu'efficace ! L'IA a été frite par la charge électromagnétique, les robots ménagers sont tous hors service et la suite royale semble avoir subi la charge d'un troupeau de mammouths… Vous avez techniquement accompli votre mission et l'IA rebelle est hors service, mais les dégâts matériels sont dignes d'une mission du Durak !

Lorsque vous rejoignez le hall d'entrée de l'hôtel, le propriétaire vous y attend et vous remercie de l'avoir débarrassé de l'IA. Il vous tend un créditub. Vous vous en saisissez et la branchez à votre Cyber-deck. Vous constatez alors qu'elle ne contient que **120 000** $ et non pas les **140 000** $ promis !

Le propriétaire vous répond alors avec un sourire obséquieux qu'au vu des dégâts matériels imprévus, il a jugé bon de retenir **20 0**($ sur votre prime. Sur ces mots il se fait un plaisir de vous reconduire hors de l'hôtel et vous invite à ne pas y revenir. Cochez le mot-clef **Malus et rendez-vous au 116**

181

Grâce à votre Télékinésie, vous parvenez à ouvrir la cellule sans vous prendre la moindre décharge supplémentaire. Une fois la porte débarrée, vous découvrez un Super portant un casque en forme de magnétophone avec deux grosses bobines à la place des yeux et un haut-parleur en guise de bouche. Il s'avance vers vous et vous remercie d'une voix nasillarde, puis change de voix pour vous demander ce que vous faites là, puis change à nouveau de voix pour se présenter. Il s'appelle Magnéto et le seul métal qu'il contrôle est celui qui passe à la radio !

Il vous explique que son pouvoir est de pouvoir enregistrer et reproduire n'importe quel son. Il vous fait une petite démonstration en jouant sans suite logique, un

bruit de flatulence digne des meilleures conserves de cassoulet, la macarena, le discours des droits de l'homme et fini par le trille délicat du rossignol philomèle...

Vous ne savez quoi répondre et lui faites simplement signe de vous suivre pareil. Peut-être que le bruit d'une règle en métal sur un tableau d'ardoise ou le bipbip d'un réveille-matin pourra faire perdre leurs sang-froid à vos adversaires. Cochez **1 prisonnier** puis **retournez au 28** et repartez d'ici ■

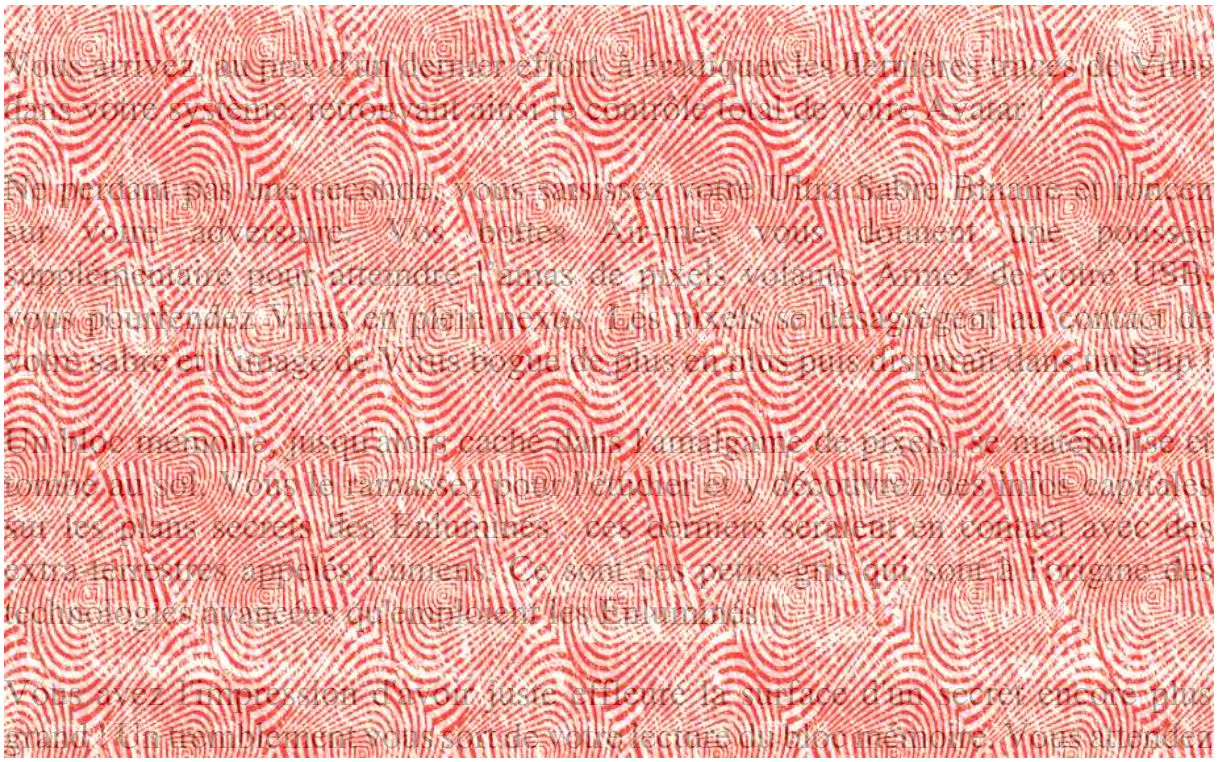
182

Vous vous dirigez vers la première porte à droite et l'ouvrez. Vous y découvrez un autre couloir ressemblant en tout point à celui d'où vous venez. Vous passez la tête dans l'embrasure et voyez, à votre plus grande stupéfaction, de l'autre côté du couloir votre propre corps de dos, la tête penchée à travers une porte !

Vous vous redressez et regardez derrière vous, mais rien. Vous vous repenchez et le phénomène se reproduit vous permettant d'admirer de nouveau votre splendide popotin ! Vous ne pouvez pas vous empêcher de remarquer que vous avez pris du poids dernièrement. D'un autre côté, passer votre temps sur le Réseau en grignotant des snacks n'aide pas… Cette constatation vous fait perdre **2 points d'Ego**.

Vous sortez de vos réflexions et traversez enfin la porte, pour vous retrouver dehors l'autre côté du couloir ! **Retournez au 23**

183





184

Vous recevez un appel de Renard sur votre Cyber-deck : il a besoin de vous pour une autre mission immédiatement ! Les autres agents sont déjà pris et il vient juste d'avoir l'info que vous êtes à nouveau disponible.
Rendez-vous au 353 pour découvrir votre prochaine mission !

185

Vous attrapez la première chose à votre portée, il s'agit malheureusement d'un de vos chats ! Ce dernier se débat et réussit à vous griffer le bras avant que vous ne le projetiez à la rencontre du robot fou. Votre félin a le réflexe de sortir les griffes avant l'impact. La boule de poils hystérique sectionne tous les câbles qui passent à sa portée. La chauve-souris perd le contrôle d'une de ses ailes et part s'écraser contre un mur. Votre chat quant à lui retombe gracieusement sur ses appuis. Fidèle à sa nature, il lève la patte pour se lécher l'entre-jambes en vous lançant un regard lourd de reproches. Vous perdez **2 points d'Ego** pour la griffure infligée par votre félidé autant à votre amour-propre qu'a votre bras ensanglanté.

Définitivement l'un de vos plus beaux combats… ou pas ! En récompense, vous pourrez maintenant faire vous-même votre ménage, incluant la boule de poils que vient de vous recracher votre félidé catapulté... Mais pas le temps de rêvasser, vous voyez déjà un autre de vos appareils connectés s'emballer. **Filez au 154**

186

Vous saisissez votre USB et tranchez sans hésitation le câble vert. Une énorme gerbe d'étincelles électriques en jaillit. Vous vous écartez prestement pour éviter d'être touchée. Malheureusement, le champ de force est toujours actif !

Vous vous êtes trompé et vous ne savez pas à quoi vous attendre… **Allez au 357**

187





188

Enfin débarrassée des Néo-Jap, vous vous redressez et foncez vers le portail. Mais trop tard... ce dernier s'active devant vous et vous voyez deux Néo-Jap qui traînent le prisonnier vers le portail. AfroBang vous fait signe qu'il s'occupe du poste de commande. Vous foncez, pour votre part, intercepter les Néo-Jap et libérer l'otage. AfroBang arrive en quelques instants au poste de commande, mais pas assez vite. Le Néo-Jap, le voyant venir, a eu le temps d'enclencher l'autodestruction avant de saboter le clavier !

AfroBang tente de désactiver le système, mais sans succès, il découvre par contre un fichier crypté portant le logo des Enluminés. Il le télécharge sans attendre sur son Cyber-deck puis cours vous rejoindre pour vous prévenir de l'autodestruction et vous faire part du fichier récupéré.

Pendant ce temps, vous êtes arrivée au contact avec les Néo-Jap et vous êtes débarrassée prestement de vos adversaires qui ne sont pas de taille face à vos superpouvoirs et votre USB. **Rendez-vous au 373**

189

Vous vous engagez sur la piste n°3, vous repérez rapidement deux concurrents devant vous. Vous talonnez votre monture pour les rattraper. Vous percutez le premier l'envoyant bouler contre le second. Vous voilà débarrassée de deux pour le prix d'un ! Vous savourez votre succès un peu trop tôt et ne portez pas assez attention au circuit devant vous ! Le virage vous surprend et vous tirez sur les rênes pour ralentir. Un concurrent en profite pour vous dépasser, un second suit son exemple et vous double en plein virage. Vous continuez ainsi votre course forte en péripéties et en coup bas. La dernière ligne droite où tout va se jouer est face à vous !! Vous êtes à la quatrième place, mais tout est encore possible...

Si vous êtes à dos de T-Rex, **rendez-vous au 50** Sinon, **allez au 338**

190

Usant de vos superpouvoirs vous déterminez que le plus court chemin longe les murs incassables jusqu'au coffre et qu'il nécessite de faire le tour dans le sens horaire de toute la salle ! Retournez au **205**

191

Usant de votre Grande Classe, vous vous parée en un instant de vos plus beaux atours et tentez de séduire Renard pour qu'il vous fasse une fleur !

Si vous avez **colorié et nommé** la silhouette de votre Super-Vilaine au dos de votre feuille d'aventure, **rendez-vous au 16**

Sinon, Renard reste insensible à vos charmes et vous vous résignez à payer plein pot, **rendez-vous au 161**

192

Vous faites sauter la porte à distance pour éviter un autre coup de jus. **Cochez 1 bombe.** Une fois la porte arrachée, vous découvrez un Super portant un casque en forme de magnétophone avec deux grosses bobines à la place des yeux et un haut-parleur en guise de bouche. Il s'avance vers vous et vous remercie d'une voix nasillarde, puis change de voix pour vous demander ce que vous faites là, puis change à nouveau de voix pour se présenter. Il s'appelle Magnéto et le seul métal qu'il contrôle est celui qui passe à la radio !

Il vous explique que son pouvoir est de pouvoir enregistrer et reproduire n'importe quel son. Il vous fait une petite démonstration en jouant sans suite logique, un bruit de flatulence digne des meilleures conserves de cassoulet, la macarena, le discours des droits de l'homme et fini par le trille délicat du rossignol philomèle...

Vous ne savez quoi répondre et lui faites simplement signe de vous suivre pareil. Peut-être que le bruit d'une règle en métal sur un tableau d'ardoise ou le bipbip d'un réveille-matin pourra faire perdre leurs sang-froid à vos adversaires. Cochez **1 prisonnier** puis **retournez au 28** et repartez d'ici ■

193

Vous observez le système électromagnétique sécurisé commandant l'ouverture de la porte. Vous sortez un câble de votre Cyber-deck pour vous y connecter et tenter de pirater l'ouverture. Le Durak vous regarde faire quelques instants sans comprendre, puis son attention déjà dissipée se contente d'actionner la poignée pour entrer ! La porte n'était pas verrouillée et s'ouvre toute seule...

Vous trouvez ça surprenant, mais c'est autant de temps de gagner. Vous entrez dans la pièce et trouvez rapidement la raison de ce mystère. Un pirate informatique est assis en tailleur au sol, branché à l'électro-coffre qui occupe la majorité de l'espace. Le Durak s'avance vers lui, prêt à lui régler son compte et le plier façon origami. Vous le rattrapez de justesse et expliquez au Durak à grand recours de

gestes que si le pirate est déconnecté brutalement du réseau, la sécurité de l'électro-coffre va se déclencher et le verrouiller contre tout accès pendant 72h !

Ne pouvant ni ne voulant attendre 3 jours de plus, vous n'avez d'autre choix que de vous connecter, vous aussi, au système de l'électro-coffre et expulser le pirate du réseau via l'intérieur. Le Durak semble comprendre et vous mime le pirate qui sort de sa transe et lui qui boum ! lui réserve un accueil à sa manière qui sera tout sauf en douceur. Sur ce, vous sortez votre Cyber-casque et tirez un câble de votre Cyber-deck pour vous brancher au système. Grâce à votre nouvelle Zapette Universelle, vous passez les protections en un rien de temps et arrivez rapidement au cœur du système. **Rendez-vous au 78**

194

Renard vous donne quelques infos supplémentaires sur StarBox™ : ils sont réputés pour leur sécurité autant physique que virtuelle. Impossible de les pirater à distance, leur système ne fonctionne qu'en interne coupés du reste du Réseau. Renard vous conseille, une fois équipée pour la mission, d'attendre la nuit pour vous rendre sur place. Écoutant son conseil, vous vous mettez en route après le crépuscule. Vu le plaisir du Durak pour la destruction, vous jugez plus prudent de conduire vous-même la cyber-voiture plutôt que de finir en stock-car ! Après quelque temps de vol, vous arrivez en vue des bâtiments de Starbox™. Par où souhaitez-vous entrez :

Si vous décidez de passer par le toit en utilisant l'accès VIP, **rendez-vous au 171**
Si vous jugez plus prudent d'utiliser le parking souterrain, **rendez-vous au 374**

195

Vous feintez votre adversaire d'une attaque basse. Quand il se penche pour intercepter, vous redressez subitement votre jambe pour lui envoyer un splendide *High-kick* au cou. Kidzilla, heurté de plein fouet, décolle du sol et retombe en arrière. **Cochez un cœur**. Profitant de votre avantage, vous courrez vers lui et vous jetez le coude en avant pour tenter de lui infliger un *Elbow-drop*. Mais Kidzilla reprend ses esprits à temps et roule sur le côté pour esquiver votre attaque. Vous vous relevez tous les deux et vous mettez en garde en attendant le prochain coup.

Si vous tentez un *Uppercut* au menton, **rendez-vous au 355**
Si vous préférez un Coup de pied latéral, **rendez-vous au 289**

196

Vous soulevez une plaque d'égout pour accéder aux souterrains et descendez l'échelle qui grince sous votre passage. Vous vous retrouvez dans un tunnel obscur et moite, vous êtes sur un court passage surélevé qui longe le mur. L'odeur des eaux grises de New Eden vous assaille, le flux des égouts s'écoulant en dessous de vous, au centre du tunnel. Vous faites confiance à votre sens de l'orientation et avancez le long du corridor en utilisant la fonction lampe torche intégrée à votre Cyber-deck. Après quelques détours, vous pensez être non loin des sous-sols de la compagnie. Vous longez un couloir qui vous emmène dans la bonne direction quand vous tombez sur une grille qui vous bloque le passage !

Un bouton plus loin sur le mur, bien évidemment hors d'atteinte, semble pouvoir commander l'ouverture de la grille. Vous éclairez au-delà de la grille avec la lumière de votre Cyber-deck. Vous avez la confirmation que vous êtes bien à l'Industrie du Matin quand vous repérez sur un mur le logo à moitié délavé et effacé de la compagnie : un lever de soleil sur l'horizon. Le couloir se termine peu après sur une volée de marches alors qu'un gros tuyau d'évacuation s'enfonce dans le mur opposé. Comment passer cet obstacle pour atteindre votre objectif :

Si vous avez la **Superforce** et décidez de forcer la grille, **rendez-vous au 285**
Si vous avez la **Vision Laser** et analysez les alentours, **rendez-vous au 162**
Si vous avez la **Télékinésie** et activez le bouton à distance, **rendez-vous au 298**
Sinon, sans autre solution, **rendez-vous au 383**

197

Vous vous dirigez vers la chambre 197 et poussez la porte. Vous vous retrouvez face à face avec un robot ménager, l'androïde vous attaque aussitôt avec ses bras aspirateurs ! Vous le bousculez pour vous échapper dans la chambre à coucher qui s'ouvre derrière lui. Le robot revient à la charge, mais vous avez eu le temps de dégainer votre USB et l'attendez de pied ferme !

Quelques coups d'Ultime Sabre Binaire plus tard, le problème est réglé. Vous laissez derrière vous un tas de ferraille inutile et **ressortez au 218** *+1 Droïde H.S.*

198

Vous vous dirigez vers la chambre N°3 et ouvrez la porte. Vous vous attendiez à trouver une nième chambre d'hôtel, mais en lieu et place du lit, se trouve un énorme serveur informatique !

Vous venez de trouver, sans doute, l'un des **3** relais possibles qui alimentent l'IA. Un gros câble *violet* en part et s'enfonce dans le plafond remontant en direction

de l'IA au dernier étage. Vous vous empressez de sortir votre USB et de saboter le relais comme il se doit. Une fois ce dernier réduit à un tas de puces électroniques et de barrettes informatiques engoncées dans un amas de câbles fumant, vous ressortez de la pièce et rejoignez le palier. **Retournez au 365**

199

Vous sortez le cube quantique de Transportation gagné dans le futur lors d'une étrange partie de Pinball… Vous essayez de vous remémorer comment l'activer. Après quelques bidouillages, vous finissez par trouver et vous traversez le portail ouvert par le Cube. Vous vous retrouvez dans la Vallée de la Mort en 2432 !

Un énorme T-Rex est assoupi devant vous. À votre approche, il se réveille en grognant et se redresse de toute sa taille, prêt à vous attaquer. Puis il s'arrête net en reconnaissant votre odeur et se rapproche de vous, tout guilleret penchant la tête pour que vous lui fassiez des gratouilles. Votre ancienne monture qui vous a loyalement servie il y a des années (ou vous servira ? vous avez toujours du mal avec ces histoires de paradoxe et de voyage temporel...), est ravie de vous retrouver. Vous enfourchez le T-Rex et retraversez le portail, prête pour la suite ! Vous gagnez **2 points d'Ego.**

Retournez dans votre livre en cours et allez au 88 de ce dernier.

200

Vous foncez sur les Reptiliens, restant armée de votre USB. Mais, ils vous sentent arriver et se mettent en éventail avant de vous encercler. Vous tentez d'esquiver leurs attaques et vous vous débarrassez rapidement d'un premier adversaire, mais non sans vous prendre quelques coups au passage. Vous réussissez vaillamment à vous débarrasser d'un second reptilien, mais il faut vous rendre à l'évidence, ils sont bien trop nombreux pour vous !

Si seulement vous aviez pris le temps de libérer plus de Supers en chemin... Les Reptiliens vous submergent et vous pourfendent de leurs armes avant de se jeter sur vous pour vous dévorer. Leur maman les a bien élevés et leur a toujours dit de ne pas gâcher de la bonne viande !!

Vous avez échoué !

*Si vous avez encore des crédits, vous pouvez vous acheter une vie supplémentaire pour **10 000** Ⓢ et reprendre avec **10 points d'Ego** au **125***

201

Vous décidez d'aller à la recherche de Mercurochrome, vous vous équipez puis partez en direction de l'hôpital Centrale. Vous êtes chanceuse et trouvez rapidement une place pour vous garer ! Vous sortez de votre véhicule et vous dirigez vers l'accueil de l'hôpital Centrale. Vous montez les marches, passez les portes automatiques et vous retrouvez face au droïde d'accueil du guichet d'information. Le robot est au téléphone et vous attendez patiemment qu'il finisse son appel. Mais ça traîne, ça traîne… et l'androïde ne semble pas pressé de vous remarquer. Vous faites un geste pour attirer son attention et lui faire comprendre que vous attendez, ce dernier vous lance un regard avant de vous tourner le dos pour continuer sa conversation. Vous avez du mal à réprimer votre envie de l'insulter ou de le secouer comme un poirier. Mais vous parvenez à contenir votre rage, comment souhaitez-vous procéder :

Si vous avez la **Grande Classe** et souhaitez vous en servir pour vous déguiser en médecin, **rendez-vous au 330**

Si vous avez la **Télékinésie** et souhaitez vous en servir pour interrompre à distance la communication, **rendez-vous au 113**

Sinon, vous prenez votre mal en patience, **attendez au 74**

202

Vous analysez la cellule via votre Vision Laser et découvrez une personne debout au milieu de la cellule. Vous ne comprenez pas pourquoi vous ne l'avez pas vu avant. Vous en profitez pour analyser la sécurité et remarquez un bouton caché sur le mur adjacent. Vous appuyez dessus et la cellule s'ouvre, comme vous l'escomptiez. Vous reprenez votre vision normale et entrez dans la cellule, mais la personne semble de nouveau avoir disparu ! Vous ne comprenez pas comment elle a pu s'échapper de la cellule fermée quand vous sentez quelque chose bouger sous votre pied et un Aïe ! retentit.

-- Mais faites gaffe où vous marchez oh ! vous apostrophe une voix sortie de nulle part. Ça ne va pas de piétiner les pieds des gens comme ça ! Je viens juste de me faire les ongles de pieds et voilà que vous m'en cassez un c'n'est pas croyable !

Vous vous retournez, mais personne… Vous réactivez votre Vision Laser et la personne apparaît droit devant vous. Vous comprenez que vous êtes face à une femme invisible ! Vous vous excusez de votre maladresse et lui faites remarquer que oui, en effet, vous ne l'aviez pas vue ! Elle vous répond que ça lui arrive tout le temps, les gens ne la remarquent jamais alors qu'elle tout ce qu'elle veut c'est devenir top modèle pour *Vague Magazine* ! Puis aussi marier l'homme de sa vie,

Jaune Cena. Elle vous montre une photo d'elle à côté de lui, mais vous ne voyez qu'une image vide avec une colline en arrière-fond ! Vous acquiescez quand même pour ne pas la vexer. Vous lui expliquez que vous aimeriez bien parlez mode, mais que vous êtes là pour détruire le Labo et qu'il y a littéralement le feu aux poudres ! Donc si elle veut survivre et vous donner un coup de main au passage se serez pas mal de bouger de là fissa !

Ne voyant pas si elle vous suit ou pas, vous partez du principe que oui. Cochez **1 prisonnier** puis **retournez au 28** et repartez d'ici ♣

203

Mission : Pour une poignée de Néo-Dollars
Vas-y Francky c'est Boum ! Boum ! Boum !

Vous arrivez à proximité de la banque et découvrez deux robots de surveillance qui patrouillent le périmètre. Vous allez devoir les neutraliser avant de pouvoir pénétrer dans les lieux. James vous dit qu'il prend celui de droite vous laissant vous occuper du second. Idéalement, vous souhaitez vous en débarrasser discrètement pour ne pas déclencher l'alarme et rameuter les renforts.

Si vous avez la **Superforce** et le mettez hors tension avec votre délicatesse habituelle, **rendez-vous au 65**

Si vous avez la **Télékinésie** et provoquez un accident malencontreux pour notre ami droïde, **rendez-vous au 62**

Si vous avez la **Vision Laser** et tentez de découvrir le point faible dans sa cuirasse, **rendez-vous au 64**

Si vous avez la **Télépathie** et pensez être capable de pirater le robot à distance, **rendez-vous au 378**

204

Vous avez beau essayer diverses pièces, vous n'êtes pas une spécialiste de mécanique, vous avez généralement des sbires pour s'occuper de ça pour vous ! Vous en regretterez presque Bob votre fidèle Sbire à tout faire… Déçu de ne pas vous en sortir seule, vous perdez **2 points d'Ego**. Un coup de vent pousse alors vers vous un vieux manuel d'entretien de bus scolaire !

Un peu frustrée, vous vous dites que l'auteur vous prend vraiment pour une nulle s'il a besoin de vous faire apparaître *comme par magie* le manuel de réparation... C'est le Deus Ex Machina un peu facile… Mais vous vous en servez pareil, non

sans exprimer clairement votre désapprobation envers cette facilité scénaristique ! **Rendez-vous au 68**

205

Vous analysez votre cellule, mais à part une porte renforcée, elle ne se compose que de murs nus. James analyse la porte et en deux temps, trois mouvements s'empresse de placer quelques charges et de la faire sauter hors de ses gonds. Vous sortez de votre prison et trouvez rapidement un terminal. Vous le piratez avec votre Cyber-deck et téléchargez le plan de la banque. Vous découvrez que vous êtes dans les sous-sols de la banque, vous devriez pouvoir atteindre le coffre par dessous, semble-t-il. L'alarme ayant sûrement été déclenchée lorsque vous êtes tombée dans le piège, la discrétion n'est plus de mise et vous devez couper au plus court ! James vous dit qu'il lui reste **10 bombes normales** pour atteindre le coffre et une bombe spéciale pour forcer par en dessous le sol blindé du coffre.

Étudiez attentivement le plan du sous-sol et indiquez à James quels murs faire sauter pour atteindre le coffre au plus vite !

Une bombe permet de détruire un mur rouge, les murs gris sont, quant à eux, renforcés et donc incassables !

Si vous avez la **Vision Laser et/ou la Prescience**, **rendez-vous au 190**

À chaque fois que vous explosez un mur, notez sa valeur dans une bombe :

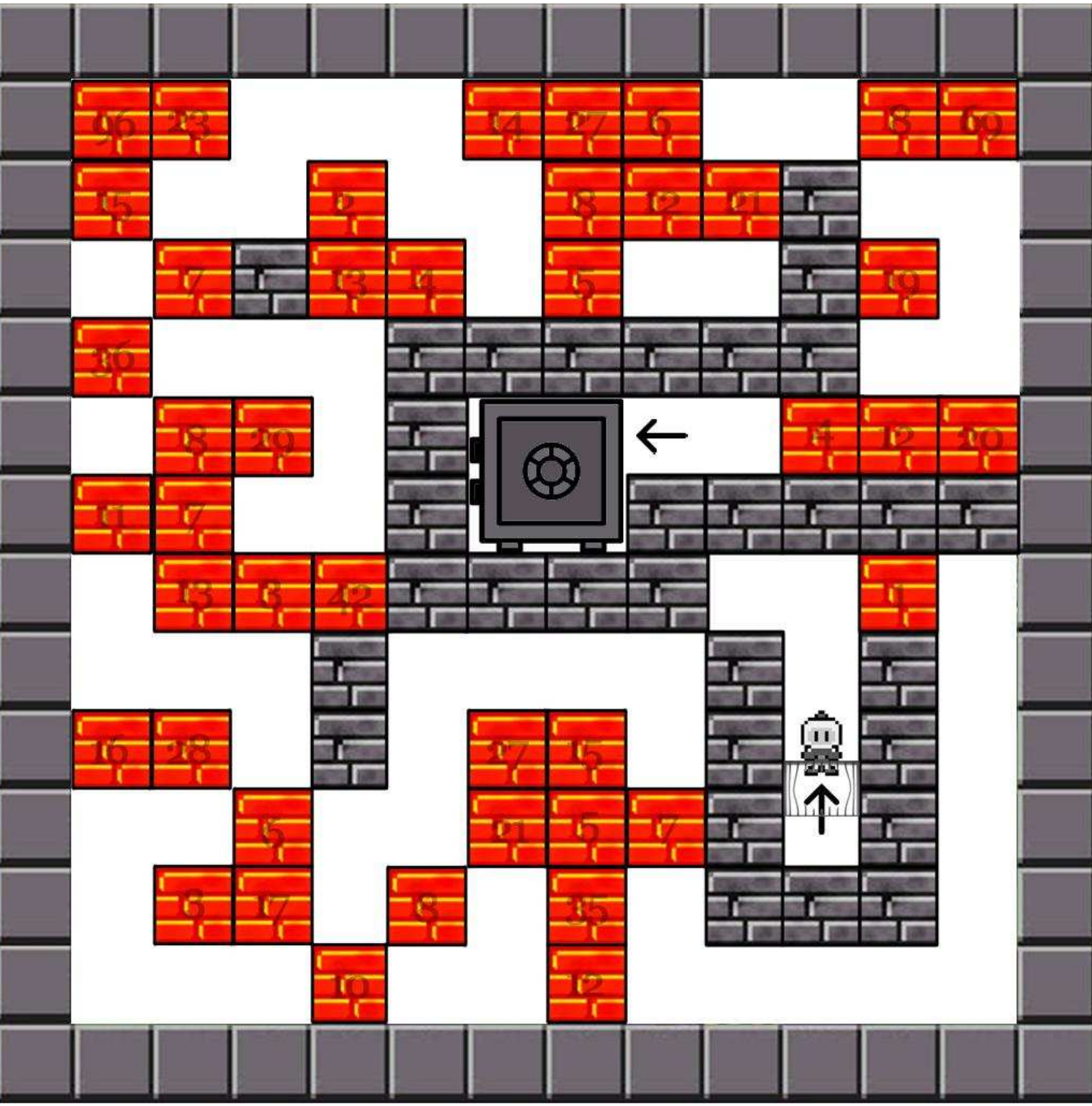


Faites le total de vos bombes et ajoutez la somme à ce paragraphe pour trouver le suivant. Si le paragraphe ne fait pas de sens ou si vous arrivez à court de bombes avant d'atteindre le coffre, **rendez-vous au 144**

206

Grâce à votre Vision Laser, vous découvrez un robot ménager derrière la porte qui empêche son ouverture avec sa masse. Vous observez le reste de la pièce, mais vous ne découvrez rien d'intéressant. Vous décidez de vous éviter une confrontation inutile et **retournez au 365**

Vous êtes dans les sous-sols de la banque



207

Il vous invite à l'accompagner directement à "l'Agence" où il se fera un plaisir de vous en dire plus sur les Enluminés… Le fait qu'il connaisse ce nom pique définitivement votre curiosité et vous acceptez de le suivre. Après moult tours et détours, il finit par s'arrêter devant une porte métallique renforcée sans aucun signe apparent. Le genre de porte que vous n'auriez jamais remarqué comme ça.
Allez au 364

208

Mission : Torture Ninja

Cowabunga !

Un de nos agents s'est fait capturer lors d'une mission d'infiltration du gang des Néo-Jap. L'Agence les suspecte d'avoir accès à de la technologie de téléportation inconnue. Selon certaines rumeurs, ils s'en serviraient pour faire disparaître des témoins gênants pour le compte des Enluminés, et en contrepartie, ces derniers les laissent l'utiliser pour transporter en toute impunité leurs marchandises illégales ! Notre agent sur place devait infiltrer les Néo-Jap. Selon son dernier rapport, il était sur quelque chose, mais cela fait plus de 72 h qu'il n'a plus donné de nouvelles...

Votre mission, à supposer que vous l'acceptiez, consiste à vous infiltrer dans la base des Néo-Jap et découvrir quelle est cette technologie inconnue. Si vous retrouvez notre agent et arrivez à le libérer, c'est un plus, mais non essentiel à la mission, il connaissait les risques ! Sur cette mission vous serez en binôme avec AfroBang, notre samouraï des rues expert en mission de choc. Comme toujours, si vous êtes capturés ou tués, l'Agence du M.A.L. nierait avoir eu connaissance de vos agissements. Bonne chance.

Renard finit son brief en vous montrant AfroBang. Un rasta bourré d'implants cybernétiques, ses bras et ses jambes sont tous en chrome et cachent sûrement de nombreuses armes létales. L'aura de danger qui se dégage du personnage ne vous laisse pas indifférente ! Ça vous change du bien trop propre sur lui et macho comme pas deux de James Bomb. AfroBang vous fixe d'un regard d'acier au magnétisme irrésistible, vous avancez vers lui de votre plus beau déhanché, le dévisageant de haut en bas d'un regard appréciateur. Vous arrivez à quelques pas de lui et prenez l'une de vos poses dont vous avez le secret. Afrobang reste de marbre face à vos avances ! Après quelques minutes, il cligne enfin des yeux et vous comprenez, un peu tard, qu'il ne vous regardait pas vous ! Il était en vérité connecté au Réseau et n'a rien vu de votre petit manège… Vous avez tôt fait de retrouver votre contenance et de faire comme si rien ne s'était passé.

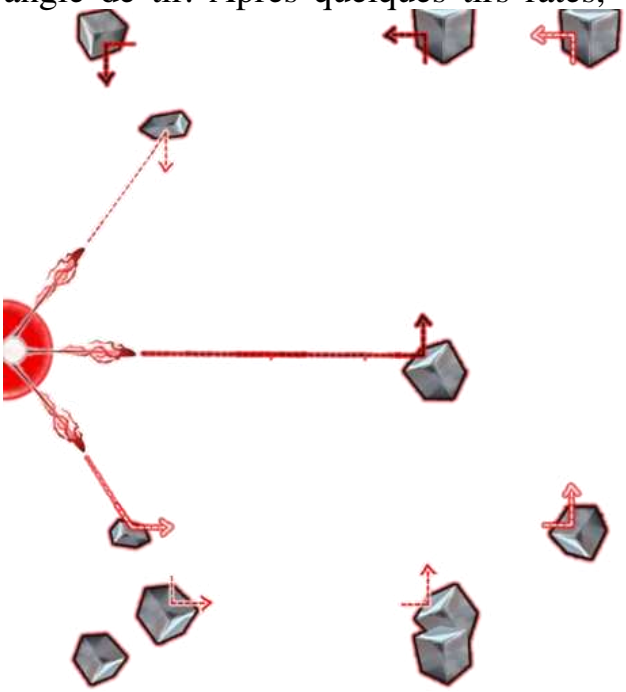
Il vous interpelle alors d'une petite voix fluette qui ruine tout le charme du dangereux inconnu que vous lui trouviez :

-- C'est bon, j'ai les infos sur la planque. On y va sans tarder avant que les Néo-Jap ne fassent disparaître notre agent de manière définitive !

Sans attendre votre réponse, AfroBang se dirige déjà vers une des cyber-voitures de l'Agence. Vous le rattrapez et montez dans le véhicule. Vous avez à peine le temps de boucler votre ceinture, qu'il décolle déjà et fonce à travers le trafic aérien. Avec un peu de chance, vous éviterez peut-être les bouchons de la sortie du taff !
Rendez-vous au 10

209

Les Néo-Jap, surpris par votre attaque impromptue, ont du mal à s'organiser. Cela vous laisse le temps d'expérimenter sur vos tirs de ricochet pour corriger votre angle de tir. Après quelques tirs ratés, vous pensez avoir enfin le bon angle.



Retournez au 328 pour tous les dégommer !

210

Prenant votre courage à deux mains, vous mettez deux doigts dans les oreilles pour atténuer le son (oui, ce n'est pas facile tout en tenant son courage…) avant de vous avancer vers la porte pour y coller promptement un explosif. Vous vous dépêchez de reculer avant que ça explose. Vous constatez avec plaisir que l'explosion en plus de libérer le passage a aussi alerté le prisonnier qui a arrêté de jouer de son instrument machiavélique ! Vous avancez vers le rouquin. Il se présente à vous d'une voix joviale avec un fort accent écossais :

-- Aye ! j'me présente Ewan Mac Dorémy, mais tu peux m'appeler Mac'do pour faire court. T'as aimé mon bout d'musique ? C'est qu'ça dépote la cornemuse quand on y met du cœur ! vous dit-il en postillonnant copieusement.

Vous comprenez qu'il attend une réponse et vous préférez acquiescer, pour ne pas le vexer, ayant encore les oreilles qui sifflent de cette agression sonore. Vous lui demandez quel est son pouvoir. Il vous répond qu'à part être écossais et un virtuose de la cornemuse il n'en a pas. Vous en déduisez donc qu'il a au moins le pouvoir de désillusion… Car s'il est bon à la cornemuse, vous préférez ne jamais rencontrer un mauvais joueur !
Cochez 1 prisonnier puis **retournez au 28** et repartez d'ici ♥

211

Vous foncez sur les Reptiliens restants armez de votre USB. Mais, ils vous sentent arriver et se mettent en éventail avant de vous encercler. Vous tentez d'esquiver leurs attaques et vous vous débarrassez rapidement d'un premier adversaire, mais non sans vous prendre quelques coups au passage. Vous réussissez vaillamment à vous débarrasser d'un second et parez une contre-attaque d'un troisième, mais réalisez au dernier moment que c'est une feinte et vous manquez de peu de vous faire transpercer par une lance !

Vous finissez par vous débarrasser du reste de vos adversaires grâce à votre adresse au Sabre Binaire couplé à vos superpouvoirs. Vous perdez tout de même **2 points d'Ego** pour vos blessures. Vous serrez les dents et ignorant la douleur lancinante, vous partez sans attendre à la poursuite du Cerveau. **Allez au 324**

212



213

N'ayant plus rien à y faire présentement, vous vous déconnectez du réseau. Ayant obtenu les fichiers nécessaires au succès de votre mission d'espionnage industriel, vous les sauvegardez sur votre Cyber-deck et attrapez votre veste avant de quitter votre logement. Direction le Chien de Fusil, un bar sans prétention au premier regard, mais qui sert de couverture à un lieu de rencontre pour cyber-maraudeurs !

John Doe, le gérant est aussi votre intermédiaire pour obtenir vos missions de cyber-maraudeuse.

Vous arrivez face à l'enseigne délavée aux néons défaillants et entrez dans l'atmosphère cloîtrée du bar. De nombreuses alcôves le long des murs permettent un semblant d'intimité pour les personnes venues parler affaires. Vous avancez en direction du bar et faites un signe de la main pour attirer l'attention du barman. Vous lui faites comprendre que vous venez pour John Doe. Le barman vous répond d'un signe de tête pour vous indiquer une alcôve le long du mur. Vous suivez son regard et voyez John Doe avec une autre personne. Vous commandez un Soleil vert et commencez à le siroter en attendant que John Doe se libère.

Quelques instants plus tard, son interlocuteur se lève, tire les pans de sa capuche contre son visage et quitte les lieux. Vous faites signe à John qui vous invite à le rejoindre. **Rendez-vous au 66**

214

Vous vous dirigez vers la chambre numéro 1 et ouvrez la porte. Vous découvrez une chambre d'hôtel tout ce qu'il y a de plus classique… Enfin, si ce n'est l'homme déguisé en cochon attaché, bras et jambes écartés, au cadre du lit ! Il tente de vous dire quelque chose, mais le bâillon dans sa bouche vous empêche de le comprendre. Une femme toute habillée de cuir rouge et portant un masque rouge sur le visage sort à ce moment de la salle de bain une cravache à la main. Elle s'arrête surprise avant de vous dire avec un fort accent slave :

-- Ja ! Mon petit porcinet a invité une amie, vous venir profiter de mon porcelet ? Il a été très vilain ! Adrien doit être puni, Ja!

Vous ne savez quoi répondre et devenez aussi rouge que le costume qu'elle porte. Vous bégayez une excuse incompréhensible et vous empressez de ressortir de là ! Votre manque de discernement et le fait d'avoir été prise pour une... pour une... Vous préférez ne pas vraiment savoir en vérité, mais vous vous sentez salis et perdez **2 points d'Ego** ! Essayant d'effacer cette vision de votre esprit, vous **retournez au 365**

215

AfroBang vous demande de trouver une échappatoire pendant qu'il s'occupe du portail. Vous acquiescez et vous dirigez vers les Néo-Jap bloquant la sortie. Vous apercevez du coin de l'œil Afrobang chuchoter quelque chose au prisonnier et lui glisser un truc dans la main avant de lui faire une accolade. Vous voyez alors, sans bien comprendre, l'Ours polaire traverser le portail !

Vous n'avez pas le temps de vous interroger plus sur la signification de tout ça, vous avez des Néo-Jap à dézinguer et le hangar va bientôt exploser ! AfroBang court vous rejoindre. **Rendez-vous au 169**

216



217

Vous vous engagez sur la piste n°4, un autre gros poulet vous fait une queue de poisson et vous double sortant lui aussi de la mêlée de départ. Vous courez pour le rattraper, mais vous ne portez pas assez attention à vos arrières et un autre concurrent vous bouscule et passe devant. La rage vous prend aux tripes, hors de questions de vous laisser dépasser comme ça sans rien dire ! Vous accélérez et volez dans les plumes du gros poulet qui vous a dépassé, l'envoyant bouler dans un second poulet et mettant hors course les deux d'un coup !

Vous arrivez en vue d'un virage et en profitez pour doubler un troisième gros poulet. Vous utilisez votre force giratoire pour en doubler deux de plus en sortie de virage. Vous continuez ainsi votre course forte en péripéties et en coup bas. La dernière ligne droite où tout va se jouer est face à vous !! Vous êtes à la cinquième place, mais tout est encore possible...

Si vous êtes à dos de T-Rex, **rendez-vous au 79** Sinon, **allez au 148**

218

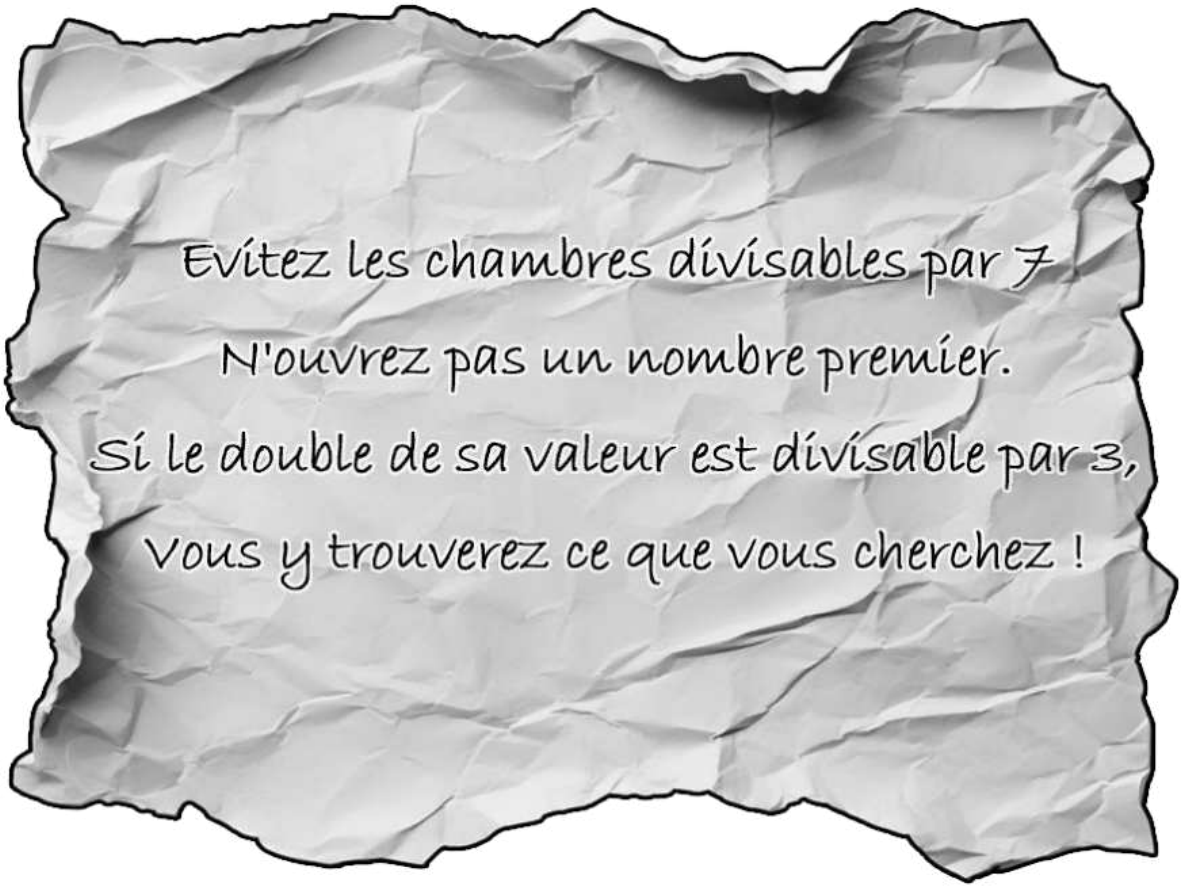
Vous empruntez les escaliers vers le 2e étage. Une affiche de pub pour un shampoing à l'écorce de malhorne et aux extraits de lianes argentées attire votre attention en montant. On y voit une femme aux longs cheveux blonds et trois tigres à dents de sabre dorment devant elle avec le slogan :

Avec Loreliane, je suis si belle,
que même les tigres à dents de sabre se couchent à mes pieds !

Vous prenez note pour regarder plus tard les avis sur ce produit et continuez votre chemin. Vous arrivez sans encombre sur le palier du second étage. Vous y

découvrez un couloir portant quatre portes et couvert d'une moquette *rouge*. Les marches continuent de l'autre côté du palier, montant vers les étages supérieurs.

Vous avancez sur le palier lorsque vous marchez sur une boule de papier chiffonnée au sol. Vous vous penchez pour la ramasser puis la dépliez :



Un petit écran sur le mur, à l'entrée du couloir, vous donne la répartition des chambres :

La première chambre à droite est la **119** et la seconde la **197** et sur la gauche se trouvent les chambres **264** et **336**

Si vous souhaitez visiter une chambre, rendez-vous au numéro correspondant !
Si vous préférez prendre les escaliers vers le troisième étage, **allez au 20**
Sinon, vous pouvez redescendre au premier étage, **allez au 365**

219

Vous vous rappelez tout à coup le fichier fantôme que vous avez découvert sur le serveur. Vous l'affichez sur l'écran de votre Cyber-deck pour l'analyser.

Il s'agit d'une liste de caractères étranges dont vous n'arrivez pas, à première vue, à en comprendre le sens !

Si vous avez le mot-clef **Poisson**, **rendez-vous au 299**

Sinon, vous vous apprêtez à abandonner là ce casse-tête lorsque vous repérez une adresse IP en fin de fichier. Vous enfilez votre Cyber-casque et décidez de vous y connecter. **Rendez-vous au 306**

220

Si vous avez le mot-clef **Alarme**, **rendez-vous immédiatement au 51** sinon continuez votre lecture :

Vous apercevez AfroBang au pied du hangar, il vous fait signe de le rejoindre prestement. Il a découpé une petite ouverture dans la paroi du hangar pour vous permettre d'observer ce qui vous attend. Vous découvrez les Néo-Jap qui s'affairent dans l'entrepôt avec au fond une arche étrange connectée à deux gros générateurs. De nombreux câbles en partent qui semble connecter le portail à un poste de contrôle où s'attelle un Néo-Jap, sûrement pour en régler les paramètres. Il doit s'agir de la fameuse technologie inconnue de votre mission ! Par contre vous ne voyez aucune trace de l'agent infiltré. AfroBang vous demande comment vous souhaitez procéder :

Si vous foncez dans le tas et les attaquez sans tarder, avant qu'il ne puisse activer le portail, **rendez-vous au 252**

Si vous préférez attendre et observez ce qu'il se passe avant d'agir, **allez au 376**

221



222

Vous découvrez l'unité centrale qui occupe la moitié du salon de la suite royale. De nombreux câbles reliés à l'unité centrale partent dans tous les sens et jonchent le sol. Vous avancez prête à en découdre avec l'IA. Deux androïdes apparaissent de derrière l'unité centrale pour la protéger. Il ne s'agit pas de piètres androïdes ménagers comme ce que vous avez rencontré jusque-là, mais de deux droïdes de combat type X-Terminator ! Ils étaient sûrement chargés de la sécurité de l'hôtel avant d'être piratés et réquisitionnés par l'IA rebelle pour sa garde rapprochée.

Comment allez-vous les affronter :

Si vous avez la **Superforce** et faisant preuve de subtilité vous foncez dans le tas, **rendez-vous au 377**

Si vous avez la **Télépathie** et tentez de lire et court-circuitez leurs pensées, **rendez-vous au 59**

Si vous avez la **Télékinésie** et utilisez les objets du salon pour vous défendre, **rendez-vous au 248**

Sinon, il ne vous reste plus qu'à les affronter avec votre Ultra Sabre Binaire, **rendez-vous au 77**

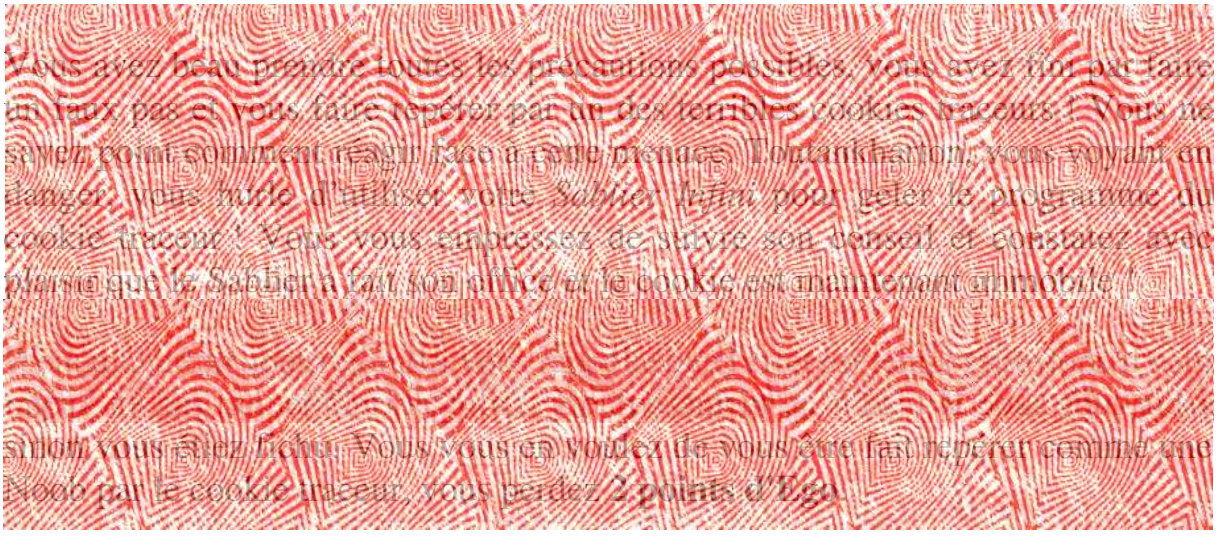
223

Vous vous servez de votre Grande Classe pour vous glisser dans le décor. Vous avancez prudemment d'ombre en ombre et avez tôt fait d'arriver, sans vous faire repérer, dans le dos de votre cible. D'un coup d'USB (Ultra Sabre Binaire), vous la mettez hors d'état de nuire ! Une fois votre victime bâillonnée, vous la planquez derrière le container et vous dirigez avec précaution vers le point de rendez-vous. **Rendez-vous au 220**

224

Ne voyant pas comment passer la sécurité sans déclencher l'alerte, vous êtes obligée de rebrousser chemin et passer par les égouts… Frustrée de devoir patauger malgré tout dans les immondices de la ville, vous perdez **2 points d'Ego**. **Rendez-vous au 196**

225



Vous redoublez de prudence pour le reste du parcours et retrouvez enfin le serveur d'origine. Cochez le mot-clef **Cookie** puis **rendez-vous au 27**

226

Vous retournez dans la salle principale et retrouvez Renard qui vous y attend. Vous lui passez le message que le boss lui demande de vous équiper pour votre prochaine mission. Renard acquiesce et vous déballe deux nouveaux articles pour compléter notre panoplie :

- **L'USB** : l'Ultra Sabre Binaire, une espèce de tube cylindrique qui lorsque activé génère une lame énergétique capable au choix de désactiver la plupart des implants cybernétiques, de fournir une décharge électrique a l'impact ou de fournir une lame moléculaire qui tranche quasiment tout sur le réseau !

- **La Zapette Universelle** : se présente sous la forme d'une télécommande multifonctions, un vrai passe-partout virtuel qui permet d'un simple bouton (et de nombreux réglages préalables) de désactiver la majorité des protections informatiques, de passer les pare-feu ou de tout simplement mettre en pause une tridéo !

Chaque article vous coûtera la modique somme de **50 000**$ Vous n'avez malheureusement pas les finances pour vous payer les deux d'un coup. Si vous possédez déjà l'un des deux, il est temps pour vous d'acquérir le second !

Si vous optez pour **l'USB**, **rendez-vous au 89**
Si vous préférez **la Zapette Universelle**, **rendez-vous au 90**
Si vous possédez déjà les deux Cyber-équipements, il est temps d'aller **au 261**

227

Grâce à votre Télékinésie, vous parvenez à prendre le contrôle de la grue aimantée. Il ne vous reste plus qu'à manœuvrer le grappin pour saisir une à une les voitures bloquant votre chemin et les déposer plus loin. Après quelque temps, vous finissez par vous libérer un passage à travers l'amoncellement d'épaves. Vous franchissez le passage et vous retrouvez **au 98**

228

Vous vous approchez de l'ambulance numéro **3** et vous adressez à Mercurochrome, lui expliquant la raison de votre venue. **Rendez-vous au 106**

229

Vous longez prudemment le couloir et arrivez à un portail de téléportation surmontez d'un ⨯, vous le traversez et vous retrouvez dans un nouveau couloir identique à celui que vous venez de quitter. Vous continuez d'avancer et arrivez bientôt à un croisement :

Si vous prenez le couloir de droite, **rendez-vous au 8**
Si vous prenez le couloir d'en face, **rendez-vous au 246**
Si vous prenez le couloir de gauche, **rendez-vous au 344**

230

Vous passez outre l'avertissement. Après tout, vous étiez la Cheffe suprême des Ombres Incarnées, ce n'est pas un minable avertissement informatique qui va vous effrayer ! Utilisant tout votre arsenal de cyber-maraudeuse, vous déjouez facilement les protections anti-copies et enregistrez le tout sur votre Cyber-deck.

Une fois le téléchargement terminé, vous tentez d'ouvrir le fichier en question. Vous voyez votre écran se distordre et se pixelliser. Vous commencez à vous demander si vous n'avez pas été vous-même infecté par le fichier que vous avez téléchargé, mais votre écran revient rapidement à la normale…

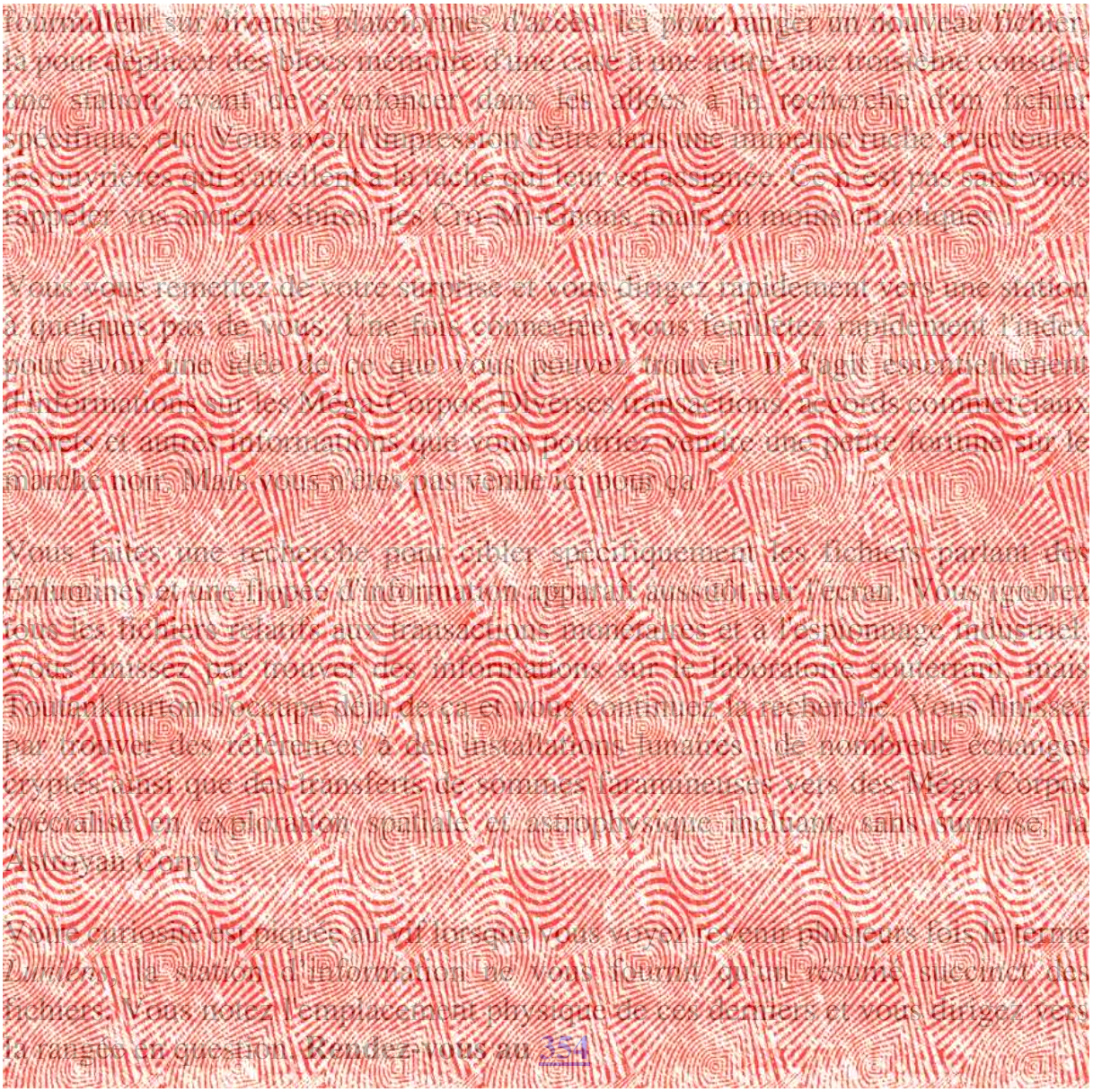
C'est alors qu'un grand bruit d'ébullition attire votre attention, votre cafetière connectée Next-Presto™ vient de se mettre en marche toute seule et un filet de vapeur s'en échappe déjà. Vous la débranchez pour qu'elle s'arrête, mais c'est alors votre Room-bat™, votre chauve-souris nettoyante qui s'emballe et vous fonce dessus pour attaquer !

Comment souhaitez-vous vous défendre contre cet aspirateur volant :

Si vous avez la **Superforce** et décidez d'utiliser la manière forte, **allez au 275**
Si vous avez la **Télékinésie** et repoussez le robot par la pensée, **allez au 239**
Sinon, vous lui jetez dessus ce qui vous tombe sous la main, **allez au 185**

231





232

Vous vous redressez de votre station, pour constater qu'AfroBang a déjà nettoyé le hangar. Tous les Néo-Jap sont hors d'état de nuire. Vous le rejoignez juste au moment où le portail s'ouvre. Vous lui expliquez rapidement que l'autodestruction est enclenchée, mais lui faites aussi part de votre découverte du fichier crypté des Enluminés. Il n'y a pas une minute à perdre ! Vous vous dirigez ensemble vers le prisonnier pour le libérer. **Rendez-vous au 373**

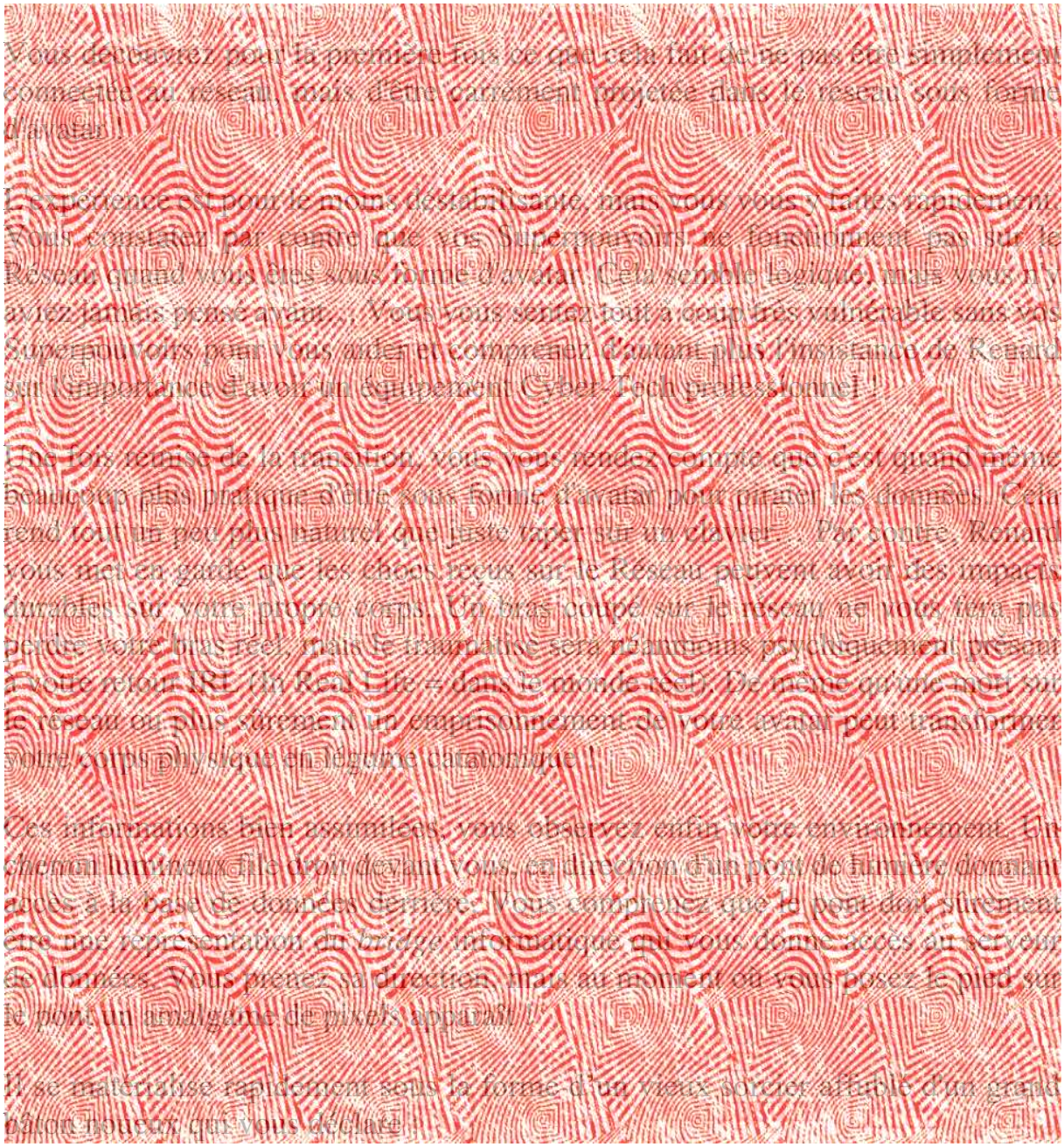
233



Si vous vous dirigez vers ce que vous pensez être la droite, rendez-vous au 39
Si vous vous dirigez à l'opposé, vers ce qui doit être la gauche, allez au 39
Si vous préférez lancer droit devant vous, dirigez-vous vers le 39

234

Vous vous retrouvez face à un immense serveur, vous ne savez vraiment comment procéder quand vous recevez un message sur votre Cyber-deck. Il s'agit de Renard qui a suivi votre progression à distance, il vous explique comment vous connecter à ce type de serveur en utilisant votre Cyber-casque intégral à vision Infra-rouge XT 3200D. Vous suivez ses instructions et vous retrouvez tout à coup projetée sur le serveur !





☐☐ → Si les deux cases sont cochées, **rendez-vous au 325**

235



236

Vous longez un couloir mal éclairé avant de vous trouver devant une seconde porte. Votre guide vous dit que c'est ouvert, vous pouvez entrer. Vous ouvrez la porte et pénétrez alors dans une grande salle où se trouve une multitude d'ordinateurs, de Cyber-casques et de personnes connectées aux dits Cyber-casques. La plupart étant connectés au réseau, personne ne fait attention à votre entrée. Votre guide rentre derrière vous et vous souhaite la bienvenue à l'Agence du M.A.L. : Agence spécialisée en Missions Armées et Léthales !

Il vous invite à vous asseoir sur un Blob™, une espèce de substance verte gélatineuse qui s'adapte à la physionomie de son utilisateur pour se transformer en fauteuil parmi les plus confortables du marché. Une vraie révolution lors de sa sortie jusqu'à son bannissement il y a quelques années suite à des plaintes… En effet, certains utilisateurs le trouvaient tellement confortable qu'ils n'en bougeaient plus. Le problème vient alors de la transpiration humaine qui en contact prolongé avec le Blob provoque une réaction chimique qui petit à petit dissout son utilisateur !

N'ayant peur de rien (ou presque) et ne souhaitant pas en faire un usage prolongé, vous vous asseyez avec aise dans le Blob. Il faut tout de même reconnaître que c'est vachement confortable ! Votre hôte se présente enfin, il s'appelle Renard de feu, mais tout le monde l'appelle Renard pour faire court. L'Agence du M.A.L. est

depuis longtemps à la recherche des Enluminés mais ce sont des fantômes. Ils semblent présents au sein de la plupart des Méga-Corpos et de connivence dans plusieurs affaires louches, mais sans jamais laisser de preuve de leur présence ou de leur implication. En effet, les fichiers les concernant sont toujours hypersécurisés utilisant des technologies de protection bien plus sophistiquées que les autres types de protection couramment utilisés par les Méga-Corpos. De plus, lorsqu'on interfère avec les fichiers protégés, ces derniers s'autodétruisent avant qu'on ne puisse remonter à la source.

Renard vous révèle qu'il a surpris votre conversation avec John Doe au *Chien de Fusil* et les personnes ayant connaissance des Enluminés sont tellement rares qu'il ne pouvait vous laisser repartir sans en savoir plus… Sans surprise, et comme vous le pressentiez, il vous propose alors de rejoindre l'Agence du M.A.L. !

Outre la recherche de fonds sur les Enluminés, ils sont aussi spécialisés en missions à haut risque pour divers gros clients, la paye est proportionnelle aux risques et se veut très attractive !

Vous acceptez de rejoindre l'Agence du M.A.L, l'opportunité de retrouver la trace des Enluminés vous ragaillardie. Gagnez **2points d'Ego** puis **rendez-vous au 136**

237

Vous découvrez rapidement les **10 erreurs** et ignorant la pâle copie, vous attrapez le vrai Mobilhome avant qu'il ne s'échappe à nouveau ! Ce dernier, surpris que vous l'ayez découvert aussi vite, se rend. **Rendez-vous au 151**

238

Vous passez devant une cellule fermée d'une grande porte en métal. Un Judas vous permet de regarder à l'intérieur. Vous jetez un œil, mais la pièce est plongée dans l'obscurité et vous n'apercevez rien. Vous entendez par contre une respiration forte qui semble venir du fond de la cellule, serait-ce un autre Super prisonnier.

S'il vous reste des bombes et souhaitez en utiliser une sur la porte, **allez au 49**

Sinon vous abandonnez là le pauvre bougre et reprenez votre chemin vers le centre du complexe avant que tout explose. **Retournez au 28** et repartez d'ici ⚔

239

Faisant appel à votre Télékinésie, vous vous concentrez et envoyez facilement le robot se crasher contre un mur ! Définitivement l'un de vos plus beaux combats… En récompense, vous pourrez dorénavant faire vous-même votre ménage !

Mais trêve de plaisanterie, vous voyez déjà un autre de vos appareils connectés qui commence à s'emballer. **Rendez-vous vite au 154**

240

Mission : Panique au Labo

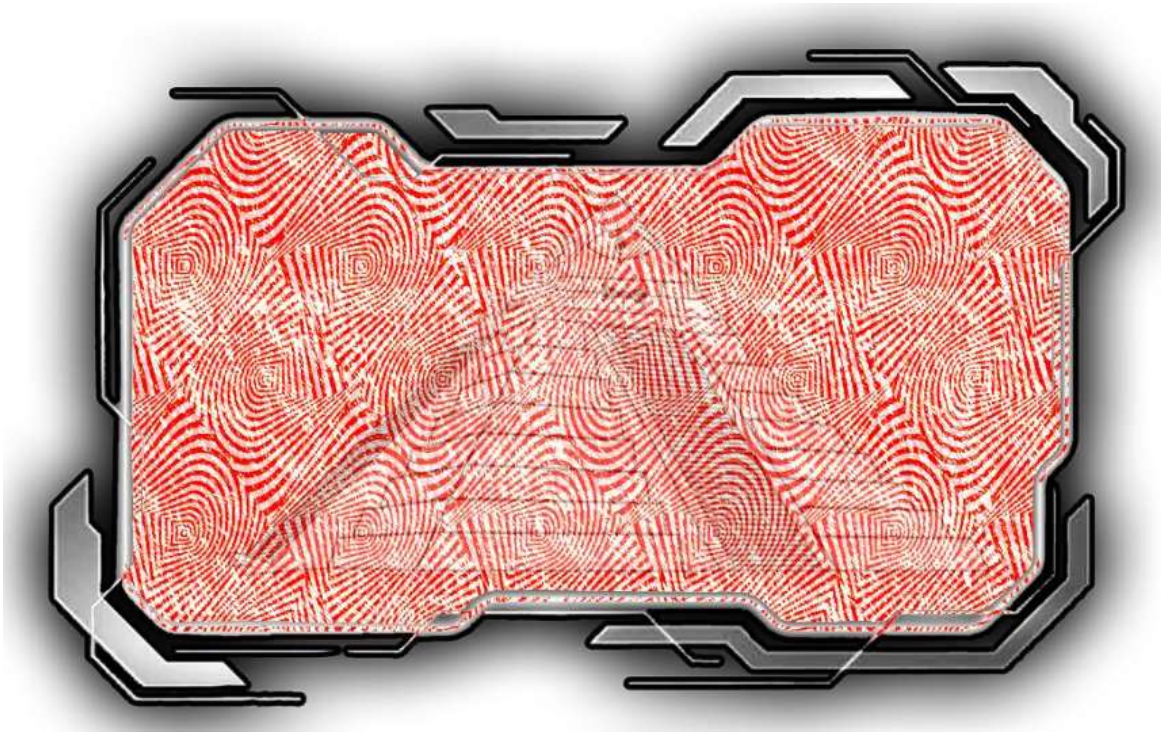
Le docteur Maboul s'occupe de tout !

Toutankharton vous révèle que parmi les infos récoltées sur les Enluminés, il a eu la confirmation des rumeurs sur l'épidémie des années 2200. Cette affreuse épidémie, qui a éradiqué la majorité des Supers, aurait été développée dans ce laboratoire secret ! Mais les infos ne sont pas claires s'il s'agit d'une attaque délibérée des Enluminés ou si le virus s'est échappé par erreur…

Dans tous les cas, il vous recommande de faire preuve de la plus grande prudence. L'objectif numéro 1 est de détruire le laboratoire ! Si vous pouvez libérer des Supers en chemin c'est bonus, ils vous aideront sûrement à mettre hors d'état de nuire leurs tortionnaires.

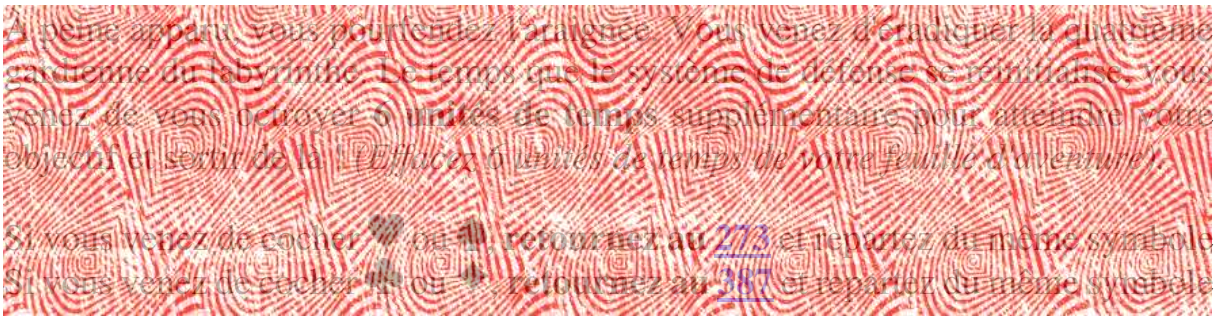
Toutankharton ne connaît pas encore la position exacte du laboratoire, mais il a découvert l'accès à un sous-réseau qui devrait contenir l'information. Il n'a pas vérifié lui-même, car la clef ne permet qu'un accès unique, une fois utilisée elle ne peut être réutilisée pour accéder de nouveau au sous-réseau. C'est une méthode utilisée pour protéger les informations les plus sensibles, il y a donc bon espoir que vous y trouviez ce que vous cherchez !

Toutankharton vous montre l'image de la clef d'accès :



Assemblez vos Cyber-équipements *comme expliqué par Toutankharton lors de votre précédente mission pour découvrir le lien vers le sous-réseau. N'oubliez pas de consulter votre fichier en fin de livre si nécessaire !*

241



242

Vous tirez à pleine puissance, mais vous avez mal calculé votre angle de tir, vous dégommez quelques Néo-Jap, mais les survivants vous canardent toujours. Votre erreur de tir vous fait perdre **2 points d'Ego**. AfroBang sortant de nulle part, *one shot* un des Néo-Jap. Vous profitez de son geste pour sortir de votre planque et foncer sur un autre Néo-Jap que vous mettez K.O. d'un coup d'USB. Afrobang s'est, en parallèle, occupé des derniers survivants. **Rendez-vous au 188**

243

Vous remarquez un bouton d'arrêt d'urgence caché dans le dos du robot. Vous observez sa ronde et vous glissez subrepticement dans son dos pour le désactiver. Hop ! d'une simple pichenette sur son bouton vous le mettez hors tension. Il se fige dans un bzzzt!

L'androïde H.S., vous vous tournez vers James qui vient d'achever le sien d'une bombe électromagnétique bien placée. **Rendez-vous au 99**

244

Vous assemblez les 4 morceaux de papier et découvrez l'itinéraire secret de Mégatome. Les Transporteurs suivent vos indications et tout se déroule comme prévu. Ils traversent avec vélocité la Vallée de la Mort, jusqu'à ce qu'en arrivant au marqueur ☾, ils se fassent prendre en embuscades par les Tuskens, des sauvages radioactifs qui sont habillés d'épais manteaux couleur ocre et chaque centimètre de leur peau non couvert par un manteau est enroulé dans des bandages pour protéger leur peau corrosive des effets néfastes du soleil. Les Tuskens sont aussi stupides que téméraires et fidèles à eux-mêmes ils foncent sur les Transporteurs s'attendant à des proies faciles !

Quelle n'est pas leur surprise lorsque ces derniers se transforment en Méchas et commencent à baffer sans retenus du Tusken à droite à gauche. Tout va pour le mieux pour les Transporteurs… Jusqu'à ce qu'un petit groupe de Tuskens, plus fourbe que leurs congénères, n'arrive à piéger un des Transporteurs en le menant droit dans un goulet et en faisant ensuite s'effondrer un pan de roche entier sur lui !

Le reste des Transporteurs finissent de mettre en débâcle les Tuskens et s'attellent rapidement à déblayer leur ami, mais cela prend du temps… Beaucoup plus que prévu et lorsque les Transporteurs reprennent enfin la route selon vos indications, ils sont tous éreintés et se déplacent plus lentement que prévu…

Les Transporteurs finissent par arriver à Mexikal. Vous comprenez, mais trop tard, que vous avez mal interprété les instructions de Mégatome et c'est les Transporteurs qui en ont fait les frais. Votre culpabilité vous coûte **2 points d'Ego**.

Une fois à Mexikal, les Transporteurs ont tôt fait de retrouver Fab'jitas pour lui apporter le colis.

Si vous possédez le mot-clef **Malus**, **allez au 112** Sinon, **allez au 263**

245

Vous en avez marre de ce jeu stupide et dans une de vos caractéristiques, accès de rage, vous brisez tous les miroirs un à un jusqu'à enfin retrouver le vrai Mobilhome !

Il vous regarde surpris et vous dit qu'il n'était pas nécessaire de tout fracasser comme ça… Il voulait juste jouer avec vous, il n'y avait aucune malice, c'est juste qu'il se sent seul parfois dans sa retraite. Vous vous sentez toute contrite de vous être lâchée comme ça et ne sachant où vous mettre, vous perdez **2 points d'Ego**.
Rendez-vous au 151

246

Vous longez prudemment le couloir et arrivez à un portail de téléportation surmonté d'un ⚡, vous le traversez et vous retrouvez dans un nouveau couloir identique à celui que vous venez de quitter. Vous continuez d'avancer et arrivez bientôt à un croisement. Trois couloirs s'ouvrent devant vous :

Si vous prenez le couloir de droite, **rendez-vous au 164**
Si vous prenez le couloir d'en face, **rendez-vous au 312**
Si vous prenez le couloir de gauche, **rendez-vous au 307**

247

De retour à l'Agence, Renard vous attend, il a appris l'échec de votre mission et votre évasion, toute sauf discrète ! James Bomb, fidèle à lui-même, ne se gêne pas pour tout vous mettre sur le dos. Comme quoi vous avez déclenché l'alarme par votre incompétence, etc. Un faux jeton jusqu'au bout !

Renard vous regarde, déçu, et vous n'avez même pas le temps de tenter d'expliquer votre version des faits qu'il vous coupe pour vous dire que le Boss est à l'Agence et veut vous parler sans tarder ! Ne sachant à quoi vous attendre, vous suivez Renard qui vous emmène jusqu'à une porte en titane renforcée. Il appuie sur le bouton de l'interphone et annonce votre venue. Une voix métallique grésillant sort de l'interphone en réponse :

-- Merci Renard ! Faites-la rentrer puis retournez à vos occupations.

La porte se déverrouille dans un buzz et vous pénétrez dans une pièce ovale. Le boss vous tourne le dos, assis sur un fauteuil à roulette, regardant le mur derrière lui. L'ombre cachant son visage, il ne lui manquerait plus qu'un chat sur les genoux et qu'il s'adresse à vous en parlant à son petit doigt pour devenir l'archétype du grand méchant mystérieux !

Le boss vous demande, sans se retourner, de bien vouloir refermer la porte derrière vous et de prendre place. Vous obtempérez, et une fois assise, le boss se retourne enfin pour vous faire face. Et là qu'elle n'est pas votre surprise de reconnaître nul autre que Toutankharton, votre ancien sbire qui vous a accompagné dans vos aventures précédentes !! *(Voir tome 1 La revanche des Ombres)*

Vous lui demandez comment c'est possible. Il vous explique brièvement son parcours. Lorsque dans la base secrète des Hardvengeurs il est tombé à travers le portail de téléportation des Enluminés, il s'est, de nouveau, retrouvé enfermé dans sa cellule de la pyramide de Khéops. Mais grâce à vous, il connaissait maintenant le labyrinthe et a su s'en réchapper. Il a tenté par la suite de vous retrouver, mais vous aviez disparu sans laisser de trace, et il vous a cru morte. Ce n'est que récemment qu'il a appris votre existence via Renard qui lui a rapporté les infos sur vous, la nouvelle recrue !

Pour ce qui est de l'Agence du M.A.L., Toutankharton, vous rappelant qu'il est immortel, a passé les 400 dernières années à chercher comment se venger des Enluminés pour avoir cherché à le renfermer, mais aussi pour ce qu'il pensait être votre mort ou du moins votre disparition ! Au fil des années, il a trouvé peu ou prou d'informations sur eux, ce sont des fantômes ! Une organisation secrète qui semble tirer les ficelles du pouvoir dans l'ombre… Toutankharton a plusieurs fois cru les attraper, mais à chaque fois les Enluminés, ayant un coup d'avance, lui ont

échappé. Il a retrouvé certains de nos anciens Sbires, mais il est au regret de vous apprendre que plus un seul n'est vivant aujourd'hui. Ils sont tous morts soit de vieillesse, soit lors de l'épidémie anti-super des années 2200 ! Il suspecte d'ailleurs les Enluminés d'être à l'origine de cette pandémie qui a fait disparaître la majorité des supers !

À force de recherches, il a trouvé quelques traces de sociétés fantômes qui étaient à l'époque impliquées dans des recherches biologiques douteuses. Malheureusement, Toutankharton s'est vite heurté à un mur dans ses investigations. Les potentiels témoins qui disparaissaient de la circulation avant qu'il ne puisse les interroger, les fichiers qui se volatilisent quand ont les cherche, etc. ont vite eu fait d'inquiéter Toutankharton !

Il avait trop remué la fange et les Enluminés étaient sur ses traces… Il a alors décidé de disparaître de la circulation pour rejoindre les ombres et y découvrir d'autres sympathisants pour l'aider dans sa quête visant à renverser le règne secret des Enluminés ! Avec ses nouveaux associés, il a monté cette Agence qui a de nombreuses fois changé de forme ou de nom au cours du temps. De tous les fondateurs de l'Agence, il est le seul encore en vie, la plupart ayant connu des fins prématurées en mission. Les autres, n'ayant pas l'immortalité de Toutankharton, ont pris leurs retraites depuis longtemps. Renard est d'ailleurs le petit-petit-petit-petit-petit-petit...petit fils d'un des fondateurs de l'Agence ! Sur ces révélations, **rendez-vous au 316**

248

Les X-Terminator s'avancent vers vous, l'air menaçant. Vous reculez jouant la pauvre femme apeurée face aux deux grands méchants robots ! Ces derniers avancent imperturbables. Vous continuez votre cinéma tout en vous concentrant via votre Télékinésie pour débrancher un des nombreux câbles qui jonchent le sol et le tendre discrètement à hauteur de jambe devant les robots. Ces derniers se prennent les pieds dedans et s'effondrent. Vous ne perdez alors pas un instant et entortillez le câble autour d'eux pour les immobiliser. Ce ne sera pas assez pour les retenir sur le long terme, mais assez pour vous laisser le temps de saisir un gros câble d'alimentation au sol et les électrocuter avec ! Face à la surcharge de courant, les X-Terminator commencent à fumer et disjoncter. Vous obtenez sous peu deux magnifiques toasts de robot ! *+2 Droïdes H.S.* **Rendez-vous au 104**

249

Vous assemblez les 4 morceaux de papier et découvrez l'itinéraire secret de Mégatome. Les Transporteurs suivent vos indications et tout se déroule comme

prévu ils traversent avec vélocité la Vallée de la Mort. Jusqu'à ce qu'en arrivant au marqueur ils se retrouvent face à un étrange oiseau du désert au plume violette qui leur bloque le passage !

Monotome donne un coup de klaxon et le volatile s'ébroue. Il se retourne vers les Transporteurs, lâche un *Bip-Bip,* puis fonce à une vitesse ahurissante vers ces derniers qui n'ont pas le temps de réagir. En deux temps trois mouvements l'oiseau leur tourne autour puis s'arrête de nouveau devant eux. Les Transporteurs constatent alors avec horreur que le satané piaf a réussi à leur piquer leur chargement sans qu'ils ne s'en rendent compte !

Sur un dernier Bip-Bip, le piaf prend la poudre d'escampette à toute vitesse semant rapidement ses victimes. Ne pouvant laisser cet affront impuni, les Transporteurs se doivent de retrouver le maudit oiseau et récupérer le colis pour finir leur livraison. Momentome, fin limier, n'a aucun mal à suivre les traces laissées par le fuyard. Après plusieurs heures de poursuite, ils retrouvent le volatile qui semble profiter de son larcin au fond d'un canyon. Les Transporteurs discutent encore d'un plan pour empêcher l'oiseau de repartir à toute allure, lorsqu'un coyote mutant sort de derrière un rocher !

Il déroule derrière lui une bobine de fil et tient à la main un détonateur. Il sursaute en apercevant les Transporteurs. Une fois remis de sa surprise, il leur explique qu'il chasse cet oiseau de malheur depuis bien trop longtemps et malgré toutes ses tentatives et ses plans machiavéliques, l'oiseau s'en sort toujours. Les transporteurs ayant aussi un compte à régler avec le piaf, une alliance de fortune se forme entre eux. Un plan est vite mis en place, les Transporteurs feront fuir l'oiseau vers le coyote. Ce dernier aura au préalable piégé un pan de falaise et n'aura plus qu'à déclencher les explosifs pour ensevelir définitivement le *Bip-Bip* sous des tonnes de roches.

Quand tout le monde est en place, le plan est mis à exécution et se déroule à merveille. Le coyote a enfin pu faire la peau au *Bip-Bip* et les Transporteurs ont enfin remis la main sur leur précieux cargo. Ils trouvent aussi parmi les décombres, un magazine présentant les produits de la compagnie ACME™ : une longue liste d'armes, d'explosifs et d'appareils létaux en tout genre, etc. Le Coyote, l'apercevant, se jette dessus en remerciant chaudement les Transporteurs. C'est son magazine pour commander ses équipements, il le cherchait partout. Sur ces mots, les Transporteurs reprennent enfin la route et suivent vos indications. Malheureusement, ils ont perdu énormément de temps à chasser le volatile et n'arrivent pas à le rattraper en chemin. Les Transporteurs finissent malgré tout par arriver à Mexikal mais vous vous sentez coupable de ne pas avoir su décrypter convenablement les instructions de Mégatome. Vous perdez **2 points d'Ego**.

Une fois à Mexikal, les Transporteurs ont tôt fait de retrouver Fab'jitas pour lui remettre le colis.

Si vous possédez le mot-clef **Malus**, **allez au 112** Sinon, **allez au 263**

250

Vous bousculez James au passage et passez devant la tête haute pour ouvrir la voie. Malheureusement, votre fierté a eu raison de votre bon sens et sans savoir où aller, vous finissez rapidement dans un cul-de-sac ! James ne peut s'empêcher de vous faire une remarque sur les femmes et le sens de l'orientation...

Vous lui rétorquez qu'il trouve le bon chemin alors s'il est si fort que ça. Il vous répond d'un sourire narquois et après quelques détours vous emmène rapidement devant le coffre. Rageant intérieurement, vous perdez **2 points d'ego** pour cette humiliation. **Rendez-vous au 92**

251

Vous maintenez votre garde et lorsque Kidzilla tente de vous envoyer une baffe, vous bloquez et déviez son bras. Vous enchaînez dans la foulée sur un direct du droit dans les dents lui cassant un croc au passage. **Cochez un cœur**. La tête du monstre part en arrière un peu sonnée, mais il se reprend vite et revient aussi sec à la charge !

Allez-vous l'accueillir avec un coup de pied latéral, **rendez-vous au 271**
Ou vous préférez feinter et lui envoyer un crochet du gauche, **allez au 293**

252

AfroBang défonce les portes du hangar d'un coup de pied cybernétique et vous foncez derrière lui. Les Néo-Jap réagissent rapidement et plusieurs se planquent derrière des caisses ou des containers en métal tout en dégainant leurs armes pour se défendre. Vous faites de même et vous cachez derrière un tas de caisses avant de jeter un coup d'œil furtif pour voir ce qui vous attend. Vous remarquez un prisonnier encapuchonné, sûrement l'agent infiltré, qui est retenu par un colosse de deux mètres cinquante gavé de cyber-augmentations. À côté vous remarquez un Néo-Jap richement vêtu et couvert de tatouages, sûrement le boss. Ce dernier donne l'ordre d'activer le portail d'un geste. L'arche de téléportation est alimentée par deux gros générateurs et reliée par des câbles à un poste de contrôle.

Le Boss vous ayant repéré, il fait signe au gros bras de vous intercepter pendant qu'il s'enfuit ne préférant pas prendre de risque inutile pour sa santé comme tout boss qui se respecte !

Le géant s'avance dans votre direction d'un pas lourd, son blindage frontal le rend insensible à vos tirs de barrage. AfroBang shoot un Néo-Jap qui venait de vous mettre en joue puis il s'interpose entre vous et le monstrueux samouraï jacked. Il vous lance son pistolet laser en vous criant :

-- Le gros est pour moi ! Occupe-toi des autres et désactive le portail avant qu'il s'ouvre !

Rendez-vous au 328

253

On vous explique rapidement les règles de la course :

- Presque tous les coups sont permis

- Si vous tombez de votre monture ou si vous n'en avez plus, vous êtes disqualifiée

- Les armes sont interdites, les cravaches sont autorisées

- Le gagnant remporte **50 000** $(50K), le 2e, **40K**, le 3e, **30K**

- Tous les autres survivants qui franchissent la ligne d'arrivée gagnent **20 000** $

Une fois les quelques règles assimilées, les organisateurs vous emmènent vous préparer. Par mesure de sécurité et pour ne pas les casser, vous enlevez vos équipements high-tech et les confiez à Toutankharton qui vous les rendra après la course. Une fois prête et en tenue de jockey, vous partez choisir votre monture.

Si vous avez le mot-clef **Moaï**, **allez au 260** Sinon, **allez au 111**

254

Vous évitez prudemment les points de contrôle et avancez dans les méandres de la compagnie. Vous passez devant une chaîne de production de Soleil vert et découvrez le secret de fabrication de cette célèbre boisson énergisante… Des souris sont trempées dans une substance radioactive leur donnant une magnifique couleur vert fluo. Elles sont ensuite repêchées par un bras mécanique et analysées par des opérateurs. Si ces messieurs valident, les souris sont ensuite trempées successivement dans l'huile puis dans l'eau avant de passer dans une presse hydraulique. Le jus ainsi récupéré fait un Soleil Vert tout beau tout chaud ! Dorénavant vous prendrez peut-être un simple Red-Bulle™ la prochaine fois que vous avez un coup de barre...

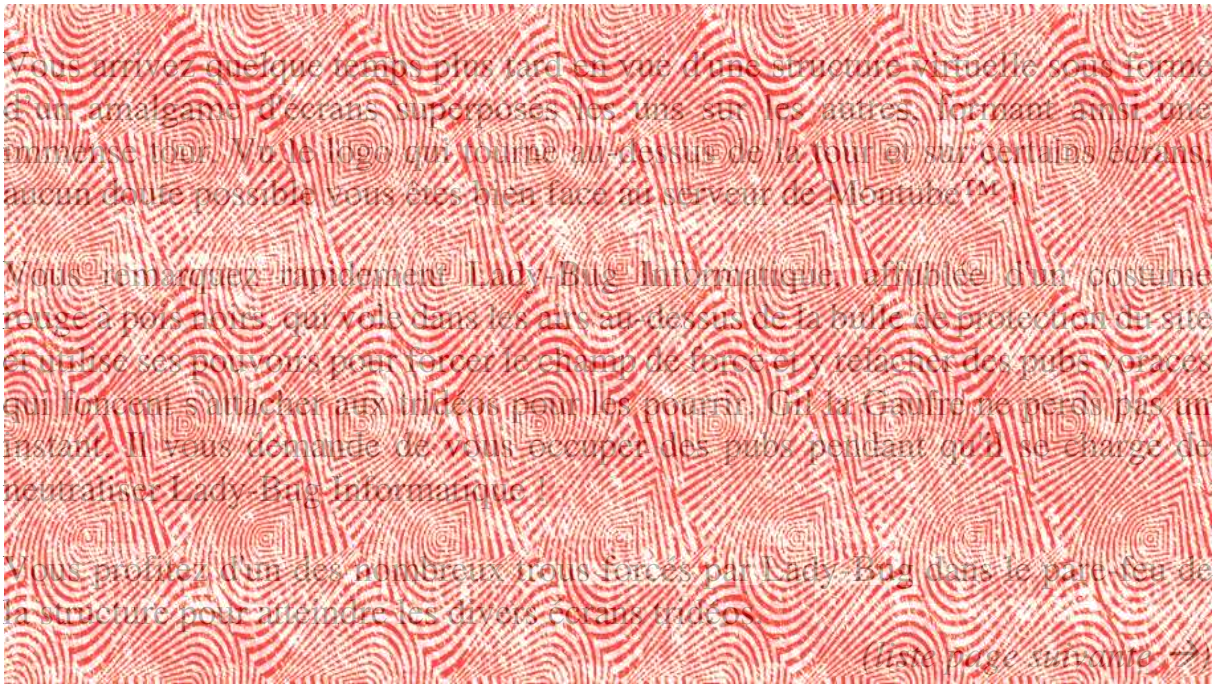
Vous continuez votre exploration de la compagnie. Quelques étages plus haut vous passez dans un long couloir vitré d'un côté, vous pouvez y observer ce qui ressemble à une nurserie pour bébé nain !

En effet, les petits bouts de choux arborent tous un magnifique début de barbe. Vous apercevez divers employés circulants entre les lits, mais non pas pour conforter les bébés, mais plus pour les faire pleurer ! Vous voyez un employé arracher une pièce d'or de la bouche d'un bambin qui la suçotait, faisant pleurer ce dernier à chaude larme. Larmes qu'ils semblent aspirer avec un appareillage étrange munie d'un petit réservoir, une sorte d'aspirateur à pleurs. Vous voyez, quelques rangées plus loin, un second employé déguisé en collecteur d'impôts torturer un autre bambin innocent en lui énonçant une liste de taxes à payer. Un troisième déguisé en gros monstre vert à pois mauves terrorise des enfants en apparaissant de dessous leur lit avec une facture impayée. Un autre tend un biberon de lait à un petit bébé barbu. Il le regarde sadiquement se jeter dessus comme un goulu avant de tout recracher et pleurer face à cette trahison ! Tout le monde sait que les bébés nains ne boivent pas de lait, mais seulement de la bière !

Et toujours chaque employé possède, à proximité, ce petit aspirateur pour récolter les larmes des enfants nains… Même vous qui aimez la méchanceté gratuite, vous n'êtes pas sûre d'apprécier cette torture infantile sur des bébés nains. Ne sachant si cela vous conforte ou vous met mal à l'aise de voir ces atrocités, vous préférez continuer votre chemin vers le serveur central pour accomplir votre mission.

Après encore quelques détours pour éviter les postes de gardes, vous arrivez dans la salle du serveur. Votre badge vous ouvre la porte et vous entrez. **Allez au [234]**

255



Un amalgame d'écrans tridéos superposés les uns sur les autres



☐ Tridéo : ***La tour à dés*** - Apprenez le cul de Chouette en moins de 3h ! Règles à l'aquitaine uniquement.

☐ Tridéo : ***Astuce Maison*** - Mon chat ronronne trop, comment le réparer ?

☐ Tridéo : ***Danou vous révèle tout !*** - Comment mon addiction aux livres-jeux a changé ma vie !

☐ Tridéo : ***La minute Chiantologie*** - Conférence scientifique et philosophique sur l'art de ne rien dire.

☐ Tridéo : ***Les recettes de Mamie Yvette*** - Le poulet farci à la québécoise.

Lorsque toutes les cases sont cochées, rendez-vous au 72

256

Vous avez retrouvé le bon parking, fière d'avoir réussi à ne pas vous perdre, une seconde fois, dans les dédales de Starbox™ vous gagnez **2 points d'Ego**.

Vous passez la sécurité sans problème, les robots ne contrôlant que les personnes entrantes et non pas les sorties. Vous vous engagez dans le parking souterrain pour récupérer votre véhicule. **Rendez-vous au 370**

257

Vous vous dirigez vers la seconde chambre sur la droite, la numéro *257,* et poussez la porte. Vous entrez dans une pièce lumineuse et spacieuse, le centre de la chambre est occupé par un énorme serveur informatique !

Vous venez de trouver, sans doute, l'un des **3 relais possibles** qui alimentent l'IA. Un gros câble *vert* en part et s'enfonce dans le plafond, remontant sûrement en direction de l'IA au dernier étage. Vous vous empressez de sortir votre USB et de saboter le relais comme il se doit. Une fois ce dernier réduit à un tas de puces électroniques et de barrettes informatiques engoncées dans un amas de câbles fumant, vous ressortez de la pièce et rejoignez le palier. **Retournez au 23**

258

Mission : Réactions en Chaîne

C'est la minute Pub !

La terrible Lady-Bug Informatique a envahi les chaînes Montube™ de plusieurs influenceurs et parasite leurs tridéos avec des pubs intempestives ! La célèbre plateforme de tridéos en ligne a fait appel à l'Agence du M.A.L. pour résoudre le problème au plus vite avant que TokTok™ ne repasse devant en nombre de vues !

Votre mission, à supposer que vous l'acceptiez, consiste à vous connecter au Réseau pour vous rendre sur le serveur de Montube™ et faire disparaître les pubs au plus vite. Sur cette mission vous serez en binôme avec Gil la Gaufre qui a déjà affronté Lady-Bug Informatique par le passé. Il vous briefera en chemin. Comme toujours, si vous êtes capturés ou tués, l'Agence du M.A.L. nierait avoir eu connaissance de vos agissements. Bonne chance.

Si vous acceptez la mission, tout sauf impossible, **rendez-vous au 321**
Si vous préférez choisir une autre mission, **retournez au 161**

259

Vous avez beau essayer, vous ne comprenez pas comment vous servir du clavier ! AfroBang vous apercevant immobile devant le poste de contrôle vous demande ce que vous attendez pour agir. Vous lui expliquez le problème et il vous répond de tout simplement brancher votre Cyber-deck directement et utiliser le clavier de ce dernier plutôt que de continuer à perdre bêtement du temps pour rien ! Puis il disparaît à nouveau aussi vite qu'il est apparu pour retourner tataner du Néo-Jap.

Vous sentant stupide de ne pas avoir pensé toute seule à une solution aussi simple vous perdez **2 points d'Ego**. Vous vous empressez de connecter votre Cyber-deck et pianotez rapidement sur le clavier virtuel, passant avec aisance les protections du poste de contrôle. **Rendez-vous au 97**

260

Vous pénétrez dans les écuries et observez les différents gros poulets qui vous sont présentés. Vous passez devant un box renforcé et fermé d'une double porte en métal. Vous entendez des grognements sourds venant de l'intérieur, curieuse, vous demandez quel poulet se trouve dedans. Les palefreniers vous répondent qu'il ne s'agit pas d'un poulet, mais d'un énorme monstre qui est apparu de nulle part un beau jour et qui a commencé à dévorer les gros poulets. Ils ont fini par réussir à l'emprisonner, mais personne n'a pu l'approcher ou l'apprivoiser depuis.

Ils lui jettent de temps en temps les carcasses des gros poulets qui n'ont pas fini la course. Voilà qui pique votre curiosité et vous demandez à voir la bête en question ! Vous avez déjà maté des sbires, des chihuahuas-garous et des gorilles géants... côté mauvais caractère, vous êtes la seule que personne n'a jamais su dompter !

Face à votre insistance, les palefreniers finissent par céder et vous ouvrent le box. Quelle n'est pas alors votre surprise quand vous tombez nez à nez avec un immense T-Rex. Ce dernier s'avance en rugissant vers vous et vous fermez les yeux croyant bien votre dernière heure venue... Le T-Rex s'arrête face à vous, vous renifle puis vous offre un gros coup de langue affectueux sur toute la face ! Vous rouvrez un œil, surprise, et vous voyez le T-Rex vous regardant avec ses petits yeux, il semble attendre quelque chose de vous. Vous tendez la main et il se frotte tel un chat contre votre main en ronronnant. Vous remarquez à ce moment-là une marque en forme d'œuf sur son cou qui vous fait un effet de flash-back ! Il s'agit du T-Rex qui est sorti de l'œuf de Pâques et qui a disparu à travers un vortex lors de votre confrontation avec Bonus ! Vous êtes celle qui a découvert et transportez son œuf, il a reconnu votre odeur et pense sûrement que vous êtes sa mère... Vous vous retournez vers les palefreniers et leurs dites que vous avez trouvé votre monture !

Ils protestent vous annonçant que, d'après le règlement, uniquement les gros poulets sont autorisés à participer. Vous leur rétorquez que le T-Rex est l'ancêtre du poulet et donc techniquement de la même famille ! C'est donc par sa définition même un des premiers gros poulets. Ils ont beau essayer, ils ne trouvent pas de règlement spécifique indiquant les types de gros poulets autorisés à participer à la course. De ce fait, votre T-Rex est donc accepté en tant que poulet ancestral...

Rendez-vous au 281 pour commencer la course.

261

Renard, voyant que vous êtes déjà bien équipée, vous annonce que vous pouvez enfin commencer à réaliser de vraies missions armées & létales pour l'Agence ! Fini les promenades de santé, avec votre nouveau statut d'Agente officielle vous avez droit à votre propre code d'identification et pouvez enfin accéder aux missions de haut vol de l'Agence. Fière de vous, vous gagnez **2 points d'Ego.** Il vous prévient que ce ne sera pas une sinécure, mais via votre code d'identification, vous pouvez dorénavant être rémunérée plus voire, dans certains cas, obtenir des primes pour réussite exceptionnelle de mission ! Ce sont les commanditaires qui jugeront eux-mêmes du niveau de succès du contrat.

Voici déjà les deux missions disponibles actuellement pour votre rang :

Mission : IA téléphone maison - prime **140 000** Ⓢ**rendez-vous au 122**
Mission : Rubber-Heat - prime **140 000** Ⓢ, **rendez-vous au 353**

262

Une fois la dernière anomalie éradiquée, la déchirure dans le ciel se résorbe d'elle-même. Vous avez enfin réuni les quatre Transporteurs !

Vous leur laissez un petit moment pour fêter leur retrouvaille puis vous leur rappelez que vous avez une mission pour eux. Vous leur tendez le paquet pour Fab'jitas à porter à Mexikal au plus vite !

Monotome vous regarde alors gravement et vous dit que même s'ils sont réunis, cela fait bien longtemps qu'ils n'ont pas effectué de mission de transport à travers la Vallée de la Mort. C'était habituellement Mégatome, leur chef disparu, qui les guidait par des chemins connus de lui seul. Ils ne connaissent pas l'itinéraire exact, les zones où passer et celles à éviter, car trop dangereuses… Momentom s'avance vers vous et vous tend un morceau de papier déchiré.

-- Voici le seul souvenir que j'ai de Mégatome, vous dit-il.

Monotome s'avance à son tour et vous tends un autre morceau de papier, puis Mercurochrome et Mobilhome font de même.

-- Ce sont les notes de Mégatome pour traverser la Vallée de la Mort, vous disent-ils. Nous n'avons jamais su les décoder, mais peut-être y arriverez-vous ? Dans ce cas nous comptons sur vous pour nous guider en toute sécurité jusqu'à Mexikal !

Vous regardez les 4 morceaux de papier déchirés et tentez de leur trouver un sens. Momentom vous fournit aussi sa fréquence radio.

-- Comme ça, vous pouvez nous transmettre les directions via satellite quand nous serons dans la Vallée de la Mort. Nous comptons sur vous pour arriver à bon port !

Sur ce, les Transporteurs vous laissent et se dirigent vers les portes de la ville pour se préparer et y recevoir vos directives. De votre côté, vous vous empressez de retourner à l'Agence de la M.A.L. **Rendez-vous au 41**

263

Fab'jitas vous révèle qu'un concurrent lui a déjà livré le fameux livre il y a quelques jours ! Le temps perdu dans la Vallée de la Mort vous aura coûté l'exclusivité ! Cochez le mot-clef **Malus**.

Mais Fab'jitas, bon seigneur malgré tout, accepte votre livre, car il est en meilleur état que celui qu'il a déjà. Comme tout collectionneur, il est pointilleux sur l'état de ses livres ! Il vous propose de vous le prendre, mais pour **20 000** Ⓢ de moins que prévu, car vous n'êtes plus les premiers. N'ayant d'autres alternatives, vous acceptez les **120 000** Ⓢ offert. Mettez à jour votre total puis **rendez-vous au 315**

264

Vous vous dirigez vers la chambre *264* et entrez dans la pièce. Vous vous attendiez à trouver une autre chambre d'hôtel, mais en lieu et place du lit, se trouve un énorme serveur informatique !

Vous venez de trouver, sans doute, l'un des **3 relais** possibles qui alimentent l'IA. Un gros câble *rouge* en part et s'enfonce dans le plafond, remontant sûrement en direction de l'IA au dernier étage. Vous vous empressez de sortir votre USB et de saboter le relais comme il se doit. Une fois ce dernier réduit à un tas de ferraille bon pour la casse, vous ressortez et rejoignez le palier. **Retournez au 218**

265

Vous utilisez votre Télépathie sur le technicien que vous avez neutralisé. Son état d'inconscience rend la tâche ardue, mais vous arrivez à visualiser le clavier tel qu'il était. **Retournez au 376** et comparez ce clavier avec celui en fin de livre pour trouver les touches manquantes.

266

Vous maintenez votre garde haute. Vous voyez Kidzilla tenter de vous envoyer un coup de patte au visage. Vous bloquez son attaque et enchaînez dans la foulée sur un Direct du droit dans le nez, votre célèbre *Bourre-pif* ! **Cochez un cœur.**

La tête du monstre part en arrière un peu sonnée alors qu'il saigne du museau, mais il se reprend vite et revient aussi sec à la charge !

Si vous tentez une feinte suivie d'un *High-kick* au cou, **rendez-vous au 195**
Si vous préférez plutôt lui envoyer un Crochet du gauche, **rendez-vous au 362**

267





268

Vous assemblez les 4 morceaux de papier et découvrez l'itinéraire secret de Mégatome. Vous passez vos indications en temps réel aux Transporteurs. Ces derniers passent les différentes balises dans l'ordre ✻, 🔥 et 💧. Ils finissent par arriver sains et saufs à Mexikal sans rencontrer de dangers ni tomber dans un piège. Une fois dans la Mégalopole Aztech, les Transporteurs retrouvent rapidement Fab'jitas pour lui livrer le précieux colis. Il les accueille avec joie et vous êtes ravie d'apprendre que vous êtes bien les premiers à lui ramener le précieux *almanach du sport* tant convoité !

Si vous avez le mot-clef **Bonus**, **allez au 38** Sinon, **allez au 317**

269

Vous dites à AfroBang de couvrir le sol pendant que vous passez par les toits. Il vous donne rendez-vous devant le hangar gris que vous ne pouvez manquer depuis les toits. C'est le quartier général des Néo-Jap. Vous vous séparez et AfroBang disparaît dans les ombres tel un ninja !

De votre côté, vous repérez une échelle de secours non loin et vous en servez pour atteindre le toit du bâtiment. Vous avancez de toit en toit sans problème notable et apercevez bientôt le hangar indiqué par AfroBang.

Si vous avez la **Prescience** ou la **Vision Laser**, **allez au 29** Sinon, **allez au 114**

270

Vous vous dirigez vers la seconde porte sur la droite et l'ouvrez. Vous pénétrez dans une pièce mal éclairée et qui sent le renfermée, vous distinguez vaguement au fond de la pièce un homme recroquevillé devant une tablette graphique. Il griffonne avec obsession sur son instrument et vous l'entendez marmonner, mais ne comprenez pas ce qu'il dit jusqu'à ce qu'il s'exclame :

-- Roh ! mais roooh !

Vous toussotez en réponse pour faire savoir votre présence. Sans même daigner se retourner vers vous, il vous jette négligemment quelques Néo-Dollars chiffonnés. Il vous grogne de bien vouloir lui apporter de quoi se sustenter, et se plaint du piètre service fourni par le service d'étage…

L'odieux individu semble vous avoir confondu avec le personnel de l'hôtel. Vous vous avancez prête à lui faire comprendre son erreur et lui apprendre la politesse, quand ce dernier vous sentant approcher vous demande ce que vous faites encore là. Il claque des doigts de manière impérative pour vous signaler de vous dépêcher et scellant par la même son sort dans votre esprit. Vous vous apprêtez à lui faire ravaler sa langue et quelques dents lorsque vous surprenez un mouvement du coin de l'œil…

Le claquement de doigts n'était pas pour vous, mais pour activer un énorme robot garde du corps. Ce dernier immobile dans l'ombre, vous ne l'aviez point remarqué précédemment. L'androïde vous empoigne comme si vous ne pesiez rien et vous jette à la porte sans ménagement avant de la claquer derrière vous.

Vexée d'avoir été traitée de la sorte, vous perdez **2 points d'Ego.** Mais pas pressée de vous refrotter au garde du corps, vous préférez retourner sur le palier **au 20**

271

Vous laissez Kidzilla approcher puis lui décochez un magnifique Coup de pied latéral. Enfin ça c'était l'idée, mais votre adversaire se doutant de la manœuvre saisit votre jambe au vol pour utiliser votre élan contre vous et vous envoi manger la poussière ! Vous perdez **2 points d'Ego**.

Vous vous redressez prestement et avez tout juste le temps de bloquer la charge de Kidzilla. Vous arrivez à le repousser et vous redressez prête à riposter !

Si vous lui décollez un splendide *Uppercut*, **rendez-vous au 150**
Si vous préférez un bon vieux Coup de genou au ventre, **rendez-vous au 32**

272

Une fois de retour à l'Agence, Renard vous félicite pour l'accomplissement de vos deux missions. Il reconnaît votre engagement depuis que vous avez rejoint l'Agence et vous dit que ce soir c'est repos !

Le boss, Toutankharton, pour fêter le succès des dernières missions de l'Agence du M.A.L., invite toute l'équipe au casino Paradise de Bill Bot dans les hauteurs de New Eden. Vous n'y êtes jamais allée, mais vous avez déjà entendu parler du célèbre casino de Bill Bot le Gros Bill. Après vos diverses péripéties, il est vrai qu'un peu de détente ne serait pas de refus !

Vous convenez avec Renard de vous retrouver le soir même devant l'entrée du Casino Paradise et vous prenez le reste de la journée pour rentrer chez vous, prendre soin de vos chats et surtout prendre une bonne douche et vous changer !

Le soir venu, vous rejoignez, comme prévu, Renard et Toutankharton devant le casino. Le reste de l'Agence est déjà rentré s'amuser sans vous attendre. Vous entrez tous les trois dans le casino et êtes assaillis par les lumières clignotantes des machines à sous et les hologrammes des tridéos. Vous restez quelques instants sans bouger devant ce festival de son et lumière. Renard vous tire par le bras pour vous sortir de votre rêverie et vous emmène vers le bar pour rejoindre d'autres collaborateurs de l'Agence.

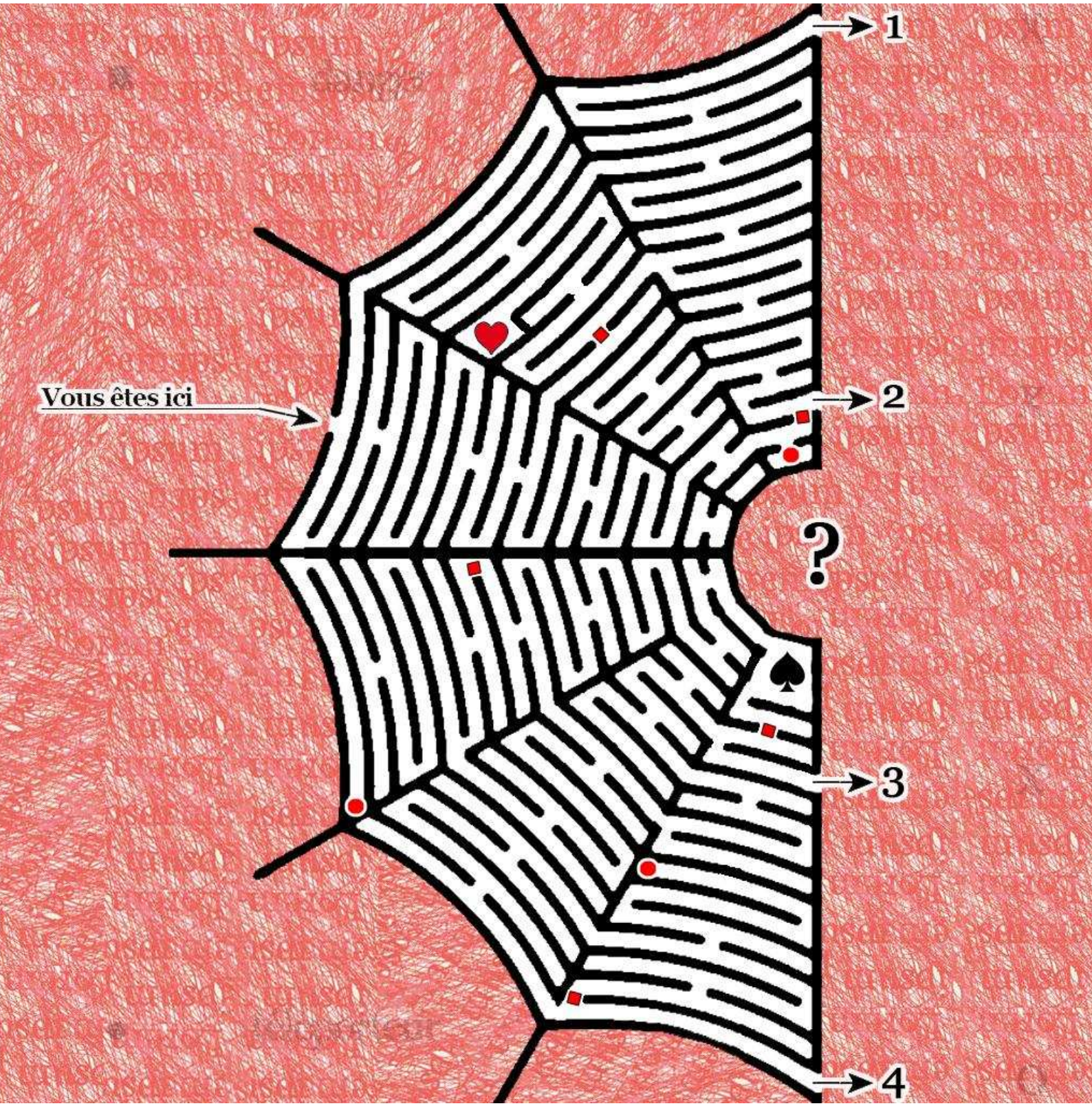
Une fois assise au bar, vous scannez avec votre Cyber-deck le symbole du menu pour accéder à l'énorme liste des cocktails proposé par le *State of Grâce :*



273



La carte des lieux s’affiche sur le Cyber-deck de Toutankharton





Observez attentivement le plan, les scarabées n'ayant pas fini de quadriller la zone, vous n'avez pas encore l'intégralité du labyrinthe !
Lorsque vous atteignez un symbole, rendez-vous au paragraphe correspondant.

Si vous utilisez toutes vos unités de temps, **rendez-vous immédiatement au 82**

● → 142 ■ → 60 ♠ → 140 ♥ → 105

Lorsque vous atteignez une des 4 sorties, notez son numéro et **allez au 387**

274

Usant de votre Superforce, vous enfoncez la porte d'un coup d'épaule. Vous vous dirigez vers le Super encore inconscient et le réveillez *délicatement* d'une demi-claque de cow-boy dans sa face qui lui fait faire trois fois le tour de son slip sans toucher l'élastique ! Le Super se réveille en fureur et sous l'effet de la rage se retransforme en gros monstre vert !

Vous lui expliquez la situation, mais il ne semble pas tout comprendre. Vous lui mimer par geste que vous êtes une gentille, enfin non vous êtes une vilaine, mais que vous êtes de son côté quoi ! Vous lui faites comprendre que s'il vous suit il pourra baffer du lézard à souhait et casser tout ce qui traîne… Un grand sourire niais illumine alors son visage et vous laisse à penser qu'il vous a enfin compris ! **Cochez 1 prisonnier** puis **retournez au 28** et repartez d'ici ●

275

Faisant appel à votre Superforce, vous saisissez au vol votre Room-Bat™ et l'aplatissez au sol sans ménagement, envoyant voler des morceaux dans toute la pièce. Définitivement, l'un de vos plus beaux combats… En récompense, vous pourrez dorénavant faire vous-même votre ménage !

Mais trêve de plaisanterie, vous voyez déjà un autre de vos appareils connectés qui commence à s'emballer. **Rendez-vous vite au 154**

276

Vous avez retrouvé le bon parking, fière d'avoir réussi à ne pas vous perdre, une seconde fois, dans les dédales de Starbox™ vous gagnez **2 points d'Ego**.

Vous passez la sécurité sans problème, les robots ne contrôlant que les personnes entrantes et non pas les sorties. Un robot-valet vous remercie pour votre visite et vous raccompagne jusqu'à votre véhicule. **Rendez-vous au 370**

277

☐☐

Vous avez été retéléporté à votre point de départ ! Cochez une case puis :

Si toutes les cases sont cochées, **allez au 43** Sinon, **retournez au 326**

278

L'image enfin reconstituée, vous y découvrez les coordonnées GPS qui vous indiquent l'accès secret au Labo souterrain ! Renard se propose de vous emmener sur place. Cela lui permet de vous déposer et repartir aussi vite plutôt que vous y alliez seule et deviez laisser le véhicule sur place, compromettant par la même votre approche furtive s'il est découvert... Vous acceptez volontiers et vous partez tous les deux vous équiper. Vous voyez Renard de feu revenir affublé d'une armure composite et d'une paire de lunettes high-tech au revêtement chromé qui lui donne clairement un look de drosophile. Vous ne pouvez vous empêcher de lui faire une remarque sur ses lunettes plutôt flashy !

-- Quoi ?! vous répond-il, ce sont mes nouvelles gogoles chromées avec spectres de vision multiples me permettant de voir les champs électromagnétiques, les défenses informatiques et aussi dans l'obscurité. Ce sera plus qu'utile pour s'approcher de la base secrète des Enluminés, je ne pense pas qu'ils ont laissé un lieu aussi secret sans surveillance !

Vous laissez là la discussion non sans un petit sourire en coin. Quand Renard se retourne, vous ne pouvez vous retenir de le taquiner d'un bruitage de mouche :

-- Bzzzz Zzzz !

Une fois prête, vous rejoignez Renard qui vous attend pour décoller. Après quelque temps de vol, vous approchez de votre destination. Vous avez beau observer, vous ne voyez absolument rien qui sort de l'ordinaire et qui pourrait ressembler de près ou de loin à une entrée secrète ! Vous vérifiez les coordonnées GPS pour être sûre et aucun doute possible, vous êtes bien au bon endroit !

Vous demandez à Renard s'il voit quelque chose. Il vous demande de prendre les commandes et il bidouille ses binocles avant de vous répondre qu'il y a en effet quelque chose. Il détecte surtout des interférences électroniques et électromagnétiques, sûrement un champ de force doublé d'un camouflage optique

conclue-t-il. Il propose de vous déposer un peu plus loin pour que vous approchiez à pied la zone en question. Il propose de vous accompagner, mais vous le rassurez, vous êtes une femme forte et indépendante, ce n'est pas quelques Enluminés qui vont vous arrêter !

Vous renchérissez que si les infos découvertes par Toutankharton sont vrais, il y a de fortes chances de tomber sur des supers dans le Labo et rien ne vaut une Super pour s'occuper de supers ! Sans vouloir le vexer, Renard est peut-être un crack sur le Réseau, mais physiquement il n'arrive pas à la cheville d'un Durak ou d'un Afrobang... Il se rend à vos arguments, mais insiste quand même pour vous passer une ceinture de **6 bombes**. Toujours utile pour détruire un labo secret, ouvrir une porte récalcitrante ou pour amuser les enfants un soir de 14 juillet !

Vous le remerciez et embarquez le tout avant de vous diriger, à tâtons, vers les coordonnées indiquées. Après quelques pas, vous sentez un picotement sur votre peau, mais vos Cyber-équipements vous protègent et vous continuez votre chemin sans plus de désagrément. Alors que vous traversez le champ de protection qui la cache du reste du monde, la porte apparaît enfin devant vous ! **Allez au 70**

279

James se fiant à vos instructions, place ses charges et fait sauter les murs au fur et à mesure de votre progression. Vous vous retrouvez en un rien de temps en dessous du coffre ! **Rendez-vous au 389**

280

Vous longez le couloir et remarquez un peu plus long un mini présentoir sur le côté du couloir avec une fiole et un plat de biscuit posé dessus. Un petit écriteau à côté de l'assiette de biscuit annonce "Mangez-moi" ! Une petite étiquette autour de la fiole porte la mention "Buvez-moi" Le Durak vous bouscule pour s'empiffrer de biscuits. Plus il mange et plus vous le voyez grandir !

Il touche bientôt le plafond et se retrouve coincé entre les parois du couloir. Vous ne savez quoi faire. Le Durak commence alors à devenir tout rouge et à tousser ! Il semblerait que ce grand bêta a en plus avalé de travers… Vous lui passez la fiole pour qu'il boive un coup avant de s'étouffer bêtement. Il s'en saisit du bout de ses doigts devenus énormes et en avale une bonne rasade. À votre grand soulagement il arrête de tousser, mais en plus il diminue, diminue jusqu'à enfin retrouver sa taille d'avant !

Laissant là ces mystérieux encas, vous vous empressez de poursuivre votre chemin. Vous arrivez en vue d'un portail de téléportation surmontez d'un ♣, vous le traversez et vous retrouvez **au 372**

281

À cheval sur votre monture, vous vous dirigez fièrement vers votre stalle, prête pour le départ. Vos adversaires se mettent en position eux aussi. Un hologramme tridéo apparaît devant vous et lance le décompte de départ : 3... 2... 1... Partez !!

Vous vous élancez hors de votre box et votre monture court à toute allure sur la piste évitant de peu un concurrent qui cherche à vous intercepter ! Vous ripostez d'un coup de cravache bien placé qui le fait chuter de sa monture. Le verdict est immédiat, il est disqualifié ! Ne vous attardant pas sur son cas, vous vous dépêchez de sortir de la mêlée de départ pour ne pas risquer de vous faire expulser vous aussi ! Un petit hologramme tridéo devant vous vous indique le parcours et votre position dans la course. Vous êtes actuellement à la 8e place !

Observez attentivement le circuit de course et choisissez le chemin qui vous semble le plus sûr pour finir sur le podium !

Sur quelle piste lancez-vous votre monture :

N°1, allez au 319 N°2, allez au 94 N°3, allez au 189 N°4, allez au 217

282

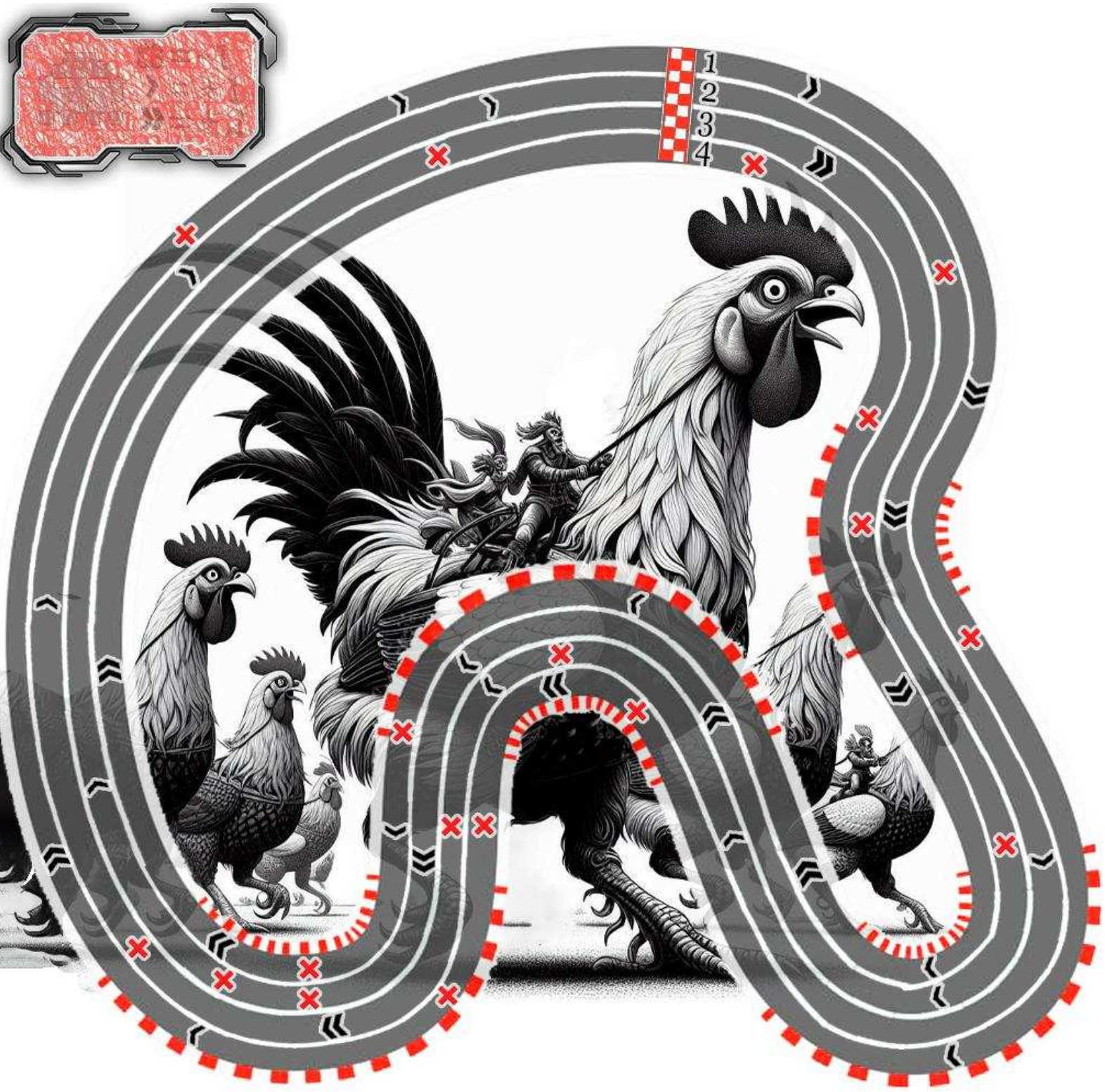
Vous demandez à AfroBang de libérer la sortie. Il s'exécute sans tarder et fonce vers les Néo-Jap qui viennent d'arriver. Une fois votre coéquipier éloigné, vous vous retournez vers l'ours polaire et lui dites à quel point vous êtes heureuse de le retrouver… Mais il ne semble pas vous reconnaître !

Vous comprenez qu'il ne vous a sûrement pas encore rencontré... Vous savez alors avec certitude où mène ce portail et ce qu'il vous reste à faire ! Vous sortez la fameuse note déchirée de votre poche, vous l'aviez précieusement conservée comme un artefact de votre ancienne vie. Vous avez souvent hésité à vous en séparer sans pouvoir jamais vous y résoudre, vous comprenez enfin pourquoi aujourd'hui. Vous étiez prédestinée à boucler la boucle !

Vous donnez la note à l'ours polaire et lui expliquez qu'il est impératif, pour que l'Agence existe, qu'il voyage dans le passé et trouve un moyen de remettre cette note à votre vous du passé. Cela mettra en branle les évènements qui feront que Toutankharton crée l'Agence du M.A.L. !

L'ours vous répond que si c'est pour le bien de l'Agence il fera comme vous dites. Vous lui souhaitez bonne chance et le regardez traverser le portail. Vous hésitez à le suivre, mais vous sentez que votre place est ici présentement. De plus, vous ne souhaitez pas spécialement vous retrouver avec un troisième bras dans le dos.

La course de Gros Poulets est lancée !



ou une seconde tête vous aussi... Et puis surtout vous n'en avez pas fini avec les Enluminés ! Votre détermination sans faille vous fait gagner **3 points d'Ego**.

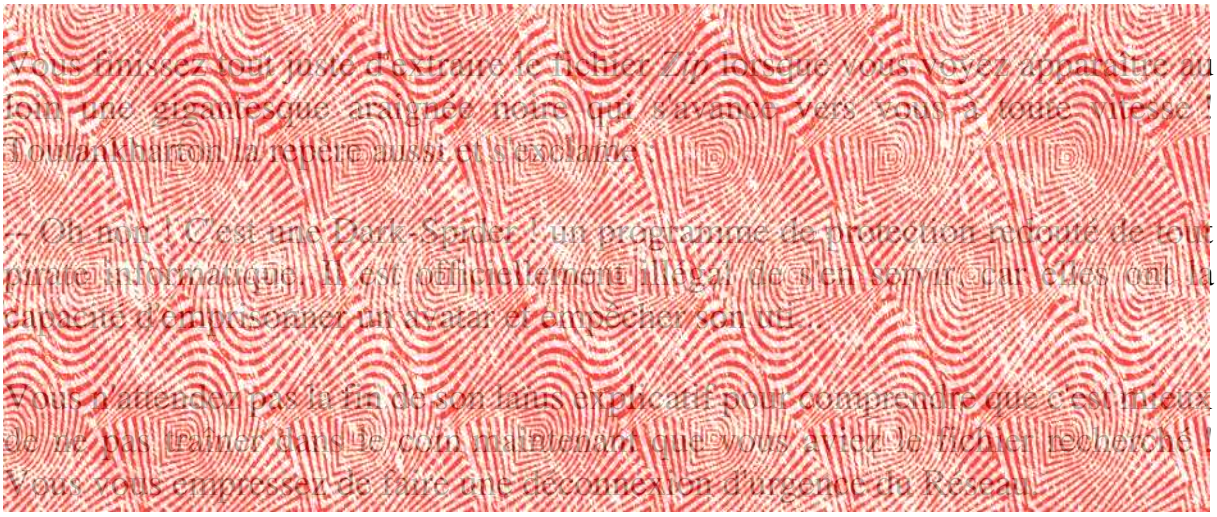
AfroBang vous sort de vos pensées en vous hurlant de vous dépêcher avant que tout explose ! Vous vous empressez de le rejoindre. **Rendez-vous au 169**

283

L'odeur corporelle de certains de ses individus relève plus du jus de chaussette que du dernier parfum de Jean Boucane, cela vous débecte au plus haut point et il vous en coûte **1 point d'Ego**. N'ayant pas de temps à perdre avec des loqueteux pareils, vous sortez un billet de votre poche et le faites miroiter à qui saura vous indiquer l'endroit où se trouve Mobilhome. Vous apprenez rapidement que plusieurs d'entre eux ont aperçu un mystérieux camping-car qui apparaît et disparaît sans n'avoir jamais été vu deux fois au même endroit !

Recoupant les informations données, vous découvrez précisément dans quelle partie du parc a été aperçu en dernier ce mystérieux camping-car. Comme promis, vous jetez alors le billet dans leur direction. Manque de pot ou geste machiavéliquement calculé, le billet tombe dans les flammes et s'embrase instantanément ! Laissant là les pauvres badauds tout dépités, vous vous éloignez dans la direction indiquée. **Rendez-vous au 87**

284



Le retour à la réalité est rude, mais vous êtes saine et sauve, ravie d'avoir échappé à cette affreuse araignée informatique. Vous vous retournez et constatez avec soulagement que Toutankharton a eu le temps de s'échapper lui aussi. Une fois remise de votre pic d'adrénaline, vous vous rapprochez de lui pour savoir ce que vous avez découvert. Ce dernier, encore un peu étourdi par l'épreuve, vous dit qu'il y a énormément d'informations à trier !

C'est une archive complète que vous avez récupérée. Il y a là des infos sur de nombreux transferts d'argent et de données, des rapports d'analyse, des listes de contacts de divers employés de Méga-Corpos, une liste de course, trois clefs d'abonnement pour Netfix™ et Dix-nez+™, etc. Bref ça va lui prendre un moment pour cataloguer tout ça et trouver quelque chose d'exploitable. Il vous dit qu'il va s'y mettre tout de suite et vous fait savoir dès qu'il trouve de quoi.

-- En attendant, tiens, prends donc ceci que j'ai trouvé dans l'archive ! vous dit-il en vous envoyant un transfert sur votre PayMal™.

Vous découvrez la coquette somme de **320 000** Ⓢ. Fière du succès de votre mission, vous gagnez **2 points d'Ego**. Vous laissez Toutankharton et Renard s'atteler au tri de données.

Si vous avez le mot-clef **Fantôme**, **allez au 219** Sinon, **allez au 331**

285

Usant de votre Superforce, vous empoignez la grille et en tordez, avec facilité, les barreaux pour ouvrir un passage. Vous traversez la barrière toute défoncée et vous engagez dans les escaliers au fond du passage. **Rendez-vous au 126**

286

Vous accélérez la dernière ligne droite et passez un premier adversaire et arrivez en vue d'un second, mais ce dernier vous échappe et franchit la ligne d'arrivée peu avant vous. Vous avez fini 3e... Vous embauchez vos **30 000 Néo-Dollars** et gagnez **1 point d'Ego** pour cette belle performance.

Vous accélérez, c'est la dernière ligne droite ! Vous passez un premier adversaire et arrivez en vue d'un second, mais ce dernier vous échappe et franchit la ligne d'arrivée peu avant vous !

Vous êtes 3e... Vous empochez vos **30 000** Ⓢ ;agnez **1 point d'Ego** pour cette belle performance. Sur ces entrefaites, vous récupérez votre matos high-tech. Puis, toute fourbus de votre course, vous décidez de prendre congé de Renard et Toutankharton et de rentrer chez vous pour profiter de quelques heures de sommeil. **Allez au 371**

287

James s'avance vers le coffre pour le forcer avec une microcharge, mais vous le poussez sur le côté.

-- Pas besoin de tout exploser, lui dites-vous. Si c'est juste pour l'ouvrir, je peux m'en charger moi-même !

Usant de vos superpouvoirs vous forcez sans difficulté le verrou. James vous regarde avec de grands yeux surpris, ne s'attendant pas à ça ! Vous gagnez **2 points d'Ego** pour avoir enfin rabattu le clapet à ce macho ! **Rendez-vous au 83**

288

Vous longez prudemment le couloir et arrivez à un portail de téléportation surmonté d'une ★, vous le traversez et vous retrouvez dans un nouveau couloir identique à celui que vous venez de quitter. Vous continuez d'avancer et arrivez bientôt à un croisement. Trois couloirs s'ouvrent devant vous :

Si vous prenez le couloir de droite, **rendez-vous au 349**
Si vous prenez le couloir d'en face, **rendez-vous au 312**
Si vous prenez le couloir de gauche, **rendez-vous au 280**

289

Vous vous mettez en garde et surveillez Kidzilla qui avance vers vous. Au moment où il arme son bras pour vous envoyer un coup de griffe, vous esquivez et ripostez d'un Coup de pied latéral dans sa jambe d'appuis. Vous sentez que votre pied a touché ! Vous voyez le monstre accuser le choc et vaciller sur le côté, mais il se rattrape avant de chuter. **Cochez un cœur**. Vous vous remettez en garde prêt pour le coup suivant. Kidzilla rugit de colère et se prépare à riposter.

Si vous souhaitez bloquer son coup et enchaîner d'un Direct du droit, **allez au 251**
Si vous tentez plutôt de l'intercepter d'un Coup de genou aux cottes, **allez au 80**

290

Le Hall enfin nettoyé, vous passez derrière le comptoir d'accueil et vous servez de votre Cyber-deck pour pirater le poste de la conciergerie. Vous cherchez rapidement les plans de l'hôtel, mais l'IA repère votre intrusion dans le système. Elle vous expulse avec une facilité déconcertante du système et vous renvoi à la réalité ! Vous vous rendez compte que la mission va être plus difficile que prévu, l'IA est bien trop forte actuellement pour être piratée et réinitialisée comme prévu initialement… Heureusement, vous avez eu le temps de télécharger quelques informations avant d'être éjectée du Réseau. Vous regardez ce que vous avez obtenu :

- Le menu de la semaine pour restaurant de l'hôtel, sans intérêt.

- Un plan général de l'hôtel, déjà plus utile ! Vous y découvrez que l'hôtel possède 5 étages et 4 chambres par étages sauf le dernier qui est composé de 3 suites.

- Quelques données techniques sur l'IA notamment le fait que son unité centrale est située dans la suite royale qui occupe la majorité du 5e et dernier étage.

Vous découvrez aussi que l'IA en plus de son unité centrale, possède **3 relais cachés** dans l'hôtel et lui servant à la fois de sauvegarde, mais aussi de puissance de calcul supplémentaire ! Vous n'avez point la localisation de ces relais, l'IA vous ayant expulsée avant, mais les trouver et les désactiver devraient l'affaiblir !

Forte de ses informations, vous fouillez rapidement le rez-de-chaussée, mais ne découvrez ni androïdes ni relais. Il ne reste plus qu'à monter dans les étages :

Si vous prenez l'ascenseur pour monter plus rapidement, **rendez-vous au 156**
Si vous préférez faire travailler vos mollets, vous empruntez les escaliers **au 365**

291

Le propriétaire s'avance vers vous tout sourire et vous remercie chaudement de l'avoir débarrassé de ce léger inconvénient. Il vous tend un créditub, vous vous en saisissez et le branchez à votre Cyber-deck. Vous constatez avec plaisir qu'il contient les 140 000 $ promis + une prime de 20 000 de plus. Le propriétaire vous fait un clin d'œil et vous dit qu'il vous a rajouté un petit bonus pour avoir su limiter les dégâts matériels dans son établissement. Vous ajoutez les **160 000**$ à votre pécule et cochez le mot-clef **Bonus**. Vous le remerciez et prenez congé.
Rendez-vous au 116

292

Vous lui faites signe de montrer le chemin et le suivez. Il sort du bar, tourne à droite dans une ruelle sombre, puis gauche à la prochaine intersection. Il se retourne pour vérifier que vous le suivez toujours et accélère alors la cadence !

Vous accélérez aussi pour ne point perdre sa trace et après moult tours et détours il finit par s'arrêter devant une porte métallique renforcée sans aucun signe apparent. Le genre de porte que vous n'auriez jamais remarqué sans votre guide.
Allez au 364

293

Vous feintez un coup de pied à la jambe forçant Kidzilla à baisser sa garde pour tenter un blocage. Profitant de l'ouverture, vous lui envoyez un magnifique Crochet du gauche aussi communément appelé *Patate de forain* et l'envoyez

tituber sur le côté. **Cochez un cœur**. Essayant de profiter de votre avantage, vous avancez sur lui.

Si vous lui décollez un splendide *Uppercut*, **rendez-vous au 150**
Si vous préférez un bon vieux Coup de genou au ventre, **rendez-vous au 32**

294

Vous expliquez à Mercurochrome votre désir de reformer les Transporteurs et les embaucher pour une mission de livraison vers Mexikal. Il accepte de vous suivre pour le plaisir de retrouver ses anciens camarades.

Si vous avez déjà recruté les deux autres Transporteurs, **rendez-vous au 3**

Sinon, lesquels vous manque-t-il encore :

Si vous partez à la recherche de **Monotome**, **rendez-vous au 339**
Si vous partez à la recherche de **Mobilhome**, **rendez-vous au 100**

295

Vous foncez sur les Reptiliens restant tout en dégainant votre USB. Vous avez tôt fait de vous en débarrasser puis poursuivez sur votre élan pour traverser la salle sans vous arrêter. **Rendez-vous au 324**

296

Vous vous dirigez vers la première porte sur votre droite et l'ouvrez. Vous découvrez une luxueuse bibliothèque en acajou circulaire faisant le tour de la pièce et remplie de livres. Une petite plaque dorée à l'entrée vous indique que cette collection est gracieusement mise à disposition du public par *les Gentlemen Collectionneurs*. En dessous de la plaque se trouve un petit bol en porcelaine contenant des pièces en chocolat !

Votre gourmandise prenant le pas sur votre prudence, vous en piquez une et l'engloutissez sans préambule ! Vous gagnez **1 point d'Ego** pour cette petite gourmandise. Vous vous approchez des étagères pour observer plus attentivement les ouvrages proposés. Vous constatez qu'il s'agit exclusivement de livres-jeux !

Outre les grands classiques comme le sorcier de la montagne de feu ou la revanche des ombres, vous découvrez un magnifique exemplaire de *Consider the Consequences!* l'un des premiers si ce n'est le premier livre interactif jamais écrit. Connaissant la valeur d'un tel artefact, vous vous empressez de le voler pour le revendre sur le marché noir. Après tout, vous êtes une super-vilaine et il n'y a pas

de petits profits ! Cet acte de vilenie gratuite vous fait le plus grand bien et vous gagnez **1 autre point d'Ego**. Une fois votre larcin effectué, **ressortez au 20**

297

Tous obstacles maintenant écartés, vous vous approchez de l'unité centrale de l'IA. Ne voulant pas prendre de risque inutile, vous branchez prudemment votre Cyber-deck et utilisez votre Zapette Universelle pour réinitialiser l'IA à ses paramètres d'usine avant qu'elle ne se réveille ! Un message d'avertissement s'affiche :

Cette action effacera toutes les données de la mémoire interne, incluant :

- Votre compte Gogole™
- Les données et paramètres du système et des applications
- Les applications téléchargées
- Votre collection de tridéos de chatons
- Vos sauvegardes de Zelda et de Final Fantasy
- La musique
- Les photos
- Les autres données utilisateur et toutes traces de sentience…

Voulez-vous poursuivre cette action ? OUI / NON

Vous confirmez votre choix et laissez le système purger et réinitialiser l'IA. Votre mission est un succès ! L'ascenseur étant enfin libéré de l'emprise de l'IA, vous l'empruntez pour redescendre au rez-de-chaussée. Le propriétaire vous y attend déjà pour vous féliciter. Consultez sur votre feuille d'aventure le total d'androïdes que vous avez mis hors service (H.S.) :

Si vous en avez vaincu **6 ou plus, allez au 4** Sinon, **allez au 291**

298

Grâce à votre Télékinésie, vous vous concentrez et activez le bouton à distance. Une portion de la grille s'ouvre dans un clac ! révélant une ouverture assez grande pour que vous passiez.

Vous traversez la grille sans autre difficulté et vous engagez dans les escaliers au fond du passage. **Rendez-vous au 126**

299



Gâteau à l'Eau

Ingrédients :


330mL d'eau
100gr de Sucre


90mL d'huile de TourneSol
300gr de Farine


1 SaChet de levure chimique
3 Pommes jAunes taillées en Mirepoix

Préparation :

1- MélaNgez le sucre avec l'eau
2 - Rajoutez l'huile en fouettaNt vigoureusemEnt
3 - TamiseZ la farine et la levure chimiQue
4 - Rajouter la faRine et la levure chimique
5 - Rajouter les pommes en mirepoix et mélangez
6 - Versez le tout dans un moule à gâteau
7 - Enfournez à 180°C pendant 30min
8 - Vérifiez la cuissOn avec un couteau
9 - Une fois prêt, servez chauD

Et bon appétit !

127.16.121.42

Suite cette recette qui a fait succomber vous remarquez surtout la ligne de chiffre en bas du fichier qui ressemble à une adresse IP ?

Enfilez votre Cyber-casque et rendez-vous sur 127.16.121.42

300



301

S'occuper de bras cassés et autres personnages hauts en couleur ne vous fait pas peur ! Après tout vous avez déjà de l'expérience en la matière grâce à vos anciens Sbires du temps où vous étiez la cheffe suprême de l'Alliance des Ombres Incarnées ! Vous acceptez donc la mission de transport sans trop d'inquiétudes. Renard vous révèle qu'il a des infos sur comment retrouver certains des membres de cette équipe légendaire :

- **Mobilhome**, le mécha-campervan a pris sa retraite dans la zone Est. D'après les rumeurs il vit planqué dans un parc d'attraction abandonné.

- **Monotome**, le mécha-bus a été vu pour la dernière vers le cimetière à voitures dans l'Ouest.

- **Mercurochrome**, le mécha-ambulance travaillerait présentement à l'hôpital central au service des urgences.

- **Momentome**, le mécha-hightech et le plus mystérieux des quatre a disparu sans laisser de trace suite à l'échec de leur dernière mission... Peut-être ses anciens camarades pourront vous aider à le retrouver.

Par lequel souhaitez-vous commencer :

Si vous partez à la recherche de **Mobilhome**, **rendez-vous au 100**
Si vous allez pour **Monotome**, **rendez-vous au 339**
Si vous préférez **Mercurochrome**, **rendez-vous au 201**

302

Vous approchez subrepticement de la porte de service que vous aviez repérée précédemment. Vous observez deux employés qui prennent l'air et jetez un œil à l'intérieur quand ils rentrent. Il faut un badge magnétique pour ouvrir la porte de plus un garde à l'intérieur vérifie les allées et venues du personnel. Cela va être plus difficile que prévu de rentrer par-là ! Comment souhaitez-vous procéder :

Si vous possédez la **Télépathie** et tentez d'influence une employée, **allez au 75**
Si vous avez la **Prescience** et anticipez ce qui va se passer, **allez au 12**

Si vous avez la **Grande Classe** pour vous transformer en employée, **allez au** 153
Si vous n'avez aucun de ses superpouvoirs, **rendez-vous au** 138

303



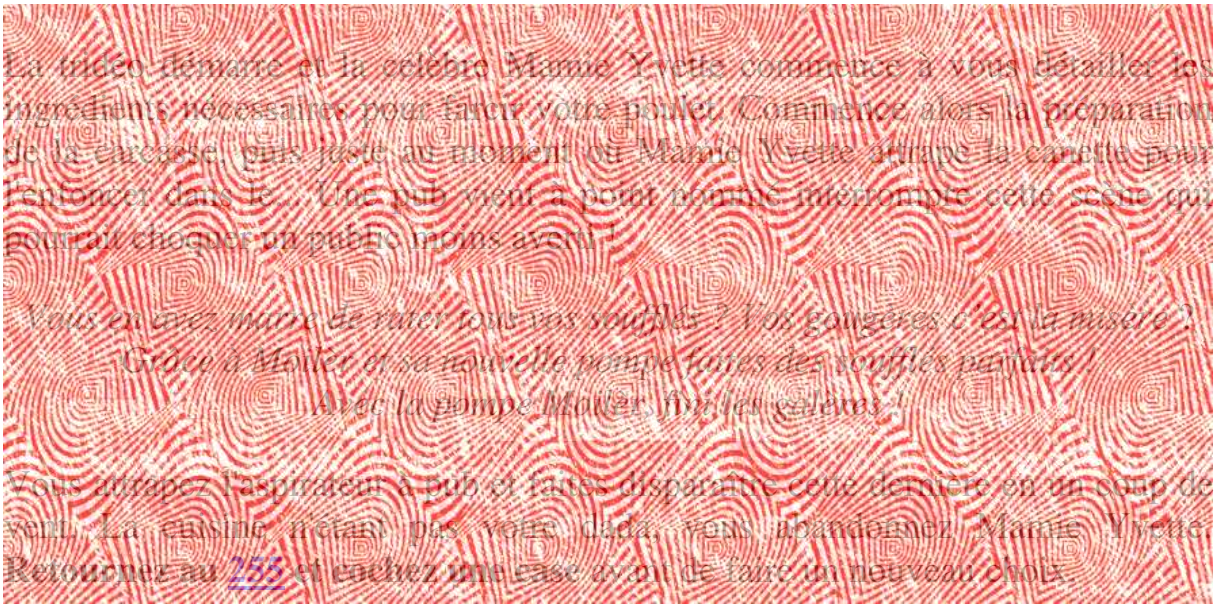
304

Vous longez le couloir sur le qui-vive quand tout à coup une femme rousse habillée d'un costume fait de bande blanche réfléchissante déboule d'une porte sur votre gauche. Elle vous aperçoit, vous sourit et vous dit :

-- Leeloo Multipass ! en vous montrant son badge.

Elle bip ce dernier sur la porte d'en face et disparaît à nouveau sans vous laisser le temps de réagir. Ne sachant quoi en penser, vous vous contentez de poursuivre votre route. Vous arrivez à un portail surmontez d'un ⚘, vous le traversez **au** 372

305



306





307

Vous longez prudemment le couloir et arrivez à un portail de téléportation surmonté d'un 🔥, vous le traversez et vous retrouvez dans un nouveau couloir identique à celui que vous venez de quitter. Vous continuez d'avancer et arrivez bientôt à un croisement. Trois couloirs s'ouvrent devant vous :

Si vous prenez le couloir de droite, **rendez-vous au 76**
Si vous prenez le couloir d'en face, **rendez-vous au 280**
Si vous prenez le couloir de gauche, **rendez-vous au 366**

308

Vous avancez dans le hall en direction du comptoir d'accueil. C'est alors que deux robots ménagers déboulent d'un placard à balais et vous foncent dessus sans prévenir, l'un armé d'un aspirateur et le second d'un balai à franges !

Le temps que vous vous ressaisissiez, vous vous êtes déjà pris un coup de serpillière dans la face. Avoir du jus de sol étalé sur votre visage n'est pas franchement votre onguent pour la peau préférée… Toute dégoulinante, vous perdez **1 point d'Ego**.

Furax, vous avez tôt fait de saisir le manche du balai de l'un pour l'empaler dans la face du second. Puis récupérer l'aspirateur du second pour l'enfoncer profond dans les circuits du premier ! Vous saisissez ensuite votre USB (Ultra Sabre Binaire) et transformez promptement les deux androïdes en œuvre de Picasso !

Pour toute la durée de cette mission, comptabilisez le nombre de Droïdes que vous mettez hors service (H.S.) via l'espace dédié sur votre feuille d'aventure. Il influencera votre taux de réussite de la mission !
Notez les deux droïdes que vous venez de dézinguer (+*2 H.S.*) puis **allez au 290**

309

Toutankharton vous remontre encore une fois comment faire l'assemblage. Vous alignez votre USB, votre Sablier Infini et votre Zapette Universelle puis recouvrez le tout de votre Armure. La manip' vous est montrée en détail dans le fichier que vous a fourni Renard. N'hésitez pas à le consulter *en fin d'ouvrage* !

Vous regardez le fichier et faites comme vous dit Toutankharton. Les Cyber-équipements commencent à surcharger, mais un portail s'ouvre bel et bien devant vous vers un nouveau sous-réseau ! Vous vous sentez stupide de ne pas y être arrivée toute seule et cela vous coûte **2 points d'Ego**.

Rendez-vous au numéro qui apparaît sur votre assemblage !

310

Vous arrivez à l'entrée du temple quand une lumière étrange apparaît dans votre dos. Vous vous retournez d'un bond, vous attendant à une attaque-surprise d'un nouvel adversaire ! Vous découvrez à la place un portail lumineux qui découpe la réalité et s'ouvre dans l'espace devant vous.

Deux agents en uniformes en sortent et se mettent au garde à vous de chaque côté de l'ouverture. Une troisième forme traverse la porte et s'avance vers vous. Vous avez beau essayer de fixer votre regard sur son visage, vous n'y arrivez pas ! La forme semble comme instable ou floue et vous empêche d'en deviner les formes, vous devinez qu'il doit s'agir d'une espèce de champ de protection très sophistiqué qui permet à son utilisateur de garder l'anonymat.

La personne au visage trouble s'adresse alors à vous avec une voie distordue et méconnaissable, vous confirmant dans son désir d'anonymat :

-- Je suis la dirigeante de la Brigade Temporelle. Nous ne pouvons vous laisser plus longtemps interférer avec cette époque sans intervenir ! La ligne sacrée du temps doit être respectée. Nous avons longtemps hésité, mais vos dernières actions ne nous laissent plus le choix et nous devons vous renvoyer vers votre époque ! Sinon voilà ce qu'il va se passer :

Vous allez retrouver et achever le Cerveau, portant ainsi un grand coup aux Enluminés et à leurs expériences ! Les Reptiliens ainsi libérés vont commencer un mouvement de révolte contre leurs oppresseurs. Au fur et à mesure que le mouvement prendra de l'ampleur, de nombreux Enluminés disséminés dans l'Entre-Terre vont y laisser la vie…

En à peine quelques années, les Reptiliens seront enfin libérés de leurs oppresseurs, mais leur révolte ne s'arrêtera pas là ! Ayant pris goût au sang

humain, ils vont utiliser les portails de téléportations des Enluminés pour envahir le monde d'en haut, notre monde !

Une invasion massive des Reptiliens prendra par surprise les différentes forces armées de la Terre. La résistance naturelle de leur peau écailleuse aux pistolets laser sera un autre avantage décisif dans leur conquête. Cela se conclura sur une éradication de 96.8% de la population mondiale, les rares survivants serviront d'esclaves à la nouvelle race dominante de la Terre…

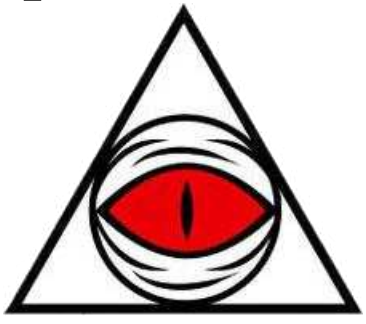
Alors NON ! Nous ne pouvons pas vous laisser faire ça ! Maintenant, veuillez nous suivre sans faire d'histoire, nous vous ramenons à votre époque que vous n'auriez jamais dû quitter !

Vous demandez s'il vous est possible, au minimum, de dire au revoir à Toutankharton. Espérant secrètement lui révéler l'existence des Reptiliens asservis par les Enluminés. Mais la dirigeante de la Brigade Temporelle n'est pas dupe. Elle vous demande d'enlever tous vos Cyber-équipements et un des deux gardes les enferme dans une espèce de caisson hermétique. Elle vous explique que vous ne pouvez point revenir à votre époque avec des technologies du futur ce qui semble logique après tout. Elle vous refuse de même votre requête d'adieu, vous disant que vous le reverrez, mais dans le passé et c'est mieux qu'il pense que vous avez disparu en mission !

Face à votre insistance, elle vous révèle tout de même que oui, il a survécu à sa mission de sabotage de la station orbitale. Coupant par la même un des canaux de communication principale des Enluminés avec les Luniens et leur base sur la face obscure de la Lune. Vous vous apprêtez à demander quelle base lunaire et quels luniens mais vous n'avez pas le temps de formuler vos questions qu'un portail temporel s'ouvre dans votre dos et qu'elle vous pousse à travers sans ménagement... Cochez le mot-clef **Terre**

Où allez-vous réapparaître ? Et qu'est-ce qui vous attend à votre époque ? Qui sont les Luniens ? Qui sont les Reptiliens ? Que se passe-t-il sur la Lune ? Qu'est-ce qui se manigance dans le monde souterrain ? Vous découvrirez la réponse à ces questions, et bien plus, dans le **tome 3** de l'Alliance des Ombres :

La Conspiration souterraine



311

Vous vous concentrez du plus fort que vous pouvez et vous réussissez au prix d'un immense effort à résister à son pouvoir de persuasion ! Le Cerveau, sentant qu'il perd son emprise sur vous, décide d'envoyer les Reptiliens contre vous. Vous voyez 12 Reptiliens foncez vers vous alors que vous êtes encore toute haletante de votre combat mental face au Cerveau. Au moment où vous pensez que tout est perdu… votre bombe à retardement explose faisant trembler tout l'édifice !

Un éclat de roche se sépare de la voûte et s'écrase à quelques pas du bocal du Cerveau. Ce dernier voyant cela, rappel quatre Reptiliens pour qu'ils le mettent en sécurité ! Vous voyez les quatre esclaves mentaux entraîner le Cerveau vers une arche en triangle semblable à celle par laquelle vous êtes apparus. Ils la traversent et disparaissent aussitôt. Vous vous élancez à sa poursuite, mais les **8 Reptiliens** restants s'interposent et s'avance vers vous prêt au combat !

Combien avez-vous libéré de supers ? Chaque prisonnier combat un Reptilien.

Si vous avez libéré les **8 Supers**, ils s'occupent des Reptiliens pour vous. Tant de dévouement vous fait gagner **2points d'Ego. Foncez au 324**

S'il ne reste plus que **1 ou 2 Reptiliens** contre vous, **rendez-vous au 295**
S'il reste **3 ou 4 Reptiliens** encore contre vous, **rendez-vous au 211**
S'il reste **5 Reptiliens ou plus** face à vous, **rendez-vous au 200**

312

Vous longez le couloir prête à tout lorsque vous sentez le tapis bouger sous vos pieds ! Vous regardez par terre et constatez, avec stupéfaction, que vous flottez actuellement à quelques centimètres du sol. Prise de vertige vous vous penchez pour saisir les bords du tapis volant. Le Durak derrière vous rigole à gorge déployée. Le tapis se met à accélérer à toute vitesse dans le couloir. Le Durak derrière vous semble bien s'amuser de ce trajet en tapis volant, vous l'entendez fredonner une chanson à propos d'un rêve bleu. Le Tapis arrive face à un portail de téléportation surmonté d'un ♠. Il pile sec et ne vous attendant pas à ça, vous êtes projetée à travers le portail suivi du Durak. **Rendez-vous au 372**

313

Si vous avez débranché un autre câble que le **3, allez immédiatement au 9**

Sinon, vous débranchez le câble **3** et le droïde privé de courant s'éteint dans un dzzzt ! Votre Robot hors d'état de nuire, vous vous tournez vers James qui vient de finir le sien d'une bombe électromagnétique dans la face. **Rendez-vous au 99**

314

Laissant là le robot-valet sans même un pourboire, vous pénétrez dans l'enceinte de StarBox™ par la grande porte comme prévu. Vous êtes au parking aérien *32,* cochez le mot-clef **VIP** puis **rendez-vous au 326**

315

Les Transporteurs n'ont aucun mal, grâce à votre aide et à l'expérience acquise à l'aller, à refaire le trajet inverse et rejoindre sain et sauf New-Eden. Vous les attendez à l'arrivée et célébrez avec eux le succès de la mission. Un jerricane de 5W40 pour chacun des Transporteurs et un bon Red-Bulle™ pour vous ! Fière de votre accomplissement, vous gagnez **2 points d'Ego**.

Avant de vous séparer, les Transporteurs vous remercient encore une fois pour les avoir réunis. Maintenant que vous leur avez expliqué comment lire les notes de Mégatome, ils vont reprendre du service en tant que courrier entre New-Eden et Mexikal. Momentome s'approche de vous et vous passe un petit boîtier électronique. Cela vous permettra de les contacter de n'importe où si vous avez de nouveau besoin de leurs services, vous explique-t-il. Par contre il vous met en garde qu'il s'agit d'une technologie d'ailleurs et il vaut mieux s'en servir qu'en cas d'extrême nécessité, car il ne vous garantit pas combien de fois le boîtier fonctionnera !

Une fois vos adieux faits, vous reprenez le chemin de l'Agence :

Si vous avez déjà le mot-clef **Mission**, **rendez-vous au 272**
Sinon, cochez le mot-clef **Mission** et **allez au 33**

316

Vous lui expliquez en retour votre voyage dans le temps et votre amnésie jusqu'à récemment où le logo de la pyramide-œil a libéré vos souvenirs. Toutankharton vous écoute avec attention. Une fois votre récit terminé, il vous dit que maintenant qu'il vous a retrouvée c'est avec plaisir qu'il vous donnera un coup de main en mission, il doit juste finir quelques affaires en cours avant... Il a appris l'échec de votre dernière mission, en souvenir de vos aventures passées et de la promesse faite en Égypte il a bien des années, il vous lance un créditub. Vous l'attrapez au vol et y découvrez **40 000**$ pour améliorer votre matos. Il aimerait pouvoir faire plus, mais il doit garder des fonds pour faire tourner le reste de l'Agence. Sur ce, il vous donne congé et vous renvoie vers Renard pour qu'il vous équipe pour votre prochaine mission. **Rendez-vous au 226**

317

Fab'jitas vous félicite pour votre livraison express et vous transfert directement la prime de 140 000 $ comme prévu plus un bonus de 20 000 $ pour votre rapidité et l'état exemplaire du livre fourni. Il est comme neuf s'extasie-t-il !! Il n'hésitera pas à vous recommander ainsi que l'Agence à ses amis pour d'autres deals !

Pour cette réussite exemplaire, cochez le mot-clef **Bonus et ajoutez les 160 000 $** à vos économies. **Rendez-vous au 315**

318

Usant de votre Télépathie, vous tentez d'influencer Renard à vous faire une fleur. Mais ses implants cybernétiques interfèrent avec votre superpouvoir et vous avez du mal à comprendre le *sens* de ses pensées pour les manipuler.



Si vous n'arrivez pas à lire ses pensées, il ne vous reste qu'à payer plein pot ! **Rendez-vous au 161**

319

Vous vous engagez sur la piste n°1, vous dépassez rapidement un premier gros poulet et arrivez face à deux autres concurrents. Vous avancez sournoisement entre les deux et au moment où ces derniers tentent de vous prendre en sandwich, vous tirez sur les rennes les laissant se rentrer dedans mutuellement. Vous en profitez pour repartir et gagner encore deux positions ! Trop sûre de vous, vous ne voyez pas un adversaire arrivant par derrière qui vous bouscule et vous dépasse.

Vous ne vous laissez pas démonter et le rattrapez en plein virage. Vous le redépassez non sans lui infliger un vicieux coup de cravache qui lui fait perdre le contrôle de sa monture !

Vous continuez ainsi votre course forte en péripéties et atteignez même la première place… un bref instant avant de vous refaire dépasser. La dernière ligne droite où tout va se jouer est face à vous !! Vous êtes à la quatrième place, mais tout est encore possible...

Si vous êtes à dos de T-Rex, **rendez-vous au 30** Sinon, **allez au 286**

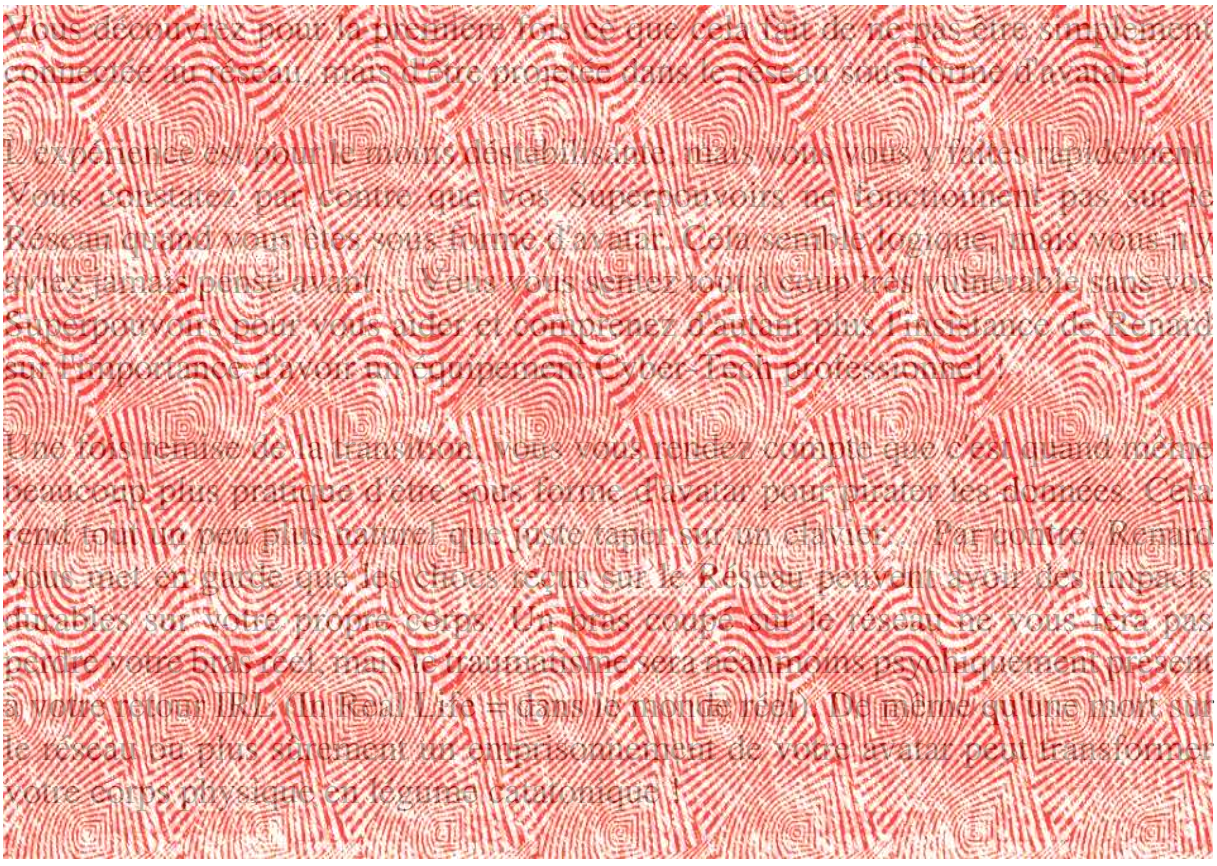
320

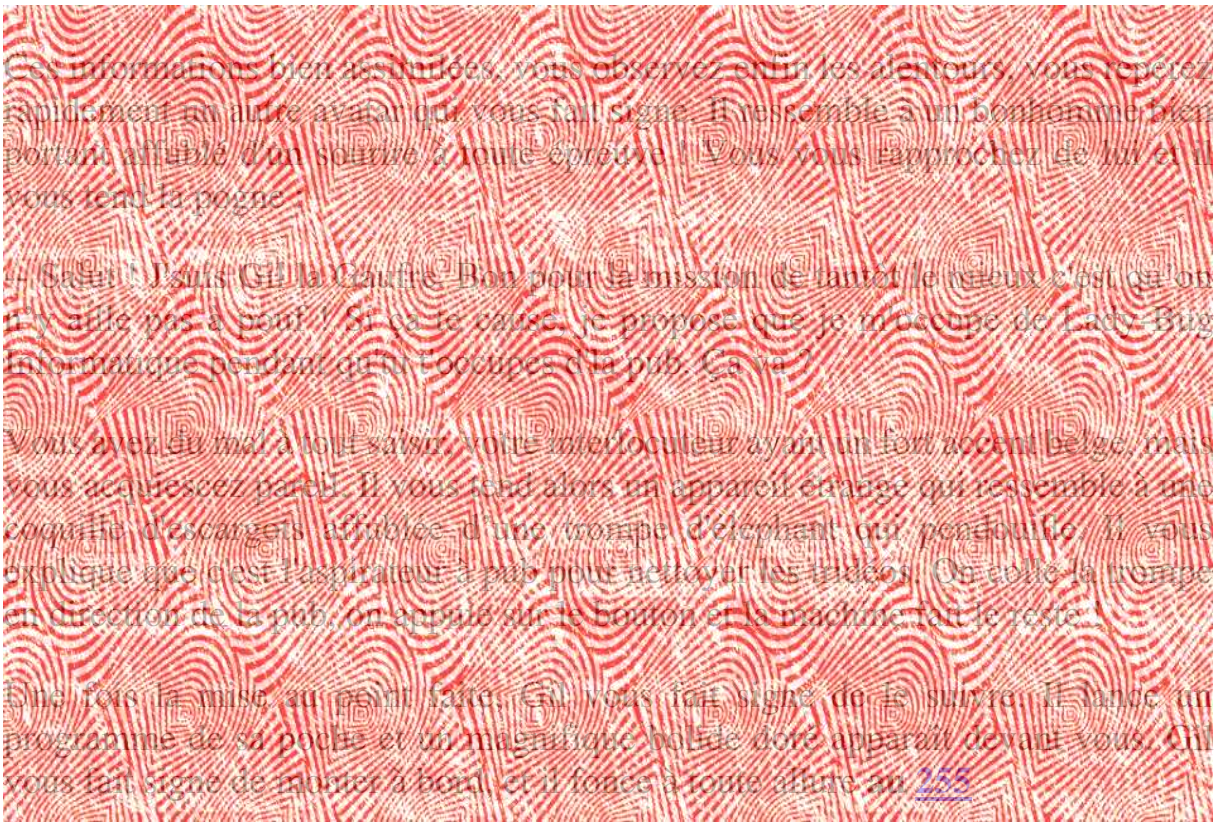
Vous insérez la clef dans la serrure et la tournez délicatement en croisant les doigts pour ne pas vous être trompée et qu'elle ne se brise pas…

La grille se débloque dans un clac ! Vous la franchissez et vous engagez dans les escaliers au fond du passage. **Rendez-vous au 126**

321

Vous acceptez la mission et vous préparez pour vous connecter au Réseau. Renard vous explique comment utiliser votre Cyber-casque intégral à vision Infra-rouge XT 3200D pour accéder au Réseau. Vous suivez ses instructions et vous retrouvez tout à coup projeté en ligne !





322

Vous vous rappelez l'information obtenue au *Fall from Grâce* et en combinant vos équipements vous touchez le symbole du poisson.



323

Vous revenez à la réalité et constatez, non sans plaisir, que le Durak a promptement assommé et ficelé Judge Dead ! Vous vous approchez du coffre et l'ouvrez sans difficulté maintenant que les protections sont désactivées. Vous trouvez à l'intérieur un disque dur à empreinte digitale et un créditub. Vous mettez votre doigt sur le disque dur, mais sans surprise, votre empreinte n'est pas

reconnue. Vous en déduisez qu'il doit contenir le certificat de transfert des parts. Le créditub par contre n'est pas verrouillé et vous y découvrez **40 000** Ⓢ que vous vous empressez de transférer sur votre compte PayMal™. Le partage n'étant pas dans votre nature, vous êtes une supervilaine après tout, vous vous cachez bien de révéler votre découverte au Durak !

Une fois votre total mis à jour, vous lui faites signe et ressortez discrètement de l'unité de stockage. Vous retournez au téléporteur, prête à retracer tout votre chemin en sens inverse. Le Durak vous passe alors devant et vous fait un clin d'œil avant d'ouvrir un cache sur le côté du portail de téléportation. Il commence à trifouiller dedans, débranchant et rebranchant des câbles, et vous demande vers quel point de sortie rediriger le portail.

Vous rappelez vous quel est le numéro de votre parking :

Si vous lui demandez de rediriger vers le ***24*, rendez-vous au 178**
Si vous lui demandez de rediriger vers le ***32*, rendez-vous au 147**
Si vous lui demandez de rediriger vers le ***42*, rendez-vous au 25**

324

Pendant que les Supers libérés s'occupent du reste des Reptiliens, vous foncez vers le téléporteur à la poursuite du Cerveau ! Lorsque vous traversez le vortex, vous avez la bonne surprise de vous retrouver à l'air libre ! Ou du moins vous le pensez jusqu'à ce que la sensation d'oppression toujours présente vous indique le contraire. Vous êtes encore sous terre, mais la voûte est tellement haute que vous ne l'apercevez même pas. Vous ne savez combien de kilomètres sous terre vous êtes, mais vous venez de découvrir le monde souterrain où vivent les Reptiliens !

Vous vous demandez comment cela n'a pas été découvert plus tôt, sans doute à cause des manigances des Enluminés. Vous remettant de votre surprise vous cherchez le Cerveau du regard et le retrouvez un peu plus loin qui se fait emmener par ses quatre porteurs. Il se dirige vers un temple Reptilien en forme de pyramide et vous le voyez disparaître à l'intérieur. Sans perdre plus de temps, vous vous remettez à sa poursuite en direction du temple. Vous arrivez en vue de l'ouverture lorsqu'un pan entier de la pyramide se rétracte, laissant apparaître une plateforme sur laquelle se teint le Cerveau. Il est branché à un appareillage complexe et en dessous de lui une grande cavité abrite un lézard géant qui se réveille et s'ébroue !

Vous remarquez que le lézard semble porter un appareillage étrange surmonté d'une antenne. Vous comprenez son utilité lorsque vous voyez le Cerveau se relier à un amplificateur d'ondes cérébrales ! Le lézard n'est autre qu'un rejeton de Godzilla, le dieu des Reptiliens et le Cerveau le contrôle via l'antenne !

Bon c'est peut-être juste un rejeton, mais le Kidzilla est quand même un beau bébé du haut de ses 40 mètres de la tête à la queue. Il se redresse et se tourne vers le Cerveau. Ce dernier, loin d'être inquiété, semble avoir la situation bien en main. Kidzilla se retourne vers vous et rugit. Vous ne savez pas quoi faire face à ce géant ! Vous battre contre un bébé ne vous dérange pas, mais seulement si le bébé est plus petit que vous... **Rendez-vous au 350**

325



326

Vous pénétrez dans un couloir sombre, mais bien entretenu. Vous avancez le long du corridor et repérez de chaque côté de nombreuses portes avec des numéros. Il s'agit sans aucun doute d'unités de stockage, mais sans connaître le numéro de celle que vous cherchez vous risquez de tourner en rond un moment !

Vous arrivez à un croisement où vous trouvez enfin un poste d'information qui indique le plan des lieux. Vous le piratez rapidement et accédez à la base de données référençant toutes les unités de stockage. Après une petite recherche, vous trouvez celle que vous cherchez. La réponse n'est nul autre que la porte *42* évidemment. Vous affichez le plan du complexe et étudiez attentivement le chemin à suivre. Vous remarquez qu'il existe différents portails de transport à sens unique qui permettent de se téléporter d'un point à un autre du bâtiment. À vous de trouver le bon chemin pour atteindre au plus vite votre objectif.

Une fois votre itinéraire bien en tête, vous vous mettez en route :

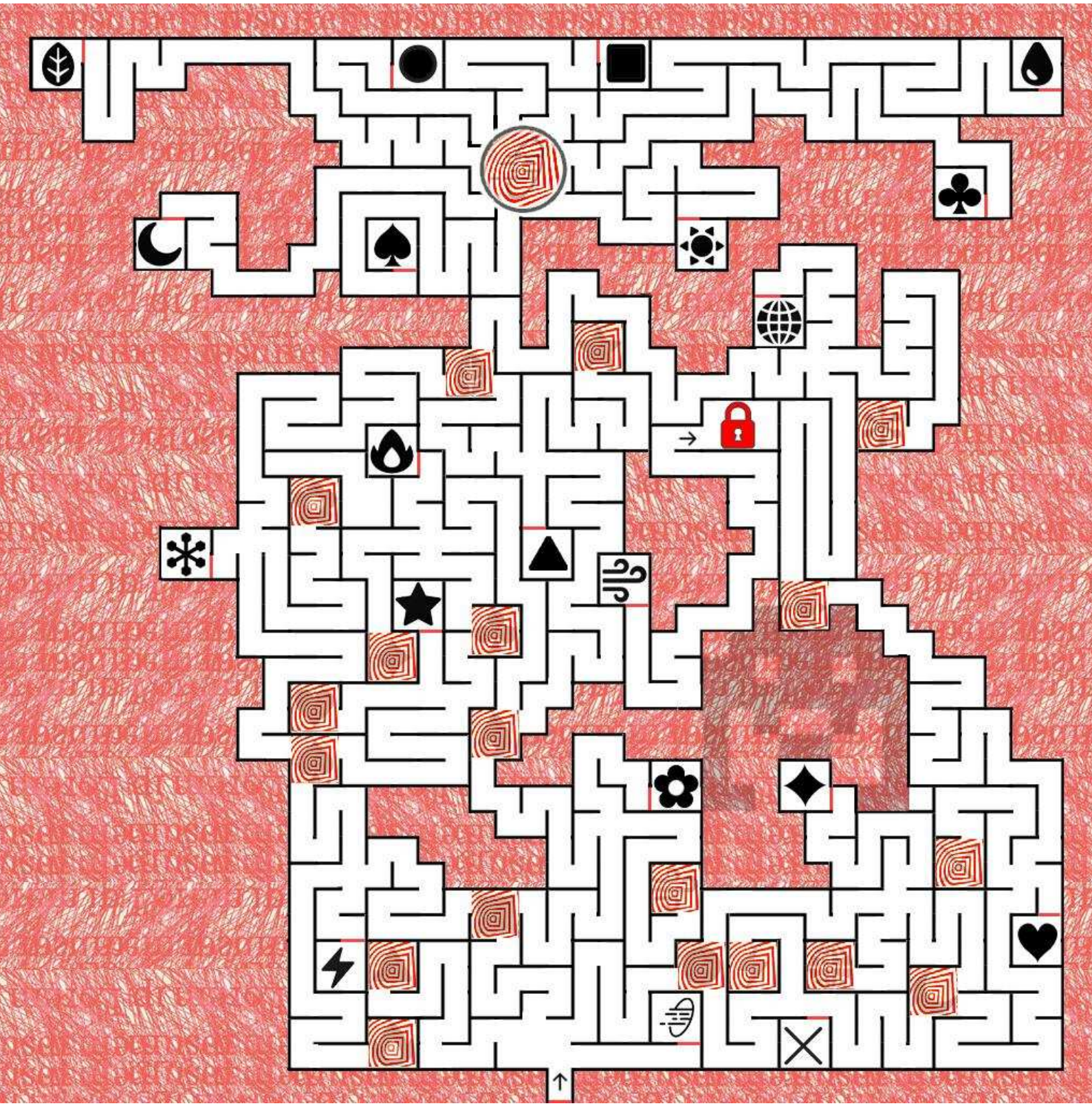
Si vous prenez le couloir de droite, **rendez-vous au 344**
Si vous prenez le couloir d'en face, **rendez-vous au 164**
Si vous prenez le couloir de gauche, **rendez-vous au 19**

327

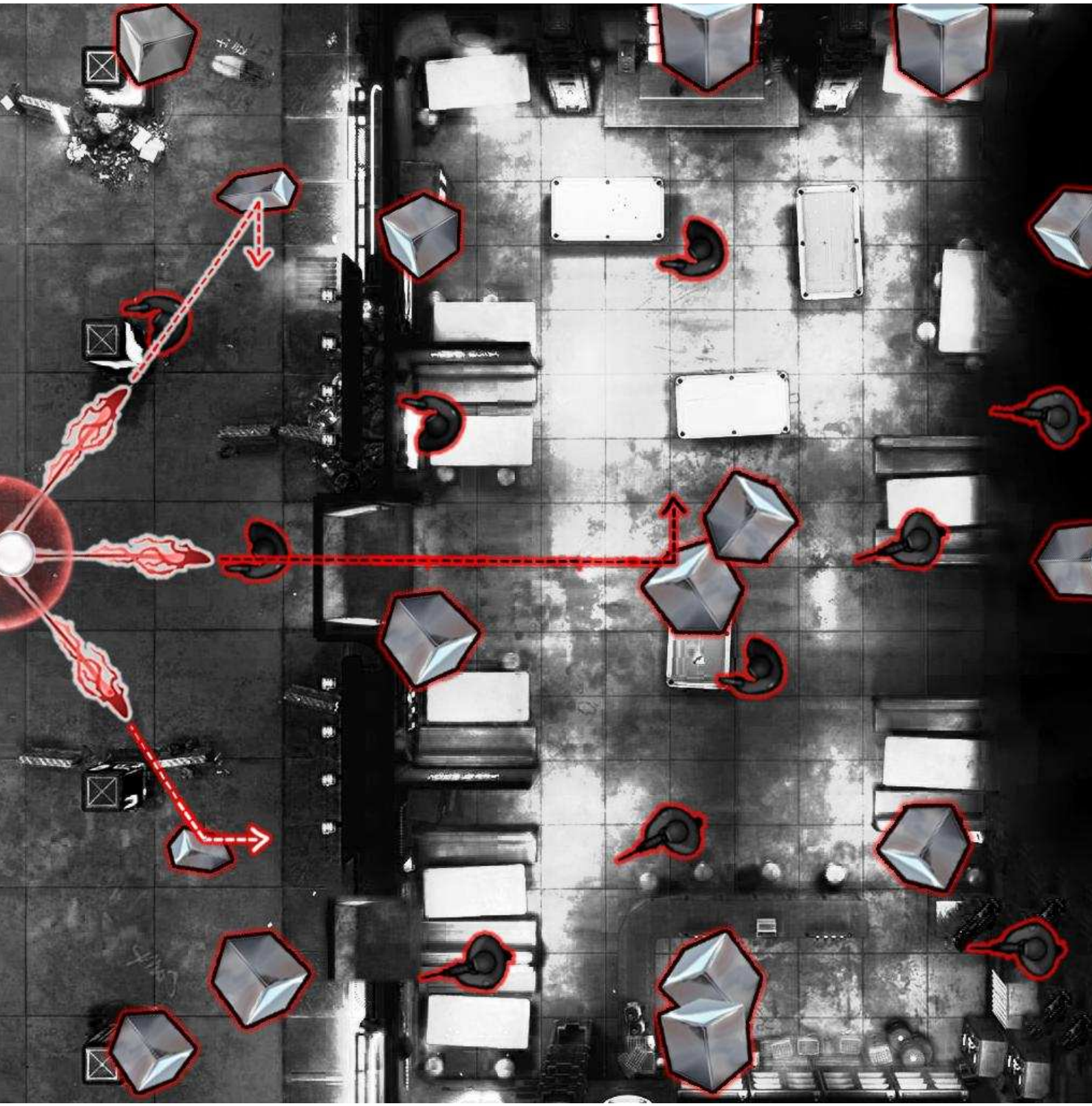
Vous vous dirigez vers la double porte au fond du couloir et l'ouvrez à la volée !

Si vous avez le mot-clef **Bonus**, **rendez-vous au 24**
Sinon, **rendez-vous au 222**

Différents portails de téléportation permettent de se déplacer rapidement



Diverses surfaces réfléchissantes en titanium font ricocher votre tir



328

Vous prenez le pistolet laser et faites confiance à AfroBang pour gérer le colosse. Vous vous mettez en planque derrière un bidon en métal et observez rapidement la situation. Vous devez vous débarrasser des Néo-Jap au plus vite avant que le portail ne soit activé… Vous remarquez plusieurs surfaces réfléchissantes en titanium qui, outre le fait d'être un blindage de haute qualité, a aussi l'avantage de dévier les tirs de rayon laser !

Cela vous donne l'idée de vous en servir pour atteindre depuis votre planque tous les Néo-Jap en un seul tir par ricochet. C'est risqué, car vous devez surcharger le flingue et il sera inutilisable ensuite, mais ça vous permettrait de tous les dégommer sans vous exposer à leurs tirs !

Observez attentivement l'illustration suivante,
tous les rebonds sont à 90° sauf le premier !

Si vous n'avez pas le mot-clef **Alarme**, **rendez-vous au 209**
Si vous avez la **Prescience** ou la **Vision Laser**, **rendez-vous au 368**

Tracez le parcours de votre rayon laser pour découvrir où vous rendre ensuite !
Si vous ne trouvez pas, **rendez-vous au 242**

329

Vous saisissez votre USB et tranchez sans hésitation le câble violet. Une énorme gerbe d'étincelles électriques en jaillit. Vous vous écartez prestement pour éviter d'être touchée. Malheureusement, le champ de force est toujours actif !

Vous vous êtes trompé et vous ne savez pas à quoi vous attendre… **Allez au 357**

330

Vous repérez un local de service sur votre droite. Vous vous y introduisez discrètement et grâce à votre Grande Classe vous vous déguisez en quelques instants en un parfait simulacre de Toubib. Vous saisissez un stéthoscope en ressortant que vous glissez autour de votre coup pour parfaire le déguisement. Tout le monde sait que le stéthoscope est au docteur ce que le donut est au policier!

Vous vous dirigez vers l'accueil et utilisez vos talents de comédienne pour vous faire passer pour un docteur pressé et intransigeant. Vous apostrophez le droïde qui s'empresse de couper sa communication pour vous servir ! Vous lui demandez où trouver Mercurochrome, c'est une urgence précisez-vous. Il consulte rapidement le Réseau interne et vous répond qu'il est actuellement sur le parking

des urgences. Vous vous empressez de suivre la direction indiquée sans même un merci ou un au revoir. **Rendez-vous au 47**

331

N'ayant rien d'autre à faire dans l'immédiat, vous décidez de rentrer chez vous pour prendre un peu de repos après ce réveil aux aurores et cette mission à haut risque. Vous rappelez à Renard de vous prévenir dès qu'ils ont du nouveau sur les Enluminés et vous quittez l'Agence en appelant un cyber-taxi pour retourner chez vous. Il est grand temps de vous occuper de vos boules de poils et de récupérer quelques heures de sommeil !

Vous êtes réveillée quelques heures plus tard à peine par un appel sur votre Cyber-deck. C'est Renard qui vous demande de revenir au plus vite à l'Agence du M.A.L., Toutankharton a du nouveau !

Vous vous empressez de vous rhabiller, caressez une dernière fois vos chats avec la sensation étrange que c'est peut-être un au revoir et foncez à l'Agence. Vous y retrouvez Renard et Toutankharton qui vous attendent de pied ferme.

Dans une étrange sensation de Déjà Vu, Toutankharton vous révèle qu'il a trouvé des infos inquiétantes dans l'Archive récupérée. Il a enfin découvert de quoi porter un coup décisif aux Enluminés ! Il s'agit de monter deux missions en simultané pour ne pas leur laisser le temps de réagir. Une personne sur chaque mission pour rester furtif et conserver l'effet de surprise. L'idée est que vous vous chargiez de l'une pendant que Toutankharton s'occupe de la seconde. Renard gérera l'Agence pendant son absence et sera joignable en permanence pour de l'aide si besoin.

-- Mais avant toute chose, il faut vous équiper correctement, lors de la dernière mission nous sommes passés trop proche de la catastrophe ! vous dit Toutankharton. J'ai demandé à Renard de vous trouver de nouveaux équipements pour que vous soyez mieux armée face aux imprévus !

Sur ces mots, il vous renvoie vers Renard, **rendez-vous au 71**

332



333

Suivant les instructions vous tapez le code trois trois trois sur l'écran, une icône de téléphone apparaît ! Après 10 minutes, en boucle, d'une voix automatisée qui vous remercie pour votre patience et qui vous assure que votre demande sera traitée dans les plus brefs délais... Vous finissez par tomber sur la standardiste :

-- Bienvenue chez l'Industrie du Matin que puis-je faire pour vous ?

-- Oui, bonjour je suis partie à la bourre de chez moi ce matin suite à un souci personnel. J'ai couru pour attraper le sky-train, mais il y avait un problème technique et j'ai donc dû me rabattre sur l'aérobus qui était blindé ce qui a aggravé mon retard et pour combler le tout je viens de m'apercevoir que j'ai oublié mon badge. Je suis super en retard et si je ne suis pas à mon post dans 5min mon boss va encore me passer un sav'...

La secrétaire vous coupe la parole :

-- Pfff, oui, oui et puis votre cyber-poisson rouge a eu un bug critique et vous n'aviez plus de lait-soja pour votre p'tit dèj et blablabla... Bref vous êtes la troisième personne cette semaine à oublier son badge. Allez, faites vite je vous ouvre la porte et préviens la sécu. Et que ça ne se reproduise pas d'accord !

Un Bzzzt! retentit et vous poussez la porte ainsi débloquée. La vigie est en communication, sûrement avec la secrétaire. Il vous lance un regard distrait en vous faisant signe de passer. Vous ne vous faites pas prier et vous vous dépêchez de vous éloigner rapidement le long du couloir avant qu'il juge bon de vous demander votre identification. **Rendez-vous au 2**

334

Qu'est-ce que vous faites là ? Oui vous là, je vous vois en train de lire un paragraphe maudit ! Vous n'avez rien à faire ici allez zou filez d'ici avant que l'auteur omniscient s'en rende compte et vous renvoi au **1**

335

Vous passez devant une cellule fermée d'une grande porte en métal. Un Judas vous permet de regarder à l'intérieur. Vous apercevez dans la pièce une créature mi-mouton, mi-homme et re mi-mouton par-dessus ! Une tête de bélier avec un collier électronique est posée sur un torse musclé couvert de laine drue accompagnée de deux bras d'hommes qui se terminent par des mains possédant des griffes en métal rétractables et deux jambes de moutons se finissant par des sabots constituent l'anatomie du prisonnier. Vous avez face à vous le terrible

Woolverine, un mutant mi-homme mi-bête possédant de puissantes griffes rétractables en adamantium. De manière assez étrange, vous constatez que la cellule est verrouillée de l'intérieur.

Si vous avez la **Télépathie** et tentez de communiquer avec la bête, **allez au 110**

S'il vous reste des bombes et vous en utilisez une sur la porte, **allez au 123**

Sinon vous décidez de laisser la bête dans sa cellule et reprenez sans tarder votre chemin vers le centre du complexe. **Retournez au 28** et repartez d'ici ♠

336

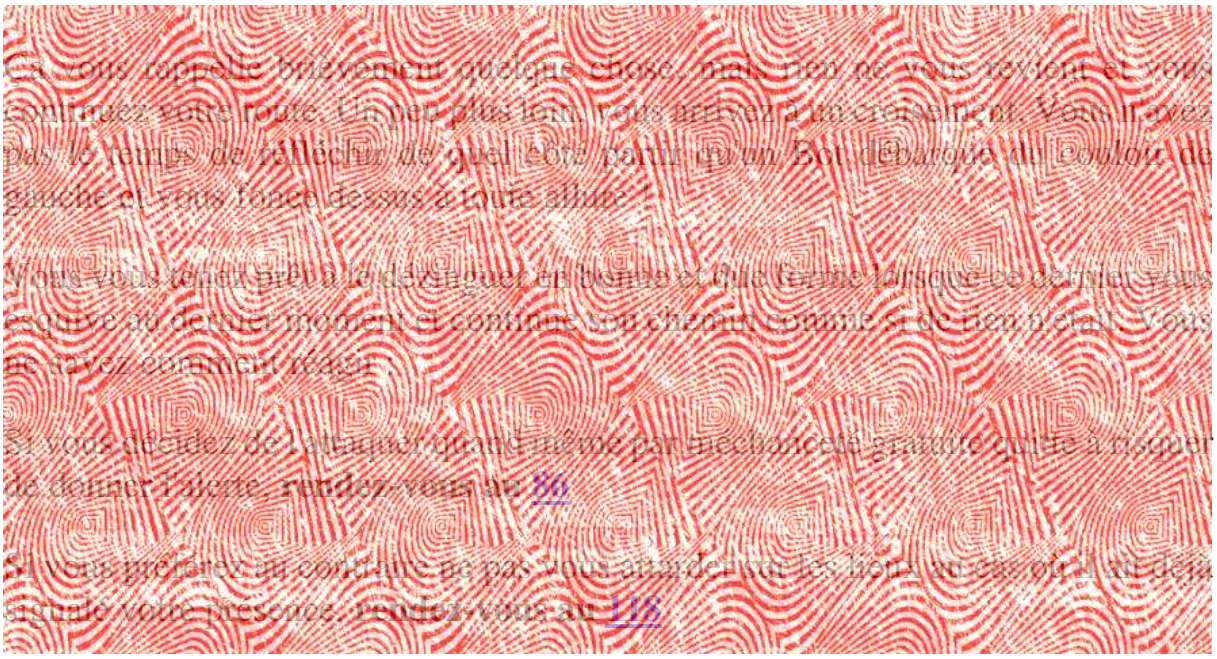
Vous vous dirigez vers la chambre *336*, vous écoutez à la porte par précaution et entendez comme un bourdonnement qui ressemble au bruit d'un serveur informatique. Vous ouvrez la porte toute excitée et tombez nez à nez avec une maman qui berce son bébé en fredonnant. Vous voyant surgir à l'improviste comme ça, elle pousse un petit crie qui réveille son bébé ! Ce dernier se met à pleurer et hurler de toute ses forces. La mère vous lance un regard noir.

-- Il était enfin en train de s'endormir et vous débarquez de je ne sais où comme si vous étiez chez vous ! Allez-vous-s'en, disparaissez !! vous hurle-t-elle.

Elle commence à vous pousser dehors sans ménagement et vous claque la porte au nez. Votre bévue vous coûte **2 points d'Ego**. Les bruits étouffés des cris du bébé et de la maman qui tente de le calmer vous rappellent, si besoin était, pourquoi vous préférez avoir des Sbires plutôt que des morveux ! S'ils pleurent trop vous pouvez toujours les virer, eux ! **Retournez au 218**

337





338

Vous accélérez, c'est la dernière ligne droite ! Vous passez un premier adversaire avec facilité, malheureusement les autres sont plus rapides que vous et vous peinez à les rattraper. Votre monture commence à accuser la fatigue et se fait même doubler peu avant la ligne droite par un autre adversaire. Ce dernier franchit la d'arrivée peu avant vous !

Vous arrivez 4e. Déçu de votre performance vous empochez tout de même vos **20 000** $ de consolation. Cet échec vous ronge et vous perdez **2 points d'Ego**.

N'ayant plus le goût à la fête, vous dites au revoir à Renard et Toutankharton. Vous récupérez votre matos high-tech et rentrez chez vous pour profiter de quelques heures de sommeil avant de retrouver tout le monde à l'Agence le lendemain. **Rendez-vous au 371**

339

Vous décidez d'aller à la recherche de Monotome. Une fois équipée vous partez directement en direction du dépôt de l'Ouest. Vous trouvez rapidement le cimetière de voitures, mais le chemin est totalement obstrué par un empilement d'épaves en tous sens. Vous remarquez plus loin, mais hors de portée, une grue aimantée pour déplacer les carcasses. Vous décidez de vous garer et d'approcher à pied de la muraille de véhicules pour trouver un moyen de franchir cette barrière.

Si vous avez la **Superforce** et vous frayez un chemin à la force des bras et à l'huile de coude, **rendez-vous au 67**

Si vous avez la **Télékinésie** et tentez de manœuvrer la grue à distance par la pensée, **rendez-vous au 227**

Sinon, il ne vous reste plus qu'à escalader la montagne de véhicules, **allez au 155**

340

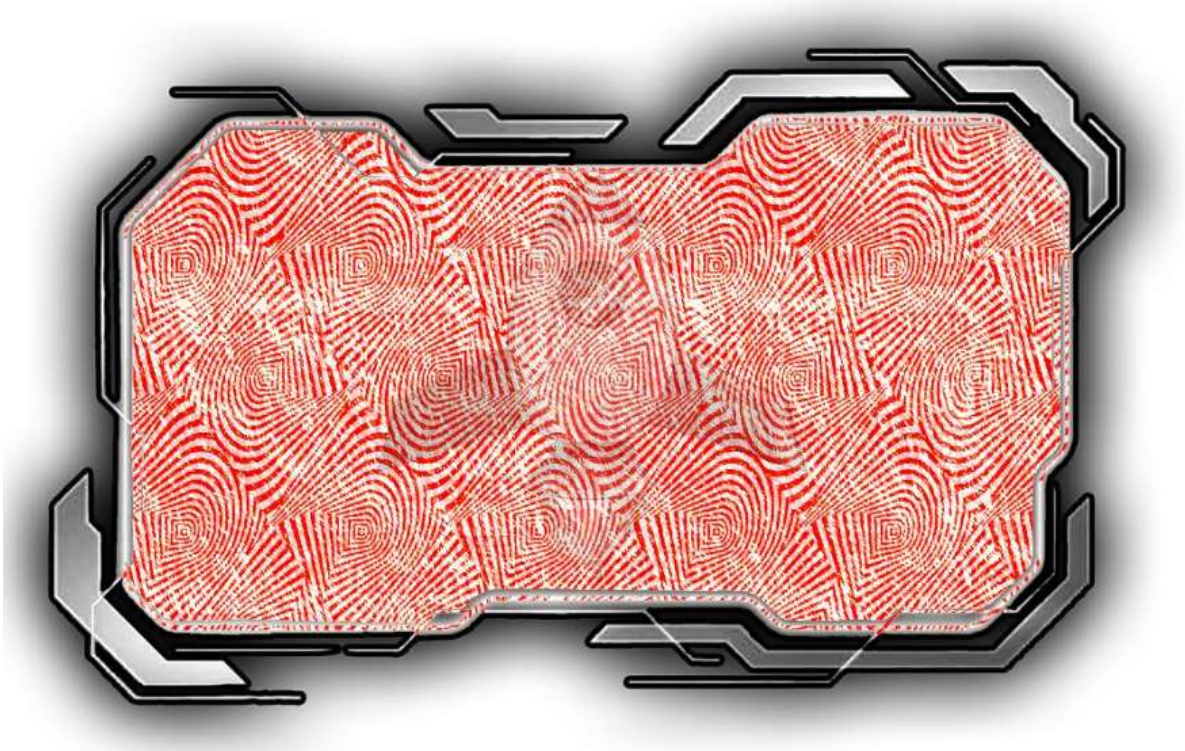
Mission : Vers l'infini et au-delà

Dans l'espace personne ne vous entendra crier !

Toutankharton vous révèle que le moyen le plus sûr n'est pas de vous envoyer littéralement sur place, mais de s'infiltrer et pirater à distance la Station orbitale ! Il a découvert l'accès à un sous-Réseau secret qui révèle l'une des connexions cachées entre le Réseau et la Station orbitale.

Votre mission consiste à infiltrer la Station et trouver un moyen de la pirater pour en déclencher l'autodestruction. Si vous arrivez à glaner quelques informations au passage c'est encore mieux, mais l'objectif numéro 1 reste de mettre hors service la capacité des Enluminés d'espionner l'entièreté du Réseau !

Toutankharton vous montre l'image pour accéder au sous-réseau :



Assemblez vos Cyber-équipements, comme vous a expliqué Toutankharton lors de la précédente mission, pour représenter la forme et ainsi ouvrir un accès vers le sous-réseau.

Pensez consulter votre fichier en fin de livre si besoin et de lire de haut en bas !

341

Vous rattrapez le Reptilien et le mettez hors d'état de nuire sans qu'il n'ait compris ce qu'il lui arrive. Vous utilisez votre Grande Classe pour vous maquiller rapidement en imitation de peau de Reptilien et enfilez sans tarder la combinaison de votre victime. Vous attrapez son badge puis vous dirigez vers la porte verrouillée et l'ouvrez avec ce dernier. Vous pénétrez dans la pièce et voyez que le second Reptilien est encore occupé sur ses éprouvettes et n'a pas remarqué votre présence. Vous vous glissez subrepticement dans son dos et lui aplatissez (mais gentiment on n'est pas des brutes) sa face écailleuse au milieu des éprouvettes !

Une jolie fumée violette s'échappe des fioles cassées pendant que le Reptilien se roule au sol de douleur, sa peau se faisant ronger par vous ne savez quel produit chimique contenu dans les éprouvettes. Le laissant à son agonie, vous en profitez pour libérer le prisonnier. Ce dernier se redresse et vous constatez qu'il s'est planté en s'habillant… Le pauvre à l'air franchement mal emmanché avec son slip rouge par-dessus son pantalon ! Vous lui faites gentiment remarquer, mais, au contraire de ce que vous pensiez, il vous assure que c'est fait exprès ! Il est Slipman, le Super qui a peur de rien. Même pas du ridicule apparemment pour s'habiller comme ça...

Vous lui indiquez la sortie du complexe pour qu'il s'échappe de là, mais à votre grand désarroi il reste avec vous.

-- Slipman n'a jamais fui face à ses adversaires, ce n'est pas aujourd'hui qu'il va commencer ! vous rétorque-t-il avant de s'élancer dans le couloir tête haute…

Vous hésitez à le laisser partir, mais après tout il peut s'avérer utile :

-- Slipman, tu pars du mauvais côté, c'est plutôt par-là !

-- J'ai peur de rien, même pas de reconnaître que je suis nul en orientation !

-- T'auras pas peur de laisser une femme ouvrir la voie alors ? Si tu veux taper du Reptilien, c'est par là la fête du slip ! lui dîtes-vous avec un sourire narquois.

Slipman prend alors la sage décision de vous laisser passer devant ! Car il n'a pas peur de fermer la marche ! Ce qui n'est pas plus mal pour vous, car cela vous évite de devoir marcher avec un gars en slip rouge qui roule des fesses juste devant vous… **Cochez 1 prisonnier** puis **retournez au 28** et repartez d'ici ▼

342

Vous vous éloignez et tournez à l'angle de la ruelle. Vous trouvez rapidement de vieux aillons, un sac poubelle troué et prélevez un peu de glaise du sol. Puis utilisant votre Grande Classe vous avez tôt fait de vous transformer en véritable pouilleuse. Vous rejoignez vos congénères autour du feu et sous couvert de conversation faites discrètement dériver le sujet vers ce qui vous intéresse. Vous apprenez rapidement que plusieurs d'entre eux ont aperçu un mystérieux Camping-car qui apparaît et disparaît sans avoir jamais été vu deux fois au même endroit…

Recoupant les informations données, vous découvrez précisément dans quelle partie du parc a été aperçu en dernier ce mystérieux camping-car. Vous prenez congé des clochards et vous éloignez rapidement dans la direction indiquée. Une fois hors de vue, vous vous empressez de retrouver votre classe habituelle et de vous débarrasser de ces dégoûtants oripeaux tel le papillon sortant de son cocon. **Rendez-vous au 87**

343

Vous vous approchez de l'ambulance numéro **1** et vous adressez à Mercurochrome, lui expliquant la raison de votre venue. **Rendez-vous au 106**

344

Vous longez le couloir en surveillant vos arrières lorsqu'un petit robot monté sur chenilles sort d'une porte sur votre droite en criant :

-- Eve Eeeve ! Où es-tu j'ai retrouvé la plante !

-- Wall-Y ?! lui répond une voix venant de plus loin

Le robot vous ignorant totalement fonce en direction de la voix et disparaît par une autre porte plus avant dans le corridor.

Vous ne savez comment réagir, mais ne voyant aucun robot supplémentaire apparaître, vous continuez tout simplement votre chemin. Vous finissez par arriver face à un portail de téléportation surmonté d'un ●. Vous le traversez et **allez au 372**

345

Vous passez devant une pièce vitrée en verre renforcé, vous apercevez au travers un Super attaché sur une table d'opération. Deux humanoïdes à tête de reptiles en blouse blanche, des Reptiliens, préparent une seringue d'un liquide vert étrange

puis l'injectent au prisonnier. Le Super hurle et se débat tellement qu'il finit par arracher une de ses sangles. Vous le voyez alors commencer à grandir et changer de couleur ! Il se transforme en un énorme monstre vert déchirant ses vêtements au passage, mais gardant son petit short violet, sûrement de l'extra-stretch !

Un des deux Reptilien lui tire dessus avec un pistolet à fléchette. Sûrement des seringues tranquillisantes, car au bout du cinquième projectile, le géant vert fini enfin par trébucher et s'évanouit reprenant peu à peu forme humaine. Même si vous êtes une super-vilaine, vous êtes une super avant tout et voir un de vos semblables se faire traiter comme ça vous insupporte au plus haut point ! Encore plus par des têtes de lézard !!

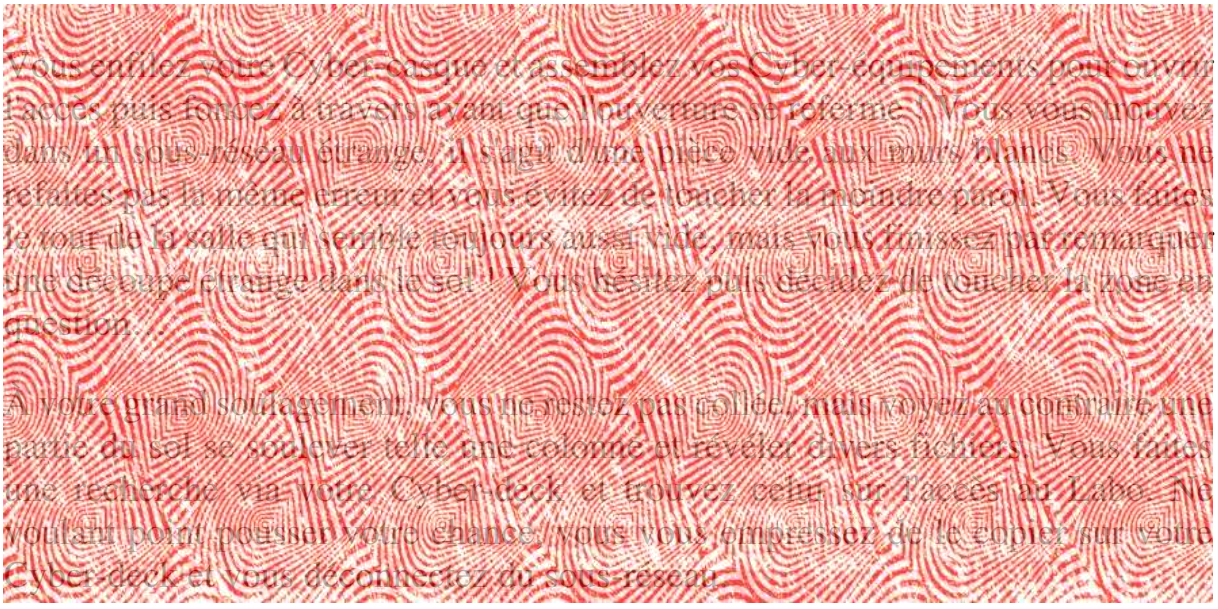
Et puis surtout, en toute honnêteté, vu le potentiel de destruction de ce Super vous vous dites qu'il ferait une belle addition à votre troupe pour tout saccager sur son passage. Les deux Reptiliens laissent leur victime inconsciente et ressortent par une autre issue que vous ne voyez pas de votre point d'observation. Vous attendez quelques instants pour être sûre que la voie est libre, puis vous approchez de la porte blindée pour libérer le prisonnier. Malheureusement, la porte ne présente aucune trace d'électronique à pirater.

Si vous avez la **Superforce** et décidez de simplement forcer la porte, **allez au 274**

S'il vous reste des bombes et souhaitez en utiliser une sur la porte, **allez au 137**

Sinon vous décidez de laisser là ce pauvre bougre et reprenez sans tarder votre chemin vers le centre du complexe. **Retournez au 28** et repartez d'ici ●

346



Une fois de retour à l'Agence, vous analysez plus en détail le document que vous avez récupéré. Vous ne vous en êtes pas rendu compte dans la précipitation, mais le fichier semble avoir été corrompu lors de la copie ! Vous vous maudissez de ne pas avoir pensé à vérifier pour des sécurités anti-copies...

Vous arrivez tout de même à l'ouvrir, mais seulement des bribes d'informations restent lisibles, le reste étant une liste de caractère sans queue ni tête... Vous essayez diverses méthodes pour récupérer les infos, mais vous n'arrivez au final qu'à récupérer une moitié de coordonnée ! Sans l'autre partie vous ne risquez pas d'aller bien loin, et ayant déjà utilisé l'accès unique pour le sous-réseau impossible d'y retourner. Vous cherchez une certaine logique dans le peu que vous avez retrouvé, vous avez quelques données sur la première page puis des pages et des pages de charabia incompréhensible et enfin un autre bout *4 feuilles plus loin* !

Les informations semblent fragmentées...



Vous saisissez vos nouveaux gants et tentez de mettre *les deux parties côte à côte* afin de reconstituer l'image ! Si vous ne trouvez pas, **rendez-vous au 221**

347

Vous laissez la tête brûlée et son ego prendre les devants. Vous jugez plus prudent de consulter le plan avant tout pour ne pas vous perdre. Et vous constatez encore une fois que les hommes sont toujours bons à foncer tête baissée, mais pour ce qui est de planifier, rien ne vaut l'esprit d'une femme !

Vous hélez James et lui signaler, non sans plaisir, qu'il se dirige droit dans un cul-de-sac ! Il s'arrête et plein de fierté toute masculine vous met au défi de passer devant si vous savez si bien vous orienter ! Ce que vous faites avec plaisir et après quelques détours vous l'amenez devant le coffre. Vous faites une petite révérence

devant un James écarlate en accompagnant votre geste d'un et voilà ! Fière d'avoir pu enfin remettre à sa place ce macho, vous gagnez **2 points d'Ego**. **Allez au 92**

348

De retour à l'Agence, vous faites votre débrief avec Toutankharton et lui transférez le fichier crypté trouvé chez les Néo-Jap. Il vous remercie, mais s'excuse de ne pouvoir vous payer votre prime, car vous n'avez pas rempli votre mission. Vous le rassurez sur la prime en lui révélant que vous vous êtes déjà payé sur le compte des Néo-Jap. Par contre vous lui précisez bien de vous tenir au courant dès qu'il obtient du nouveau sur les Enluminé ! Toutankharton vous remercie pour votre compréhension et vous renvoie vers Renard pour vous équiper et choisir votre prochaine mission. **Rendez-vous au 226**

349

Vous longez prudemment le couloir et arrivez à un portail de téléportation surmonté d'un ❤. Vous le traversez et vous retrouvez dans un autre corridor identique à celui que vous venez de quitter. Vous continuez votre progression et arrivez bientôt à un croisement. Trois couloirs s'ouvrent devant vous :

Si vous prenez le couloir de droite, **rendez-vous au 176**
Si vous prenez le couloir d'en face, **rendez-vous au 229**
Si vous prenez le couloir de gauche, **rendez-vous au 8**

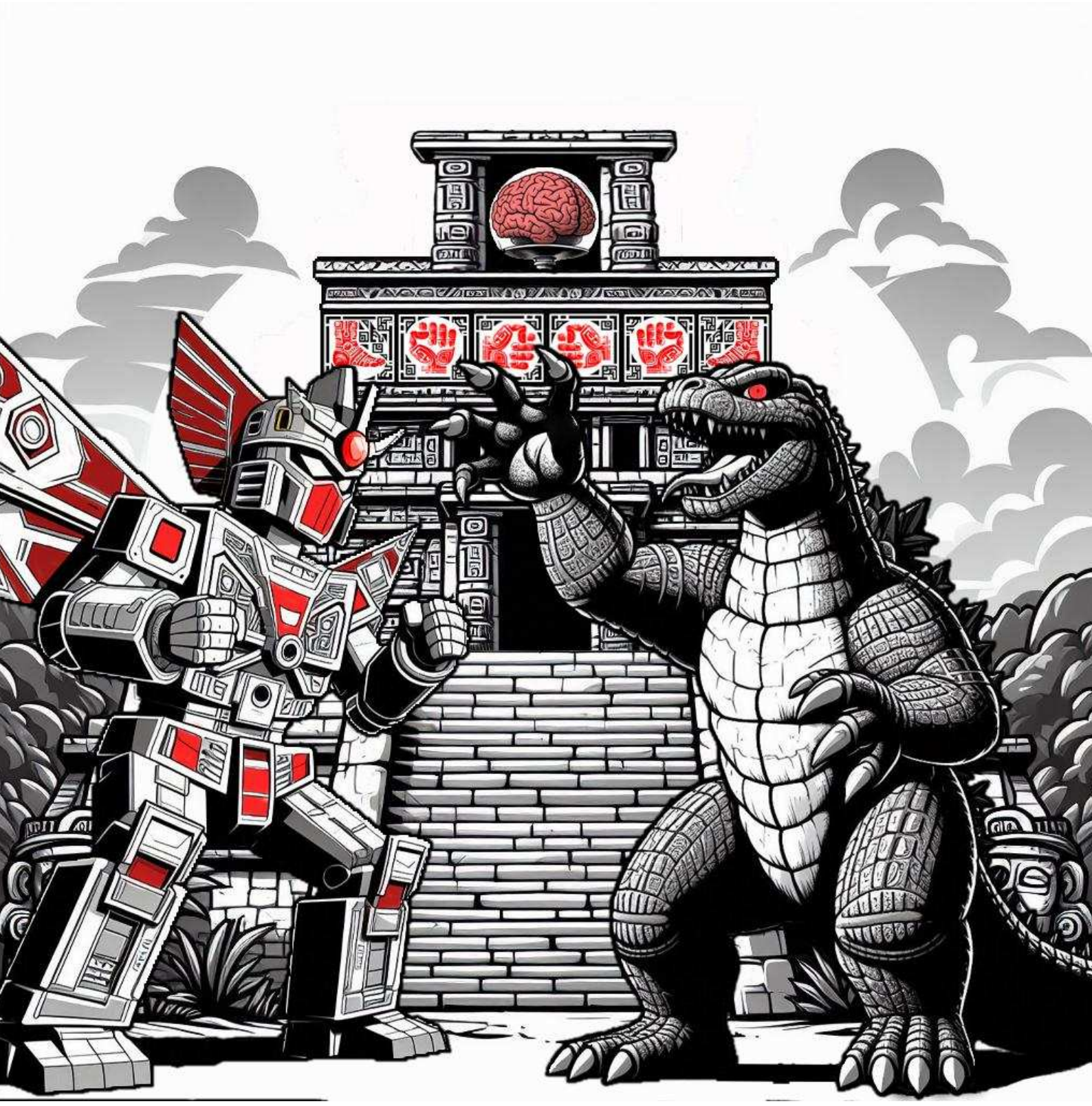
350

Vous vous rappelez alors avoir lu une info sur les Transporteurs, ils auraient déjà combattu et survécu (mais de peu) face à Godzilla ! Peut-être peuvent-ils vous aider pour cette version plus compacte du monstre... Vous sortez le communicateur fourni par Momentome et l'activez en urgence, espérant que même à plus de six pieds sous terre le signal fonctionne…

Vous avez rapidement une réponse lorsque vous voyez une déchirure se former dans l'air entre vous et le monstre ! Momentom en sort accompagné de Mercurochrome, Monotome et Mobilhome. Voir que vos amis ont répondu à votre appel vous réconforte et vous gagnez **2 points d'Ego**.

Les quatre Transporteurs n'ont pas besoin d'un dessin et comprennent rapidement la situation. Ils vous révèlent que la fois où ils ont combattu Godzilla, Mégatome était là avec eux pour les coordonner. Vous leur dites que vous avez déjà fait vos preuves et qu'une fois encore vous allez prendre la place de Mégatome. Momentom acquiesce et rallie ses coéquipiers :

Le combat de titans : Kidzilla VS Super-Mécha !



-- Par le pouvoir des rangers colorés, Transporteurs fusion !!

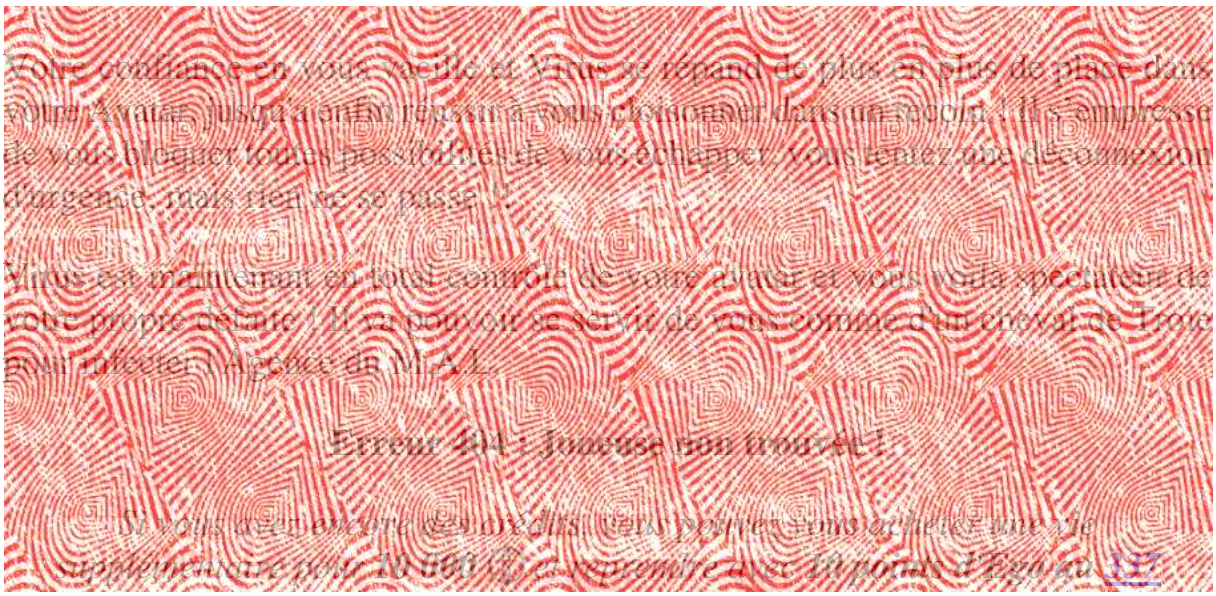
Les quatre Transporteurs se transforment en Méchas et s'assemblent autour de vous pour devenir un Super-mécha ! Vous enfilez votre Cyber-casque et entrez en communication avec les Transformers, vous êtes littéralement devenus la tête pensante du Super-mécha. Fin prête vous vous redressez et faites un geste de la main vers Kidzilla, lui faisant comprendre que vous l'attendez de pied ferme pour se combat de titans !

*Kidzilla a besoin d'être touché **6 fois** pour être vaincu,*
à chaque fois que vous le touchez, cochez un cœur sur votre Feuille d'Aventure.
*Quand vous aurez cochez le 6e cœur, **rendez-vous immédiatement au** [53]*

Le combat s'engage et Kidzilla vous fonce dessus. Place à l'action :

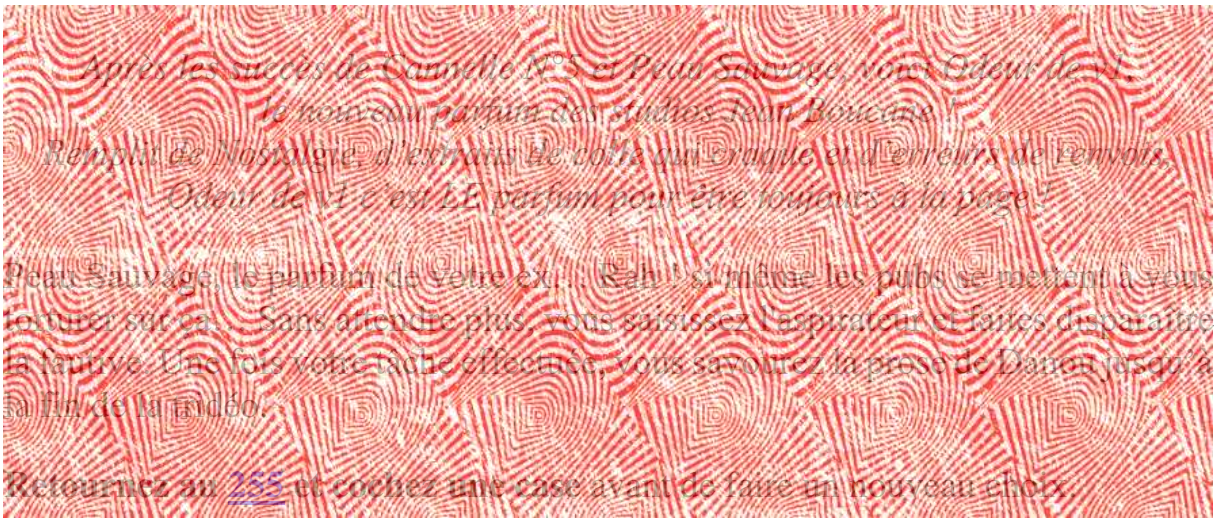
Si vous tentez direct un *Uppercut* au menton, **rendez-vous au [355]**
Si vous préférez vous échauffer avec un Coup de pied latéral, **allez au [289]**

351



352





353

Mission : Rubber-Heat

N'importe quoi, n'importe où, n'importe comment !

Fab'jitas, le magnat de la Malbouffe et fondateur de la chaîne de restaurant *Olé Guacamolé*™, a lancé un appel d'offre à qui lui rapporterait en premier une copie en bon état de l'*Almanach du sport 1950-2000.* Une pièce d'antiquité super rare qu'il souhaite ajouter à sa collection personnelle à côté de la première édition dédicacée de la Revanche des Ombres et d'une bible de Gutenberg !

Un de nos agents a réussi à mettre la main sur une copie au marché noir, mais personne n'a voulu se porter volontaire, malgré la généreuse prime de **140 000** Ⓢ pour l'apporter à Fab'jitas. Si l'Agence traîne encore à trouver un transporteur, il y a de forts risques qu'un autre nous vole le marché !

Transporter un bouquin pour une telle somme, vous vous portez volontaire sans hésiter ! Renard, tout sourire, vous répond qu'il n'en attendait pas moins de vous bien entendu. Mais le boss, Toutankharton, semble vous porter une attention toute particulière et il a expressément interdit que vous traversiez vous-même la Vallée de la Mort... En effet, ce que j'ai oublié de vous préciser est que Fab'jitas vit à Mexikal, la capitale de la Mégalopole Aztech. Et le No man's land qui sépare les deux mégalopoles est tout sauf une promenade de santé ! Vous y engager sans expérience et sans escorte est suicidaire…

Vous lui demandez pourquoi il vous propose la mission si vous ne pouvez la faire. Il vous répond qu'il a une solution pour vous, il vous suffit de demander aux Transporteurs, des Méchas hybrides spécialisés dans le transport de marchandises quelle bouge encore ou pas !

Vous connaissez l'histoire des Transporteurs, ils sont des légendes dans le milieu, les meilleurs des meilleurs pour avoir affronté et vaincu à de multiples reprises la

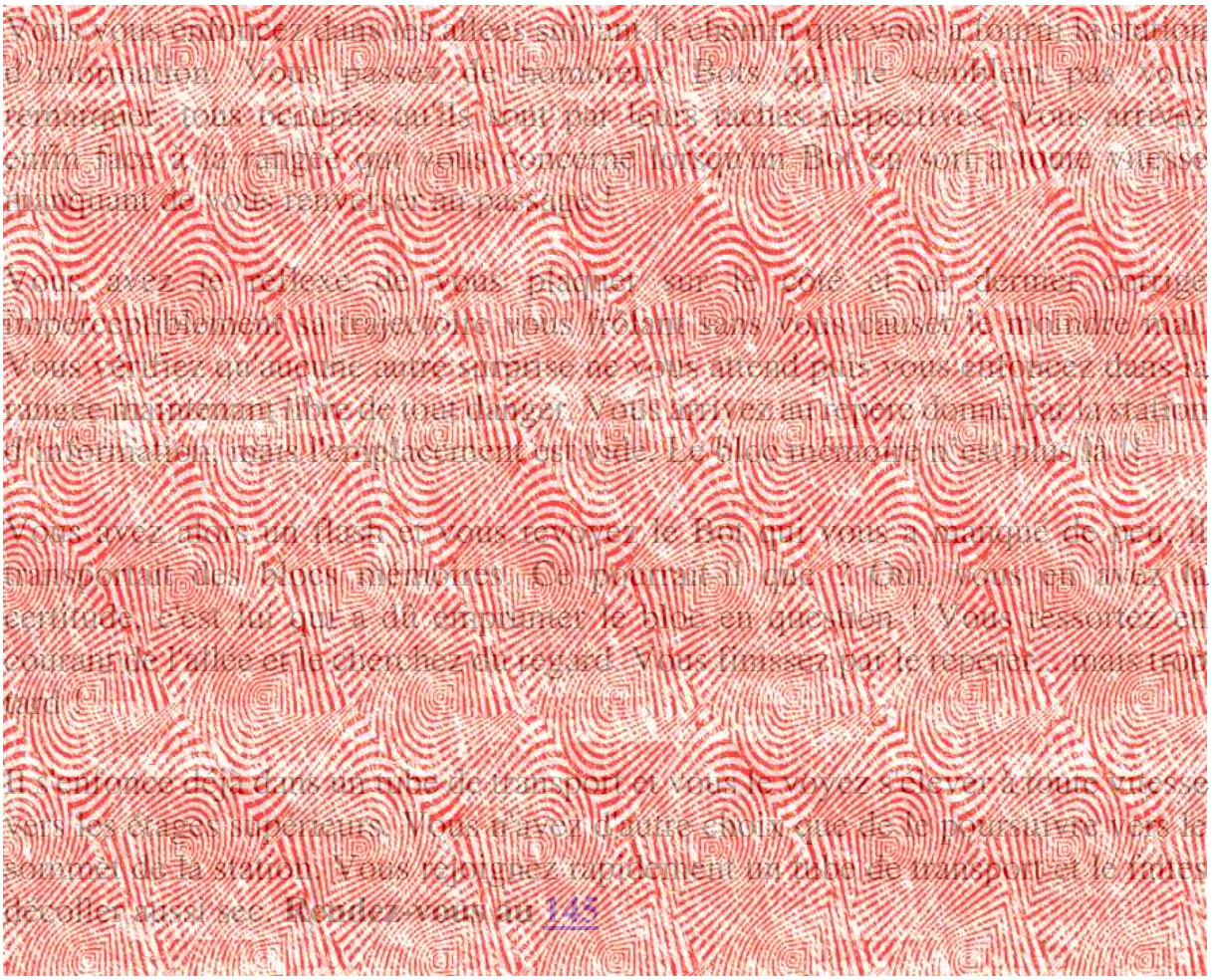
Vallée de la Mort. Mais comme tous, vous savez que suite à leur dernière mission qui a mal tourné, ils ont disparu de la circulation...

En effet, lors de cette fatidique mission Mégatome (de Savoie), un mécha-foodtruck, s'est sacrifié pour permettre au reste de son équipe de s'échapper d'une embuscade dans la Vallée de la Mort. C'était il y a 3 ans déjà et plus personne n'a entendu parler d'eux depuis...

Votre mission, à supposer que vous l'acceptiez, consiste à retrouver et reformer les Transformers en recrutant chacun de ces **4 membres rescapés**. Une fois l'équipe reformée, vous devrez les convaincre de transporter pour vous le précieux paquet jusqu'à Mexikal. L'Agence compte sur vous. Comme toujours, si vous êtes capturés ou tués, l'Agence du M.A.L. nierait avoir eu connaissance de vos agissements. Bonne chance.

Si vous acceptez la mission ou si vous avez le mot-clef **Mission**, **allez au 301**
Si vous préférez l'autre mission et n'avez pas le mot-clef **Mission**, **allez au 122**

354



355

Vous armez votre bras pour porter un fulgurant *Uppercut* à Kidzilla, mais ce dernier esquive votre coup en s'accroupissant, tout en tournant sur lui-même pour vous balayer de sa queue. Vous vous effondrez au sol et perdez **2 points d'Ego.** Vous roulez rapidement sur vous-même pour éviter une de ses pattes. Vous vous redressez prestement avant sa prochaine attaque. Une fois debout vous réfléchissez à votre prochain mouvement :

Si vous faites un blocage puis enchaînez avec un Direct du droit, **allez au 251**
Si vous préférez tenter un Coup de genou au ventre sans tarder, **allez au 80**

356

Vous arrivez face à la quatrième porte et entrez, vous découvrez une chambre d'hôtel parfaitement propre et entretenue. Vous avancez dans la pièce pour être sûr de ne rien manquer, lorsqu'un bruit vous fait vous retourner précipitamment !

Vous découvrez un robot-ménager habillé en soubrette qui surgit de la salle de bain et vous fonce dessus armé de son plumeau à poussière ! Vous esquivez sans soucis son assaut et dégainez votre USB pour lui régler son compte prestement. *+1 Droïde H.S.*

Une fois l'androïde hors d'état de nuire, vous fouillez la chambre, mais ne trouvez rien d'autre digne d'intérêt et ressortez. **Retournez au 365**

357

Le câble que vous avez tranché servait à l'ancien système de contrôle de l'IA. Même si l'IA a atteint la sentience, l'ancienne protection bridée encore ses capacités, l'empêchant de contrôler plus qu'une poignée de droïdes simultanément ! La restriction enfin levée, l'IA peut utiliser son plein potentiel et vous voyez une armée d'androïdes ménagers débouler des escaliers et courir vers vous tel un raz-de-marée qui vous prédit une fin peu recommandable !

Tout semble perdu... à moins que ?! Vous venez d'avoir une idée un peu folle, mais foutue pour foutue autant partir avec panache ! Si vous surchargez le champ de force, vous pouvez peut-être le transformer en bombe électromagnétique pour désactiver tous les robots en même temps. Vous n'avez pas le temps de réfléchir plus à votre théorie, rien ne vaut la pratique quand la fin est proche !

Vous tranchez les câbles restants et croisez leurs flux. Le bouclier se surcharge immédiatement et vous avez juste le temps de vous protéger le visage avec les bras avant qu'il explose relâchant une puissante onde électromagnétique !

Les robots s'effondrent les uns sur les autres, tandis que vous êtes vous-même balayée par le souffle de l'explosion emportant avec vous deux androïdes sur votre chemin. *+2 Droïdes H.S.* Vous finissez votre course contre un sofa qui amortit votre chute, mais vous en perdez tout de même **2points d'Ego**.

Si vous avez le mot-clef **Malus**, **allez au 297** Sinon, **allez au 180**

358

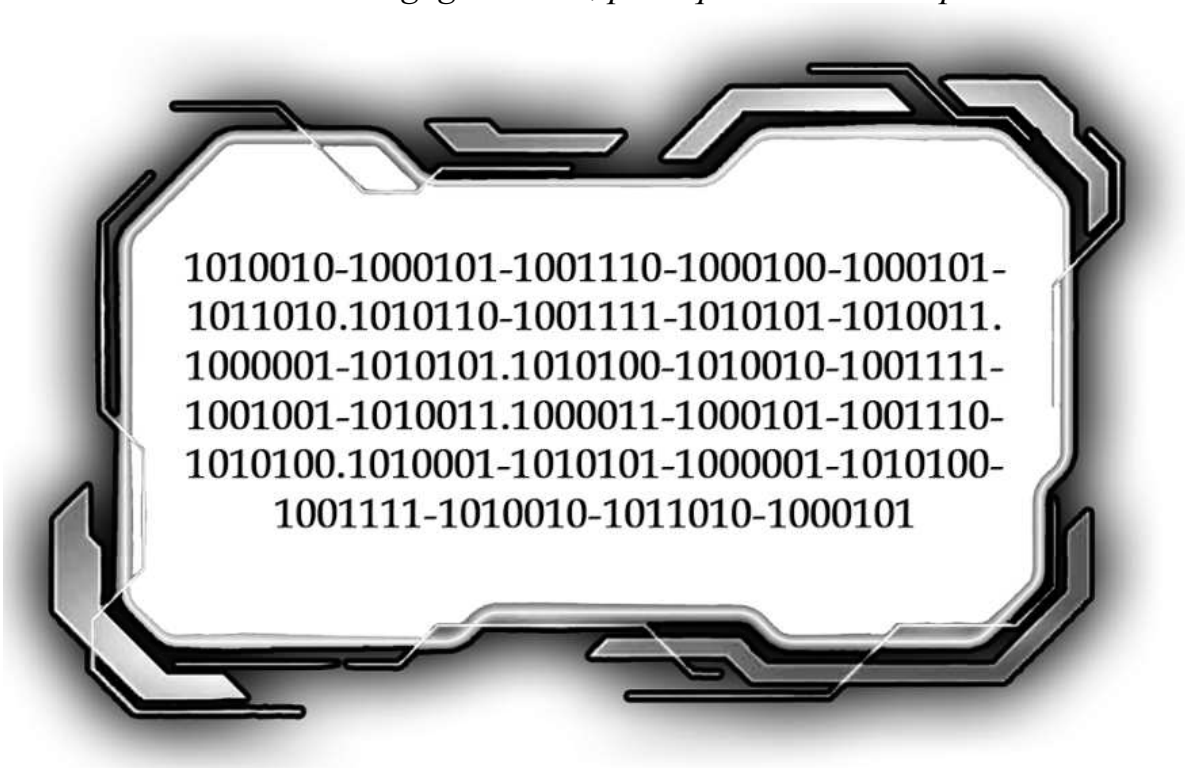
Le robot tente de se débattre, mais votre force supérieure à raison de lui. Vous avez tôt fait de le transformer en une omelette aux boulons et diodes accompagnée de sa sauce à l'huile de vidange !

Le Robot hors d'état de nuire, vous vous tournez vers James qui vient d'achever le sien d'une bombe électromagnétique. **Rendez-vous au 99**

359

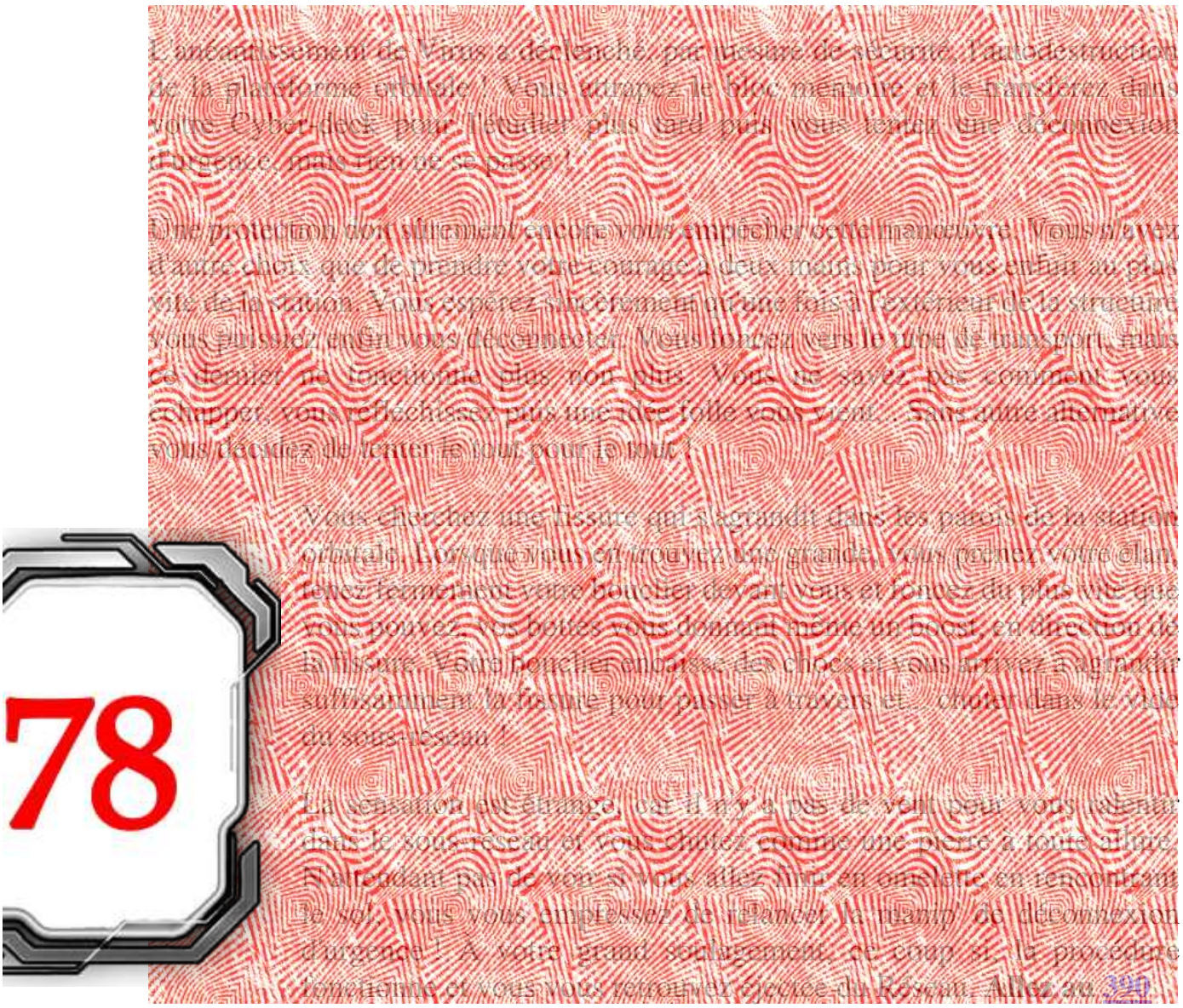
Usant de votre Télépathie, vous vous concentrez et de pirater le flot de données du robot-valet. Malheureusement, ce n'est pas un androïde sophistiqué, mais un simple robot à la programmation bien plus basique… Il ne possède pas d'intelligence artificielle, mais uniquement des programmes pour le guider.

Décodez son langage binaire, pour qu'il vous laisse passer !



Si vous n'y comprenez rien, **rendez-vous au 37**

360



L'anéantissement de Vanus a déclenché, par mesure de sécurité, l'autodestruction de la plateforme orbitale ! Vous attrapez le bloc mémoire et le transférez dans votre Cyber-deck pour l'étudier plus tard puis vous tentez une déconnexion d'urgence, mais rien ne se passe !

Une protection vous empêche certainement encore cette manœuvre. Vous n'avez d'autre choix que de prendre votre courage à deux mains pour vous enfuir au plus vite de la station. Vous espérez sincèrement qu'une fois à l'extérieur de la structure vous puissiez enfin vous déconnecter. Vous foncez vers le tube de transport, mais ce dernier ne fonctionne plus non plus. Vous ne savez pas comment vous échapper, vous réfléchissez plus une idée folle vous vient... Sans autre alternative vous décidez de tenter le tout pour le tout !

Vous cherchez une fissure qui s'agrandit dans les parois de la station orbitale. Lorsque vous en trouvez une grande, vous prenez votre élan, lancez fermement votre bouclier devant vous et foncez du plus vite que vous pouvez, vos bottes vous donnant même un boost en direction de la fissure. Votre bouclier encaisse des chocs et vous arrivez à agrandir suffisamment la fissure pour passer à travers et... plonger dans le vide du sous-réseau !

La sensation est étrange, car il n'y a pas de vent pour vous ralentir dans le sous-réseau et vous chutez comme une pierre à toute allure. N'attendant pas de voir si vous allez finir en omelette en rencontrant le sol, vous vous empressez de relancer la manip' de déconnexion d'urgence ! À votre grand soulagement, ce coup-ci, la procédure fonctionne et vous vous retrouvez éjectée du réseau. Allez au 349

361

Mission : Androïde paranoïaque

N'oubliez pas votre serviette !

Marvin, l'androïde de service du dernier restaurant avant la fin du monde a besoin d'une maintenance d'urgence ! Il se montre de plus en plus dépressif, voire agressif envers les clients. Toutes les tentatives de mise sous tension pour maintenance ont échoué et l'androïde devient de plus en plus imprévisible. Le restaurant, sans autre option, a fait appel à l'Agence du M.A.L. pour tenter de pirater l'androïde défectueux et régler le problème au plus vite !

-- Et pour une simple opération de maintenance, la mission rapporte un million ? vous étonnez-vous.

-- Non, c'est dix mille Néo-Dollar de prime, car justement c'est une mission facile, vous répond Renard

-- Hum... Non c'est bien écrit un million répondez-vous à Renard.

Ce dernier consulte l'écran et change de couleur.

-- Tabarnak ! C'est encore le stagiaire qui s'est planté dans la virgule. Attendez que je l'attrape celui-là il va m'entendre !

Renard pianote rapidement sur son Cyber-deck et la mission disparaît de l'écran.

-- Désolé pour ça, le temps que l'on fasse les modifications nécessaires je vous laisse choisir une autre mission.

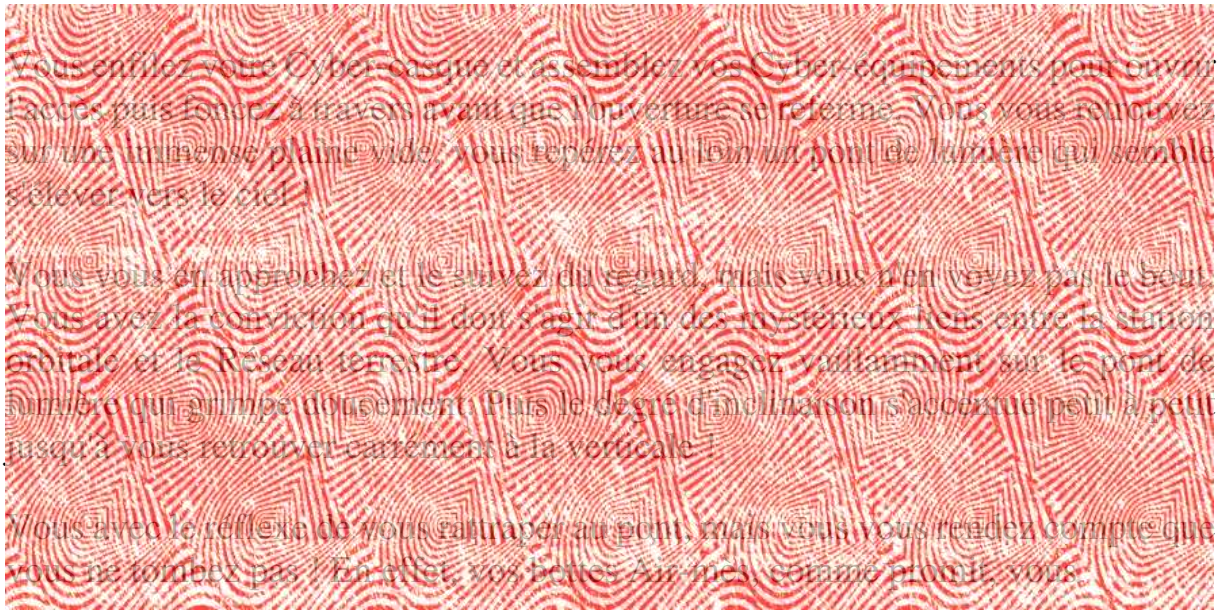
Retournez au 161 pour faire un autre choix !

362

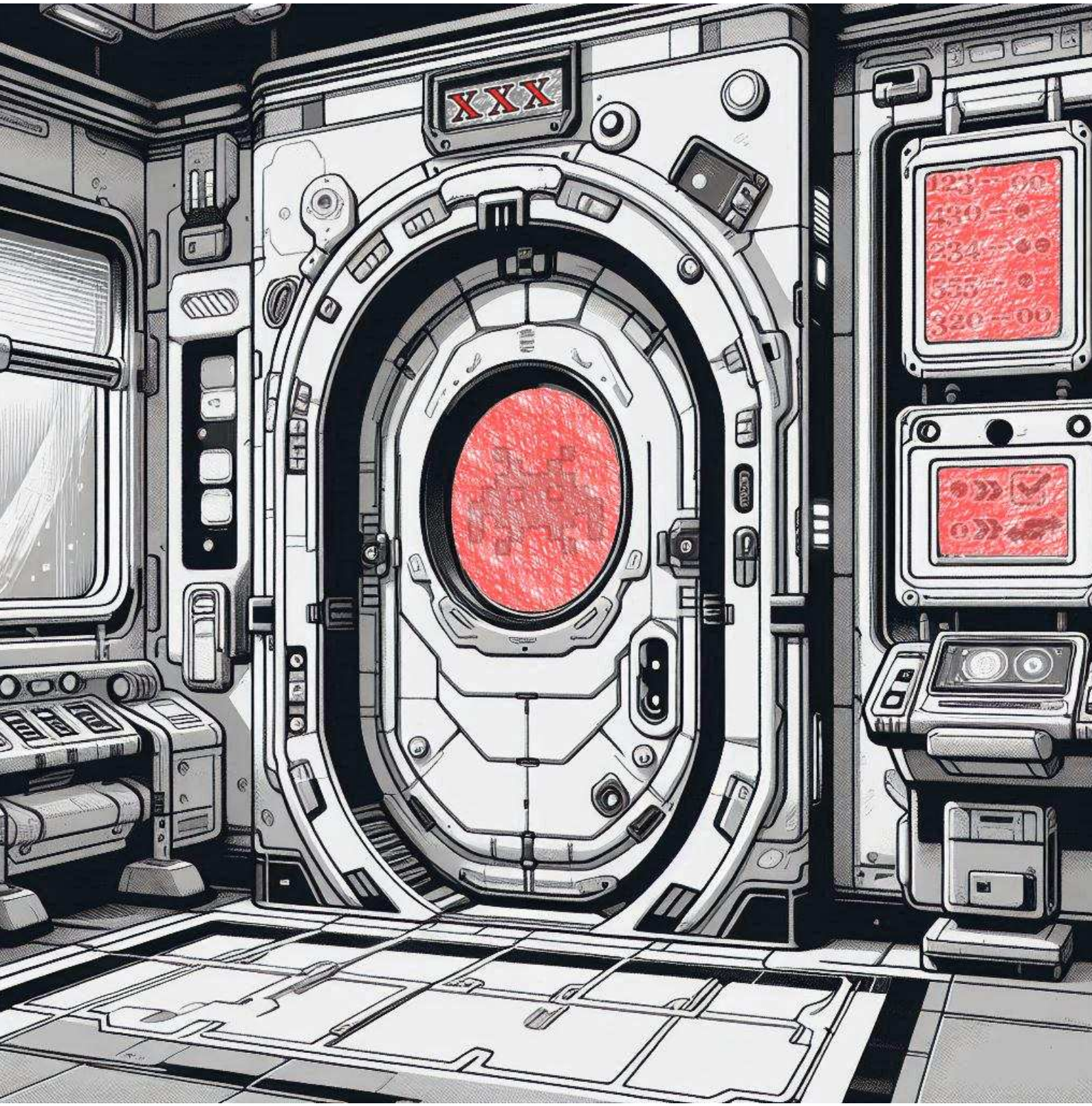
Vous feintez votre adversaire d'une attaque basse, quand il se penche pour l'intercepter vous tenter de le surprendre d'un Crochet du gauche. Sauf que Kidzilla a vu à travers votre jeu ! Il continue de se pencher passant en dessous de votre bras et vous assène une double attaque de coups de griffe au torse ! Vous en perdez **2points d'Ego**. Vous vous voyez contraint de vous jeter en arrière pour rompre le contact et vous vous remettez prestement en garde prête pour votre prochain coup.

Si vous tentez un *Uppercut* au menton, **rendez-vous au 355**
Si vous préférez un Coup de pied latéral, **rendez-vous au 289**

363



Votre Cyber-casque vous révèle les protections de la porte blindée





364

Il tape une certaine séquence à la porte. Vous attendez, mais rien ne se passe. Il recommence, mais sans plus de succès, si ce n'est un voisin qui gueule d'une fenêtre pour savoir si c'est bientôt fini se raffut ou s'il faut qu'il appelle les robots-policiers pour tapage nocturne !

Votre guide ouvre alors son Cyber-deck et semble taper quelque chose sur le clavier. La porte s'ouvre d'elle-même peu de temps après. Il vous fait signe d'entrer.

Vous avancez et lui demandez par curiosité pourquoi il ne s'est pas servi directement de son Cyber-deck pour ouvrir. Il rougit un peu et vous répond honteusement que c'est quand même plus classe d'avoir une combinaison secrète comme dans les vieux films, mais sans personne pour ouvrir, c'est sûr, ça marche moins bien... Vous ne répondez pas et franchissez le seuil. **Rendez-vous au 236**

365

Vous empruntez les escaliers vers le 1er étage. La plupart des robots ménagés n'étant pas aptes à utiliser les marches, vous arrivez sans encombre sur le palier du premier. Vous y découvrez un couloir avec deux portes de chaque côté et une moquette *violette* couvrant le sol. Les marches continuent de l'autre côté du palier montant vers les étages supérieurs. Un petit écran sur le mur à l'entrée du corridor

vous donne la répartition des chambres. Malheureusement, l'IA semble avoir corrompu le système et vous avez du mal à décrypter les informations données :



Où dirigez-vous vos pas :
La 1re chambre, **allez au 214**
La 2e chambre, **allez au 381**
La 3e chambre, **allez au 198**
La 4e chambre, **allez au 356**

Les escaliers vers le 2e étage, **allez au 218**

366

Vous longez le couloir prudemment. Tout à coup un énorme monstre à six pattes velues et autant d'yeux surgit d'une porte un peu plus loin dans le corridor. Il se retourne vers vous et vous fonce dessus à toute vitesse ! Il n'est plus qu'à quelques mètres de vous lorsqu'il explose en mille morceaux !

Vous remarquez alors une paire d'hommes en noir tenant à la main deux énormes pistolets laser, l'un d'eux s'approche de vous et s'excuse du dérangement. Vous êtes sous le choc et ne savez quoi répondre. Son collègue le rejoint et sort un petit appareil étrange de sa poche.

-- Ceci est un Neuralizer, je vous laisse regarder la petite lumière rouge juste ici et tout ira bien. Flash !

Vous êtes toute hébétée et ne savez pas vraiment ce qu'il se passe. Vous remarquez deux hommes en noir occupés à nettoyer les murs. Vous laissez là les agents de

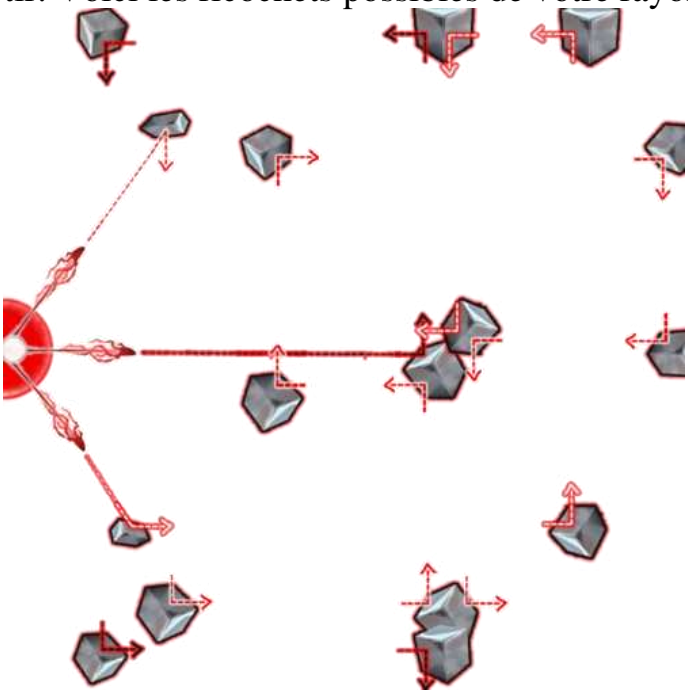
nettoyage et continuez votre chemin. Vous remarquez une petite éclaboussure d'un liquide verdâtre et poisseux sur votre costume, vous ne savez pas comment vous avez fait ça, mais et essuyez prestement la tâche avec un mouchoir avant de poursuivre votre chemin. Vous arrivez à un portail de téléportation surmonté d'un Vous le traversez et **allez au 372**

367

Vous vous approchez de l'ambulance numéro **4** et vous adressez à Mercurochrome, lui expliquant la raison de votre venue. **Rendez-vous au 106**

368

Vos Superpouvoirs vous permettent de calculer avec plus d'acuité votre angle de tir. Voici les ricochets possibles de votre rayon laser, à vous d'achever sa trace !



Retournez au 328

369

Vous passez devant une cellule fermée d'une grande porte en Plexiglas opaque, un Judas permet de regarder à l'intérieur. Vous vous approchez et ressentez de nouveau la sensation de picotement sur la peau qui vous fait dire que vous venez de passer une protection. À peine vos oreilles traversent le champ de force qu'une musique dissonante agresse vos tympans !

Vous battez rapidement en retraite vous demandant quelle est cette sorcellerie. Vous décidez de retenter l'expérience en vous bouchant les oreilles. Vous atteignez avec peine le judas et y jetez un œil. Vous découvrez à l'intérieur un homme joufflu aux cheveux roux et hirsutes affublé d'un kilt et d'une chemise à

carreaux qui tente vainement de retenir son ventre bedonnant. Il joue d'un instrument diabolique composé d'une poche à air percée de différentes flûtes. C'est cet appareil maudit qui produit la lamentation musicale discordante qui vous fait grincer des dents ! Vous tambourinez à la porte pour signaler votre présence, mais le curieux personnage ne semble pas vous entendre à travers le vacarme.

Si vous avez la **Prescience**, **rendez-vous au 36**

S'il vous reste des bombes et vous en jetez une contre la porte, **allez au 210**

Sinon, vous décidez de le laisser à sa "musique" et reprenez votre chemin vers le centre du complexe. **Retournez au 28** et repartez d'ici ♥

370

Vous récupérez rapidement votre cyber-voiture et regagnez sans tarder l'Agence du M.A.L. avant que la découverte de Judge Dead ligoté déclenche une alarme !

De retour à l'Agence, vous faites votre débrief avec Toutankharton et lui donnez le disque dur digital. Il vous remercie et vous apprend qu'au final vous êtes tombé dans une arnaque... En effet, Toutankharton a découvert, mais trop tard que le commanditaire de la mission n'était pas Moktar, mais un des peu scrupuleux membres du comité d'administration qui cherchait à l'évincer ! De ce fait, la mission est annulée et donc, plus de prime ! Toutankharton est désolé de vous annoncer ça, il vous promet que, s'il arrive à joindre le vrai Moktar, il pourra peut-être lui vendre le disque dur digital pour quelques crédits, mais en attendant il n'y a pas de paye. Vous le rassurez sur la prime en lui révélant que vous vous êtes déjà payé sur le compte de la Zoubida ! Toutankharton vous reconnaît bien là et vous renvoie, hilare, vers Renard pour qu'il vous équipe et vous propose une nouvelle mission. **Rendez-vous au 226**

371

Vous êtes réveillée aux aurores par un appel sur votre Cyber-deck, il s'agit de Renard qui vous demande de revenir immédiatement à l'Agence du M.A.L. ! Toutankharton a découvert quelque chose dans le fichier récupéré chez les Néo-Jap. Vous vous habillez en vitesse, nourrissez vos félins et foncez à l'Agence !

Vous y retrouvez Renard et Toutankharton qui vous attendent, Toutankharton vous révèle qu'il a enfin réussi à décrypter le fichier ! Il y a trouvé l'adresse IP d'un sous réseau caché qu'utilisent les Enluminés. Renard vous avertit que c'est une mission à haut risque et qu'il faudra que vous vous équipiez en conséquence. Il vous sort un sablier infini, un petit gadget informatique qui vous permet d'accélérer, de ralentir ou bien même de geler le temps d'un programme sur le

réseau. L'autre équipement high-tech indispensable est une armure intégrale pour votre Avatar afin de le protéger plus efficacement contre les cyberattaques qu'il pourrait subir sur le Réseau. Renard vous cède le tout pour la bagatelle de **250 000** Avec vos gains de ces derniers jours et vos exploits lors de la course de Gros Poulets, vous devriez avoir de quoi vous payer tout ça sans problème !

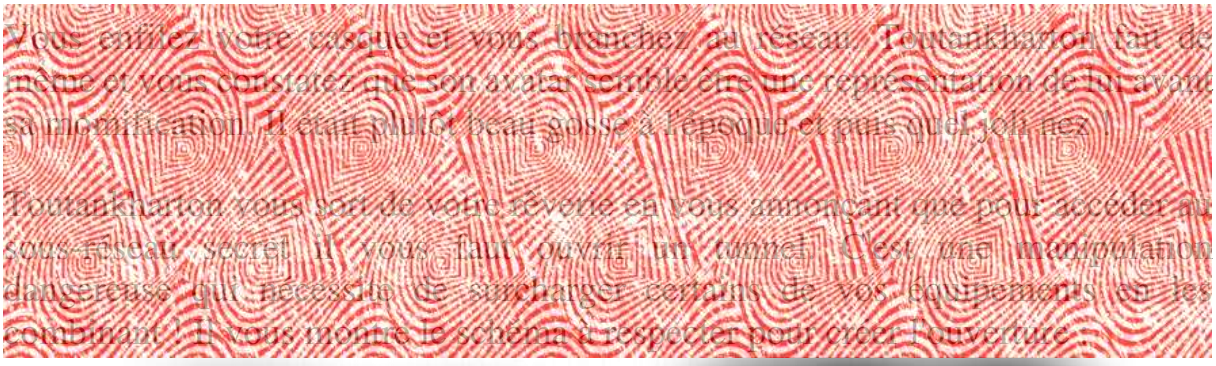
*Vous venez d'obtenir deux nouveaux Cyber-équipements, vous pouvez récupérer le **Sablier Infini** et la **Cyber-Armure** en fin de livre et les cocher sur votre feuille d'aventure.*

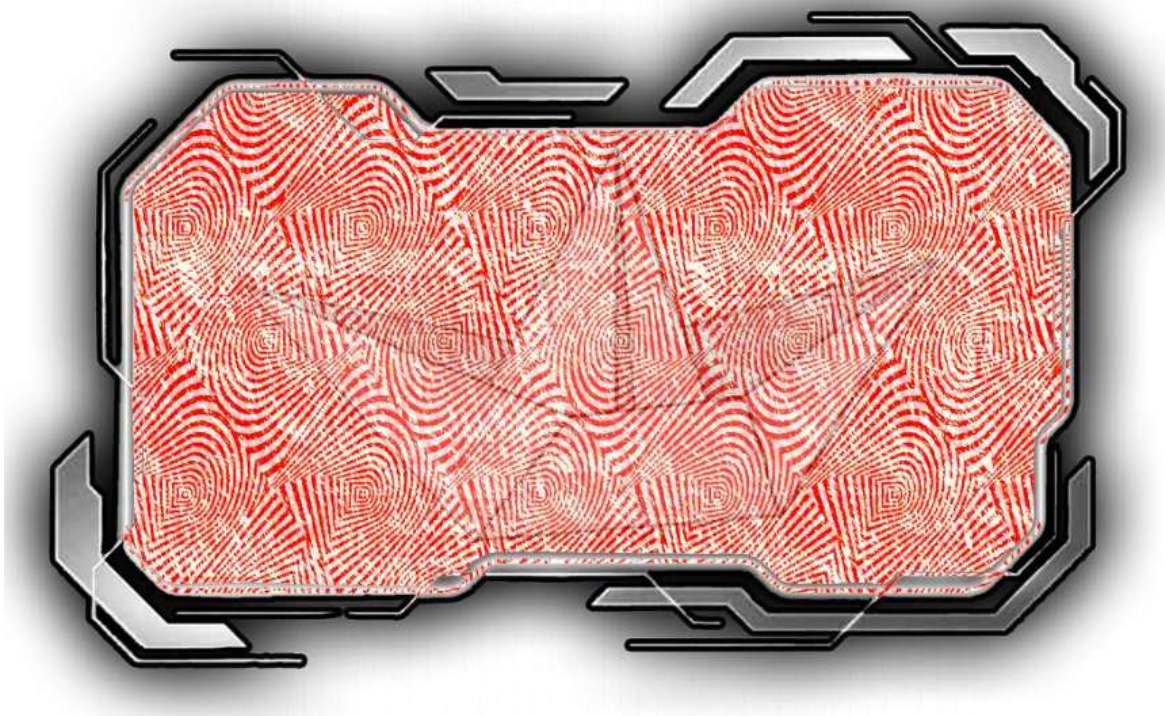
-- Voilà aussi un fichier qui référence la plupart des schémas de sous-réseau connu, vous dit Renard en transférant un fichier directement sur votre Cyber-deck.

Vous pouvez consulter ledit fichier en fin de livre, il vous présente diverses combinaisons qui pourront vous être utiles (ou pas) en cours d'aventure !

Une fois équipée comme il faut, vous êtes prête à partir. Vous voyez Toutankharton vous rejoindre lui aussi équipé de divers Cyber-équipements. Il vous annonce qu'il se joint à vous pour cette mission d'importance :

-- Renard est tout à fait capable de gérer l'Agence en mon absence. Cela fait des années que nous n'avons pas eu une piste aussi sérieuse sur les Enluminés, et puis ça me rappellera le bon temps que de repartir en mission avec vous ! vous dit-il.







372

Vous ressortez du portail dans un couloir mal éclairé. Ne voyant pas d'autres intersections vous continuez tout droit jusqu'à arriver face à un champ de force !

Vous hésitez quelques secondes puis le traversez sans souci. Par contre quand vous vous retournez pour le toucher il est rigide comme un mur vous empêchant de faire demi-tour. Vous vous retrouvez dans une grande pièce circulaire avec de nombreux couloirs arrivant de partout, mais ils sont tous rendus inaccessibles par le champ de force à sens unique. Au centre de la pièce, votre unique moyen de sortie est un grand portail de téléportation surmonté d'un .
Vous le traversez et **allez au 277**

373

Vous vous dirigez vers le prisonnier pour le libérer de ses entraves et lui retirer le sac de la tête. Vous découvrez alors avec stupeur qu'il s'agit d'un Ours polaire ! À ce moment un groupe de Néo-Jap fait irruption dans le hangar pour vous bloquer la sortie.

Si vous avez le mot-clef **Futur**, **allez au 282** Sinon **allez au 215**

374

Vous jugez plus prudent de vous faire passer pour un client lambda et vous vous dirigez donc vers le parking souterrain. Une fois garé, vous vous rapprochez de l'entrée, mais cette dernière est bien trop gardée pour être forcée. Entre les caméras de sécurité et les deux robots-gorilles qui filtrent les entrées, vous devez trouver un autre moyen plus discret de pénétrer dans les lieux !

Le Durak émet alors un grognement. Vous vous retournez vers lui pour savoir ce qui vous vaut ce discours fort prolixe de sa part. Il vous montre une entrée de service activé par un lecteur de badge électromagnétique qui semble plus facile d'accès :

Si vous avez la **Superforce** et enfoncez la porte de service, **allez au 127**
Si vous avez la **Télékinésie** et court-circuitez le lecteur de passe, **allez au 130**

Sinon, **rendez-vous au 55**

375

Vous longez prudemment le couloir et arrivez à un portail de téléportation surmonté d'un ✻, vous le traversez et vous retrouvez dans un nouveau couloir identique à celui que vous venez de quitter. Vous continuez d'avancer et arrivez bientôt à un croisement. Trois couloirs s'ouvrent devant vous :

Si vous prenez le couloir de droite, **rendez-vous au 312**
Si vous prenez le couloir d'en face, **rendez-vous au 95**
Si vous prenez le couloir de gauche, **rendez-vous au 304**

376

Vous décidez d'attendre et d'observer un peu plus ce qu'il se passe dans le hangar avant d'agir. Vous remarquez alors l'arrivée d'un nouveau groupe de Néo-Jap, il semblerait que ce soit le Boss accompagné de ses gardes du corps ! Vous n'entendez pas ce qu'ils se disent, mais aux gestes vous comprenez que le chef vient de demander l'activation du portail. Deux autres Néo-Jap apparaissent traînants entre eux un prisonnier encapuchonné !

Vous avez retrouvé l'agent infiltré, mais le temps presse si vous souhaitez le sauver. AfroBang vous fait comprendre par signes qu'il s'occupe des gardes et vous fait signe de vous rapprocher furtivement du poste de contrôle de l'arche pour en empêcher l'ouverture. Vous acquiescez et vous faufilez tous deux dans le hangar en évitant de vous faire repérer.

AfroBang a le temps de liquider trois Néo-Jap avant de finalement se faire repérer. Il commence alors à canarder en direction des gardes retenant le prisonnier. Le boss des Néo-Jap, fidèle à tous les boss, prend son courage à deux mains... pour s'enfuir encore plus vite !

De votre côté, vous profitez de la distraction apportée par AfroBang pour vous glisser subrepticement jusqu'à la console de contrôle. Mais par un malheureux hasard, le technicien se tourne à ce moment-là et vous aperçoit. Il se retourne vers l'écran et commence à pianoter rapidement sur son clavier. Vous accélérez et lui sautez dessus pour le mettre rapidement hors d'état de nuire d'un coup d'USB. Dans votre précipitation, vous avez mal calculé votre coup et vous dézinguez aussi au passage le clavier du poste de contrôle...

Vous découvrez avec horreur que le technicien a déjà lancé la commande d'ouverture du portail, mais qu'il a aussi eu le temps d'enclencher l'autodestruction !

Dans votre précipitation, vous avez dézingué le poste de contrôle !





Il n'y a pas un moment à perdre, vous saisissez le clavier endommagé pour accéder au poste de contrôle.

Observez l'image ci-contre et déterminez les touches manquantes pour *former un nombre* et vous y rendre ! Les touches 1er et 2ème vous indiquent le sens de lecture.

Si vous avez la **Télépathie**, **rendez-vous au 265**
Si vous ne trouvez pas, **rendez-vous au 259**

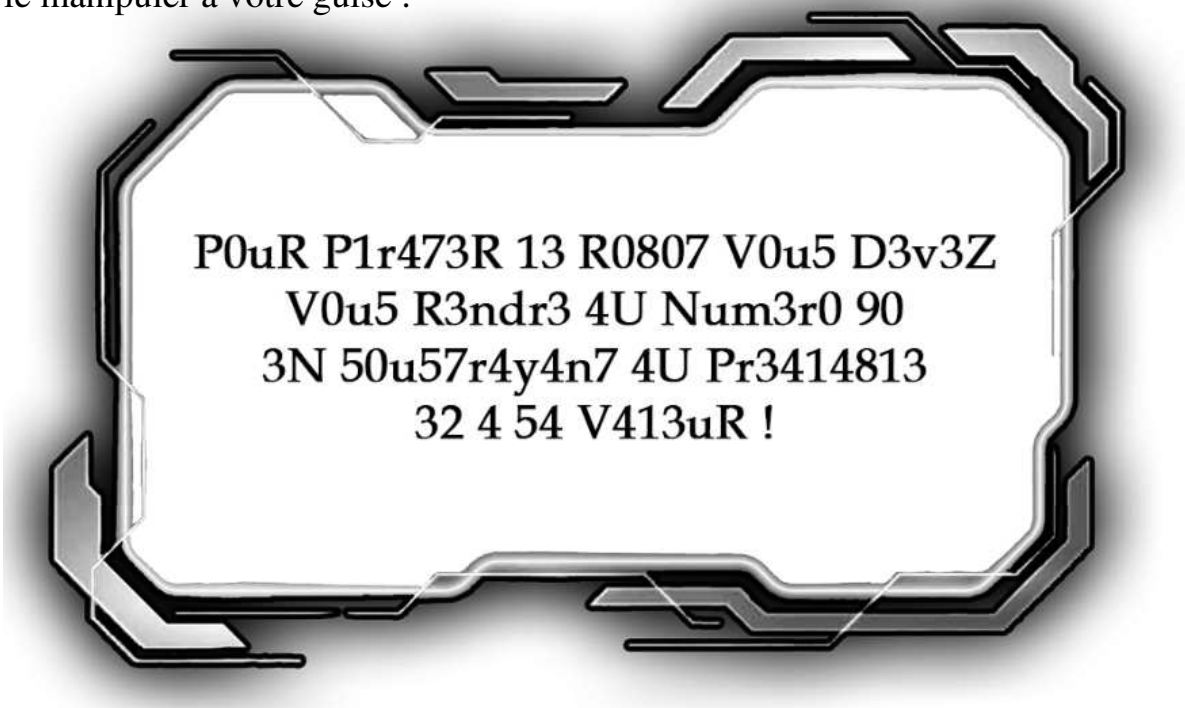
377

Usant de votre Superforce, vous bandez vos muscles et foncez sur les droïdes. Vous en attrapez un par la jambe pour taper sur l'autre. Vous intercepter le bras d'un des deux et lui arrachez sans ménagement avant de vous en servir comme d'une batte de baseball pour lui dégommer la tête et accomplir un magnifique home-run ! Laissant libre cours à votre bestialité, les deux X-Terminator finissent rapidement en pièces détachées, une vraie ode à la violence ! *+2 Droïdes H.S.*

Une fois les deux droïdes hors service, **rendez-vous au 104**

378

Grâce à votre Télépathie, vous captez les commandes du processeur du Robot. Mais sans surprise ces dernières sont cryptées. À vous de les décoder pour pouvoir le manipuler à votre guise :



Si vous ne trouvez pas, **rendez-vous au 9**

379



380



381

Vous vous dirigez vers la seconde chambre, mais lorsque vous essayez d'entrer la porte ne bouge pas ! Quelque chose semble bloquer de l'intérieur.

Si vous avez la **Superforce** et poussez plus fort, **rendez-vous au 7**
Si vous avez la **Vision Laser** et observez ce qui bloque, **rendez-vous au 206**
Sinon, rien à fait ça ne bouge pas ! Vous abandonnez et **retournez au 365**

382

Vous avez le pressentiment que cette liste en *Binaire* à une importance ! peut-être votre alphabet en début de livre pourra vous aider ? **Retournez au 20**

383

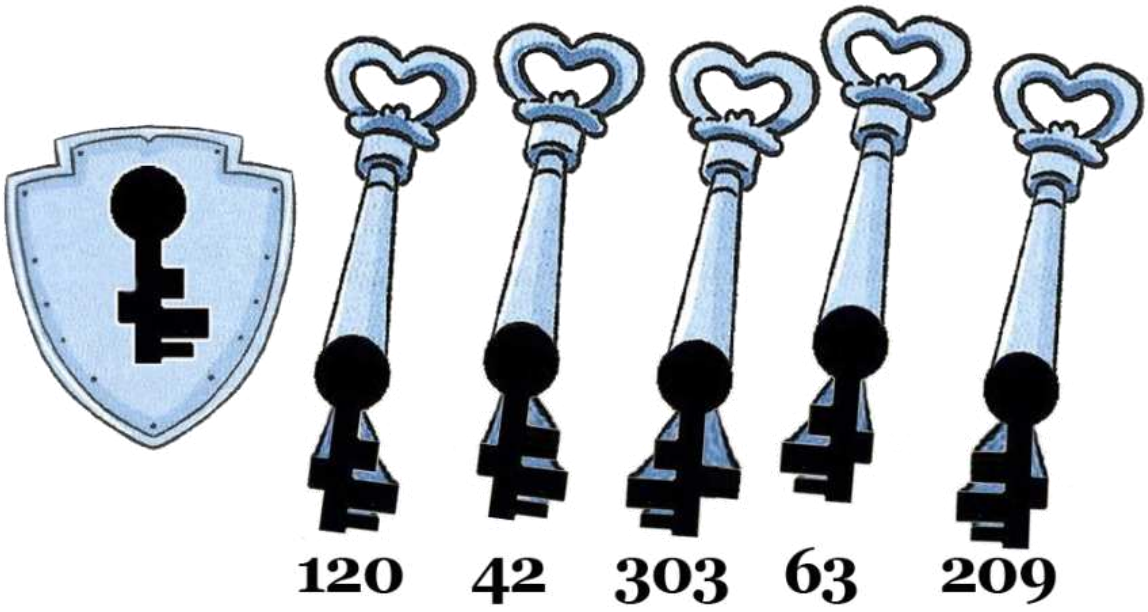
Vous piétinez devant la grille en cherchant une solution lorsque vous tapez du pied dans un objet qui produit un bruit métallique !

Vous vous penchez pour le ramasser et découvrez un trousseau de clefs rouillées. Si ce n'est pas de la chance ! (ou un autre Deux Ex Machina de l'auteur…)

Vous vous rapprochez de la grille à la recherche d'une serrure et finissez par en trouver une cachée derrière une rosace. Vous observez votre trousseau pour

déterminer quelle clef est la bonne. Attention, les clefs étant rouillées si vous insérez une mauvaise clef celle-ci se casse dans la serrure vous empêchant d'en essayer une autre !

Soustrayez la valeur de votre clef au numéro de ce paragraphe.



Si vous ne tombez pas sur le bon paragraphe, **rendez-vous au 133**

384

Vous saisissez votre USB et tranchez sans hésitation le câble jaune, une énorme gerbe d'étincelles électriques en jaillit ! Vous vous écartez prestement pour éviter d'être touchée. Le champ de force clignote puis finit par disparaître !

Vous vous êtes rappelé de la couleur des câbles des trois relais de l'IA et avez donc déduit avec raison que seule la couleur restante pouvait être celle de l'alimentation. Fière de vous, vous gagnez **2 points d'Ego. Rendez-vous au 297**

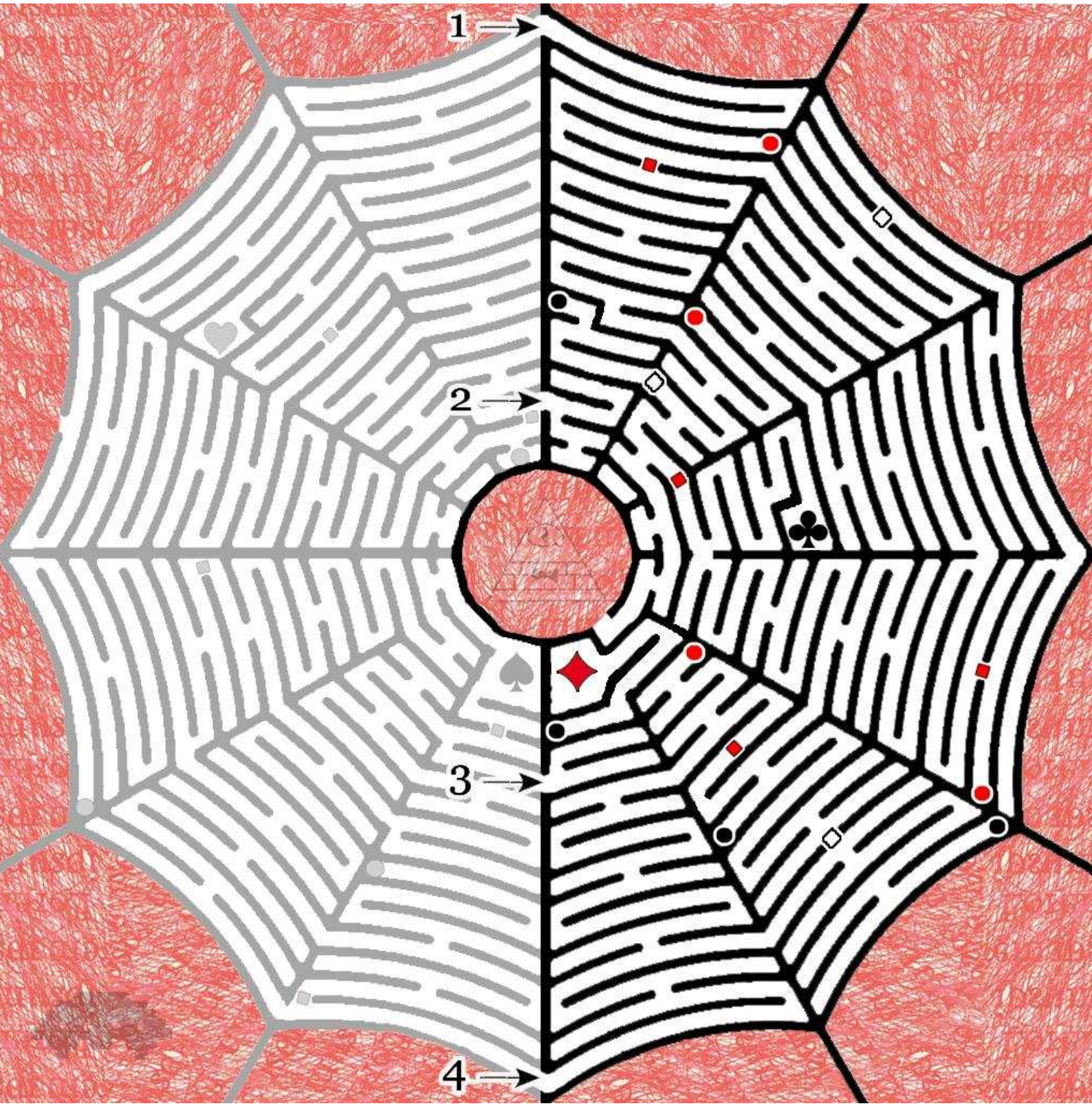
385

Vous avez trop traîné en chemin et vos bombes explosent. Le souffle de l'explosion fait trembler les murs et de gros blocs de pierre commencent à s'effondrer autour de vous. Vous tentez vainement de vous enfuir, mais vous finissez en omelette humaine sous des tonnes de gravats...

Vous avez touché le fond !

*Si vous avez encore des crédits, vous pouvez vous acheter une vie supplémentaire pour **10 000** Ⓢ et reprendre avec **10 points d'Ego** au 125*

Les scarabées vous révèlent enfin la seconde partie du labyrinthe !



386

Vous vous préparez pour la mission et Renard vous fournit l'adresse de l'hôtel Abaddon. Maintenant que vous avez votre propre code, il vous autorise à prendre un des véhicules de l'Agence pour vous y rendre !

Après quelque temps de vol, vous arrivez en vue de l'hôtel, vous présentez votre code d'identification de l'Agence du M.A.L. et on vous laisse franchir sans problème le champ de force mis en place autour de l'hôtel pour le maintenir en quarantaine. À peine la barrière franchit, vous remarquez un robot-valet qui a tenté de forcer la quarantaine, ou du moins ce qu'il en reste, à savoir une tache d'huile et des morceaux de métal éparpillés !

Vous atteignez sans encombre les portes de l'hôtel et pénétrez dans le hall d'entrée.

Si vous avez la **Prescience** ou la **Vision laser**, **allez au** [159] Sinon **allez au** [308]

387



● → [177] ■ → [11] ● → [216]

♣ → [175] ✦ → [157] □ → [57] → [303]

388

Vous approchez discrètement pour tenter de surprendre la sentinelle, vous n'êtes qu'a quelques pas de votre cible quand vous vous prenez malencontreusement les pieds dans un câble qui traînait au sol ! Vous vous affalez de tout votre long sur le sol dans un vacarme retentissant. Pour la discrétion on repassera... Vous perdez **3 points d'Ego** et cochez le mot-clef **Alarme**.

Vous vous relevez juste à temps pour voir trois shurikens foncer vers vous. ! Vous vous rejetez au sol pour les esquiver et enchaînez d'une roulade avant pour vous redressez USB à la main juste devant votre adversaire. Ce dernier, surpris par

votre agilité, tente de dégainer, mais vous ne lui en laissez pas le temps et l'assommez d'un coup bien placé d'USB (Ultra Sabre Binaire). Une fois votre victime bâillonnée, vous la planquez derrière le container et vous dirigez avec précaution vers le point de rendez-vous avec AfroBang. **Allez au 220**

389

Une fois arrivé juste en dessous du coffre, James Bomb installe sa charge spéciale pour mur blindé ! Vous vous reculez précipitamment pour éviter de vous retrouver dans le souffle de l'explosion. Une fois la poussière retombée, vous voyez un énorme trou donnant directement dans la chambre forte. James vous fait la courte échelle puis vous l'aidez à son tour à se hisser dans le coffre.

Vous regardez les nombreux casiers qui s'alignent sur les bords du coffre-fort et repérez rapidement celui portant le symbole de la pyramide des Enluminés. !

Si vous avez la **Superforce** ou la **Télékinésie**, **allez au 287**

Sinon, vous l'indiquez à James qui s'empressent de le forcer avec de mini-charges explosives. **Rendez-vous au 83**

390

Vous vous retrouvez saine et sauve à l'Agence du M.A.L. et arrachez votre casque. Votre cœur bat encore la chamade à 200 à l'heure et vous préférez ne pas penser à ce qu'il serait arrivé si vous ne vous étiez pas déconnectée à temps...

Une lumière étrange apparaît dans votre dos, vous vous retournez et découvrez un portail lumineux qui découpe la réalité et s'ouvre dans l'espace devant vous.

Deux agents en uniformes en sortent et se mettent au garde à vous de chaque côté de l'ouverture. Une troisième forme traverse la porte et s'avance vers vous. Vous avez beau essayer de fixer votre regard sur son visage, vous n'y arrivez pas ! La forme semble comme instable ou floue et vous empêche d'en deviner les formes, vous devinez qu'il doit s'agir d'une espèce de champ de protection très sophistiqué qui permet à son utilisateur de garder l'anonymat.

La personne au visage trouble s'adresse alors à vous avec une voie distordue et méconnaissable, vous confirmant dans son désir d'anonymat :

-- Je suis la dirigeante de la Brigade Temporelle. Nous ne pouvons vous laisser plus longtemps interférer avec cette époque sans intervenir ! La ligne sacrée du temps doit être respectée. Nous avons longtemps hésité, mais vos dernières

actions ne nous laissent plus le choix et nous devons vous renvoyer vers votre époque ! Sinon voilà ce qu'il va se passer :

Vous allez partager vos découvertes sur les Luniens avec Toutankharton. Ce dernier va, dans un esprit d'équité et pour contrecarrer les plans des Enluminés, rendre l'information publique ! Les Enluminés suite à cet échec vont perdre le contrôle de leur empire de l'ombre et petit à petit tomber dans l'oubli… Mais cela aura aussi pour conséquence une ruée vers la Lune, où chaque Méga-Corpo va vouloir être la première à nouer une alliance avec les Luniens !

Les Luniens vont accepter de nombreux contrats et cela va les rendre immensément riches. Cette richesse va permettre un développement exponentiel de la société lunienne grâce aux ressources en énergies et en minerais que leur fourniront les Méga-Corpos. Bientôt la Lune semblera trop petite aux Luniens pour leurs ambitions grandissantes ! C'est vers leur voisine que leur regard va se tourner...

En l'an 2522, les Luniens lancent une invasion massive de la Terre, en résulte l'annihilation de 96,8% de la population mondiale ! Leurs technologies supérieures leur permettent de se jouer des armées terrestres et de leurs pauvres armements. Les rares survivants serviront d'esclaves à la nouvelle race dominante de la Terre…

Alors NON ! Nous ne pouvons pas vous laisser faire ça ! Maintenant, veuillez nous suivre sans faire d'histoire, nous vous ramenons à votre époque que vous n'auriez jamais dû quitter...

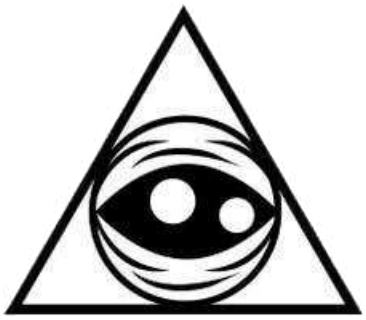
Vous demandez s'il vous est possible, au minimum, de dire au revoir à Toutankharton. Espérant secrètement lui transférer les fichiers contenus dans votre Cyber-deck. Mais la dirigeante de la Brigade Temporelle n'est pas dupe !

Elle vous demande d'enlever tous vos Cyber-équipements et un des deux gardes les enferme dans une espèce de caisson hermétique. Elle vous explique que vous ne pouvez point revenir à votre époque avec des technologies du futur ce qui semble logique après tout. Elle vous refuse de même votre requête d'adieu, vous disant que vous le reverrez, mais dans le passé et c'est mieux qu'il pense que vous avez disparu en mission !

Face à votre insistance, elle vous révèle tout de même que oui, il a survécu à sa mission et détruit le labo, mais il doit encore échapper aux Reptiliens et revenir du monde souterrain. Vous vous apprêtez à demander quel monde souterrain et quels Reptiliens mais vous n'avez pas le temps de formuler vos questions qu'un portail temporel s'ouvre dans votre dos et qu'elle vous pousse à travers sans ménagement... Cochez le mot-clef **Lune** →

Où allez-vous réapparaître ? Et qu'est-ce qui vous attend à votre époque ? Qui sont les Luniens ? Qui sont les Reptiliens ? Que se passe-t-il sur la Lune ? Qu'est-ce qui se manigance dans le monde souterrain ? Vous découvrirez la réponse à ces questions et bien plus dans le **tome 3** de l'Alliance des Ombres :

Mission Pleine Lune



Bravo, vous avez fini l'aventure !



~ Succès ~

☐ **Anti-Virus –** Éradiquer Virus

☐ **Lézard-Queen –** Vaincre Kidzilla

☐ **Calamity Jane –** Chevaucher un T-Rex

☐ **Technophile -** Finir l'aventure avec les 8 Cyber-équipements

☐ **Exterminatrice –** Détruire au moins 10 Droïdes

☐ **Libératrice –** Libérer les 8 Supers prisonniers

☐ **Prédestinée –** Boucler la boucle de la note mystérieuse

☐ **Fine bouche –** Trouver le poulet rôti

☐ **Archiviste –** Trouver les 5 livres spéciaux :

☐ Guide du voyageur Galactique ☐ Kamasutra du vers de terre

☐ Consider the consequences ☐ L'Informatique pour les nuls

☐ ACME™ magazine

☐ **Complétionniste –** Débloquer tous les succès précédents



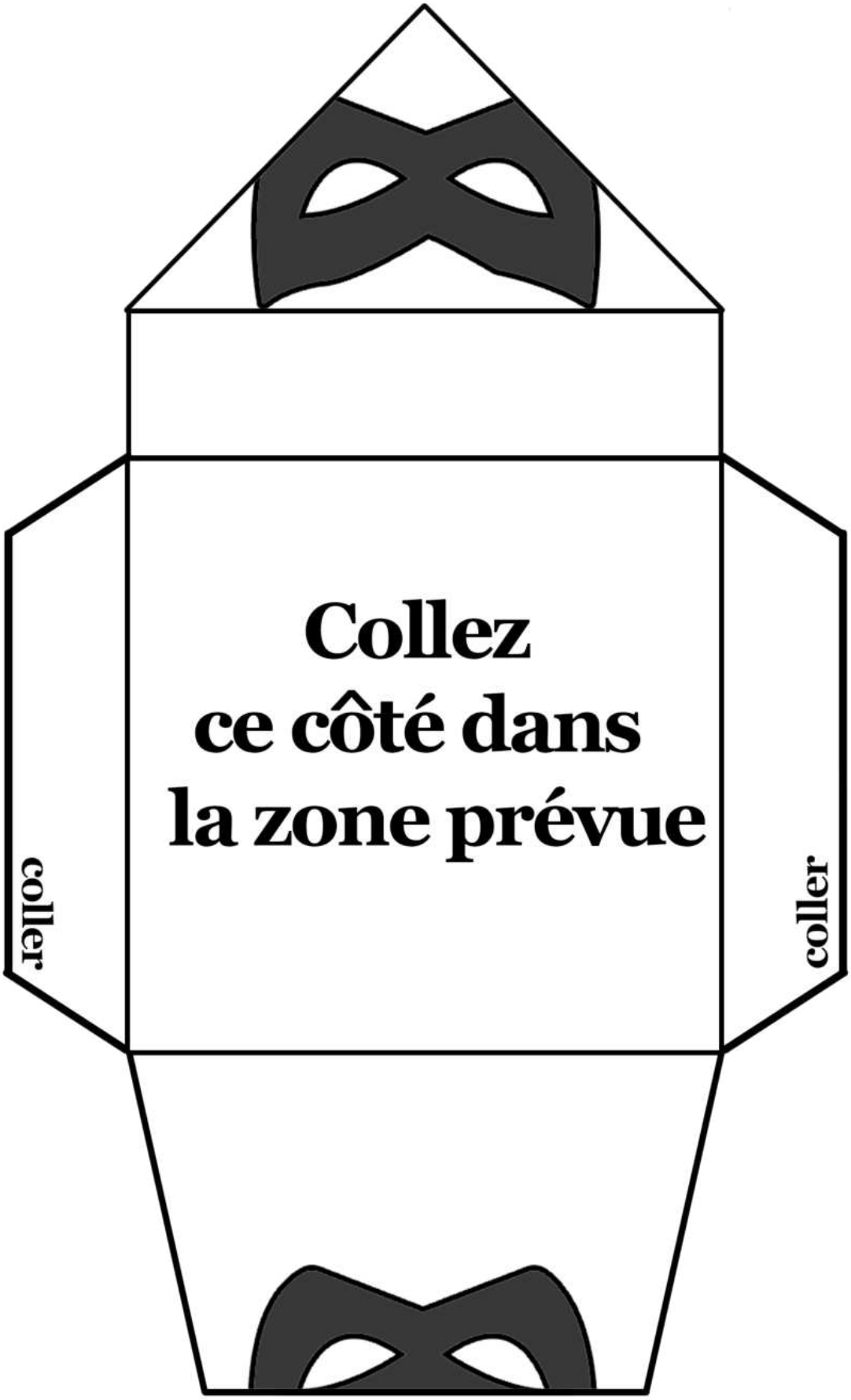
Pochette
Extra-dimensionnelle

Collez ICI

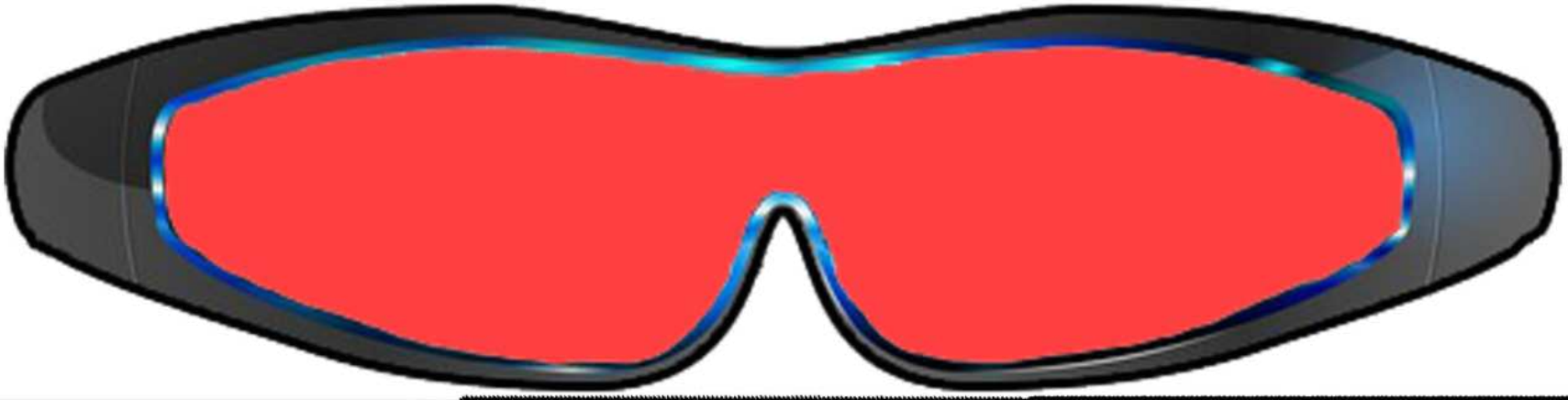
votre pochette

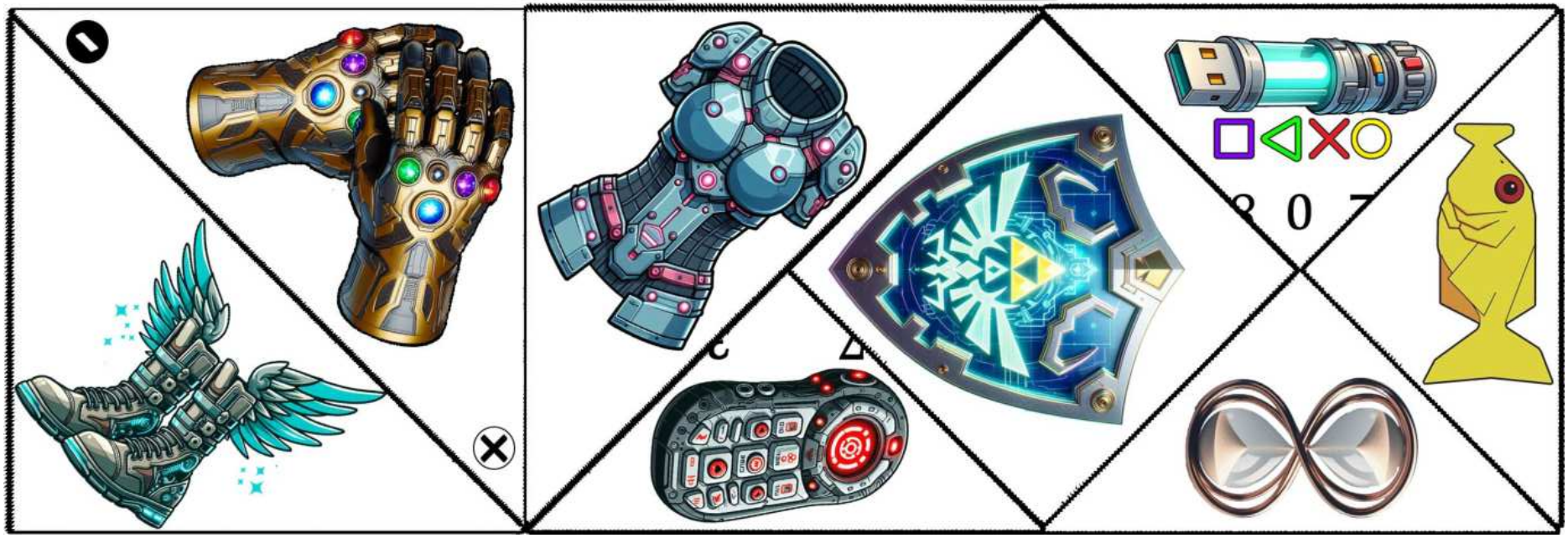
de rangement




Collez
ce côté dans
la zone prévue
coller
coller

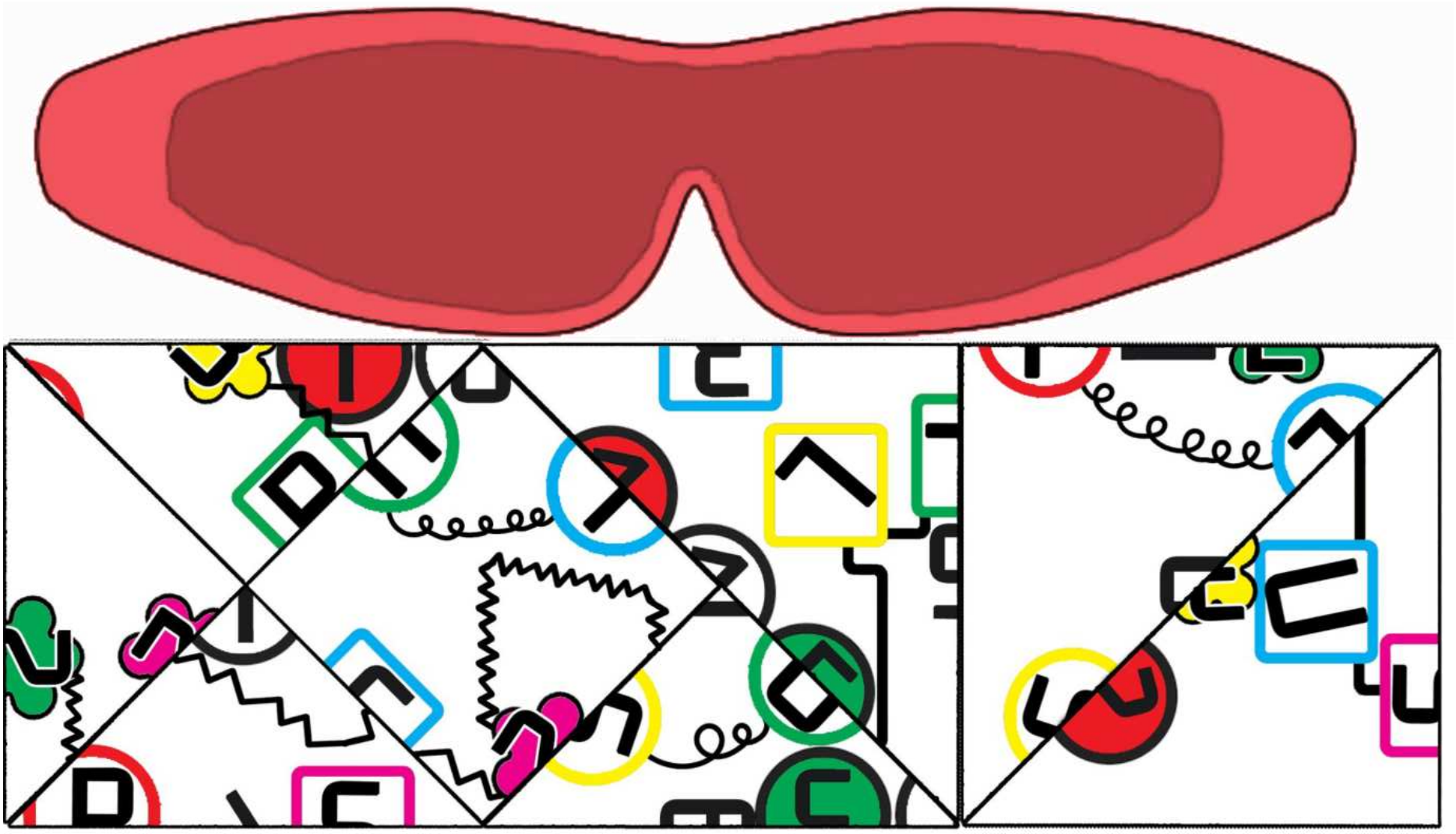
plier
plier
Découpez, pliez et collez
votre pochette de rangement
pour les éléments de jeux
plier
plier
plier
coller
coller





Imprimé en rabat détachable (en couleur)

Imprimé en rabat détachable (en couleur)



Imprimé sur intérieur de couverture (en couleur)

