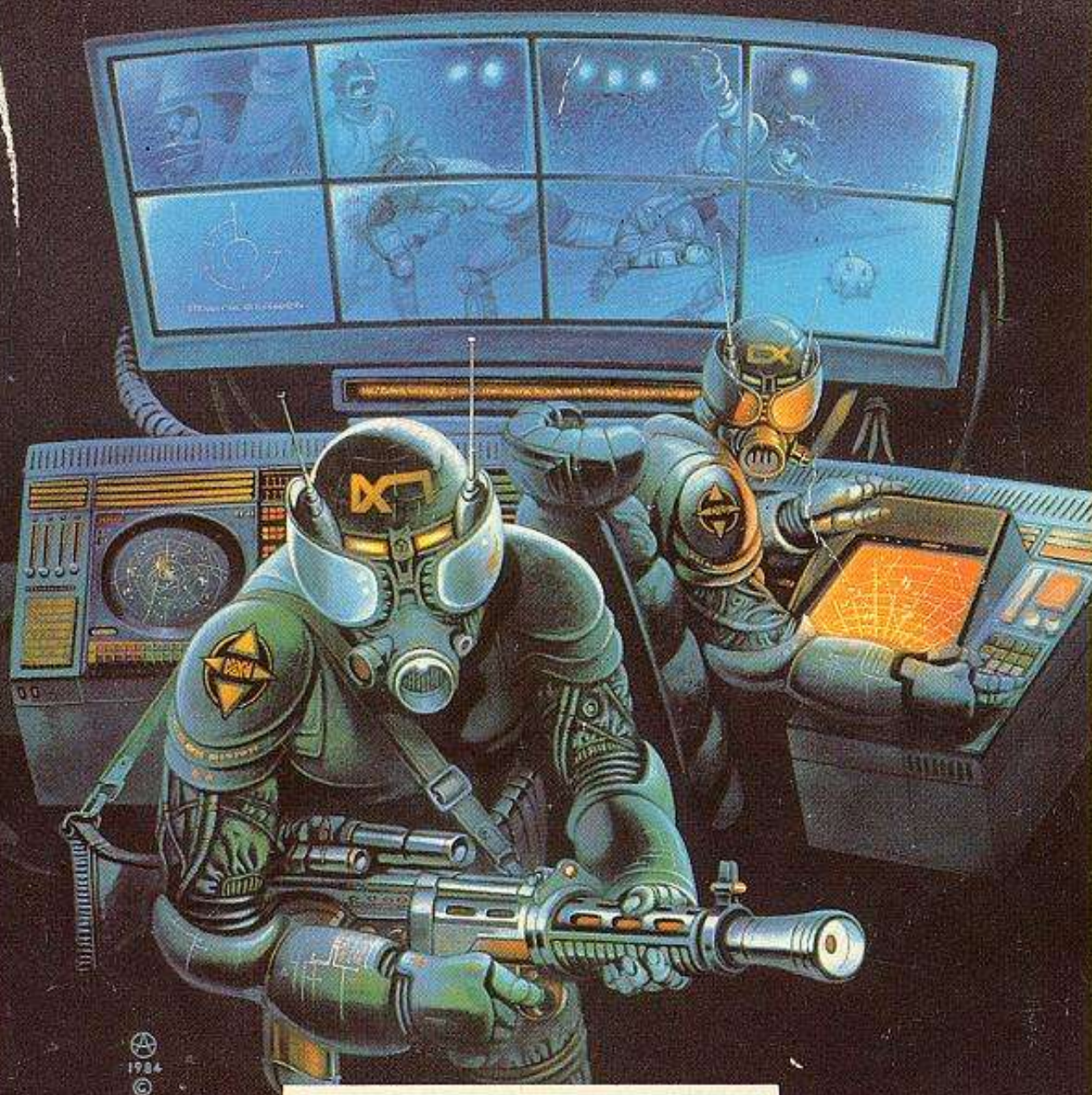


UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HEROS

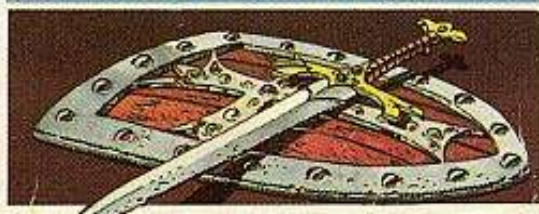
Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

Le Mercenaire de l'Espace



1984
©

Défis Fantastiques



folio
junior

Andrew Chapman

Le Mercenaire de l'Espace

Traduit de l'anglais par Jean Walthers

Illustrations de Geoffrey Senior



Gallimard



Titre original : *Space Assassin*

© Andrew Chapman, 1985. pour le texte. © Geoffrey Senior. 1985, pour les illustrations.
© Éditions Gallimard. 1985, pour la traduction française.

FEUILLE D'AVENTURE

CASES DES RENCONTRES AVEC UNE CRÉATURE

HABILETÉ <i>Total de départ =</i>	ENDURANCE <i>Total de départ =</i>	CHANCE
---	--	---------------

ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ	PROTECTION <i>Total de départ =</i>
	PILULES DE VIGUEUR
	ARMES

<i>Habileté =</i>	<i>Habileté =</i>	<i>Habileté =</i>
<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>

<i>Habileté =</i>	<i>Habileté =</i>	<i>Habileté =</i>
<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>

<i>Habileté =</i>	<i>Habileté =</i>	<i>Habileté =</i>
<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>

<i>Habileté =</i>	<i>Habileté =</i>	<i>Habileté =</i>
<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>

Comment combattre les créatures du Vandervecken

Dans cette aventure, vous êtes un Mercenaire de l'Espace dont la mission va être de capturer un tyran acharné à la destruction de votre planète. Vous allez devoir trouver votre chemin dans les dédales de son gigantesque vaisseau spatial, le *Vandervecken*, en évitant les pièges qui vous seront tendus pour finalement l'affronter, et le vaincre.

Mais avant d'entreprendre cette mission, il vous faut tout d'abord déterminer vos forces et vos faiblesses, et choisir avec soin vos armes et vos systèmes de défense. Pour cela, vous aurez besoin d'une paire de dés et d'un crayon. Vous reporterez les résultats obtenus sur la *Feuille d'Aventure* que vous trouverez en pages 10 et 11. Cependant, comme il est peu probable que vous réussissiez dans votre mission lors de votre première tentative, il serait certainement plus prudent d'établir des photocopies de cette *Feuille d'Aventure* qui vous permettront, par la suite, de jouer à nouveau.

Habileté, Endurance et Chance

Votre aptitude à combattre, à supporter les coups qui vous seront portés, à vous tirer des situations les plus dangereuses est déterminée par votre **HABILETÉ**, votre **ENDURANCE** et votre **CHANCE**. Sur la *Feuille d'Aventure* figurent des cases particulières dans lesquelles vous inscrirez vos points de départ qui se calculent ainsi :

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case **HABILETÉ** de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case **ENDURANCE**.

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case **CHANCE**.

Utilisation de la Chance

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE** changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points, et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petits dans les cases ou d'avoir une gomme à portée de la main. Mais n'effacez jamais vos *points de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE**, ce total n'excédera jamais vos *points de départ*, sauf en de très rares occasions qui vous seraient alors signalées sur une page particulière.

Vos points d'**HABILETÉ** reflètent votre adresse au combat en général : plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'**ENDURANCE** traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général : plus vos points d'**ENDURANCE** sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps. Avec vos points de **CHANCE**, vous saurez si vous êtes naturellement *Chanceux* ou *Malchanceux*. La Chance est une importante réalité dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

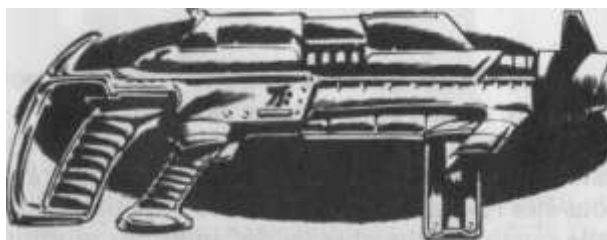
Protection

Étant un Mercenaire hautement spécialisé pour combattre dans l'espace, vous avez fait appel à la technologie la plus avancée pour vous doter d'un système de protection pratiquement invulnérable. Vous êtes revêtu d'une Combinaison Spatiale Sensorielle capable d'absorber les déflagrations produites par des Charges d'Antimatière, de Grenades Spatiales ou d'armes équivalentes. Pour déterminer la puissance de votre protection, lancez un dé et ajoutez 6 au chiffre obtenu. Reportez le résultat dans la case **PROTECTION** de votre *Feuille d'Aventure*.

Lorsque vous devrez engager un combat au Pistolet-Laser avec un adversaire et que vous serez atteint par un rayon, vous

jetterez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur au total de **PROTECTION** qui sera le vôtre alors, votre Combinaison Spatiale absorbera le coup, et vous ne serez pas blessé. Si, en revanche, ce même chiffre est supérieur à votre total de **PROTECTION**, le rayon pénétrera votre Combinaison, et vous recevrez une blessure. Vous trouverez en page 16 la liste des armes accompagnée de la description des blessures qu'elles peuvent infliger.

Toutes les fois que vous jetterez deux dés pour déterminer si le coup porté par un adversaire vous a atteint ou non, vous devrez obligatoirement déduire **1** point de votre total de **PROTECTION**. Notez que cette procédure est identique à celle que vous devez suivre lorsque vous *Tentez votre Chance*.



Le choix des armes

Jetez un dé : le chiffre obtenu vous indiquera de combien de points vous disposerez pour vous procurer des Armes et pour gagner des points de **PROTECTION** supplémentaires.

ARMES / PROTECTION COUT

Pistolet-Laser	1 point
Désintégrateur	3 points
Grenade Spatiale	1 point la grenade
Charge d'Antimatière	3 points

Protection $\frac{1}{2}$ point = 1 point supplémentaire

Vous devez obligatoirement vous munir d'un Pistolet-Laser ou d'un Désintégrateur avant de faire quelque choix que ce soit. Par exemple, si le dé vous donne le chiffre 3, vous pourrez vous procurer un Désintégrateur *ou* choisir un Pistolet-Laser et une Grenade et ajouter 2 points à votre total de **PROTECTION**. Ces différentes armes produisent, lors des combats, les effets suivants :

Pistolet-Laser : ce petit Pistolet projette un rayon qui réduit de **2** points le total d'**ENDURANCE** de votre adversaire.

Désintégrateur : l'arme existante la plus redoutable. Les dégâts qu'elle inflige peuvent être considérables. A chaque fois que vous utiliserez cette arme, jetez un dé et déduisez le chiffre que vous obtiendrez du total d'**ENDURANCE** de votre adversaire. Ainsi,

le Désintégrateur peut diminuer l'**ENDURANCE** de la cible visée de 1 à 6 points.

Grenade Spatiale : une arme dont l'utilisation causera des dommages à *tous* les ennemis qui se trouveront dans l'aire de la déflagration. Lorsque vous utiliserez une Grenade, vous jetterez un dé pour *chacune* des cibles alors présentes et vous déduirez le chiffre obtenu de l'**ENDURANCE** de chacune de ces cibles.

Vous ne pourrez cependant utiliser une Grenade Spatiale que lorsque cela vous sera expressément spécifié au cours de votre mission.

Charge d'Antimatière : une bombe à l'effet surpuissant, qui peut venir à bout des portes les plus épaisses et des obstacles les plus massifs. Cette charge est, en fait, un microscopique trou noir, stabilisé dans un champ d'espace-temps. Lorsque le champ d'espace-temps est éliminé, le trou noir aspire et détruit *tout* ce qui est présent dans un rayon de trois mètres. Il s'évanouit ensuite dans l'hyper-espace, laissant ainsi le lieu où il a agi sans danger.

Combat à mains nues

Le combat à mains nues (c'est-à-dire tout combat dans lequel les armes décrits ci-dessus n'entrent pas en jeu) se déroule de la même façon que dans les autres livres dont VOUS êtes le héros. Si vous êtes déjà familiarisé avec ce genre de combat, vous pouvez vous dispenser d'en lire les règles qui figurent ci-dessous. Sinon, prenez-en soigneusement connaissance.

Tout d'abord, vous inscrirez les points d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de l'adversaire que vous affrontez dans la première case vide des Rencontres avec une Créature de votre *Feuille d'Aventure*. Les points correspondant à chaque adversaire sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre.

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'**HABILETÉ** au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.
2. Jetez deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'**HABILETÉ**. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre — reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.
4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de 2 points son **ENDURANCE**. Vous pouvez également vous servir de votre **CHANCE** pour lui faire plus de mal encore (voir page 12).

5. La créature vous a blessé : vous ôtez alors 2 points à votre **ENDURANCE**. Vous pouvez également faire usage de votre **CHANCE** (voir page 12).

6. Modifiez votre score d'**ENDURANCE** ou celui de la créature, selon le cas (faites de même pour vos points de **CHANCE** si vous en avez fait usage — voir page 12.)

7. Commencez le deuxième *Assaut* (en reprenant les étapes de 1 à 6). Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'**ENDURANCE** ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).



Combat armé

Les combats dans lesquels interviennent Désintégrateurs, Grenades et Pistolets-Laser se déroulent ainsi :

1. Vous pouvez lancer une Grenade, si cela vous est spécifié dans une séquence du livre. Jetez un dé pour chacun des adversaires qui se trouvera alors présent et déduisez le chiffre obtenu de son **ENDURANCE**.
2. Après avoir jeté une Grenade, si l'un ou l'autre de vos adversaires est encore en vie, vous le combattrez à mains nues ou à l'aide d'une autre arme, comme il vous le sera indiqué.
3. Lorsque vous utiliserez le Désintégrateur ou le Pistolet-Laser, vous jetterez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, le coup que vous aurez porté aura manqué son but. Si, en revanche, ce même chiffre est inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, votre coup aura fait mouche, et vous aurez infligé une blessure à votre adversaire. Déduisez alors le nombre de points correspondant à l'effet produit par l'arme que vous avez utilisée du total d'**ENDURANCE** de cet adversaire (voir page 15).
4. Si l'**ENDURANCE** de votre adversaire est alors égale à zéro, vous l'avez tué.
5. Mais si votre adversaire est toujours en vie, il riposte : jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou supérieur à l'**HABILETÉ** de votre adversaire, le coup qu'il vous a porté a manqué son but. Si ce même chiffre est inférieur à l'**HABILETÉ** de votre adversaire, le coup vous atteint et s'il traverse votre Combinaison Spatiale, déduisez de votre **ENDURANCE** le

nombre de points correspondant à l'effet de l'arme utilisée. Lorsqu'il n'aura pas été précisé avec quelle sorte d'arme combat votre adversaire, vous devrez considérer qu'il est armé d'un Désintégrateur.

6. Vous reprenez l'étape n° 5 pour chaque, adversaire encore en vie (pour le cas, bien entendu, où vous faisiez face à plus d'un adversaire au début du combat).

7. Si vous n'avez pas été tué vous-même, vous engagez de nouveau le combat en revenant à l'étape n° 3.

Attention: si vous avez affaire à plus d'un adversaire, vous combattrez tout d'abord celui qui vous sera indiqué en premier jusqu'à ce que vous l'ayez tué. Puis, vous vous attaquerez au suivant, et ainsi de suite. De plus, si vous vous engagez dans un combat armé, alors que vous êtes vous-même dépourvu d'armes, chaque coup que vous porterez à votre adversaire lui coûtera 1 point d'**ENDURANCE** supplémentaire : vous êtes, en effet, un redoutable expert dans toutes les disciplines de combats à mains nues.

Comment rétablir votre Endurance

Il y a peu de chance pour que vous ne perdiez aucun point d'**ENDURANCE** au cours des combats que vous devrez affronter et dont vous sortirez vainqueur. Vous pourrez regagner ces points en prenant des Pilules de Vigueur. Chaque Pilule vous donne droit à 5 points d'**ENDURANCE**, et vous pouvez en avaler une lorsque vous le désirez. Au début de votre mission, vous êtes en possession de 4 Pilules de Vigueur : notez-les dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure* et n'oubliez pas de diminuer ce chiffre chaque fois que vous en utiliserez une. Enfin, n'oubliez pas que vos points d'**ENDURANCE** ne peuvent, en aucun cas, excéder leur total de départ.

Équipement transporté

Au cours de votre mission, vous serez amené à découvrir des objets que vous désirerez, peut-être, emporter avec vous. Le nombre d'objets maximal que vous pouvez transporter avec vous est de 5. Les armes ne sont pas comprises dans ce total.

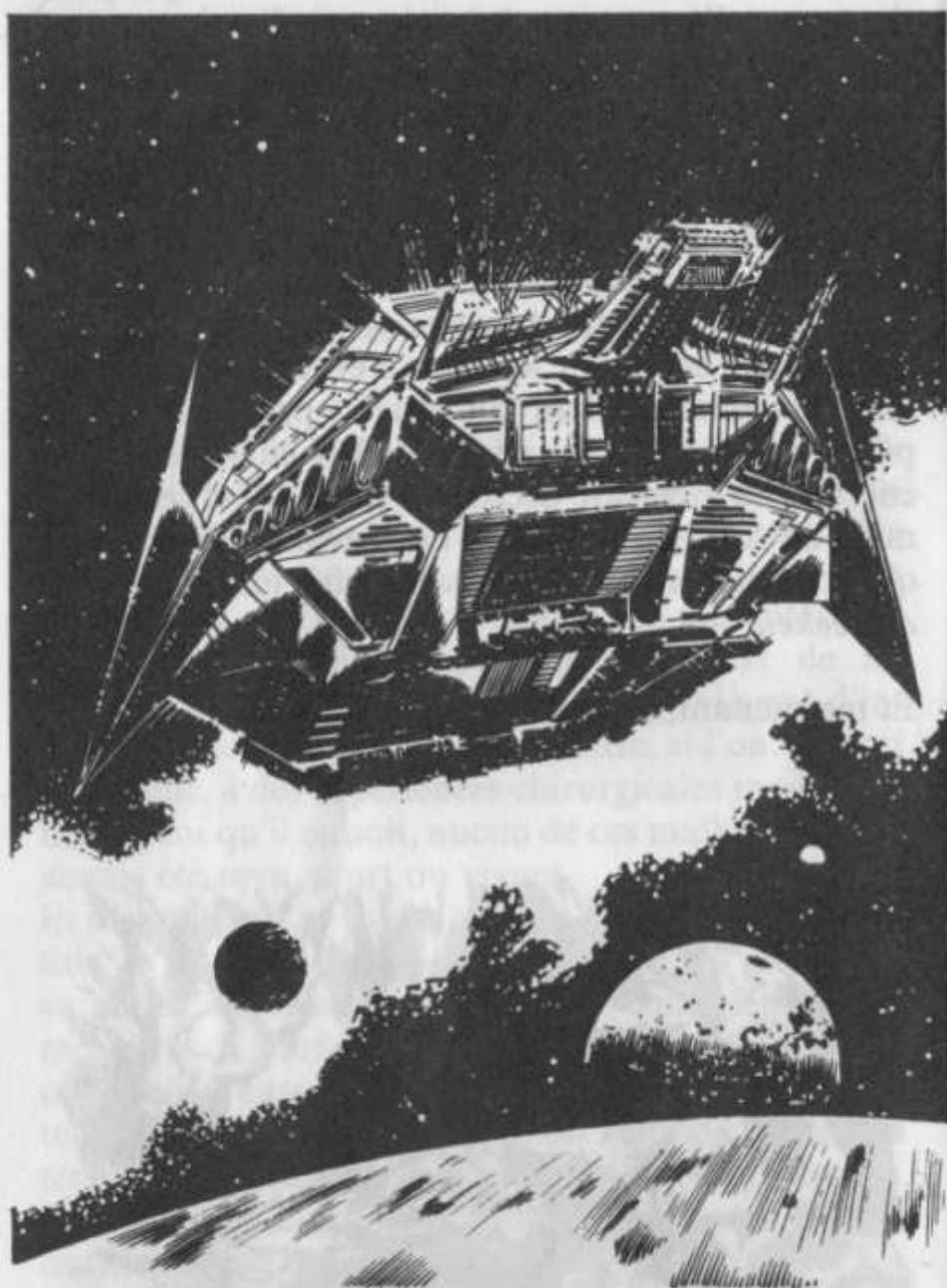
Votre mission

Depuis quelque temps, Cyrus, le savant tyrannique, souverain de la constellation d'Od — à laquelle vous appartenez —, harcèle votre planète natale avec ses créatures démoniaques : robots destructeurs et êtres diaboliques, d'espèces certainement mutantes. Sa pratique criminelle la plus courante est de les envoyer sur votre planète, afin qu'ils enlèvent d'innocentes victimes pour les soumettre, si l'on en croit la rumeur, à des expériences chirurgicales innommables. Quoi qu'il en soit, aucun de ces malheureux n'a jamais été revu, mort ou vivant. Et maintenant, la nouvelle court que Cyrus a l'intention de soumettre la planète tout entière à une épouvantable expérience biologique, consistant à en recouvrir la surface d'isotopes radioactifs, puis à contaminer ensuite ses habitants avec des virus mortels. Manifestement, le temps est venu de mettre un terme aux agissements de Cyrus, le savant dément. C'est dans ce but que les autorités de votre planète ont fait appel à la Guilde des Mercenaires de l'Espace. Et c'est VOUS qui avez été choisi, avec pour mission de pénétrer dans le vaisseau intergalactique, le *Vandervecken*, et de capturer Cyrus afin qu'il soit livré à la justice. Équipé des armes les plus perfectionnées et les plus mortelles, entraîné dans vingt-sept différents arts martiaux, tant humains que pratiqués par d'étranges et lointaines civilisations, protégé par la Combinaison Spatiale Sensorielle la plus sophistiquée, vous vous mettez en chasse, à la recherche du *Vandervecken*. Tout d'abord, vous explorez sans succès le système d'étoiles auquel votre planète appartient. Et, finalement, dans une constellation lointaine et relativement isolée, située à des années-lumière de votre propre monde, vous finissez par

découvrir le sombre et formidable vaisseau. Il semble qu'il ait fait escale à proximité d'une petite planète, afin de s'y ravitailler en vivres et en énergie. La meilleure décision à prendre est certainement de vous glisser à bord de l'aéronef ravitailleur, qui vous mènera alors, sans difficulté, jusqu'au *Vandervecken*.

Et maintenant, tournez la page...





1 Vous quittez la surface de la planète en direction du vaisseau intergalactique.

Dissimulé dans les soutes de l'aéronef ravitailleur, vous quittez bientôt la surface de la planète en direction du vaisseau intergalactique. Alors que l'aéronef s'en approche, vous vous hissez dans un sas de secours et vous tendez l'oreille à l'écoute du choc de l'abordage des deux vaisseaux. Vous vous assurez du bon fonctionnement de vos armes et de votre Combinaison Sensorielle, puis vous saisissez la poignée commandant le système de déverrouillage du sas qui s'ouvrira au moindre de vos mouvements et vous projettera dans le vide. Dans vos écouteurs, vous pouvez entendre le compte à rebours de l'ordinateur qui égrène les secondes précédant l'amarrage. A zéro, vous actionnez la poignée et vous vous retrouvez flottant dans l'espace, non loin de la coque d'argent du *Vandervecken*. Derrière vous, le ravitailleur semble une minuscule flèche plantée dans une monstrueuse cible.

Maintenant, vous progressez lentement dans l'immensité interstellaire, à quelques mètres au-dessus du vaisseau. Un détail que vous remarquez sur sa coque attire soudain votre attention : sur la surface lisse en effet - faisant légèrement saillie -, se détache une forme ovale, de couleur sombre. Sans aucun doute s'agit-il d'un sas qui pourrait vous permettre de pénétrer dans le *Vandervecken*. Sans perdre un instant, vous vous amarrez au vaisseau à l'aide d'un grappin magnétique et vous vous approchez du sas pour l'examiner. Le mécanisme d'ouverture ne semble pas présenter de grandes difficultés. Et, en effet, après quelques tâtonnements, la porte semble frémir, puis elle s'ouvre lentement. Il vous faut peu de temps pour pénétrer à l'intérieur du sas, en refermer l'ouverture et l'emplir d'une atmosphère respirable. Vous voilà maintenant à pied d'œuvre. Quittant le sas, vous vous retrouvez à l'extrémité d'un petit corridor dont l'autre extrémité est fermée par une lourde porte de sécurité. Sur votre droite et sur votre gauche, vous remarquez deux écoutilles, fermées également, et sur lesquelles vous pouvez lire la mention « Danger » inscrite en gros caractères. Sur le sol, non loin de la porte, se trouve un petit tas de débris, d'origine organique,

semble-t-il. Si vous possédez une Charge d'Antimatière, vous pouvez l'utiliser contre la porte de sécurité (rendez-vous au [20](#)). Mais vous pouvez aussi examiner l'écoutille de gauche (rendez-vous au [58](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [77](#)) ou vous intéresser au tas de détritits (rendez-vous au [39](#)).

2

Vous atteignez une nouvelle écoutille de service, située à l'extrémité du tunnel.

H MOINS UNE MINUTE

Vous ouvrez l'écoutille. Rendez-vous au [120](#).

3

Derrière l'écoutille, vous découvrez une petite soute encombrée de gros tuyaux métalliques surgissant du sol et disparaissant dans le plafond. C'est de ces tuyaux que provient la chaleur que vous avez ressentie, voilà un instant. Vous traversez la soute en direction d'une porte que vous faites coulisser légèrement et, avec prudence, vous jetez un coup d'œil dans l'ouverture. La cabine qui se présente à vous a très certainement été aménagée pour les étrangers. Elle est d'amples dimensions et semble d'un grand confort.- Elle est meublée de sièges et de couchettes aux formes étranges, de tables pouvant automatiquement s'adapter à qui voudrait s'installer devant elles et d'un régulateur pouvant adoucir le bleu trop violent de la lumière ambiante. Installées dans des fauteuils, se trouvent deux créatures, ressemblant à des rats, et qui semblent totalement absorbées par la lecture de fiches de renseignements électroniques. Leurs blouses blanches ainsi que les fines lunettes dont elles sont affublées vous font penser qu'il s'agit là de techniciens. Allez-vous pénétrer dans cette pièce et menacer ces créatures de Cyrus (rendez-vous au [60](#)) ou préférez-vous les attaquer (rendez-vous au [41](#)) ? Mais vous pouvez également vous en désintéresser et retourner au tunnel d'accès (rendez-vous au [172](#)).

4

A peine lui avez-vous porté un coup que la sphère, échappant à tout contrôle, se met à tourner autour de la pièce, pour finalement se désintégrer en heurtant l'une des cloisons. En examinant plus attentivement le lieu où vous vous trouvez, vous en venez à la conclusion que ce laboratoire devait être utilisé, à l'origine, dans le cadre de recherches biologiques : en effet, vous y remarquez des instruments de vivisection, divers appareils électroniques de contrôle, ainsi que de grands aquariums et des cages dont le but ne pouvait être que de retenir prisonnières les victimes aquatiques et humaines de cruelles expériences. De nombreux objets qui pourraient vous être de quelque utilité sont également disposés çà et là dans le laboratoire, parmi lesquels : une bombe légère pleine d'un aérosol, sur laquelle est portée la mention « Gaz pour les Nerfs », un petit paquet contenant trois tablettes d'une matière qui vous est inconnue, ainsi qu'un crabe mort, mais qui vous paraît tout à fait comestible. Comme vous ne pouvez pas vous surcharger, vous ne pouvez emporter que deux de ces objets. Mais vous pouvez tout d'abord manger une des tablettes (rendez-vous au [42](#)). Si vous préférez quitter immédiatement le laboratoire, vous revenez à la porte par laquelle vous êtes arrivé et, de retour au Point de Contrôle, vous vous dirigez vers l'autre porte (rendez-vous au [80](#)).

5

La porte s'ouvre en glissant et, à votre grand désappointement, vous vous trouvez face à face avec une bonne demi-douzaine de robots de formes diverses, dont la plupart sont armés. La pièce dans laquelle ils se trouvent est encombrée d'outils et de palans, et comporte des établis automatiques commandés par un ordinateur. De nombreuses créatures, tant androïdes que cybernétiques gisent, à moitié démontées, çà et là. Quant aux robots qui vous font face, ils semblent tout à fait impassibles. Mais ce genre de mécanique n'est jamais très expressif ! Allez-vous :

Les attaquer ? Rendez-vous au [43](#)

Leur adresser la parole ? Rendez-vous au [157](#)

Pénétrer dans la pièce en espérant qu'ils sont hors d'usage ? Rendez-vous au [24](#)

6

Vous quittez l'armurerie et vous examinez soigneusement l'autre porte qui s'ouvre dans la pièce dans laquelle vous avez combattu les Robots Blindés. Rendez-vous au [213](#).

7

Jetez deux dés. Si le chiffre que vous obtenez est supérieur à votre total d'**ENDURANCE**, rendez-vous au [45](#). Sinon, vous êtes parvenu sans encombre sur la rive ouest. Rendez-vous alors au [214](#). Quoi qu'il en soit, vous déduisez 1 point de votre total d'**ENDURANCE**.

8

Vous avez échappé à la redoutable plante. Allez-vous maintenant consacrer un peu de temps pour voir ce qui se trouve dans la forêt (rendez-vous au [46](#)), ou préférez-vous essayer d'en sortir ? Dans ce dernier cas, vous pouvez vous diriger vers le nord (rendez-vous au [78](#)), vers le sud (rendez-vous au [179](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [323](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [84](#)).

9

Le Module ennemi apparaît devant vous, vous présentant sa partie la plus vulnérable. Vous faites feu sans craindre sa riposte (jetez deux dés comme il l'a été précisé au paragraphe [381](#)). Si le coup a détruit votre adversaire, rendez-vous *immédiatement* au [190](#). Sinon, vous le voyez faire demi-tour et se diriger droit sur vous. Ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**, et retournez au paragraphe d'où vous venez où vous contrôlerez tout d'abord

votre **POSITION**, avant de décider du mouvement de votre Module.

10

La porte s'ouvre dans le renforcement d'un couloir, dans lequel vous ne voyez rien qui soit susceptible de vous donner la moindre indication sur la direction à prendre. Allez-vous vous diriger vers la gauche (rendez-vous au [200](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [48](#))?

11

La force antigravitationnelle cesse dès que vous arrivez à la hauteur de la passerelle, ce qui vous permet de vous éloigner du centre du tunnel. Vous y prenez pied, et vous franchissez la porte qui, en se refermant derrière vous, semble se fondre dans la cloison et devenir invisible. Rendez-vous au [201](#).

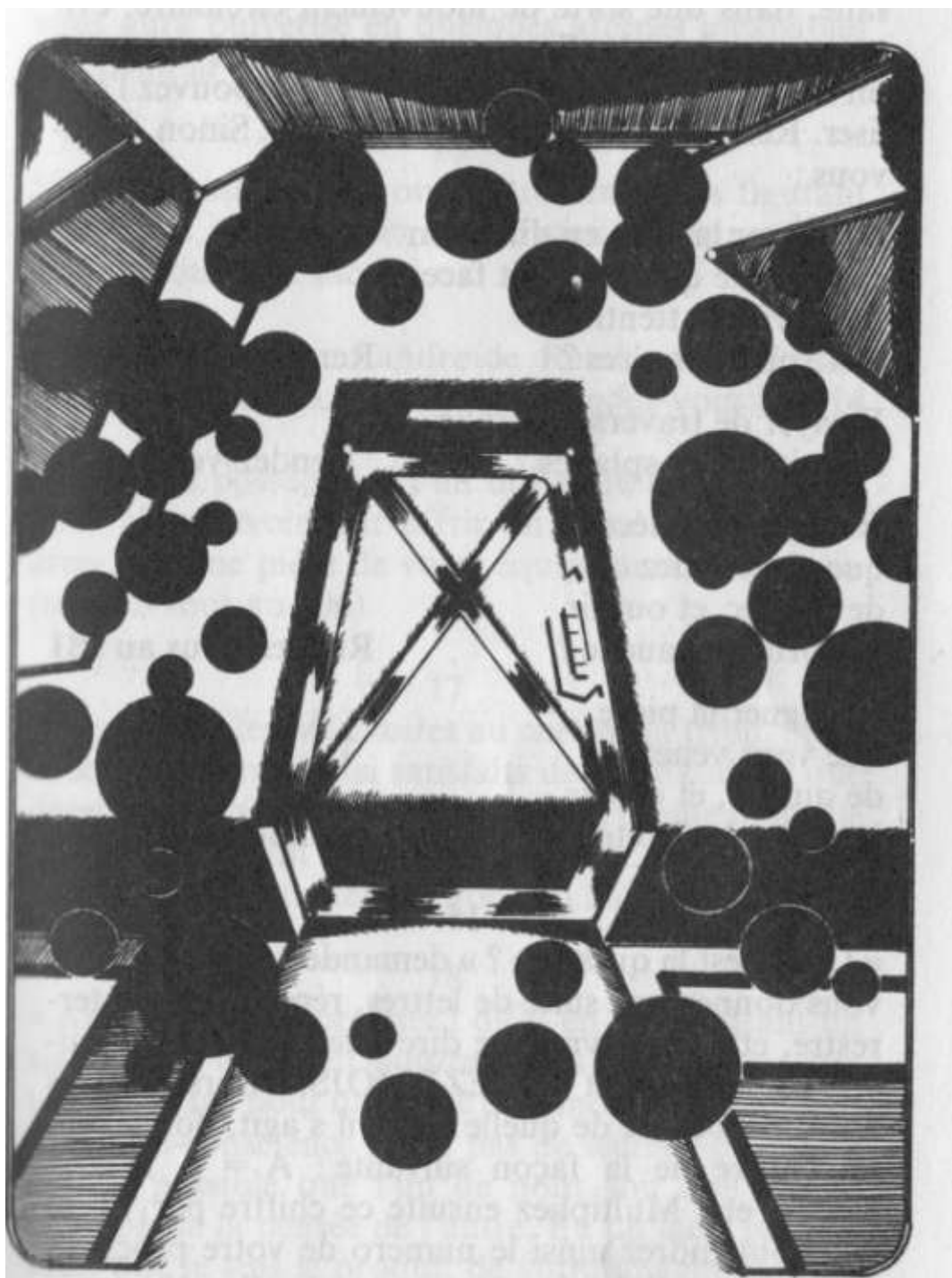


12

Il vous regarde avec colère, puis il perd conscience. Vous examinez alors rapidement la pièce, mais n'y remarquant rien de bien intéressant, vous vous dirigez vers la porte. Rendez-vous au [327](#).

13

Vous avez vaincu l'Imitateur des Galaxies. Maintenant, si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez ouvrir le premier module de léthargie (rendez-vous au [31](#)). Sinon, vous quittez cette morgue spatiale (rendez-vous au [126](#)).



14 Une centaine de boules noires flottent dans l'atmosphère.

14

Après avoir fait quelques pas le long d'un couloir, vous pénétrez dans une salle de dimensions moyennes. Aucune entité ne semble l'occuper, mais vous remarquez un phénomène étrange qui vous met aussitôt sur vos gardes : une centaine de boules noires flottent dans l'atmosphère. Et ces curieuses sphères sont tellement sombres qu'elles semblent être des trous dans l'espace. Elles flottent doucement dans la salle, dans une sorte de mouvement circulaire, évitant tout obstacle. Si vous avez en votre possession un Expulseur Ultradimensionnel, vous pouvez l'utiliser. Rendez-vous, dans ce cas, au [128](#). Sinon, allez-vous :

Traverser la salle en direction de la porte qui vous fait face, sans prêter attention aux sphères noires ? Rendez-vous au [382](#)

Essayer de traverser la salle en évitant les sphères ? Rendez-vous au [90](#)

Regagner la pièce que vous venez de quitter, et ouvrir la porte de gauche ? Rendez-vous au [381](#)

Regagner la pièce que vous venez de quitter, et ouvrir la porte de droite ? Rendez-vous au [34](#)

15

« Quelle est la question ? » demandez-vous. « Je vais vous donner une suite de lettres, répond l'extra-terrestre, et vous devrez me dire quelle lettre doit suivre. Êtes-vous prêt ? HCEZRMOJS. » Lorsque vous aurez découvert de quelle lettre il s'agit, donnez-lui un chiffre de la façon suivante : A = 1, B = 2, C = 3, etc. Multipliez ensuite ce chiffre par 10, et vous obtiendrez ainsi le numéro de votre prochain rendez-vous. Si la séquence que vous allez découvrir n'a aucune signification dans le déroulement de votre mission, alors vous aurez de toute évidence commis une erreur. Vos pensées n'auront plus rien d'humaines, car le Désintégrateur de la créature vous aura pulvérisé en

quelques atomes incapables d'accomplir quelque mission que ce soit...

16

Si vous possédez l'un ou l'autre des objets figurant ci-dessous, vous pouvez offrir l'un d'eux aux créatures qui vous font face :

La Tête du serviteur androïde Rendez-vous au [242](#) Une Bombe de gaz paralysant Rendez-vous au [314](#)

Si vous ne possédez ni l'un ni l'autre de ces objets, vous allez devoir leur offrir un autre cadeau : une arme, ou une pièce de votre équipement de défense (rendez-vous au [206](#)).

17

Vous tendez les Mâchoires au chef de la tribu, et lui et ses guerriers sont si satisfaits de votre cadeau que derechef ils exécutent en votre honneur une nouvelle danse, en hurlant ce que vous pensez être un chant de remerciement. Rendez-vous au [368](#).

18

« Approchez ! Approchez ! dit-il en vous faisant un signe de la main. Et puisque vous me semblez être une personne pour qui la vie et la mort, la conscience et la non-conscience n'ont pas de secrets, dites-moi s'il est possible que l'un de nous soit une simple création de la pensée de l'autre. En un mot, pensez-vous que je sois le produit de votre imagination ou que vous êtes vous-même issu de la mienne? » Quelle étrange question ! Allez-vous essayer d'y répondre (rendez-vous au [132](#)), ou préférez-vous dire au pilote que vous n'en avez vraiment pas la moindre idée (rendez-vous au [170](#)) ?

19

Il s'éloigne alors de vous, et se dirige vers l'extrémité de la pièce. Arrivé à proximité du mur, il fait un geste ; et certainement vient-il d'actionner un interrupteur qui y est dissimulé, car vous vous retrouvez aussitôt dans l'obscurité la plus totale. Si vous possédez des Lunettes infrarouges, rendez-vous au [298](#). Sinon, rendez-vous au [334](#).

20

Vous lancez la Charge d'Antimatière contre la porte. Sous l'effet du choc, le champ d'espace-temps est annulé et libère le trou noir. Pendant quelques dixièmes de seconde, la porte disparaît dans l'obscurité la plus profonde, puis réapparaît percée en son centre d'un trou parfaitement circulaire et cela, sans que le moindre bruit se soit fait entendre. Cependant, debout derrière l'ouverture que vous venez ainsi de créer se tient un robot à la forme humaine, armé d'un Désintégrateur. Bien qu'il n'ait pas de visage, il semble contempler les dégâts que vous venez de commettre de l'expression la plus détachée qui soit. Puis, il lève son arme et vous vise. Vous allez devoir le combattre.

GARDEROBOT HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [300](#).

21

Vous vous précipitez dans le tunnel en évitant du mieux que vous le pouvez les conduits divers qui l'encombrent, alors que la voix vous poursuit inexorablement :

H MOINS CINQ MINUTES Rendez-vous au [353](#).



20 Derrière l'ouverture, se tient un robot à la forme humaine, armé d'un Désintégrateur.

22

Si vous venez d'arriver à cet emplacement, ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**. Votre Module se trouve au point E, et il fait face au sud. Après avoir contrôlé votre **POSITION** en fonction de sa Valeur, suivant les indications portées dans la dernière partie de ce paragraphe, si vous désirez vous déplacer jusqu'au point H, rendez-vous au [265](#) où vous ferez face à l'est, ou au [193](#) où vous ferez face à l'ouest. Si vous préférez faire pivoter votre Module, rendez-vous au [216](#) où vous ferez face à l'ouest, ou au [386](#) où vous ferez face à l'est. **POSITION** : si votre Valeur de **POSITION** est égale à 7, rendez-vous au [261](#). Si elle est de 6, 13 ou de 14, rendez-vous au [66](#). Si elle est de 5 ou de 12, rendez-vous au [188](#). Mais si vous devez vous rendre à l'un ou l'autre de ces paragraphes, notez bien que vous êtes actuellement au 22, car vous devrez y revenir pour décider de ce que vous allez faire par la suite.

23

Rendez-vous au [166](#).

24

Les robots ne réagissent pas à votre intrusion. Ils ne sont manifestement pas en service. Rendez-vous au [62](#).

25

Alors que vous explorez les collines, vous parvenez à proximité d'une excavation creusée dans le granit, qui paraît être l'entrée d'une grande caverne. L'orifice est entouré d'énormes blocs de rochers, et l'intérieur en est trop sombre pour que vous puissiez y distinguer quelque chose. Allez-vous pénétrer dans cette caverne malgré tout (rendez-vous au [210](#)), ou préférez-vous vous en éloigner en vous dirigeant vers le nord (rendez-vous au [64](#)), l'ouest (rendez-vous au [78](#)), le sud (rendez-vous au [84](#)), ou l'est (rendez-vous au [214](#))?

26

Vous vous trouvez dans une plaine verdoyante qui s'étend vers le sud, l'ouest et l'est, alors qu'elle s'arrête au nord pour faire place à une étendue caillouteuse et couverte de broussailles. Allez-vous poursuivre votre route vers le nord (rendez-vous au [235](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [159](#)), vers le sud (rendez-vous au [78](#)), ou vers l'est (rendez-vous au [64](#)) ?

27

Vous vous trouvez au sein d'une épaisse forêt à l'atmosphère lourde et suffocante. De gigantesques plantes pendent d'arbres à la taille monstrueuse, et vous progressez avec difficulté à travers les fougères géantes et les broussailles qui couvrent le sol. Jetez un dé : si vous faites un chiffre pair, rendez-vous au [65](#). Si le résultat est un chiffre impair, rendez-vous au [173](#).

28

Le Module ennemi est devant vous, vous présentant son point le plus vulnérable. Vous ouvrez le feu sans craindre sa riposte (lancez les deux dés comme il l'a été précisé au paragraphe 381). Si vous avez détruit le Module ennemi, rendez-vous *immédiatement* au [190](#). Si non, vous voyez votre adversaire s'éloigner, puis tourner à gauche et disparaître derrière le deuxième immeuble. Ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**, et retournez au paragraphe d'où vous venez où vous contrôlerez tout d'abord votre **POSITION**.

29

Le cylindre est rempli à ras bord de billes. Rendez-vous au [181](#).

30

L'écoutille donne accès à une petite pièce, à l'atmosphère chaude et légèrement parfumée. De nombreux conduits la traversent et divers équipements y sont entreposés. Cependant, votre

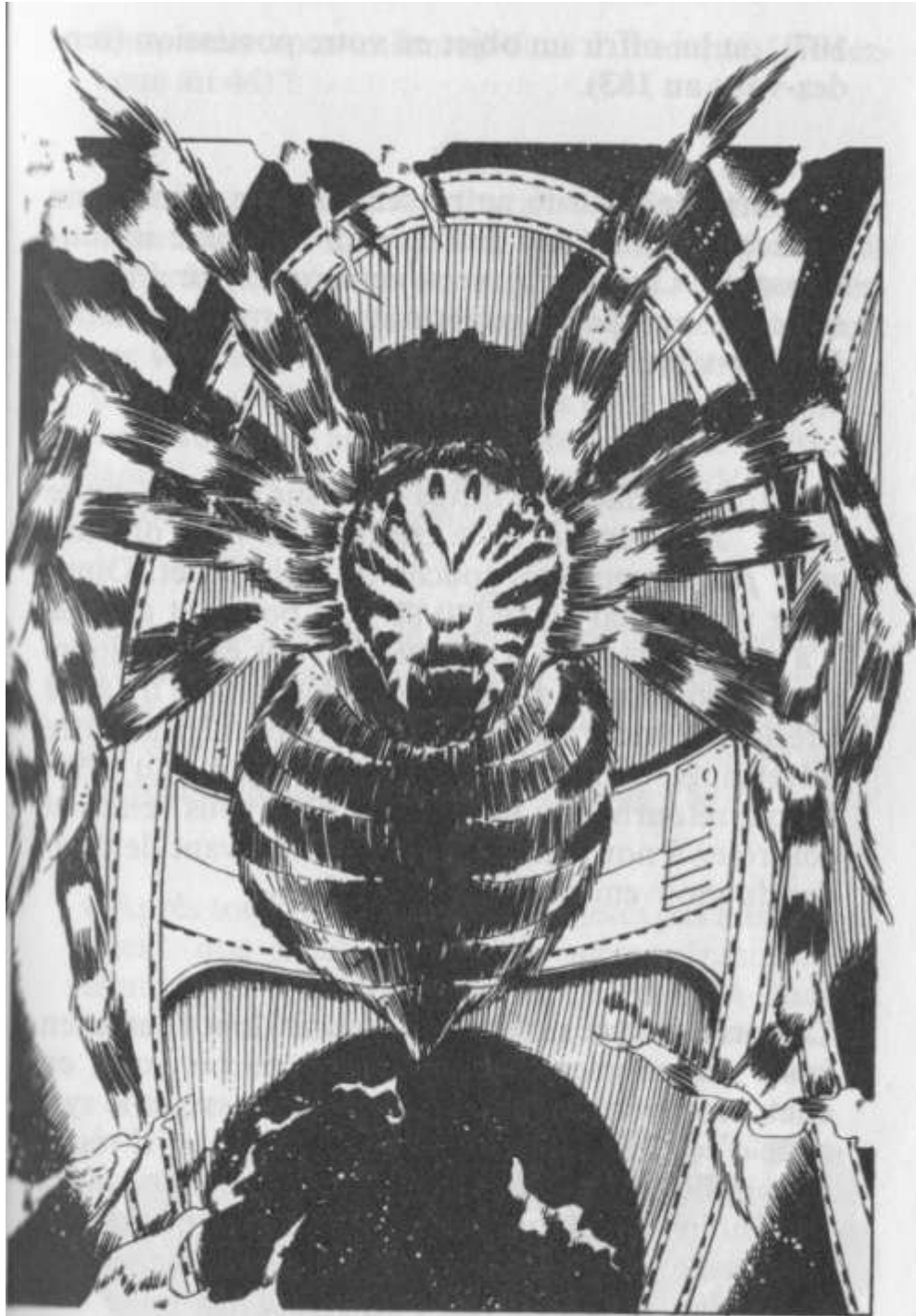
attention est immédiatement attirée par une espèce d'extra-terrestre quadrupède, recroquevillé dans un coin. Il est de petite taille et semble complètement décharné. Il roule des yeux comme s'il était terrorisé, et il vous semble entendre ses multiples jointures craquer tant il tremble. Votre présence le terrorise certainement — mais qui peut deviner les sentiments d'un extraterrestre ? Peut-être serait-il plus prudent de vous méfier... à moins que cette attitude ne soit sa façon à lui de vous souhaiter la bienvenue ? Allez-vous le saluer et essayer d'engager la conversation avec lui (rendez-vous au [68](#)) ou, pensant qu'il s'agit là d'un être dangereux, le menacer (rendez-vous au [106](#)), ou le tuer (rendez-vous au [144](#)) ?

31

Vous commencez le processus de réveil et, au bout de peu de temps, des bruissements commencent à se faire entendre à l'intérieur de la capsule qui s'ouvre tout à coup à la volée, révélant une créature à l'aspect épouvantable. Le monstre ressemble à une énorme araignée difforme : sa tête est, en effet, d'un volume presque équivalant à celui de son abdomen. Allez-vous combattre la créature (rendez-vous au [69](#)), ou vous enfuir sans demander votre reste (rendez-vous au [126](#)) ? Mais vous pouvez aussi essayer d'entrer en communication avec elle (rendez-vous au [107](#)), ou lui offrir un objet en votre possession (Rendez-vous au [183](#)).

32

La porte de sécurité ne présente aucun mécanisme apparent permettant de l'ouvrir, et semble infranchissable. Cependant, vous remarquez sur l'un de ses côtés une petite ouverture de forme circulaire. Rendez-vous au [155](#).



31 *Le monstre ressemble à une énorme araignée difforme.*

33

Le Module ennemi se dirige droit sur vous, et ouvre le feu. Jetez un dé. Si le chiffre que vous obtenez *n'est pas* 1, vous êtes touché de plein fouet. Diminuez votre total de **DÉFENSE** de 1 point, et ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**. Si vous êtes toujours vivant, vous ripostez (jetez deux dés comme il l'a été précisé au paragraphe [381](#)). Si le coup a détruit votre adversaire, rendez-vous *immédiatement* au [190](#). Sinon, retournez au paragraphe d'où vous venez, et contrôlez à nouveau votre **POSITION**, avant de décider du mouvement de votre Module.

34

La porte s'ouvre sur un long couloir dont l'entretien laisse sérieusement à désirer. Les parois sont, en effet, recouvertes de poussière et de crasse, et le système d'éclairage est quelque peu défaillant. Il règne dans ce lieu une atmosphère d'abandon. Vous suivez néanmoins ce couloir qui se divise bientôt en deux : une vieille pancarte portant le mot « Danger » est suspendue au-dessus de l'ouverture de l'une des branches du couloir, alors que l'autre se perd dans l'obscurité. Allez-vous emprunter le couloir signalé par le mot « Danger » (rendez-vous au [378](#)), ou préférez-vous vous enfoncer dans l'obscurité (rendez-vous au [44](#)) ?

35

A peine le chef de la tribu a-t-il goûté au fruit que vous lui avez donné, qu'il tombe raide mort, sans avoir le temps de prononcer un mot. Les guerriers de sa tribu, tout d'abord épouvantés, se précipitent sur vous en poussant des hurlements. Surpris par la brutalité de l'attaque, vous êtes vite submergé par le nombre de vos adversaires. Vous êtes jeté à terre, et jamais plus vous ne vous relèverez. Vous avez échoué dans votre mission.

36

Allez-vous engager le combat contre les sentinelles (rendez-vous au [74](#)), ou allez-vous bondir vers les poutrelles métalliques du plafond et, en progressant sur elles, essayer d'atteindre l'issue située à l'autre extrémité de la pièce (rendez-vous au [150](#)) ?

37

« Après tout, dit le pilote, vous n'êtes pas aussi intelligent que cela. Vous êtes même franchement ennuyeux. Vous feriez mieux de partir. » Sur ces mots, il vous tourne le dos. Rendez-vous au [75](#).

38

Le toboggan débouche dans une immense salle dans laquelle vous ne voyez qu'un seul vaisseau spatial, de petites dimensions qui s'éloigne lentement de son point d'amarrage et qui se dirige vers une immense porte qui s'ouvre sur l'espace. Soudain il accélère et, très vite, il n'est plus qu'un point brillant parmi les milliards d'étoiles qui vous entourent. Cyrus vient de s'échapper ! Vous avez échoué dans votre mission.

39

Vous vous approchez du tas de détrit, et vous constatez qu'il s'agit, en fait, des restes d'une créature extra-terrestre, bossue et de petite taille. Des haillons, qui ont dû être autrefois des vêtements, couvrent encore sa peau, et ses six membres osseux sont recroquevillés sous son corps. Une traînée de substance verdâtre indique qu'elle a certainement franchi l'écouille de droite avant de venir mourir ici. Vous retournez le cadavre du pied, et vous remarquez que l'une des mains est crispée sur un appareil électronique. Un doigt semble encore en presser le bouton, et des fils métalliques en sortent pour disparaître dans un restant de manche de la créature. Allez-vous vous emparer de cet étrange appareil (rendez-vous au [141](#)) ou, redoutant un



39 Vous constatez qu'il s'agit des restes d'une créature extra-terrestre, bossue et de petite taille.

danger quelconque, préférez-vous vous en désintéresser (rendez-vous au [234](#)) ?

40

Vous vous retrouvez dans une salle circulaire et vous apercevez dans la paroi de la cloison qui vous fait face la porte d'un sas sur laquelle est portée l'inscription « Module de Sauvetage » en grosses lettres fluorescentes. Allez-vous essayer d'atteindre ces modules (rendez-vous au [116](#)) ou préférez-vous explorer la salle (rendez-vous au [154](#)) ?

41

Vous ouvrez la porte à la volée et vous ouvrez le feu sur les deux Rongesages. Ils sont désarmés et de plus ils ne s'attendaient pas à votre arrivée. De toute façon, ils n'avaient aucune chance contre un Mercenaire aussi entraîné que vous. Sans jeter un regard aux deux cadavres, vous examinez soigneusement la cabine et, bientôt, vous finissez par découvrir une porte dissimulée derrière un panneau. Allez-vous ouvrir cette porte (rendez-vous au [79](#)) ? Mais vous pouvez également fouiller les deux extra-terrestres que vous venez de tuer (rendez-vous au [117](#)).

42

Durant un court instant, vous ressentez un léger mal de tête, immédiatement suivi d'un regain d'énergie qui vous fait gagner 5 points d'**ENDURANCE**. Il vous reste maintenant deux tablettes que vous pourrez absorber lorsque vous le désirerez (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Chacune d'elles vous permettra d'ajouter 5 points à votre total d'**ENDURANCE**. Puis, vous quittez le laboratoire par la porte par laquelle vous êtes arrivé et, de retour au Point de Contrôle, vous vous dirigez vers l'autre porte (rendez-vous au [80](#)).



43

Si vous possédez une Grenade Spatiale, vous pouvez la lancer dans la pièce (rendez-vous au [81](#)). Sinon, rendez-vous au [119](#).

44

Le corridor devient de plus en plus sinueux, alors que la lumière faiblit au fur et à mesure que vous avancez. Il se termine enfin sous l'ouverture d'un tunnel vertical. Levant la tête, vous en examinez l'orifice circulaire et vous distinguez des échelons fixés contre sa paroi, et qui montent dans l'obscurité. Non loin de vous se trouve un levier. Peut-être commande-t-il une force antigravitationnelle qui vous permettrait de vous élever à l'intérieur du tunnel ? Allez-vous actionner ce levier (rendez-vous au [86](#)) ou préférez-vous grimper dans le tunnel en utilisant les échelons (rendez-vous au [360](#)) ?

45

Vous avez surestimé vos forces et vous êtes bientôt entraîné par un violent courant, sans que vous puissiez réagir. Au loin, vous entendez le fracas de tonnerre causé par une chute et, totalement impuissant, vous êtes emporté par des rapides qui vous bousculent d'une rive à l'autre, vous précipitent contre les rochers, vous prennent dans leurs tourbillons. En dépit de tous vos efforts, vous ne pouvez éviter tous les obstacles qui se présentent et qui vous blessent cruellement. Jetez un dé et soustrayez le chiffre obtenu de votre total d'**ENDURANCE**. La chute est maintenant toute proche et, subitement, vous êtes englouti dans l'eau qui se précipite dans la gigantesque gueule d'un gouffre sombre. Rendez-vous au [324](#).

46

Vous ne trouvez rien d'autre qu'une végétation tropicale qui vous était inconnue. Revenez au [8](#) pour faire un nouveau choix.

47

Le livre que vous avez consulté vous a tout appris des forces et des faiblesses du Poulpe Géant. Aussi, vous pourrez soustraire 1 point d'**ENDURANCE** supplémentaire au Poulpe chaque fois que vous lui porterez un coup. Rendez-vous au [85](#).

48

Le couloir se poursuit en ligne droite sur une assez longue distance, avant d'obliquer de droite et de gauche, pour finalement se terminer sur une porte. Vous l'ouvrez avec la plus grande prudence, et vous vous retrouvez sur le seuil de ce qui doit être un laboratoire ou un atelier d'électronique, encombré de micro-ordinateurs, d'appareils de contrôle holographique et de tout un matériel servant à tester la densité et la gravité des astéroïdes. Mais il vous est impossible de plus détailler ce que renferme cette salle car un petit robot volant se dirige vers vous. Il est de la taille d'un ballon de football, et des excroissances — qui doivent être des radars miniaturisés — lui donnent l'apparence d'un insecte grossier. Avant même que vous n'ayez pu esquisser le moindre geste de défense, plusieurs décharges d'énergie de couleur bleutée fusent de sa carapace métallique. Vous allez devoir combattre ce Guépoïde. A chaque coup qu'il vous portera, vous devrez jeter un dé et soustraire le chiffre obtenu de votre total d'**ENDURANCE**.

GUEPOÏDE HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [124](#).



48 *Un petit robot volant se dirige vers vous.*

49

Vous arrivez à la hauteur d'une nouvelle passerelle, et la force antigravitationnelle cesse aussitôt. Vous auriez pu gagner cette passerelle si vous l'aviez voulu, mais comme vous n'avez fait aucun mouvement, vous êtes à nouveau emporté par la force dans l'obscurité. Peu de temps après, une troisième passerelle, au bout de laquelle débouche un corridor, apparaît face à vous. Et, avec stupéfaction, vous reconnaissez le lieu d'où vous êtes parti ! Ce tunnel est en fait un anneau. Allez-vous vous arrêter ici et vous diriger vers l'écoutille d'entretien que vous avez remarquée avant de vous engager dans le tunnel (rendez-vous au [125](#)) ou préférez-vous vous laisser emporter par la force antigravitationnelle vers la passerelle devant laquelle vous venez de passer (Rendez-vous au [87](#)) ?

50

Après quelques kilomètres, le sentier aérien se termine devant un cube d'aluminium qui flotte lui aussi — et de façon aussi inexplicable — dans l'espace. Ce cube a les proportions d'un grand immeuble et, alors que vous vous en approchez, vous distinguez une porte qui s'ouvre dans l'un de ses côtés. De là où vous êtes, il vous est impossible de voir si le sentier se poursuit au-delà de la structure d'aluminium. Allez-vous vous diriger vers la porte (rendez-vous au [88](#)), ou préférez-vous revenir sur vos pas et vous engager sur le chemin de gauche (rendez-vous au [345](#)) ?

51

La Charge d'Antimatière plonge la porte dans un halo d'un noir d'encre. Lorsqu'enfin il se dissipe, la porte a disparu ainsi qu'une partie de la cloison qui l'entourait. En redoublant de prudence, vous passez par l'ouverture que vous venez d'ouvrir. Rendez-vous au [14](#).

52

La Charge d'Antimatière s'engouffre dans la gueule du Halo Carnivore, libère son microscopique trou noir et aspire le monstre qui disparaît dans l'hyper-espace. Rendez-vous au [332](#).

53

Si vous venez d'arriver à cet emplacement, ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**. Votre Module se trouve au point C, et il fait face au sud. Après avoir contrôlé votre **POSITION** en fonction de sa Valeur suivant les indications portées dans la dernière partie de ce paragraphe, si vous désirez vous déplacer jusqu'au point F, rendez-vous au [136](#). Si vous préférez faire pivoter votre Module en direction de l'ouest, rendez-vous au [365](#). **POSITION** : si votre Valeur de **POSITION** est de 10 ou de 11, rendez-vous au [188](#). Si elle est égale à 15, rendez-vous au [161](#). Si elle est égale à 16, rendez-vous au [9](#). Si elle est de 1 ou de 2, rendez-vous au [33](#). Si elle est égale à 3, rendez-vous au [66](#). Mais si vous devez vous rendre à l'un ou l'autre de ces paragraphes, notez bien que vous êtes actuellement au 53, car vous devrez y revenir pour décider de ce que vous allez faire par la suite.

54

Les petits êtres s'enfuient en piaillant dans le couloir, et vous entendez leurs jacassements devenir de plus en plus faibles au fur et à mesure qu'ils s'éloignent. La caisse est presque pleine de fruits d'une couleur orangée. Si vous le désirez, vous pouvez goûter à l'un de ces fruits (rendez-vous au [388](#)). Mais vous pouvez ne pas leur prêter attention, et quitter la pièce en vous engageant dans le couloir. Rendez-vous, dans ce cas, au [118](#).

55

Vous offrez la Mâchoire au chef, et vous le voyez sourire, alors que la tribu tout entière murmure de satisfaction. Cependant, lorsqu'il leur devient clair que vous désirez une partie de leur totem en échange, leur attitude change du tout au tout, et ce sont des grognements d'hostilité que vous entendez maintenant. Avec inquiétude, vous voyez quelques-uns de ces sauvages se saisir de longues lances. Il vaut mieux pour vous quitter le village avant que tout cela ne se termine mal ! Rendez-vous au [361](#).

56

« Pourquoi pas ? lui répondez-vous. S'il était en mon pouvoir de créer un univers entier, pourquoi ne donnerais-je pas la conscience aux êtres qui le peupleraient ? Mais cela signifierait que je serais l'égal d'un dieu, un dieu qui n'aurait pas conscience de son pouvoir, bien entendu, mais cependant... » Vous arrêtez là votre brillant raisonnement, vous demandant si votre interlocuteur ne va pas vous prendre pour un simple d'esprit. Mais, à votre grande surprise, le pilote vous prend par le bras et vous mène à une porte marquée d'un signe en forme de croissant, en disant d'un ton surexcité : « Excellent ! Excellent ! Mes félicitations ! Quelle intelligence subtile, quelle finesse de réflexion ! Nous allons devenir les meilleurs amis de l'univers ! Vous voyez cette porte ? Derrière elle, se trouve ce que vous recherchez. Derrière elle, vous trouverez votre destin. Allez, allez, enfant, cher à mon cœur ! » Rendez-vous au [75](#).

57

Malgré tous vos efforts, il vous est impossible de déceler la moindre ouverture secrète. Vous ignorez où se trouve Cyrus, mais vous devinez qu'il a dû trouver le moyen de s'enfuir. Vous avez échoué dans votre mission.

58

Non sans mal, vous parvenez à ouvrir l'écoutille. Mais la négligence du technicien qui l'a installée fait qu'elle s'écroule dans un grand fracas et dans une gerbe d'étincelles dues à une mauvaise connexion électrique qui projette maintenant des éclairs bleutés chargés de centaines de milliers de volts. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [278](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [93](#).

59

Le tunnel est encombré d'objets divers. Vous le suivez néanmoins, et vous arrivez devant une étroite écoutille d'aération. Allez-vous essayer d'ouvrir cette écoutille (rendez-vous au [135](#)), ou préférez-vous revenir sur vos pas jusqu'à l'intersection, et prendre le tunnel de gauche (rendez-vous au [175](#)) ?

60

La surprise des Rongesages est totale. Ils tombent à genoux et, tendant leurs pattes en signe de supplication, ils vous demandent grâce. « Nous ne sommes que simples êtres de science, marmonnent-ils: Ayez pitié de nous, ne nous tuez pas !... » Profitant de votre supériorité, vous leur demandez d'une voix tonitruante où se trouve Cyrus. Mais ils vous assurent qu'ils l'ignorent et que leur rôle ne consiste qu'à faire certaines recherches dans un laboratoire situé au bout du corridor (ils vous indiquent alors une porte dissimulée derrière un panneau décorant une des cloisons). Ils vous précisent que Cyrus vient leur rendre visite quand bon lui semble et qu'il n'est pas dans leur pouvoir de le rencontrer quand bien même ils le désireraient. Leur expression craintive, les tremblements de peur qui les agitent vous persuadent qu'ils vous disent la vérité. Néanmoins, vous leur ordonnez de quitter leurs vêtements puis, une fois qu'ils vous ont obéi, vous les ligotez. Pendant qu'ils se déshabillaient, vous avez remarqué que chacun d'eux porte

autour du cou un petit cylindre pendu à une longue chaîne. En serrant leurs liens, vous leur demandez à quoi sert ce cylindre et, sans la moindre difficulté, ils vous répondent qu'il s'agit d'une clé magnétique capable d'ouvrir toutes les portes de sécurité du Vaisseau. Voilà une trouvaille qui pourrait se révéler précieuse ! Aussi, vous pouvez prendre l'un de ces cylindres pour ouvrir la porte que les Rongesages vous ont montrée tout à l'heure (rendez-vous au [98](#)). Mais vous pouvez également revenir au tunnel d'accès (rendez-vous au [172](#)).

61

La cloison disparaît devant un large corridor dans lequel se tiennent trois étranges créatures harnachées d'appareils servant, sans aucun doute, à l'entretien du Vaisseau. La plus grande de ces créatures, dont le crâne, le nez et les oreilles ont la forme de carottes, nettoie les lampes du corridor à l'aide d'un long tuyau flexible qui projette, puis aspire un liquide mousseux de couleur verdâtre. Ses deux compagnons, de plus petite taille et aux allures félines, sont, eux, occupés à aspirer la poussière qui recouvre le sol. Votre apparition soudaine les cloue sur place. Mais pour un court instant seulement car un sourire cruel éclaire vite la face de carotte de la plus grande des créatures. « Eh bien, il semble que nous ayons affaire à un intrus, les amis ! » dit-elle. « On le dirait bien ! » répondent les deux autres dans un accord parfait. Et, dans un bel ensemble, toutes trois s'avancent vers vous, agitant de façon inquiétante leurs appareils de suction. « Excitation ! » déclare posément l'une des créatures. « Aventure ! » lui répond aussi calmement la deuxième. « A l'assaut ! » hurle la troisième. Et, sans vous laisser le temps de vous remettre de votre surprise, elles bondissent sur vous, leurs appareils soufflant, aspirant, projetant des vapeurs verdâtres, ravalant ces mêmes vapeurs, et tout cela dans un vacarme ressemblant tout à fait à celui produit par d'étranges machines de temps révolus (si toutefois elles ont un jour existé et que les descriptions que vous en avez lues dans de vieux ouvrages reflétaient une quelconque réalité). Bref, vous voilà obligé de combattre ces créatures à mains nues.



61 Les trois étranges créatures sont harnachées d'appareils servant à l'entretien du Vaisseau.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier VALETSIDERAL	8	6
Deuxième VALETSIDERAL	9	4
Troisième VALETSIDERAL	7	4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [290](#).

62

Cette pièce est de toute évidence un atelier de réparation de robots. Des palans sont fixés au plafond, tout un appareillage de soudure au laser est disposé le long des cloisons, alors que des pièces détachées traînent çà et là sur des établis alignés au centre de la pièce. En fait, il n'y a rien de bien intéressant ici, si ce n'est, peut-être, la tête d'un androïde qui a été jetée dans une espèce de poubelle. Sa bouche est ouverte dans un perpétuel sourire, et présente à la place de ses dents, tout un assortiment de mixtures totalement inconnues dans votre monde. Vous pouvez emporter cette tête ricanante, si vous le désirez, mais de par son volume, vous ne pourrez transporter avec elle que *deux* autres objets, au lieu des *cinq* habituels. Vous quittez l'atelier, et vous poursuivez votre chemin le long du corridor. Rendez-vous au [100](#).

63

Le cachot est occupé par un vieil homme au visage couvert de meurtrissures, aux bras couturés de cicatrices, et dont le reste du corps disparaît sous d'épais bandages. Il vous regarde avec un air apeuré. Mais à peine a-t-il aperçu les restes fumants du robot derrière vous que son visage s'illumine. A mots précipités, il vous raconte qu'il a été fait prisonnier voilà longtemps par Cyrus qui ne cesse, depuis, de le torturer. Les yeux brillants, il vous souhaite de mener à bien votre mission. Malheureusement, il ne peut pas vous donner beaucoup de renseignements sur le *Vandervecken*, dont il a, cependant, rencontré le pilote : « ... Une drôle de machine ! Toujours à se poser des questions et à se

torturer les mécanismes. A mon avis, si vous le rencontrez et qu'il vous demande quoi que ce soit, vous feriez mieux de lui répondre que vous n'en savez rien. Certainement la meilleure façon de vous en sortir... » Si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez aller examiner l'autre cachot (rendez-vous au [318](#)). Sinon, vous vous éloignez en repassant par l'écoutille d'entretien et le couloir. Rendez-vous au [134](#).

64

Vous vous trouvez dans une plaine verdoyante qui s'étend vers l'est et l'ouest. En direction du nord se trouve une forêt et, vers le sud, vous apercevez une étendue caillouteuse et couverte de broussailles. Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [343](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [26](#)), vers le sud (rendez-vous au [158](#)), ou vers l'est (rendez-vous au [102](#))?

65

Une longue liane tombe d'un arbre et s'enroule autour de vos jambes. Vous vous arrêtez pour vous en débarrasser, mais une deuxième liane tombe sur vos épaules et se glisse autour de votre cou. Et bientôt vous êtes pris au piège de dizaines de ces plantes. Déjà vous suffoquez et, si vous ne réagissez pas dans l'instant, vous n'allez pas tarder à mourir étranglé. A chaque Assaut, vous devrez soustraire 2 points de votre total d'**ENDURANCE** pour la perte d'énergie due au manque d'oxygène.

LIANES ÉTRANGLEUSES HABILITÉ:0 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [173](#).

66

Le Module ennemi vous fait face, et il se dirige droit sur vous en ouvrant le feu. Jetez un dé. Si le chiffre que vous obtenez *n'est pas* 1, vous êtes touché de plein fouet. Diminuez votre total de **DÉFENSE** de 1 point et ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**. Si vous êtes toujours vivant, vous ripostez (jetez deux dés comme

il l'a été précisé au paragraphe [381](#)). Si le coup a détruit votre adversaire, rendez-vous *immédiatement* au [190](#). Sinon, retournez au paragraphe d'où vous venez, et contrôlez à nouveau votre **POSITION** avant de décider du mouvement de votre Module.

67

Le coffret renferme un livre électronique. Plus exactement, une encyclopédie décrivant les différentes formes de vie extra-terrestre. Rendez-vous au [181](#).

68

Vous posez votre arme à vos côtés et vous poussez quelques vagues couinements, en espérant qu'ils auront un effet apaisant sur l'extra-terrestre qui vous regarde d'un air apeuré, le corps toujours agité de tremblements. Vous lui adressez alors la parole du plus doucement que vous le pouvez, et il semble s'apaiser. Il marmonne alors quelques mots en vous montrant ses blessures. Ainsi, il parle ! Sans élever la voix, vous lui demandez comment il a été blessé et vous faites un bond en arrière lorsqu'il hurle : « Les taches noires ! Ces horreurs de taches noires ! Les taches noires m'ont blessé ! » Et vous suivez son regard vers sa jambe gauche qui est affreusement brûlée et presque arrachée. L'extra-terrestre est alors repris de terribles convulsions. Vous avez beau lui poser encore questions sur questions, il n'ouvre plus la bouche. Rien d'autre à faire que de revenir au tunnel. Rendez-vous au [163](#).

69

Vous avez pris le monstre par surprise, car l'accablement se lit dans ses huit yeux lorsque vous ouvrez le feu sur lui. Plusieurs de vos coups l'atteignent, et il recule précipitamment à l'intérieur de la capsule, dont il referme le couvercle sur lui. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez essayer de réveiller ce qui peut se trouver dans la seconde capsule (rendez-vous au [274](#)), ou quitter ce lieu (rendez-vous au [126](#)).

Vous progressez pendant un long moment sur le sentier qui finit par obliquer, pour se terminer devant une porte qui s'ouvre dans un mur gris et massif, qui semble se poursuivre à l'infini. Vous poussez la porte qui s'ouvre sans difficulté sur un poste de surveillance. En effet, deux gardes vêtus de noir, la tête coiffée d'un casque de métal lisse et brillant en forme de dôme, portant des bottes et des bracelets de cuir, et un Pistolet-Laser au côté, sont complètement absorbés par la retransmission, sur un écran géant, d'un match de balle à pointes entre l'équipe d'Epsilon et celle de Véga. A votre arrivée, ils bondissent tous deux sur les quatre pieds qui leurs sont collectifs et, après avoir assuré leur casque sur leur tête, ils vous toisent d'un air dédaigneux. « Qui êtes-vous ? » vous demandent-ils en portant de concert leurs mains sur leurs Pistolets-Laser. Allez-vous les attaquer sans plus attendre (rendez-vous au [108](#)), leur mentir en leur déclarant que vous êtes un membre de l'équipage (rendez-vous au [146](#)), ou préférez-vous chercher dans votre Sac un objet qui pourrait vous débarrasser de ces encombrants personnages (rendez-vous au [184](#))?



Ce ne sont pas deux, mais six Clones que vous allez devoir combattre ! Car, si deux d'entre eux restent, heureusement, immobiles, des Désintégrateurs surgissent sur les poitrines, les jambes, sous les aisselles, et autres endroits aussi invraisemblables de leurs compagnons. Vous allez devoir *tous* les combattre ! Et, de plus, ils vous attaquent *tous* en même temps.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier CLONE	8	3
Deuxième CLONE	8	3
Troisième CLONE	7	3
Quatrième CLONE	6	2
Cinquième CLONE	6	2
Sixième CLONE	5	2

Si, par le plus grand des hasards, vous sortez vainqueur de ce combat inégal, rendez-vous au [329](#).

72

Le tunnel est étroit et est de forme circulaire dans sa largeur. Alors que vous progressez difficilement en rampant, vous remarquez, tous les deux mètres environ, des anneaux qui semblent être de petits accélérateurs de particules. Mais vos observations sont de courte durée car vous remarquez également que l'air se fait de plus en plus rare, et que les anneaux — il y en a des centaines en avant et en arrière de vous — ont commencé à luire faiblement. Aucun doute n'est permis : vous vous trouvez dans une chambre à Rayons Mû ! Les anneaux maintenant étincellent, vous désintègrent et projettent vos particules dans le vide interstellaire. Vous avez échoué dans votre mission.

73

Si vous venez d'arriver à cet emplacement, ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**. Votre Module se trouve au point G, et il fait face au nord. Après avoir contrôlé votre **POSITION** en fonction de sa Valeur, suivant les indications portées dans la dernière partie de ce paragraphe, si vous désirez vous déplacer jusqu'au point D, rendez-vous au [374](#). Si vous préférez faire

pivoter votre Module en direction de l'est, rendez-vous au [355](#). **POSITION** : si votre Valeur de **POSITION** est de 7 ou de 16, rendez-vous au [188](#). Si elle est de 9 ou de 10, rendez-vous au [123](#). Si elle est égale à 8, rendez-vous au [66](#). Mais si vous devez vous rendre à l'un ou l'autre de ces paragraphes, notez bien que vous êtes actuellement au 73, car vous devrez y revenir pour décider de ce que vous allez faire par la suite.

74

Comme vous êtes à la distance idéale, vous pouvez lancer une Grenade sur les robots, si vous en possédez une. Ils ouvrent simultanément le feu sur vous.

HABILETÉ ENDURANCE

PremièreSENTINELLE	8	9
DeuxièmeSENTINELLE	8	9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [351](#).

75

Trois portes peuvent vous permettre de quitter la passerelle. La première est marquée d'une étoile, la deuxième d'un croissant. Quant à la troisième, elle porte une plaque de métal brillant sur laquelle scintille le mot « Ordinateur ». Allez-vous vous diriger vers la porte à l'étoile (rendez-vous au [189](#)), la porte au croissant (rendez-vous au [208](#)), ou la troisième porte (rendez-vous au [113](#)) ?

76

A peine avez-vous pressé les boutons, qu'une lueur orange jaillit et vous enveloppe. Devant vous, Cyrus pleure, tant il rit, et vous commencez à vous sentir mal à l'aise, car rien ne se passe comme vous l'aviez prévu. La lueur orange devient maintenant de plus en plus dense autour de vous, et plus particulièrement autour de

l'appareil que vous tenez. Enfin, dans un éclair fulgurant, il disparaît dans un trou noir, vous entraînant avec lui par la même occasion. Il est vraiment dommage que vous ayez ignoré que Cyrus était l'inventeur de cet Expulseur Multidimensionnel. Vous avez, bien entendu, échoué dans votre mission.

77

L'écoutille s'ouvre sans difficulté sur un long et sombre tunnel d'accès, encombré de canalisations d'aluminium. Vous vous introduisez dans ce tunnel et vous avancez avec la plus grande prudence jusqu'à ce que vous parveniez devant une nouvelle écoutille, derrière laquelle il vous semble entendre le murmure d'une voix. Allez-vous ouvrir cette écoutille (rendez-vous au [103](#)), ou préférez-vous continuer plus avant dans le tunnel (rendez-vous au [134](#)) ?

78

Vous vous trouvez dans une plaine verdoyante qui s'étend vers le nord. De l'ouest au sud, vous pouvez voir une forêt aux teintes gris-bleu, alors que, à l'est, vous apercevez une étendue caillouteuse et couverte de broussailles. Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [26](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [121](#)), vers l'est (rendez-vous au [158](#)), ou vers le sud (rendez-vous au [359](#)) ?

79

La porte est d'un seul tenant et semble infranchissable. Le seul moyen de pouvoir peut-être l'ouvrir réside en un petit trou qui se trouve non loin d'elle. Allez-vous fouiller les deux extra-terrestres pour voir s'ils ont en leur possession un objet qui pourrait vous aider (rendez-vous au [117](#)), ou préférez-vous revenir au tunnel d'accès (rendez-vous au [172](#)) ?

80

La porte s'ouvre sur un long corridor brillamment éclairé. Vous vous y engagez et, peu après, vous arrivez devant une nouvelle porte située à votre gauche. Allez-vous essayer de l'ouvrir (rendez-vous au [137](#)), ou préférez-vous poursuivre votre chemin dans le corridor (rendez-vous au [398](#)) ?

81

Le souffle de l'explosion balaie les robots comme des quilles. Comme ils restent immobiles, ne montrant plus aucun signe d'une quelconque activité, vous pénétrez dans la pièce. Rendez-vous au [62](#).

82

Si vous venez d'arriver à cet emplacement, ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**. Votre Module se trouve au point E, et il fait face au nord. Après avoir contrôlé votre **POSITION** en fonction de sa Valeur, suivant les indications portées dans la dernière partie de ce paragraphe, si vous désirez vous déplacer jusqu'au point B, rendez-vous au [167](#) (où vous ferez face à l'ouest), ou au [331](#) (où vous ferez face à l'est). Si vous préférez faire pivoter votre Module, rendez-vous au [216](#) pour faire face à l'ouest, ou au [386](#) pour faire face à l'est. **POSITION** : si votre Valeur de **POSITION** est de 4 ou de 11, rendez-vous au [9](#). Si elle est de 5 ou de 12, rendez-vous au [33](#). Si elle est de 6, 13 ou de 14, rendez-vous au [66](#). Mais si vous devez vous rendre à l'un ou l'autre de ces paragraphes, notez bien que vous êtes actuellement au 82, car vous devrez y revenir pour décider de ce que vous allez faire par la suite.

83

Vous vous trouvez dans une plaine verdoyante qui s'étend vers le nord et vers l'ouest. Vers l'est et vers le sud, vous pouvez apercevoir d'épaisses forêts. Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [341](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [250](#)), vers le sud (rendez-vous au [27](#)), ou vers l'est (rendez-vous au [121](#))?

84

Vous vous trouvez dans une plaine verdoyante qui s'étend vers le sud et vers l'est. Vers le nord, vous apercevez une étendue caillouteuse, et couverte de broussailles, alors que vers l'ouest se trouve une forêt. Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [158](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [359](#)), vers le sud (rendez-vous au [306](#)), ou vers l'est (rendez-vous au [122](#))?

85

Vous combattez le monstre à mains nues.

POULPEGÉANT HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 8

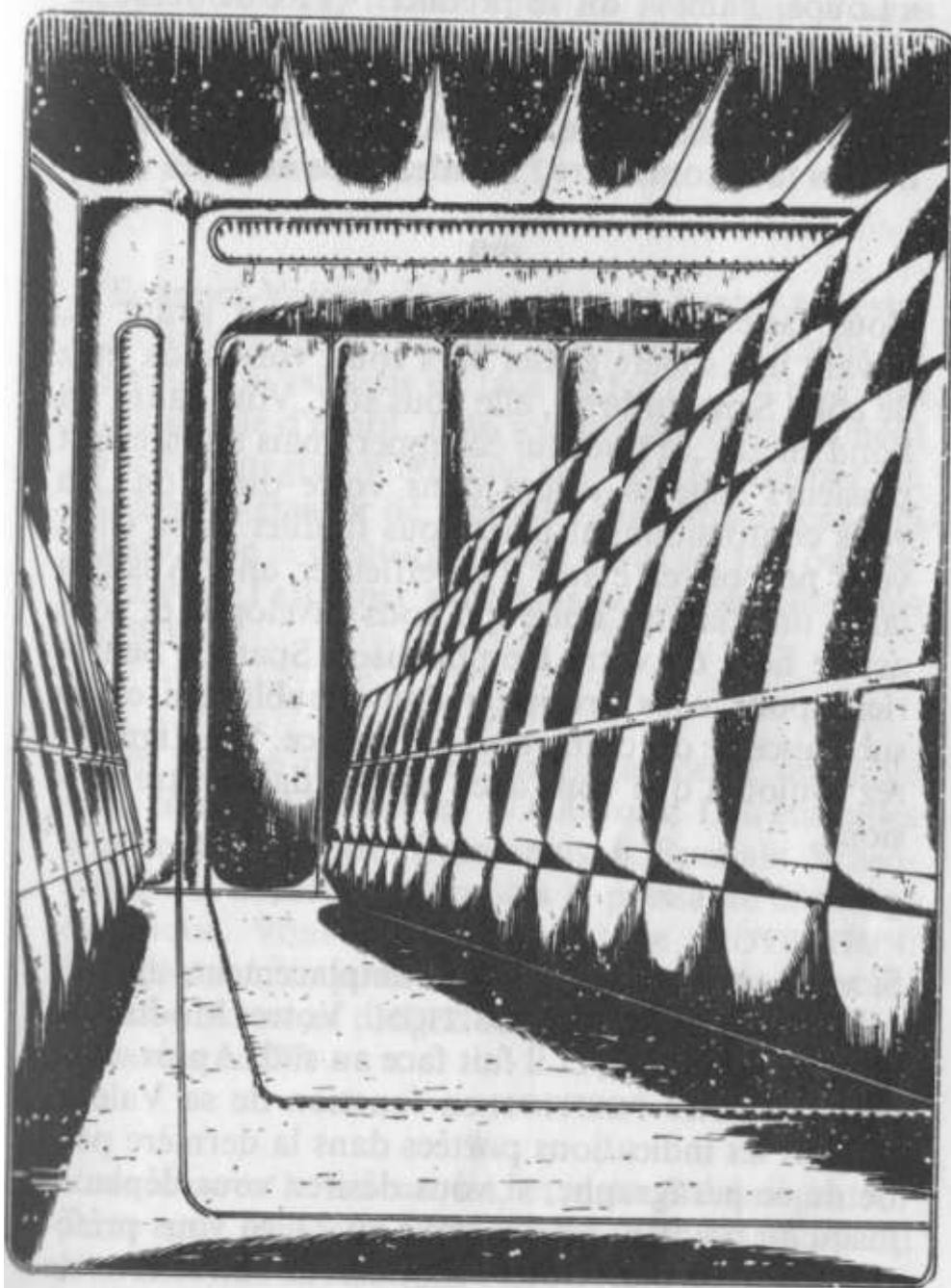
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [182](#).

86

A peine avez-vous poussé le levier que le sol se dérobe sous vos pieds. Sans pouvoir interrompre votre chute, vous êtes précipité dans un container bourré d'ordures, qui est aussitôt catapulté hors du *Vandervecken*, dans l'espace. Dans ce véhicule peu reluisant, vous n'allez pas tarder à mourir asphyxié. Une fin peu glorieuse pour un Mercenaire tel que vous...

87

Vous passez devant le corridor et vous replongez dans l'obscurité. Mais bientôt, la passerelle apparaît à nouveau. Rendez-vous au [11](#).



88 *Des capsules cryogéniques, semblables à de grands sarcophages blancs, sont alignées en rangs serrés.*

88

Vous ouvrez la porte et vous découvrez que ce cube est, en fait, une immense chambre froide, dans laquelle des capsules cryogéniques, semblables à de grands sarcophages blancs, sont alignées en rangs serrés dans un silence polaire. Après les avoir soigneusement examinées, vous en venez à la conclusion que deux d'entre elles seulement sont actuellement en service. Allez-vous essayer de réveiller l'un des êtres pouvant occuper ces capsules (rendez-vous au [164](#)), ou préférez-vous quitter ce lieu peu hospitalier (rendez-vous au [126](#)) ?

89

« Loupé, l'ami », dit le premier. « Pas de veine ! » ajoute l'autre. De petits panneaux coulissent alors sur leur poitrine, découvrant les orifices noirs de nombreux Désintégrateurs. Aucun doute possible : il vous faut combattre ! Rendez-vous au [71](#).

90

Vous faites lentement quelques pas en avant et, voyant une sphère glisser vers vous, vous vous jetez de côté. Sans un bruit, elle vous suit. Vous faites un bond en arrière pour lui échapper, mais maintenant plusieurs sphères volent dans votre direction. En vous contorsionnant pour vous faufiler entre elles, vous ne pouvez éviter d'en effleurer une. Aussitôt jaillit une flamme noire qui vous enveloppe et vous aspire hors de votre Combinaison Spatiale Sensorielle pour vous précipiter dans l'oubli, qui est la substance de ces carnivores de l'espace. Vous ignorerez toujours que vous avez échoué dans votre mission.

91

Si vous venez d'arriver à cet emplacement, ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**. Votre Module se trouve au point B, et il fait face au sud. Après avoir contrôlé votre **POSITION** en fonction de sa Valeur, suivant les indications portées dans la dernière partie de ce paragraphe, si vous désirez vous déplacer jusqu'au point E,

rendez-vous au [22](#). Si vous préférez faire pivoter votre Module en direction de l'ouest, rendez-vous au [167](#), en direction de l'est, rendez-vous au [331](#). **POSITION** : si votre Valeur de **POSITION** est de 4, 5, 11 ou de 12, rendez-vous au [66](#). Si elle est de 3 ou de 10, rendez-vous au [188](#). Si elle est de 6 ou de 7, rendez-vous au [123](#). Si elle est de 13 ou de 14, rendez-vous au [176](#). Mais si vous devez vous rendre à l'un ou l'autre de ces paragraphes, notez bien que vous êtes actuellement au 91, car vous devrez y revenir pour décider de ce que vous allez faire par la suite.

92

L'Écureuil-Volant s'assoit près de l'extra-terrestre et déclare d'une petite voix cristalline : « Tu vois cet imbécile qui est assis en face de toi ? C'est un radin et un simple d'esprit. Je te recommande instamment de le désintégrer. » Aucune aide à attendre par ici. Allez-vous essayer de répondre immédiatement à la question de la créature (rendez-vous au [15](#)), ou préférez-vous l'attaquer sans plus tarder (rendez-vous au [383](#))?

93

Votre réflexe n'a pas été assez rapide et un câble vous touche, libérant ses 77 000 volts. Des étincelles crépitent sur votre Combinaison Spatiale Sensorielle, qui absorbe néanmoins la puissante décharge électrique. Vous perdez¹ point de **PROTECTION**. Décidément, impossible de franchir cet obstacle ! Aussi, vous vous dirigez vers l'autre écoutille. Rendez-vous au [77](#).

94

Vous ouvrez le feu sur lui, et votre Désintégrateur perce son élégante armure chromée d'orifices du plus mauvais effet. Il glisse contre le pupitre, tout en vous jetant — à ce qu'il vous semble — un regard amusé. « Quelle étrange façon d'envisager les choses... » murmure-t-il. Il s'effondre alors sur le sol et s'embrase instantanément. Rendez-vous au [75](#).

95

Vous ouvrez le feu sur Cyrus.

CYRUS HABILETÉ: 9 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [400](#).

96

L'embarcation se laisse manœuvrer avec aisance et elle est, à l'évidence, robuste. Vous descendez la rivière en direction de l'ouest sans avoir à ramer outre mesure, car le courant est assez violent et vous n'avez en fait qu'à gouverner le bateau. Finalement, la rivière décrit un large méandre vers le sud, et vous entendez bientôt le grondement sourd d'une chute, alors que la force du courant s'intensifie. Si vous décidez d'aborder, vous pouvez gagner la rive ouest (rendez-vous au [214](#)), ou la rive est (rendez-vous au [250](#)). Mais vous pouvez également décider d'affronter les rapides (rendez-vous au [287](#)).

97

La porte du milieu est verrouillée et infranchissable, alors que les deux portes qui l'entourent sont ouvertes. Si vous disposez d'une Charge d'Antimatière, vous pouvez l'utiliser contre la porte qui est fermée (rendez-vous au [51](#)). Sinon, ou si vous ne désirez pas utiliser la Charge maintenant, vous pouvez vous diriger vers la porte de gauche (rendez-vous au [381](#)), ou vers la porte de droite (rendez-vous au [34](#)).

98

La porte s'ouvre sur un long corridor brillamment éclairé. Après avoir parcouru une centaine de mètres, vous arrivez à la hauteur d'une porte coulissante, située dans la cloison gauche du corridor. Vous pouvez essayer d'ouvrir cette porte (rendez-vous au [174](#)) ou, si vous le préférez, vous pouvez continuer à suivre le corridor (rendez-vous au [229](#)).

99

Vous vous approchez de la cage, et vous en ouvrez la porte juste assez pour pouvoir y glisser votre bras, afin de pouvoir attraper l'une des petites créatures à fourrure. Mais alors, la moitié de ces petits êtres s'engouffrent dans l'ouverture de la porte. C'est en vain que vous essayez de les repousser et, avant que vous n'ayez pu réaliser ce qui arrive, ils s'échappent de la cage et s'égayent en piaillant dans le corridor. Vous faites de grands moulinets avec vos bras en espérant les attraper. Les choses ne font qu'empirer car ceux qui étaient restés à l'intérieur de la cage, profitant de votre inattention, se ruent au-dehors dans un doux bruissement d'ailes. Il vaut mieux oublier de les remettre dans leur prison, maintenant ! Allez-vous néanmoins essayer d'attraper une des créatures (rendez-vous au [379](#)), ou préférez-vous les laisser s'enfuir (rendez-vous au [54](#)) ?

100

Vous poursuivez votre chemin le long du couloir jusqu'à la hauteur d'une porte située dans la cloison gauche. Allez-vous ouvrir cette porte (rendez-vous au [138](#)), ou préférez-vous poursuivre plus avant dans le couloir (rendez-vous au [267](#)) ?

101

Vous allez affronter le monstre dans un combat à mains nues.

SCOLOPENDRE

CARNIVORE HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 10

Vous pouvez prendre la Fuite à n'importe quel moment du combat. Si vous en décidez ainsi, vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**, et rendez-vous au [139](#). Si vous désirez mener le combat à son terme, et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [196](#).

102

Vous vous trouvez dans une plaine verdoyante qui s'étend à perte de vue dans toutes les directions. Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [253](#)), l'ouest (rendez-vous au [64](#)), le sud (rendez-vous au [214](#)), ou vers l'est (rendez-vous au [178](#)) ?

103

Vous ouvrez l'écoutille, et vous vous trouvez sur le seuil d'une salle qui doit faire office de prison. Un robot, armé d'un Désintégrateur, monte en effet la garde devant deux cachots. Et le murmure que vous avez entendu provient de celui qui vous est le plus proche. Le robot semble ne pas vous avoir remarqué, et vous pouvez donc refermer l'écoutille et continuer à explorer le tunnel (rendez-vous au [134](#)). Mais vous pouvez également essayer de détruire le robot (rendez-vous au [228](#)) ou, après avoir attiré son attention, engager la conversation avec lui, afin de savoir qui il garde (rendez-vous au [192](#)).

104

Vous vous trouvez dans une plaine verdoyante qui s'étend vers l'ouest. Au nord et à l'est se trouvent des forêts et, au sud, vous apercevez une étendue caillouteuse et couverte de broussailles. Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [27](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [371](#)), vers le sud (rendez-vous au [289](#)), ou vers l'est (rendez-vous au [115](#)) ?

105

Le paquet cartonné renferme un jeu de cartes. Rendez-vous au [181](#).

106

L'extra-terrestre recule encore plus dans son coin, en admettant que cela soit possible. Il ne prononce pas un mot, il ne fait pas un geste. Comprenant que cette activité débordante ne vous apprendra pas grand-chose, vous revenez dans le tunnel. Rendez-vous au [163](#).



107

Vous agitez votre arme autour de vous, vous roulez des yeux et vous émettez des sortes de crissements, semblables à ceux que produisent les insectes. Mais vous cessez vite en vous rappelant que les araignées sont justement friandes d'insectes ! Néanmoins, l'araignée a observé attentivement vos singeries. « Très réussi » dit-elle, pensant à l'évidence que vous avez accompli une danse en son honneur. Rendez-vous au [145](#).

108

Comme vous êtes protégé par le battant de la porte, vous pouvez lancer une grenade dans le poste. Cependant, les Gardes, quant à eux, sont à l'abri de l'écran sur lequel ils suivent le match. Aussi, il vous faudra déduire de 1 le nombre de points d'**ENDURANCE** que l'explosion leur fera perdre (ainsi, la Grenade pourra leur faire perdre entre 0 et 5 points d'**ENDURANCE**). S'ils ne sont pas tués par la Grenade, les Gardes vont faire feu sur vous en même temps, alors que vous devrez vous-même les combattre l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE	6	4
Deuxième GARDE	6	3

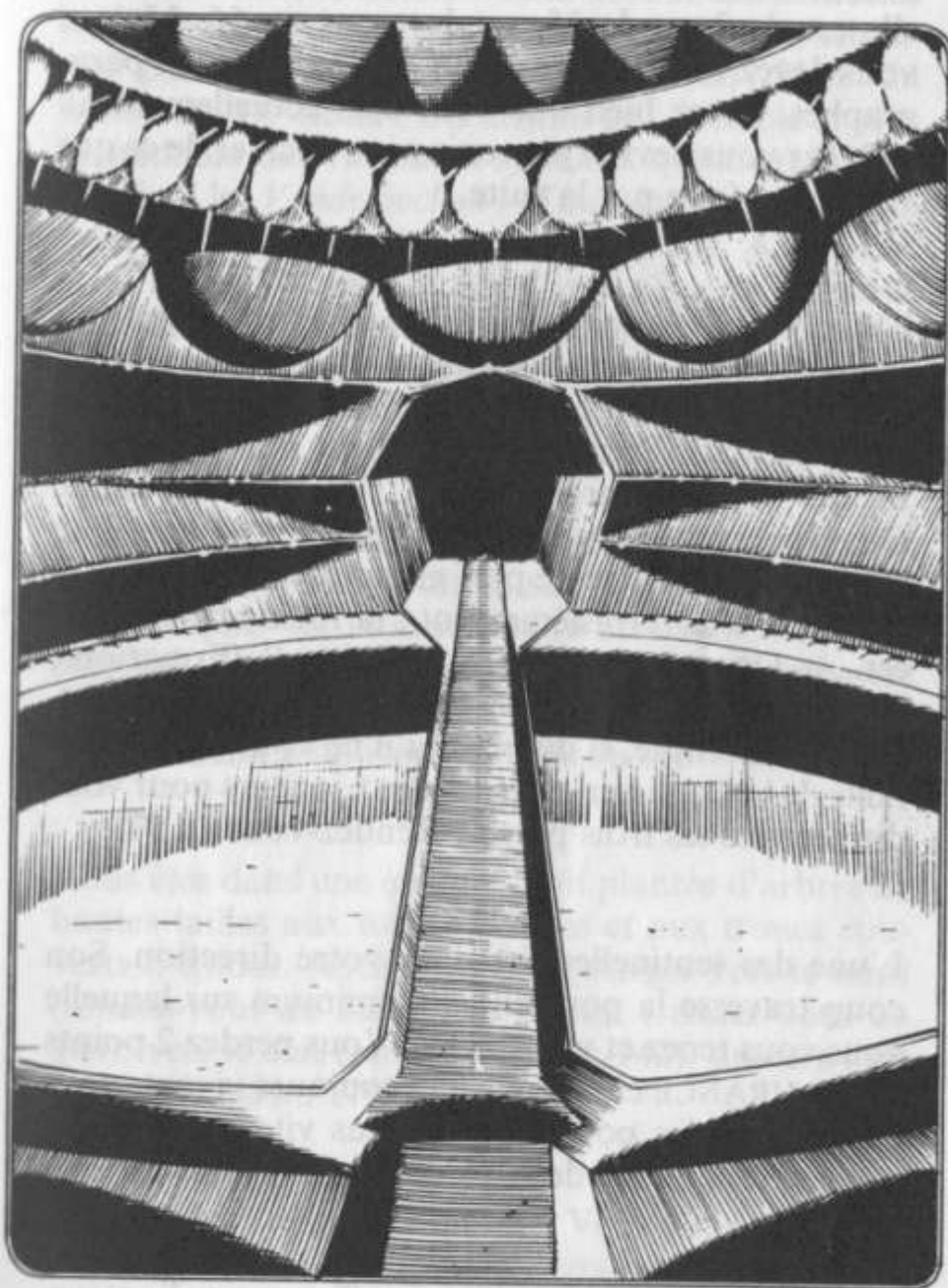
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [203](#).

109

La porte de sécurité s'ouvre sur un couloir qui vous mène rapidement dans une large salle circulaire, dont le sol tout entier est un immense bassin plein d'eau, d'apparence profonde. Une corniche affleurant l'eau fait le tour du bassin qui est traversé, en son milieu, par un pont très étroit ne comportant pas de garde-fous. Le pont et la corniche conduisent à une ouverture qui se trouve à l'opposé de l'endroit où vous vous tenez. Allez-vous vous engager sur le pont (rendez-vous au [147](#)), ou préférez-vous marcher sur la corniche (rendez-vous au [185](#)) ?

110

Si vous venez d'arriver à cet emplacement, ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**. Votre Module se trouve au point F, et il fait face au nord. Après avoir contrôlé votre **POSITION** en fonction de sa Valeur suivant les indications portées dans la dernière partie de ce paragraphe, si vous désirez vous déplacer jusqu'au point C, rendez-vous au [365](#). Si vous préférez faire pivoter votre Module en direction de l'ouest, rendez-vous au [391](#). **POSITION** : si votre Valeur de **POSITION** est égale à 3, rendez-vous au [176](#). Si elle est de 1 ou de 14, rendez-vous au [188](#). Si elle est de 2 ou de 15, rendez-vous au [66](#). Mais si vous devez vous rendre à l'un ou l'autre de ces paragraphes, notez bien que vous êtes actuellement au 110, car vous devrez y revenir pour décider de ce que vous allez faire par la suite.



109 *Le bassin est traversé par un pont très étroit ne comportant pas de garde-fous.*

111

L'Écureuil-Volant s'installe face à l'extra-terrestre et s'adresse à lui d'une curieuse voix cristalline : « Ne perdons pas de temps. Tout d'abord, je vais énoncer mes postulats. Premièrement : A est plus grand que B, qui est plus grand que C, et ainsi de suite. Deuxièmement : A au carré est plus grand que B au carré, qui est lui-même plus grand que C au carré, et ainsi de suite. Troisièmement : la racine carré de A est... » Devant une telle avalanche d'affirmations, l'extra-terrestre perd pied rapidement. Et il devient, en fin de compte, si distrait qu'il ne vous est pas difficile de vous glisser entre les deux joueurs pour vous diriger vers les trois portes. Rendez-vous au [97](#).

112

L'une des sentinelles tire dans votre direction. Son coup traverse la poutrelle d'aluminium sur laquelle vous vous tenez et vous blesse. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE** et, si vous êtes toujours vivant, vous courrez sur les poutrelles du plus vite que vous le pouvez vers l'issue de la pièce. Rendez-vous au [207](#).

113

Derrière la porte se trouve, en effet, un ordinateur. Mais vous êtes vraiment stupéfait du spectacle qui s'offre à vos yeux : vous vous attendiez à découvrir des mémoires organiques baignant dans une atmosphère rafraîchie par le système cryogène le plus perfectionné et vous vous trouvez devant des armoires métalliques, des bandes magnétiques, le tout climatisé par l'air conditionné ! Un attirail digne du milieu du XX^e siècle ! Un attirail qui contrôle le plus formidable des vaisseaux spatiaux qui aient jamais existés : le *Vandervecken* ! Tout en traversant la salle, vous apercevez une nouvelle porte. Allez-vous vous diriger immédiatement vers elle (rendez-vous au [208](#)) ou préférez-vous tout d'abord vous occuper de l'ordinateur... en tirant sur lui, par exemple ! (rendez-vous au [151](#))?

114

Vous saisissez le Cylindre de Billes, vous l'ouvrez et vous répandez son contenu sur le sol, aux pieds du Mégascope, lui faisant perdre ainsi un peu de sa stabilité. Vous allez maintenant devoir combattre Cyrus, mais vous pouvez déduire 1 point de son total d'**HABILETÉ**. Rendez-vous au [95](#).

115

Vous êtes dans une épaisse forêt plantée d'arbres de hautes tailles aux tons bleuâtres et aux troncs couverts d'épines. Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [323](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [104](#)), vers le sud (rendez-vous au [142](#)), ou vers l'est (rendez-vous au [179](#)) ?

116

Il ne vous reste qu'une minute. Vous vous précipitez sur le Module de Sauvetage, vous en ouvrez le sas et vous plongez sur la couchette. Fébrilement, vous pressez le bouton commandant l'éjection de l'engin et, bientôt, vous poussez un soupir de soulagement en vous retrouvant dans l'espace, loin de tout danger. Cependant, vous n'en êtes pas satisfait pour autant. Car si vous avez réussi à sauver votre vie, votre mission s'est soldée par un échec retentissant. Lorsque le *Vandervecken* va exploser, dans quelques secondes maintenant, cela signifiera la mort pour votre planète qui sera couverte des virus mortels nés de l'imagination diabolique de Cyrus.

117

Vous fouillez les corps des Rongesages, mais vous ne trouvez rien de bien intéressant. Vous remarquez, cependant, que chacune des créatures porte, accroché par une longue chaîne passée autour du cou, un étroit cylindre sur lequel brillent trois lettres « **SEC** » qui y sont gravées en gros caractères. Intrigué, vous glissez l'un d'eux dans votre sac.



117 Chacune des créatures porte un étroit cylindre sur lequel brillent trois lettres « SEC ».

Si vous vous êtes déjà rendu à la porte de sécurité, vous pouvez vous rendre, maintenant, au [155](#). Si vous ne l'avez pas fait, vous pouvez vous y diriger (rendez-vous au [32](#)). Mais vous pouvez également retourner au tunnel d'accès en passant par la porte coulissante (rendez-vous au [172](#)).

118

Après quelques centaines de mètres, le corridor se termine en cul-de-sac. Sur le mur qui le ferme, vous distinguez deux boutons carrés, placés l'un à côté de l'autre. Allez-vous presser le bouton de gauche (Rendez-vous au [23](#)), celui de droite (rendez-vous au [61](#)), ou les deux à la fois (rendez-vous au [156](#)) ?

119

Vous expédiez une décharge de votre Désintégrateur vers les robots, qui troue de part en part leurs carcasses inanimées. Ils ne bougent pas d'un pouce et ripostent encore moins. Réalisant qu'ils devaient effectivement être là pour être réparés, vous relevez votre arme, et vous pénétrez dans la pièce (rendez-vous au [62](#)).

120

Vous vous trouvez dans une pièce de forme circulaire. A l'opposé de l'endroit où vous vous tenez se trouve la porte d'un sas, où est inscrit « Module de Secours » en grosses lettres jaunes. Vous vous y précipitez, pendant que la voix mécanique continue son compte à rebours : « 6... 5... 4... » Rendez-vous au [154](#).

121

Vous êtes dans une épaisse forêt plantée d'arbres de hautes tailles, aux troncs entièrement couverts d'épines. La forêt s'étend aussi loin que porte votre regard dans toutes les directions. Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [159](#)), l'ouest (rendez-vous au [83](#)), le sud (rendez-vous au [323](#)), ou vers l'est (rendez-vous au [78](#)) ?

122

Vous vous trouvez sur le bord ouest d'un ravin large et profond, au fond duquel serpente une rivière. De toute évidence, il est infranchissable. La plaine s'étend vers le nord, le sud et l'ouest et, à l'est, vous apercevez le bord opposé du ravin. Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [214](#)), le sud (rendez-vous au [252](#)), ou vers l'ouest (rendez-vous au [84](#))?

123

Le Module ennemi se trouve face à vous, vous exposant sa partie la plus vulnérable. Vous faites feu sans craindre sa riposte. Jetez deux dés, comme il l'a été précisé au paragraphe [381](#). Si vous avez détruit votre adversaire, rendez-vous *immédiatement* au [190](#). Sinon, vous voyez le Module s'éloigner et disparaître en tournant sur la droite, après le deuxième immeuble. Ajoutez¹ à votre Valeur de **POSITION** et retournez au paragraphe d'où vous venez. Contrôlez à nouveau votre **POSITION** avant de décider du mouvement de votre Module.

124

Le Guépoïde s'écrase au sol dans une gerbe de flammes, qui s'étendent bientôt tout autour de lui. Une langue de feu jaillit vers un ordinateur proche, s'enroule autour d'une table chargée d'instruments. La salle tout entière paraît être dévorée par le feu, et il ne vous reste que peu de temps si vous désirez la fouiller. Aussi, sans perdre un instant, vous examinez tous les objets qui se trouvent à votre portée, alors que la chaleur devient de plus en plus intense. Et finalement, craignant que votre Combinaison Spatiale Sensorielle ne soit détériorée, vous décidez de quitter les lieux et vous vous précipitez vers la porte par laquelle vous êtes arrivé. Mais ce serait trop bête de ne rien emporter ! Et alors, juste avant de franchir la porte, vous décidez de choisir deux objets parmi les plus intéressants de ceux que vous avez découverts. Vous les choisissez dans la liste figurant ci-dessous :

- Un cylindre en plastique, plein, à ce qu'il vous semble, de billes.
- Une minuscule boîte, en plastique *également*, de la taille approximative d'un ordinateur de poche.
- Un paquet cartonné, marqué d'un cœur rouge.
- Une fiole pleine d'un liquide noir.

Avez-vous choisi deux objets ? Les avez-vous inscrits sur votre Feuille d'Aventure ? Alors, rendez-vous au [162](#).

125

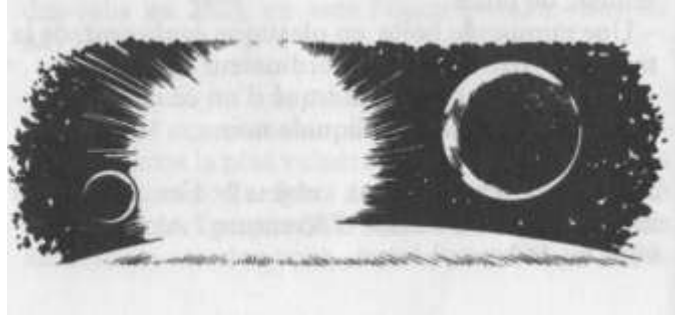
Derrière l'écoutille, vous découvrez un tunnel d'accès, sombre et étroit, qui semble s'enfoncer dans les entrailles du *Vandervecken*. Vous vous y engagez et, en rampant, vous le suivez. Il fait des tours et des détours, il monte, il descend, tant et si bien que vous perdez tout sens de l'orientation. Finalement, vous arrivez à la hauteur d'une nouvelle écoutille. Allez-vous essayer de l'ouvrir (rendez-vous au [30](#)), ou préférez-vous continuer plus avant dans le tunnel (rendez-vous au [163](#))?

126

Le seul moyen de quitter le cube d'aluminium est de repasser la porte par laquelle vous êtes entré. Après quelques kilomètres de marche, vous retrouvez la bifurcation et vous prenez le chemin de gauche (rendez-vous au [345](#)).

127

Vous vous trouvez dans une plaine verdoyante qui s'étend tout autour de vous. Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [197](#)), l'ouest (rendez-vous au [233](#)), le sud (rendez-vous au [250](#)), ou l'est (rendez-vous au [341](#)) ?



128

Une lueur orangée envahit la pièce et se reflète sur chaque chose, excepté sur les sphères qui restent d'un noir d'encre. Puis, de petites portes se matérialisent devant chacune des sphères et les avalent littéralement lorsqu'elles en franchissent le seuil. En quelques secondes, la pièce entière est débarrassée de ces inquiétants occupants. Les portes s'évanouissent alors, vous laissant le libre accès à l'issue qui vous fait face. Mais avant même que vous n'ayez pu faire un pas, la pièce elle-même disparaît, et vous vous retrouvez flottant dans un vide étoilé, à des milliers d'années-lumière de tout ce que vous avez pu connaître. Si vous n'étiez déjà hébété par cette aventure, vous le seriez encore plus en voyant une tablette de pierre s'approcher de vous. Et c'est avec un certain fatalisme que vous en déchiffrez les caractères qui y sont gravés : « Nous avons éliminé soixante-dix-sept sphères noires pour vous. Comme nous savons que vous n'avez pas les moyens de nous payer, nous avons pris la liberté de vous hypothéquer, et de vous transporter ici. Désolés. » Et la tablette s'éloigne de vous pour se perdre dans l'infini. Si vous savez que vous avez échoué dans votre mission, vous ignorez totalement le sort qui vous est réservé dès maintenant...

129

Le tunnel n'est pas très long et débouche rapidement dans un nouveau tunnel, beaucoup plus large celui-là. Vous vous y engagez et vous le suivez pendant quelque temps, très exactement jusqu'au moment où vous commencez à prendre conscience d'une sourde vibration semblant provenir du sol.

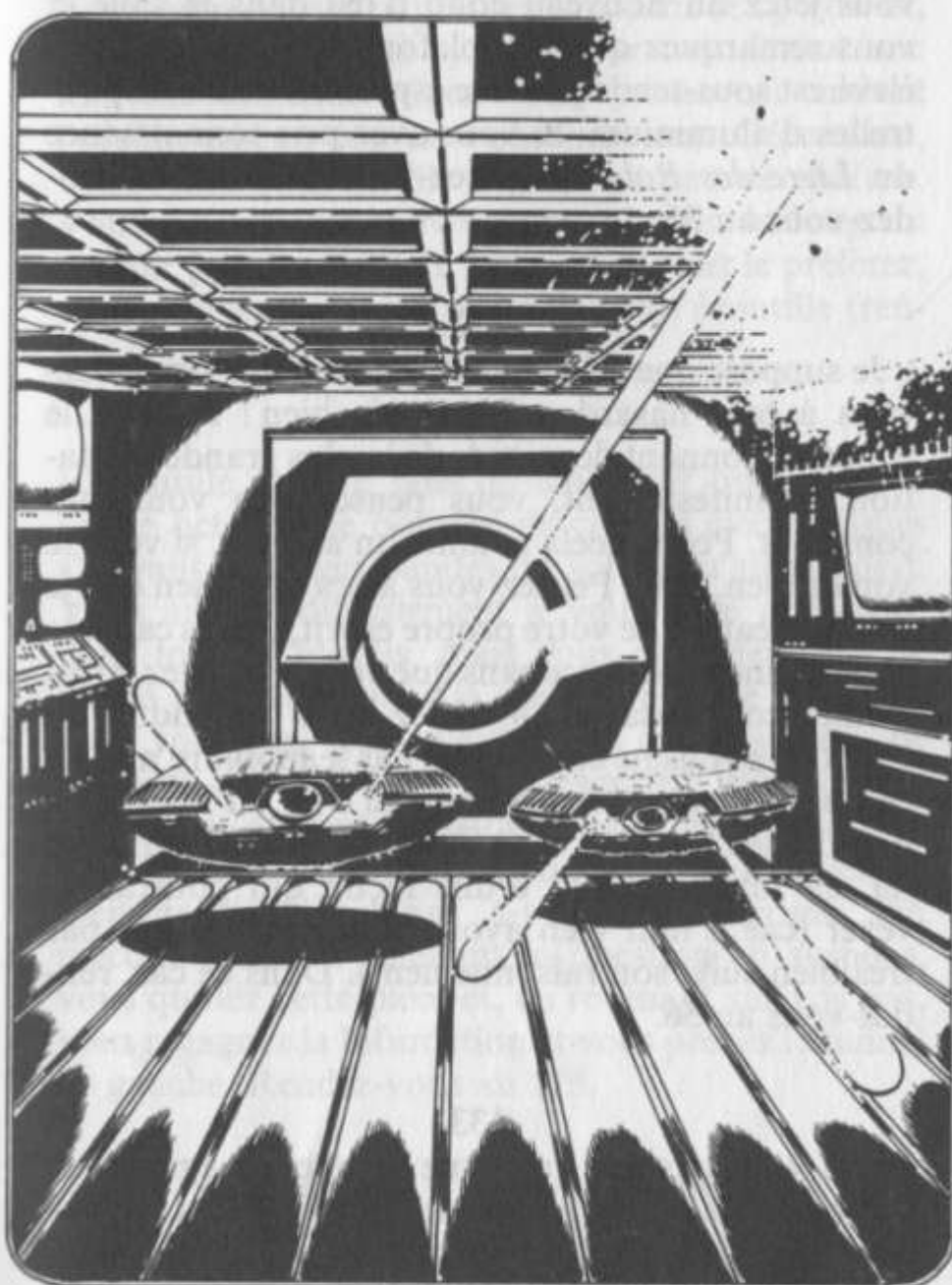
Perplexe, vous vous arrêtez et vous posez votre main gantée contre l'une des parois pour en guetter les éventuels tremblements. C'est à ce moment que surgit un vaisseau de transit. Il occupe toute la largeur du tunnel et il est lancé à pleine vitesse. Impossible d'échapper à un engin allant à plus de trois cents kilomètres à l'heure... Vous êtes tué sur le coup.

130

Si vous venez d'arriver à cet emplacement, ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**. Votre Module se trouve au point D, et il fait face au sud. Après avoir contrôlé votre **POSITION** en fonction de sa Valeur, suivant les indications portées dans la dernière partie de ce paragraphe, si vous désirez vous déplacer jusqu'au point G, rendez-vous au [355](#). Si vous préférez faire pivoter votre Module en direction de l'est, rendez-vous au [380](#). **POSITION** : si votre Valeur de **POSITION** est égale à 8, rendez-vous au [33](#). Si elle est égale à 9, rendez-vous au [66](#). Mais si vous devez vous rendre à l'un ou l'autre de ces paragraphes, notez bien que vous êtes actuellement au 130, car vous devrez y revenir pour décider de ce que vous allez faire par la suite.

131

La porte s'ouvre sur une longue salle, et la première chose qui vous frappe dès que vous y pénétrez est la porte qui se trouve dans le mur qui vous fait face. Malheureusement, elle est flanquée de deux Robots-Sentinelles qui ouvrent le feu aussitôt que vous manifestez la moindre velléité de vous y diriger. Vous vous jetez à l'abri du battant de la porte, vous demandant comment vous allez bien pouvoir faire pour passer sans dommage. Les deux sentinelles ont la forme d'une soucoupe et semblent puissamment armées. De plus, elles flottent à environ trente centimètres du sol. Vous avez affaire, sans aucun doute, à des adversaires redoutables. Sortant de votre abri, vous jetez un nouveau coup d'œil dans la salle et vous remarquez que son plafond qui n'est pas très élevé est sous-tendu par une espèce de treillis de poutrelles d'aluminium. Si vous avez pris connaissance



131 *Les deux sentinelles ont la forme d'une soucoupe et semblent puissamment armées.*

du *Livre des Robots*, rendez-vous [169](#). Sinon, Rendez-vous au [36](#).

132

« Je suppose que cela peut être possible », répondez-vous à tout hasard. « Bien, très bien ! reprend le robot en donnant des signes de la plus grande excitation. Manifestement, vous pensez que vous êtes conscient. Posons cela comme un axiome, si vous le voulez bien. Bon. Pensez-vous alors que, bien que je sois la création de votre propre esprit, je sois capable d'avoir une expérience sans que vous n'en ayez vous-même connaissance ? » Allez-vous répondre au robot que vous ne comprenez pas le moindre mot de ce qu'il raconte (rendez-vous au [37](#)), ou allez-vous prendre le risque de vous fâcher définitivement avec lui, en lui répondant d'une façon qui pourrait le vexer (car il faut bien avouer que vous n'avez pas très bien suivi son raisonnement). Dans ce cas, rendez-vous au [56](#).

133

Enfin vous trouvez une issue secrète, en agitant un des tableaux accroché au mur par Cyrus. Un panneau glisse, en effet, découvrant le haut d'un toboggan. Sans hésiter, vous vous y engagez et, bientôt, vous glissez dans l'obscurité. Êtes-vous venu en aide au robot de la passerelle ou avez-vous ouvert le feu sur cet ordinateur digne d'un musée ? Si oui, rendez-vous au [171](#). Sinon, rendez-vous au [38](#).

134

Vous reprenez votre progression dans le couloir et, quelques mètres plus loin, vous arrivez devant une nouvelle écoutille. Cette fois, même en tendant l'oreille, aucun son ne vous parvient. Cependant, vous remarquez qu'elle dégage un peu de chaleur. Vous pouvez poursuivre votre chemin le long du couloir (rendez-vous au [172](#)) ou, si vous le préférez, vous pouvez ouvrir la porte de cette écoutille (rendez-vous au [3](#)).

135

L'écoutille s'ouvre sans difficulté sur une pièce de forme octogonale bourrée de circuits électroniques s'élevant en larges bandes du sol jusqu'au plafond. Vous arrivez difficilement à vous faire une place dans tout ce fouillis, mais vous parvenez tout de même à pénétrer dans la pièce. De toute évidence, vous vous êtes fourvoyé dans un cul-de-sac qui ne présente que peu d'intérêt. Des graffiti, non loin de l'écoutille, attirent cependant votre attention. « Je hais Cyrus », pouvez-vous lire. Sans doute quelque membre de l'équipage a-t-il ainsi exprimé son mécontentement. Laissant la question en suspens, vous quittez cette pièce et, en revenant sur vos pas, vous regagnez la bifurcation et vous prenez le tunnel de gauche. Rendez-vous au [175](#).



136

Si vous venez d'arriver à cet emplacement, ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**. Votre Module se trouve au point F, et il fait face au sud. Après avoir contrôlé votre **POSITION** en fonction de sa Valeur suivant les indications portées dans la dernière partie de ce paragraphe, si vous désirez vous déplacer jusqu'au point I, rendez-vous au [277](#). Si vous préférez faire pivoter votre Module en direction de l'ouest, rendez-vous au [391](#). **POSITION** : si votre Valeur de **POSITION** est égale à 14, rendez-vous au [188](#). Si elle est égale à 16, rendez-vous au [9](#). Si elle est égale à 1, rendez-vous au [33](#). Si elle est de 2 ou de 15, rendez-vous au [66](#). Mais si vous devez vous rendre à l'un ou l'autre de ces paragraphes, notez bien que vous êtes actuellement au 136, car vous devrez y revenir pour décider de ce que vous allez faire par la suite.



137

La porte s'ouvre sans difficulté. Vous vous trouvez sur le seuil d'une pièce à l'aspect confortable, dont les murs sont entièrement recouverts de rayonnages supportant des livres d'un temps révolu, des microfilms, des fiches de renseignements électroniques et des journaux optiques. Au centre de cette bibliothèque se dresse une table sur laquelle sont posés trois livres. Peut-être à l'attention d'un lecteur qui a demandé à les consulter. Vous vous en approchez et, en lisant les titres imprimés sur les couvertures, vous constatez que le premier traite du système nerveux des mollusques, que le deuxième est consacré à une étude sérieuse sur la neurophysiologie et que le dernier rassemble des articles sur les robots. Sans doute ces trois ouvrages ont-ils un point commun entre eux, mais vous n'avez pas le temps d'essayer de résoudre cette énigme. Vous pouvez seulement emporter un livre de votre choix. Lequel allez-vous choisir? Dès que vous en aurez décidé, notez son titre sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous retournez ensuite dans le corridor et vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [398](#).





138 *Un disque noir surgit de derrière l'une des rangées de scaphandres.*

138

Aucun doute n'est permis : vous vous trouvez dans un magasin. Des rangées et des rangées de scaphandres spatiaux s'alignent en effet sous vos yeux, accrochés à des rails de chrome reluisant. Comme vous franchissez le seuil de la pièce, un disque noir, plat comme une assiette, surgit de derrière l'une des rangées de scaphandres et vole vers vous dans un sifflement des plus inquiétants. Vous vous baissez au dernier moment, et le disque fauche net l'une des antennes de votre casque. Puis, il décrit un virage serré et revient à toute allure dans la direction de votre gorge. Vous devez le combattre.

DISQUERASOIR HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 1

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [195](#).

139

Vous vous ruez hors de la caverne, en sentant le souffle brûlant du monstre sur vos talons. Vous courez du plus vite que vous pouvez et, finalement, vous arrivez à le distancer. Ce n'est seulement que lorsque vous vous retrouvez à l'abri d'un rocher que vous vous arrêtez pour souffler un peu. Cette course effrénée vous coûte 2 points d'**ENDURANCE**. Et maintenant, qu'allez-vous faire ? Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [64](#)), vers l'ouest (Rendez-vous au [78](#)), vers le sud (rendez-vous au [84](#)), ou vers l'est (rendez-vous au [214](#)) ?

140

Bien entendu, la réponse exacte est la lettre N. « Parfait ! dit l'extra-terrestre, vous pouvez passer. » Vers quelle porte allez-vous vous diriger ? La porte de droite (rendez-vous au [34](#)), celle de gauche (rendez-vous au [381](#)), ou celle du milieu (rendez-vous au [14](#)) ?

141

L'appareil consiste en une boîte de forme carrée et de couleur noire, muni d'un gros bouton rouge en son centre. Les fils le relient à une source d'énergie. Vous pressez le bouton, mais il ne se passe rien. Comme l'appareil comporte de nombreux jacks vides, vous en concluez qu'il est incomplet. Vous le glissez néanmoins dans votre sac. Laissant là votre macabre découverte, allez-vous vous diriger vers l'écotille de gauche (rendez-vous au [58](#)), ou vers celle de droite (rendez-vous au [77](#)) ?

142

Vous vous trouvez dans une plaine verdoyante qui s'étend vers le sud. Vers l'est, la plaine se transforme en un désert aride. Vers le nord, vous apercevez une forêt, alors qu'à l'ouest vous distinguez une étendue caillouteuse. Jetez un dé. Si le chiffre que vous obtenez est pair, rendez-vous au [180](#). S'il est impair, Rendez-vous au [199](#).

143

Le récipient ne contient que de l'encre. Rendez-vous au [181](#).

144

Vous le visez en prenant tout votre temps et vous appuyez sur la détente. Touché de plein fouet, l'extra-terrestre tressaute, puis s'écroule sur le sol. Vous vous approchez pour le fouiller, mais vous vous rendez vite compte qu'il ne possédait rien de bien intéressant. Un sentiment d'amertume vous envahit alors car, à l'évidence, vous venez de tuer une innocente créature. Votre dégoût est tel que vous perdez1 point d'**HABILETÉ**. Peu fier de vous, vous regagnez le tunnel. Rendez-vous au [163](#).

145

Profitant de la situation, vous posez mille et mille questions à l'araignée. Malheureusement, si elle est intarissable sur les arbres et les insectes de Ti — sa planète natale —, elle ne vous est pas d'une grande utilité en ce qui concerne le *Vandervecken* et Cyrus. Vous apprenez néanmoins comment et pourquoi elle a été capturée, puis emmenée dans le sinistre vaisseau. Et, à ce récit, vous frissonnez en imaginant le sort réservé aux habitants de votre planète. La science, parfois, peut se montrer perverse... Enfin, elle vous offre, en signe de reconnaissance, un sachet de ce qu'elle vous déclare être la Poudre Définitive Contre les Mollusques. Un article, de toute évidence, d'une grande efficacité sur la planète Ti... Maintenant, et si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez essayer de réveiller l'occupant de l'autre Module de Léthargie (rendez-vous au [274](#)), mais vous pouvez également quitter ce lieu funèbre (rendez-vous au [126](#)).

146

Ils ne semblent pas le moins du monde impressionnés par ce que vous venez de leur déclarer car, étant des Gardes de la Sécurité, ils sont avant tout méfiants. Pointant leurs Désintégrateurs sur vous, ils vous ordonnent de vous débarrasser de vos armes. Allez-vous leur obéir (rendez-vous au [239](#)), ou préférez-vous engager le combat sans plus attendre (rendez-vous au [108](#)) ?

147

Vous passez le pont sans la moindre difficulté, bien que l'absence de garde-fou vous gêne quelque peu. Vous vous engagez maintenant dans l'ouverture que vous aviez remarquée. Rendez-vous au [373](#).

148

Si vous avez la pièce complémentaire de cet appareil, rendez-vous au [296](#). Mais vous pouvez aussi échanger une pièce de votre Équipement pour l'acquérir (rendez-vous au [224](#)) ou carrément le voler en menaçant les créatures de vos armes s'ils manifestent la moindre désapprobation (rendez-vous au [251](#)).

149

La créature prend un air pensif, qui se transforme vite en l'hébétement le plus profond et l'ahurissement le plus total. Se balançant de façon inquiétante d'arrière en avant, elle en finit même par baver. Vous en profitez pour vous esquiver vers les trois portes qui se trouvent derrière elle. Rendez-vous au [97](#).

150

Vous bondissez sur la première poutrelle et, en rampant presque, vous sautez d'une poutrelle à l'autre vers l'extrémité de la pièce, alors que les déflagrations des Désintégrateurs explosent autour de vous dans un grand fracas de métal pulvérisé. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [207](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [112](#).

151

Vous ouvrez le feu sur les armoires métalliques qui s'enflamment instantanément dans des gerbes d'étincelles. Un frisson diabolique semble traverser le vaisseau tout entier, et vous sentez de manière confuse que vous venez de l'atteindre dans sa partie la plus sensible. Cependant, comme vous désirez quitter ce vaisseau sain et sauf, vous réfléchissez à deux fois avant de porter un nouveau coup à l'ordinateur ! En fait, sans doute est-il préférable de quitter cette salle dans l'instant ? Vous vous dirigez donc vers la porte. Rendez-vous au [208](#).

152

Si vous possédez l'un ou l'autre de ces objets, vous pouvez l'utiliser maintenant.

Un Cylindre empli de billes Rendez-vous au [114](#)

Un Expulseur Multidimensionnel Rendez-vous au [76](#)

Si vous ne possédez aucun de ces objets, ou si vous préférez ne pas les utiliser actuellement, rendez-vous au [95](#).

153

Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [359](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [115](#)), vers le sud (rendez-vous au [235](#)), ou vers l'est ? Dans ce dernier cas, vous pouvez longer le bord du ravin en direction du nord (rendez-vous au [306](#)), ou du sud (rendez-vous au [227](#)).

154

Malheureusement pour vous, vous avez perdu trop de temps. Une sirène se met à hurler, alors que la voix métallique termine son compte à rebours. Dans le même temps, le *Vandervecken* désintègre dans une intense lueur rougeoyante. Et vous avec lui.

155

« Un jeu d'enfant ! » marmonnez-vous. Et vous enfoncez le cylindre, que vous avez trouvé sur le Rongesage, dans le trou. Aussitôt, la porte glisse vers le plafond dans un bruit de succion. Rendez-vous au [98](#).

156

Rendez-vous au [166](#).

157

Vous essayez d'engager la conversation avec les robots dans toutes les langues galactiques que vous connaissez. En vain. Vous leur faites des signes, des grimaces, vous esquissez même quelques pas de danse. Sans plus de succès. Vous vous décidez donc à pénétrer dans la pièce : les robots ne vous manifestent pas plus d'intérêt. En fait, en les examinant de plus près, vous comprenez la raison de leur présence en cet endroit : ils ont vraiment besoin d'une bonne révision ! Rendez-vous au [62](#).

158

A des kilomètres à la ronde, ce ne sont que cailloux, cailloux et cailloux. Seules quelques collines rompent, çà et là, la monotonie du paysage. Allez-vous vous diriger vers ces collines (rendez-vous au [25](#)), ou préférez-vous vous en éloigner en marchant vers le nord (rendez-vous au [64](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [78](#)), vers le sud (rendez-vous au [84](#)), ou vers l'est (rendez-vous au [214](#)) ?

159

Vous vous trouvez dans une plaine verdoyante qui s'étend vers le nord, l'est et l'ouest. En direction du sud, vous distinguez une forêt. Alors que vous avancez d'un bon pas dans cette plaine, votre attention est attirée par une ombre se déplaçant rapidement à la surface de l'herbe. Ce que vous découvrez, en levant la tête, vous arrête net : un énorme SCORPION VOLANT fond sur vous, son dard venimeux pointé dans votre direction ! Impossible de vous cacher. Et il serait vraiment stupide de vous mettre à courir. Préparez-vous donc à combattre à mains nues ce monstre.

SCORPIONVOLANT HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [397](#).



159 *Un énorme Scorpion Volant fond sur vous, son dard venimeux pointé dans votre direction.*

160

Vous êtes actuellement sur le bord est d'un large et profond ravin qui vous semble infranchissable. Au fond de ce ravin serpente une rivière. En regardant autour de vous, vous remarquez vers le nord et vers le sud une plaine verdoyante, alors qu'une forêt s'étend en direction de l'est. Loin vers l'ouest, vous apercevez l'autre bord du ravin. Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [250](#)), vers le sud (rendez-vous au [288](#)), ou vers l'est (rendez-vous au [27](#))?

161

Le Module ennemi apparaît devant vous, vous présentant son point le plus vulnérable. Vous faites feu sans craindre sa riposte. Jetez deux dés, comme il vous l'a été précisé au paragraphe [381](#). Si vous avez réussi à détruire votre adversaire, rendez-vous *immédiatement* au [190](#). Sinon, le Module s'éloigne rapidement, mais reste cependant en vue, deux immeubles plus loin. Ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION** et retournez au paragraphe d'où vous venez, où vous contrôlerez tout d'abord votre **POSITION**.

162

Pour connaître la nature de ce que vous avez emporté, rendez-vous aux paragraphes indiqués ci-dessous.

Un Cylindre en plastique Rendez-vous au [29](#)

Une petite Valise Rendez-vous au [67](#)

Un Paquet cartonné, portant un emblème rouge en forme de cœur Rendez-vous au [105](#)

Un Récipient plein d'un liquide noir Rendez-vous au [143](#)

163

Le tunnel se poursuit sur une très longue distance et se termine finalement en cul-de-sac. Cependant, à vos pieds se trouve une nouvelle écoutille. Vous l'ouvrez et vous vous glissez dedans. Rendez-vous au [201](#).

164

Rien ne distingue un module de léthargie de l'autre, si ce n'est, cependant, des courbes qui se dessinent sur de petits écrans qui y sont incrustés tout en bas et à gauche. En examinant soigneusement ces courbes, vous en déduisez que le métabolisme de l'être qui occupe le deuxième module semble plus dynamique que le métabolisme de ce qui peut occuper l'autre module. Allez-vous essayer d'ouvrir le premier module (rendez-vous au [31](#)), ou le deuxième (rendez-vous au [274](#)) ?

165

Vous faites feu ! Si vous n'avez pas tué le Halo Carnivore après trois Assauts, rendez-vous au [384](#).

HALOCARNIVORE HABILETÉ :o ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [332](#).

166

Le sol se dérobe brutalement sous vos pieds, et vous êtes précipité dans le vide, alors que la trappe par laquelle vous êtes passé se referme dans un claquement, vous plongeant dans la plus complète obscurité. Votre chute se poursuit durant quelques minutes, et soudain vous êtes ébloui par un flot de lumière. A n'en pas douter, vous n'avez pas quitté le *Vandervecken*, et, pourtant, vous avez l'impression de vous trouver à des années-lumière de ce vaisseau. Jamais, jamais, sur aucune des planètes que vous avez visitées jusqu'à ce jour, il ne vous a été donné de voir un pareil spectacle ! Bien sûr, les forêts, les plaines, les

collines, les déserts ressemblent dans leurs formes à toutes les forêts, les plaines, les collines, tous les déserts que vous avez vus. Mais leurs couleurs ! Sans doute l'herbe est-elle verte, mais les collines sont mauves, les arbres bleus, le sable des déserts d'un rouge vif... Et vous plongez vers cet incroyable univers à grande, très grande vitesse ! A quelques centaines de mètres du sol, cependant, votre chute se ralentit inexplicablement, et vous atterrissez comme une plume sur le sol de ce nouveau monde. Êtes-vous toujours dans le *Vandervecken* ? Impossible de répondre maintenant à cette question. Mais pour ce qui va suivre, si vous possédez une boussole, sortez-la de votre sac, car vous allez certainement en avoir besoin ! Rendez-vous au [78](#).

167

Si vous venez d'arriver à cet emplacement, ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**. Votre Module se trouve au point B, et il fait face à l'ouest. Après avoir contrôlé votre **POSITION** en fonction de sa Valeur suivant les indications portées dans la dernière partie de ce paragraphe, si vous désirez vous déplacer jusqu'au point A, rendez-vous au [349](#). Si vous préférez faire pivoter votre Module en direction du sud, rendez-vous au [91](#). **POSITION** : si votre Valeur de **POSITION** est égale à 3, rendez-vous au [188](#). Si elle est égale à 10, rendez-vous au [33](#). Si elle est de 4, 5, 11 ou de 12, rendez-vous au [66](#). Mais si vous devez vous rendre à l'un ou l'autre de ces paragraphes, notez bien que vous êtes actuellement au 167, car vous devrez y revenir pour décider de ce que vous allez faire par la suite.

168

Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [289](#)), l'ouest (rendez-vous au [102](#)), le sud (rendez-vous au [83](#)), ou vers l'est (rendez-vous au [159](#)) ?

169

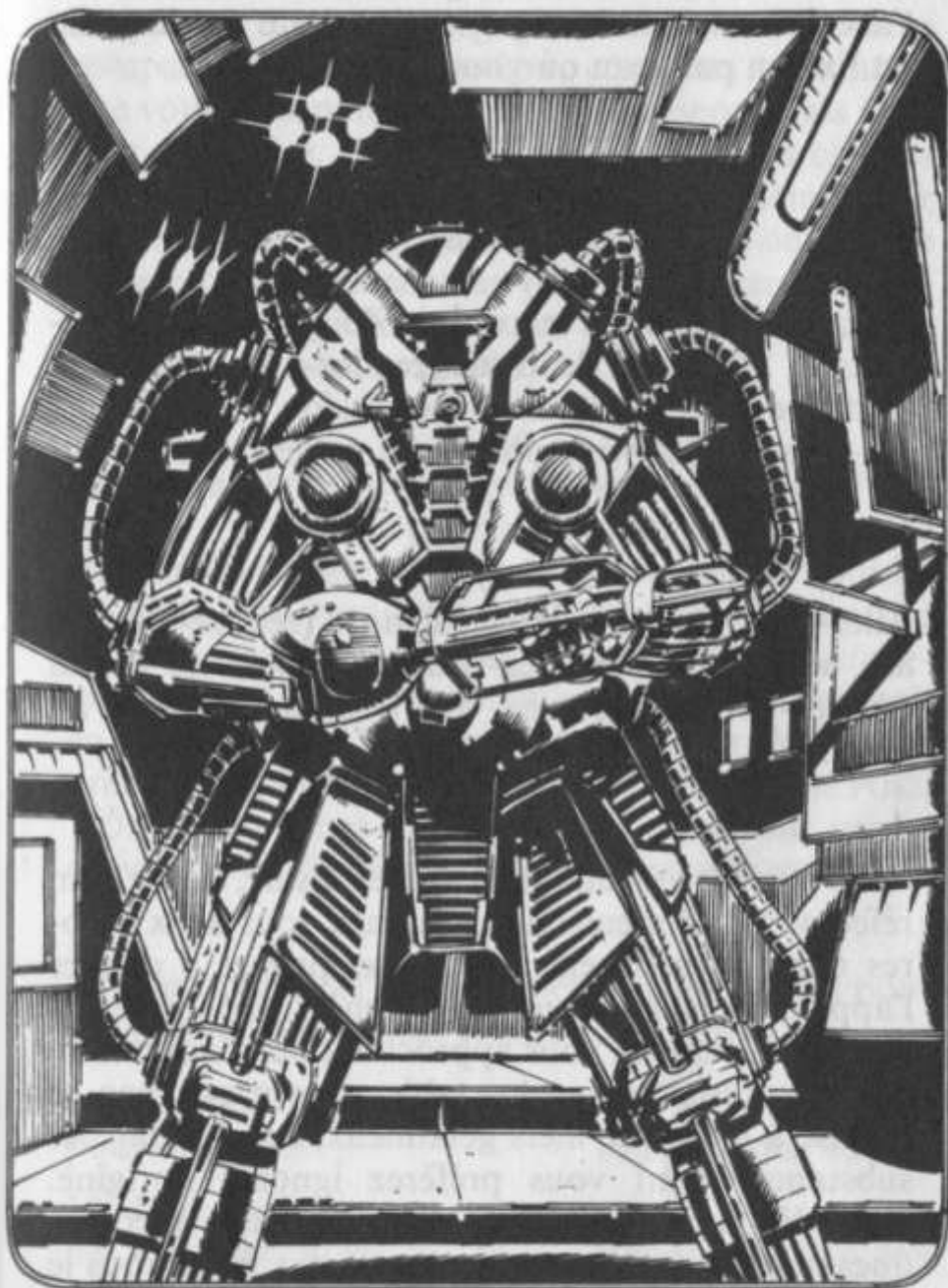
Dans l'ouvrage que vous avez consulté, figurait une description précise du type des robots qui sont maintenant devant vous. La connaissance que vous en avez leur fera perdre 1 point d'**ENDURANCE** supplémentaire à chaque coup que vous leur porterez, si, bien entendu, vous décidez de les combattre. Rendez-vous au [36](#).

170

Le pilote semble quelque peu dépité par votre réponse. Mais néanmoins, il poursuit : « Admettons que cela soit possible. Admettons-le, juste pour la beauté du raisonnement. Vous êtes donc la conscience qui a créé l'univers qui nous entoure. Pensez-vous alors que moi, qui suis le produit de *votre* création, je puisse agir sans que vous ayez la moindre conscience de mes actions ? En un mot, pensez-vous que je pourrais être indépendant de vous ? » Allez-vous répondre au pilote que vous n'en savez rien (rendez-vous au [37](#)) ou, préférant ne pas vous risquer sur un sujet pour le moins obscur, préférez-vous essayer de détourner la conversation pour lui parler, par exemple, de Cyrus (rendez-vous au [389](#))?

171

Vous glissez le long du toboggan et vous finissez par déboucher dans un vaste hangar, dans lequel n'est arrimé qu'un vaisseau spatial de petites dimensions. Cyrus est là ! Il avait prévu ce que vous alliez faire et s'est introduit dans un scaphandre. Plus exactement dans un Mégascaphe, une machine — d'apparence humaine, certes, car elle possède deux bras, deux jambes, des yeux, pourrait-on dire —, mais une machine capable d'épouser et de multiplier d'une façon inimaginable tous les mouvements de celui qui l'habite. Le Mégascaphe est maintenant une force, une puissance défiant l'imagination humaine. Et de plus, Cyrus a mis entre ses mains métalliques un Canon-Laser. Allez-vous, malgré tout, vous attaquer à lui (rendez-vous au [95](#)), ou préférez-vous



171 *Cyrus s'est introduit dans un Mégascaphe, un robot d'une puissance défiant l'imagination humaine.*

chercher dans votre sac un objet qui pourrait vous être utile (rendez-vous au [152](#)) ?

172

Le tunnel fait des tours et des détours en plein cœur du gigantesque vaisseau spatial, sur une très longue distance. Finalement, il débouche sur un corridor qui s'enfonce, à droite et à gauche, dans l'obscurité. Face à vous se trouve une petite porte sur laquelle est fixé un panneau où vous pouvez lire :

ATTENTION DANGER DE MORT LAISSEZ-PASSER EXIGÉ

Allez-vous prendre le couloir de gauche (rendez-vous au [175](#)), celui de droite (rendez-vous au [59](#)) ou, bien que vous ne soyez en possession d'aucun laissez-passer, allez-vous pousser la porte (rendez-vous au [191](#))?

173

Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [83](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [160](#)), vers le sud (rendez-vous au [104](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [323](#))?

174

Vous êtes sur le seuil d'une petite cuisine, suivie d'un réfectoire de dimensions moyennes, tous deux décorés dans un style extra-terrestre, propre à couper l'appétit du premier humain affamé qui s'y présenterait. D'ailleurs, en vous approchant de la nourriture qui est présentée sur les tables, votre estomac se révolte à la vue de mets gélatineux, colorés par des substances dont vous préférez ignorer l'origine. Vous découvrez cependant deux Tablettes énergétiques que vous pouvez emporter avec vous si vous le désirez (considérez-les alors comme un seul objet). Lorsque vous absorberez l'une d'elles, votre total d'**ENDURANCE** augmentera de 5 points. Vous quittez cette étrange cuisine et vous revenez dans le corridor. Rendez-vous au [229](#).

175

Ce tunnel est large, dégagé, une véritable avenue comparé à tous les passages, corridors ou tunnels que vous ayez parcourus jusqu'à présent. Mais il est long, très long. Et il vous semble avoir marché des heures durant lorsque, finalement, il se termine sur une écoutille. Dans l'un de ses côtés, s'ouvre une autre écoutille. Allez-vous vous diriger vers l'ouverture qui vous fait face (rendez-vous au [194](#)), ou vers l'autre (rendez-vous au [266](#)) ?

176

Le Module ennemi apparaît devant vous, vous présentant son point le plus faible. Vous faites feu sans craindre sa riposte. Jetez deux dés, comme il vous l'a été précisé au paragraphe [381](#). Si vous avez réussi à détruire votre adversaire, rendez-vous *immédiatement* au [190](#). Sinon, le Module s'éloigne et disparaît en tournant sur la gauche, après avoir dépassé le premier immeuble. Ajoutez1 à votre Valeur de **POSITION** et retournez au paragraphe d'où vous venez, où vous contrôlerez tout d'abord votre **POSITION**.

177

Si vous possédez l'un des objets suivants, vous pouvez essayer de l'utiliser contre ce monstre :

Une Bombe de gaz pour les nerfs	Rendez-vous au 232
Un Livre traitant des extra-terrestres	Rendez-vous au 268
Un Expulseur Multidimensionnel	Rendez-vous au 304
Si vous ne possédez rien de tout cela	Rendez-vous au 340 .

178

Peu de temps après, une rivière au courant violent coupe votre chemin. Allez-vous vous jeter à l'eau pour nager vers la rive opposée (rendez-vous au [269](#)), ou préférez-vous vous diriger vers le nord (Rendez-vous au [253](#)), l'ouest (rendez-vous au [64](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [214](#)) ?

179

Vous vous trouvez dans une plaine verdoyante, coupée par un large ravin orienté est-ouest, et s'étendant dans ces deux directions à perte de vue. Au nord et à l'ouest, vous apercevez des forêts touffues et, au sud, la plaine se perd dans un désert aride. Allez-vous chercher un moyen quelconque pour descendre dans le ravin (rendez-vous au [198](#)), ou préférez-vous vous diriger vers une autre direction (rendez-vous au [153](#))?

180

Le sol se dérobe sous vos pieds. Ce qui est compréhensible, car vous vous êtes engagé dans une tourbière... vous perdez 1 point de **PROTECTION**. Mais vous ne perdez pas votre sang-froid, et vous regagnez vite un sol plus hospitalier (rendez-vous au [199](#)).

181

Si vous n'avez pas encore appris à quoi sert le deuxième objet que vous avez pris, vous retournez au [162](#). Sinon, vous revenez sur vos pas dans le corridor jusqu'à l'intersection où vous prenez le couloir de gauche. Rendez-vous au [200](#).

182

Vous vous introduisez maintenant dans le sous-marin et vous l'examinez en détails. Il ne comporte, cependant, qu'une seule commande : une espèce d'interrupteur portant les mentions « Ouvert » et « Fermé », encastré dans le bras d'un fauteuil situé dans sa tourelle. Vous déplacez la commande de l'interrupteur

vers « Ouvert ». Le sous-marin s'enfonce davantage et s'engage dans un tunnel qui s'ouvre au fond du lac. Pendant longtemps, il avance, ce qui vous permet de prendre quelque repos. Ajoutez 4 points à votre total d'**ENDURANCE**. Finalement, le submersible fait surface dans une salle de grandes dimensions. Aucun doute n'est permis : vous vous trouvez à l'intérieur du *Vandervecker* ! Vous sautez à terre et vous vous dirigez vers la seule issue de cette salle. Rendez-vous au [309](#).

183

Possédez-vous l'un ou l'autre de ces objets ?

Un Crabe frais

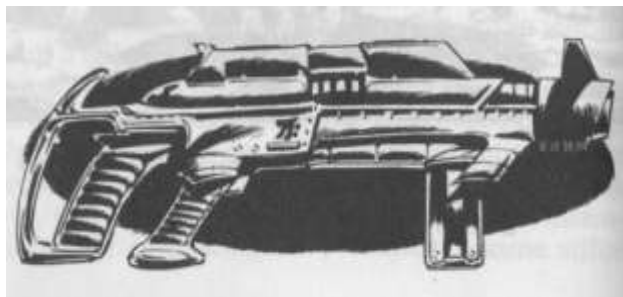
Rendez-vous au [202](#)

Un Livre traitant des extra-terrestres

Rendez-vous au [238](#)

Si vous ne possédez ni l'un ni l'autre, vous pouvez engager le combat (rendez-vous au [69](#)).

Mais vous pouvez également vous enfuir (rendez-vous au [126](#)) ou essayer d'entrer en communication avec la créature (rendez-vous au [107](#)).



184

Si vous possédez l'un des objets décrits ci-dessous, choisissez celui que vous désirez utiliser :

Une Bombe de gaz pour les nerfs	Rendez-vous au 275
Un Jeu de cartes	Rendez-vous au 311
Un Cylindre plein de billes	Rendez-vous au 347
Un Expulseur Multidimensionnel	Rendez-vous au 396

Si vous ne possédez aucun de ces objets, vous allez devoir combattre (rendez-vous au [108](#)). Mais vous pouvez également essayer de le convaincre de vous laisser passer. Rendez-vous alors au [146](#).

185

Vous avez à peine parcouru la moitié du chemin, lorsque vous voyez la surface du bassin s'agiter. Craignant le pire, vous accélérez le pas. Un peu tard, cependant. Car, des eaux verdâtres, surgissent d'abominables tentacules qui, comme de monstrueux serpents, ondulent dans votre direction. Avant que vous ayez pu faire le moindre geste, deux créatures à l'épaisse peau gélatineuse jaillissent du bassin et, figé par la terreur, vous les voyez qui vous entourent, vous coupant toute retraite. Et ces pieuvres à l'apparence humanoïde vous fixent de leurs énormes yeux jaunâtres. Allez-vous les combattre (rendez-vous au [204](#)), ou préférez-vous chercher dans votre sac un objet qui pourrait vous être utile (rendez-vous au [240](#)) ?



185 *D'abominables tentacules ondulent dans votre direction, comme de monstrueux serpents.*

186

Vous lui tendez le fruit et l'Écureuil-Volant le dévore en un instant, en émettant des grognements de satisfaction. Lorsqu'il a terminé, il saute sur votre épaule, puis s'endort aussitôt. Vous glissez dans votre poche deux ou trois autres fruits et, quittant la pièce, vous reprenez votre chemin dans le corridor. Rendez-vous au [118](#).

187

Les deux pièces s'encastrent facilement l'une dans l'autre pour former une boîte oblongue comportant deux boutons rouges. Dès qu'elles sont assemblées, un bourdonnement se fait entendre et, sur l'un des côtés de la boîte, vous pouvez voir une inscription qui clignote :

EXPULSEUR MULTIDIMENSIONNEL A N'UTILISER QU'EN
CAS D'EXTRÊME URGENCE

Cet appareil a la valeur d'un objet, et vous pouvez l'emporter avec vous si vous le désirez. Rendez-vous au [368](#).



188

Une décharge électrique, émise par le phaseur du Module ennemi, vous frappe de plein fouet, vous faisant perdre 1 point de **DÉFENSE**. Impossible, cependant, de savoir où se trouve votre adversaire, car vous ne pouvez rien apercevoir de ce qui se passe derrière vous ou sur vos côtés. Ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION** et retournez au paragraphe d'où vous venez, où vous contrôlerez tout d'abord votre **POSITION**.

La porte s'ouvre sur un long corridor qui se termine sur un mur lisse. Comme vous en approchez la main en espérant y découvrir un mécanisme secret, toutes les lumières s'éteignent, et vous êtes subitement entouré d'une vapeur bleutée dont l'origine ne peut être humaine. Dans le même temps, un sifflement strident se fait entendre à l'autre extrémité du corridor, et de minuscules éclairs d'électricité arrivent sur vous à une vitesse proche de celle de la lumière. Pas d'erreur possible, il s'agit de positrons : vous vous trouvez dans un accélérateur de particules ! Mais vous n'avez pas le temps de pousser plus loin vos observations, car les particules traversent votre corps, le désintégrant en photons qui se perdent dans l'espace.

La lumière disparaît progressivement à l'intérieur du Module, alors que vous sentez votre siège s'élever. En même temps, une écoutille glisse au-dessus de votre tête et se referme dans un chuintement aussitôt que vous l'avez franchie. Et, tout à coup, vous tombez en chute libre dans un univers sans densité. Faisant pirouette sur pirouette, vous perdez rapidement tout sens de l'orientation. Loin devant vous apparaît un point lumineux qui se rapproche à grande vitesse, vous croise, puis disparaît aussi rapidement. Aucun doute n'est permis : vous vous trouvez dans un tunnel de transit de gravité zéro, un moyen de transport rapide et sûr — la plupart du temps — car, en ce qui vous concerne, il serait étonnant que le Halo Carnivore qui vous attend un peu plus loin ne cherche pas à vous causer quelques ennuis ! Le monstre a la forme d'un énorme beignet, et sa gueule circulaire est hérissée d'une multitude de dents pointues vers lesquelles vous vous dirigez à grande vitesse. Si vous avez une Charge d'Antimatière, vous pouvez la jeter dans la gueule de la créature dès que vous serez à sa portée. Mais ne perdez pas de temps ! Rendez-vous au [52](#). Si vous ne possédez pas de Charge, utilisez le plus rapidement possible votre Désintégrateur (rendez-vous au [165](#)).

191

La porte s'ouvre sans difficulté, et un léger courant d'air vous fait penser qu'il y a une différence de pressurisation entre le tunnel et ce qui se trouve derrière la porte. Vous faites quelques pas en avant, puis vous vous retrouvez dans une pièce longue et étroite, presque un tunnel, brillamment éclairée par des sources de lumière rouge fluorescente courant tout le long de ses parois. Au centre du mur qui vous fait face, vous distinguez une boîte qui est accrochée en plein milieu d'une croix lumineuse clignotante. Allez-vous examiner cette boîte (rendez-vous au [342](#)), ou préférez-vous revenir dans le tunnel où vous pourrez vous diriger vers la droite (rendez-vous au [59](#)) ou vers la gauche (rendez-vous au [175](#)) ?

192

« Hum ! hum ! » faites-vous pour attirer son attention. Mais vous n'avez pas le loisir de poursuivre plus avant votre discours, car le robot pivote sur lui-même, vous vise de son Désintégrateur et fait feu. Heureusement, vous avez bondi de côté juste à temps, et le rayon frappe une paroi du tunnel, derrière vous, projetant des gouttelettes de métal fondu autour de vous. Vous allez devoir combattre cet hôte peu hospitalier. Rendez-vous au [228](#).

193

Si vous venez d'arriver à cet emplacement, ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**. Votre Module se trouve au point H, et il fait face à l'ouest. Après avoir contrôlé votre **POSITION** en fonction de sa Valeur suivant les indications portées dans la dernière partie de ce paragraphe, si vous désirez vous déplacer jusqu'au point G, rendez-vous au [73](#). Si vous préférez faire pivoter votre Module en direction du nord, rendez-vous au [313](#). **POSITION** : si votre Valeur de **POSITION** est de 5, 6, 12, 13 ou 16, rendez-vous au [188](#). Si elle est égale à 8, rendez-vous au [261](#). Si elle est égale à 7, rendez-vous au [66](#). Mais si vous devez vous rendre à l'un ou l'autre de ces paragraphes, notez bien que vous

êtes actuellement au 193, car vous devrez y revenir pour décider de ce que vous allez faire par la suite.

194

L'écoutille s'ouvre sur un sas de forme circulaire dans lequel vous pouvez voir deux portes. Sur l'une est portée la mention « Module de Sauvetage », alors que l'autre est une porte de sécurité. Si vous avez en votre possession un cylindre vous pouvez ouvrir cette dernière porte (rendez-vous dans ce cas au [356](#)), sinon, retournez dans le tunnel, et ouvrez l'autre écoutille (rendez-vous alors au [266](#)).

195

Vous avez bien visé : le Disque Rasoir vole en éclats qui rebondissent sans dommage sur votre Combinaison Spatiale. Vous examinez soigneusement la pièce. Vous prêtez peu d'attention aux scaphandres, car ils sont beaucoup moins perfectionnés que la Combinaison que vous portez mais, à l'extrémité de l'une des rangées, vous découvrez quelque chose de tout à fait intéressant : une armure spatiale de combat, faite de légères fibres polymères. Si vous désirez vous en revêtir, rendez-vous au [231](#). Sinon, revenez dans le corridor que vous continuez à suivre (rendez-vous au [267](#)).

196

Le monstre s'effondre sur le sol, vous laissant maître de sa tanière qui ne renferme rien de bien intéressant. Des os sont amoncelés çà et là, et, dans une espèce de niche, vous découvrez les mâchoires de ce qui a dû être un Carnivore. Vous pouvez les emporter avec vous si vous le désirez. Vous profitez de la sécurité que vous offre la caverne pour prendre un peu de repos, ce qui vous fait gagner 5 points d'**ENDURANCE**. Et, rempli d'une nouvelle énergie, vous quittez cet endroit. Où allez-vous vous diriger maintenant : vers le nord (rendez-vous au [64](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [78](#)), vers le sud (rendez-vous au [84](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [214](#)) ?



197

Au bout de peu de temps, vous arrivez sur le bord d'une rivière au courant rapide qui vous barre le chemin. Allez-vous néanmoins poursuivre votre route en direction du nord en traversant à la nage ces eaux tumultueuses (rendez-vous au [305](#)) ou préférez-vous vous diriger vers l'est (rendez-vous au [341](#)), vers le sud (rendez-vous au [250](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [233](#)) ?

198

Dans la paroi du ravin, vous apercevez ce qui vous semble être des marches grossières qui y ont été taillées. Allez-vous, malgré le danger évident, essayer de descendre au fond du ravin (rendez-vous au [270](#)) ou préférez-vous vous diriger vers une autre direction (rendez-vous au [153](#)) ?

199

Allez-vous diriger vers le nord (rendez-vous au [115](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [289](#)), vers le sud (rendez-vous au [159](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [235](#)) ?

200

Vous arrivez bientôt à la hauteur d'une porte située dans la cloison de droite. Allez-vous essayer de l'ouvrir (rendez-vous au [236](#)) ou préférez-vous poursuivre votre chemin (rendez-vous au [308](#)) ?

201

Vous êtes dans une très grande pièce dont le sol présente un aspect étrange : la moitié de sa surface est occupée par un bassin rempli d'eau, qui s'étend sur toute la longueur de la pièce. L'autre moitié est constituée d'une surface solide de la même longueur. A l'extrémité de cette surface se trouve une porte. Si vous souhaitez examiner le bassin, rendez-vous au [237](#). Si vous préférez vous intéresser à la porte, Rendez-vous au [309](#).

202

Vous sortez le Crabe de votre sac, et vous le jetez au pied de l'araignée. La créature y jette un coup d'œil, puis le retourne du bout d'une patte. « Merci », dit-elle avant de dévorer le Crabe d'un air glouton. Rendez-vous au [145](#).

203

Vous avez réussi à vous débarrasser des Gardes. Mais une lumière rouge clignote sur les écrans de contrôle. L'alerte a peut-être été donnée, et vous feriez bien de vous hâter. Deux autres issues permettent de sortir de la pièce. L'une est une porte de sécurité, l'autre une simple porte coulissante que l'on peut actionner manuellement. L'un des Gardes a perdu son Désintégrateur. Vous pouvez le prendre si vous n'en possédez pas vous-même. Si vous souhaitez essayer de franchir la porte de sécurité, rendez-vous au [109](#). Si vous préférez ouvrir la porte coulissante, rendez-vous au [257](#).

204

Si vous possédez une Grenade Spatiale, vous pouvez la jeter dans le bassin. Dans ce cas, rendez-vous au [276](#). Sinon, rendez-vous au [312](#).

205

Le deuxième bouton s'enfonce sans difficulté. Lorsque vous appuyez sur le troisième, le cadran jaillit du sol, révélant le contenu du coffre. En réalité, il s'agit d'un piège dissimulant une Charge d'Antimatière qui se serait mise en action si vous n'aviez pas appuyé sur les boutons dans l'ordre convenable. A présent, vous pouvez manipuler cette arme sans danger et l'ajouter à celles que vous possédez déjà. Pour sortir de cette pièce, vous pouvez maintenant choisir entre la porte située face à vous (rendez-vous au [80](#)), ou celle qui se trouve sur le côté (rendez-vous, dans ce cas, au [319](#)).

206

Vous offrez l'objet au chef. Cette initiative semble le satisfaire ainsi que sa tribu. Lorsqu'ils comprennent, cependant, que vous souhaitez recevoir en échange une partie de leur totem, leur bonne disposition se transforme aussitôt en une attitude d'hostilité. Plusieurs extra-terrestres parmi les plus robustes brandissent alors de longues lances à l'aspect redoutable. Vous décidez de quitter le village avant que la situation ne s'envenime. Rendez-vous au [361](#).

207

Vous atteignez l'extrémité de la pièce. Au-dessous, les Sentinelles tirent sans relâche, et l'impact des rayons se dessine sur le plafond tout autour de vous. L'issue qui vous permettra de vous échapper se trouve à une distance de deux mètres. Mais les Sentinelles sont postées de chaque côté. Qu'allez-vous faire : essayer de sauter à terre entre les robots et vous précipiter à travers la porte (rendez-vous au [243](#)), combattre les Sentinelles (rendez-vous au [279](#)), ou sauter sur l'un des robots pour le neutraliser tout en tirant sur l'autre (rendez-vous au [315](#)) ?



208 *D'un geste nerveux, Cyrus repose le volume qu'il était en train de lire et se lève d'un bond.*

208

La porte s'ouvre sur une vaste pièce. Elle est meublée de fauteuils profonds et de bibliothèques remplies de livres aux reliures de cuir. Des tableaux sont accrochés aux murs, et le sol est recouvert d'épais tapis venus d'un monde lointain. Un personnage est assis dans l'un des fauteuils : c'est Cyrus ! Il vous regarde l'air surpris. D'un geste nerveux, il repose le volume qu'il était en train de lire et se lève d'un bond. « Soyez... le bienvenu, dit-il. Que puis-je vous offrir ? » Si vous acceptez de boire en sa compagnie et de converser avec lui pendant quelques instants avant de procéder à son arrestation, rendez-vous au [244](#). Si vous préférez vous précipiter sur lui et le capturer, rendez-vous au [280](#).

209

Lorsque vous baissez le levier, toutes les lumières rouges de la pièce se mettent à clignoter lentement à de longs intervalles réguliers. Un son grave et menaçant retentit en synchronisation avec les lumières. Retenant votre respiration, vous attendez quelques instants, mais rien d'autre ne se produit. Les lumières continuent de clignoter, et le bruit ne cesse de retentir. Si vous souhaitez abaisser l'autre levier, rendez-vous au [245](#). Si vous préférez quitter la pièce, rendez-vous au [335](#).

210

A l'intérieur de la grotte, vous vous trouvez soudain face à une créature massive aux pattes velues, aux dents énormes, aux yeux globuleux et aux griffes tranchantes comme des rasoirs. La bête se met à rugir et se précipite sur vous. Elle semble si féroce, que vous ne pouvez vous empêcher de faire un faux mouvement, laissant ainsi tomber votre Désintégrateur. Si vous souhaitez combattre la créature, rendez-vous au [101](#). Si vous préférez vous enfuir, Rendez-vous au [139](#). Enfin, si vous décidez plutôt d'utiliser l'un des objets contenus dans votre sac pour tenter de la neutraliser, rendez-vous au [177](#).

211

Au cours du combat, le robot tirera deux fois à chaque Assaut. Chacun de ses tirs vous infligera une perte de 2 points d'**ENDURANCE**, si la Force d'Attaque de votre adversaire est supérieure à la vôtre.

GARDE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [247](#).

212

Vous avez soigneusement visé, et votre tir tue l'homme sur le coup. Son corps s'effondre sur le sol. Rendez-vous au [248](#).

213

Cette porte est dotée de deux petits leviers noirs qui pointent à sa surface. En dehors de ce détail, elle est semblable à toutes les autres portes du *Vandervecken*. Malgré tous vos efforts, il vous est impossible d'ouvrir le panneau à l'aide de votre cylindre électronique. Il vous faut donc abaisser les leviers. Si vous souhaitez abaisser tout d'abord le levier de gauche, rendez-vous au [10](#). Si vous préférez commencer par celui de droite, rendez-vous au [23](#). Enfin, si vous décidez plutôt d'actionner les deux leviers en même temps, rendez-vous au [156](#).

214

Vous vous trouvez dans une plaine verdoyante qui s'étend vers le sud, l'est et le nord. A l'ouest, vous apercevez une surface caillouteuse. Allez-vous vous diriger vers l'est (rendez-vous au [286](#)), le nord (rendez-vous au [102](#)), le sud (rendez-vous au [122](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [158](#)) ?

215

Lorsque vous vous en approchez, la construction se révèle être une sorte de jetée qui s'élance dans les flots d'une rivière au cours tumultueux. Amarrés à la jetée se trouvent plusieurs canots d'aspect robuste. Si vous souhaitez prendre l'une de ces embarcations et descendre la rivière vers l'ouest, rendez-vous au 96. Si vous préférez ne pas vous occuper d'elles, vous pouvez poursuivre votre chemin vers le nord (rendez-vous au [289](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [102](#)), vers le sud (rendez-vous au [83](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [159](#)).

216

Si vous venez d'arriver à cet emplacement, ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**. Votre Module se trouve au point E, et il fait face à l'ouest. Après avoir contrôlé votre **POSITION** en fonction de sa Valeur, suivant les indications portées dans la dernière partie de ce paragraphe, et si vous désirez vous déplacer jusqu'au point D, vous pouvez soit vous rendre au [374](#) où vous ferez face au nord, soit au [130](#) où vous ferez face au sud. Si vous préférez faire pivoter votre Module, rendez-vous au [82](#) où vous ferez face au nord, ou au [22](#) où vous ferez face au sud. **POSITION**: si votre valeur de **POSITION** est de 5 ou de 12, rendez-vous au [188](#). Si elle est égale à 9, rendez-vous au [261](#). Si elle est de 6, 13 ou de 14, rendez-vous au [66](#). Mais si vous devez vous rendre à l'un ou l'autre de ces paragraphes, notez bien que vous êtes actuellement au 216, car vous devrez y revenir pour décider de ce que vous allez faire par la suite.

217

La forêt n'est rien de plus qu'une simple forêt. Il ne vous sert donc à rien de l'explorer davantage, et vous poursuivez votre chemin. Si vous choisissez d'aller au nord (rendez-vous au [227](#)), à l'ouest (rendez-vous au [235](#)), au sud (rendez-vous au [64](#)). Enfin, si vous préférez prendre la direction de l'est, vous vous rendrez, dans ce cas, au [253](#).

218

Vous vous penchez sur la silhouette étendue face contre terre et vous essayez de dégager de ses griffes le Désintégrateur que tenait la créature. Mais, tandis que vous vous efforcez de récupérer l'arme, la statue explose soudain avec force. Lancez un dé. Le chiffre obtenu vous indiquera le nombre de points d'**ENDURANCE** que vous aurez perdus sous l'effet du choc. Si vous êtes toujours vivant, vous continuez à examiner les armes de la créature, mais vous vous apercevez qu'elles ont été complètement détruites. Il ne vous reste plus à présent qu'à quitter la pièce par l'autre issue. Rendez-vous au [254](#).



219

Le sentier se poursuit sur plusieurs kilomètres avant d'aboutir à un petit cube d'aluminium qui, lui aussi, est suspendu dans l'espace. En vous approchant, vous apercevez une porte sur l'une des faces du cube. Juste à côté se trouve un véhicule rapide à deux places à court rayon d'action. Si vous souhaitez pénétrer dans le cube, rendez-vous au [395](#). Si vous préférez sauter dans le véhicule et retourner au croisement en forme de T pour prendre la voie de gauche, rendez-vous au [70](#).

220

Vous engagez avec la créature un combat à mains nues.

IMITATEUR DES GALAXIES HABILITÉ : 8 ENDURANCE :
6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [13](#).

221

« Vraiment ! » s'exclame le premier. « Vous êtes en affaire avec lui », dit l'autre. « Nous ferions peut-être bien de nous tenir prêts dans ce cas. » Vous les laissez à leur supposition et vous vous rendez au [329](#).

222

Vous prenez l'Expulseur Multidimensionnel mais, au même instant, un tentacule verdâtre jaillit de l'un des mutants, saisissant l'appareil qu'il jette dans le bassin. Il ne vous sera plus désormais d'aucune utilité et il vous faut le rayer de votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous à présent au [204](#) pour affronter les mutants.

223

Si vous venez d'arriver à cet emplacement, ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**. Votre Module se trouve au point A, et il fait face à l'est. Après avoir contrôlé votre **POSITION** en fonction de sa Valeur suivant les indications portées dans la dernière partie de ce paragraphe, si vous désirez vous déplacer jusqu'au point B, rendez-vous au [331](#). Si vous préférez faire pivoter votre Module en direction du sud, rendez-vous au [349](#). **POSITION** : si votre Valeur de **POSITION** est de 3 ou de 4, rendez-vous au [33](#). Si elle est égale à 10, rendez-vous au [66](#). Si elle est de 5, 11 ou de 12, rendez-vous au [261](#). Si elle est de 8 ou de 9, rendez-vous au [188](#). Mais si vous devez vous rendre à l'un ou l'autre de ces paragraphes, notez bien que vous êtes actuellement au 223, car vous devrez y revenir pour décider de ce que vous allez faire par la suite.

224

Qu'allez-vous leur proposer en échange de la pièce qui vous manque ?

Un des objets métalliques contenus dans votre Sac? Rendez-vous au [16](#)

Une mâchoire de créature Carnivore ? Rendez-vous au [55](#)

Un fruit de couleur orangée ? Rendez-vous au [35](#)

225

« D'accord ! » dit le premier. « Très bien ! » approuve le second. Ils pivotent sur leurs piédestaux et cessent de vous prêter attention. Vous passez devant eux et vous vous trouvez alors devant deux autres créatures qui s'adressent à vous : « Ce qui est en haut est en haut. Et ce qui est en bas est en bas », dit l'une. « Mais existent-elles réellement ou ne sont-elles que des illusions ? » réplique l'autre. Si vous souhaitez répondre qu'elles existent réellement, Rendez-vous au [272](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [387](#).

226

Cyrus semble maintenant très excité, et il n'en finit pas de vous dire combien il aime jouer aux cartes et de vous assurer de l'immense plaisir que vous lui faites en acceptant de faire une partie avec lui. Tout en parlant, il fouille dans le tiroir de son bureau, probablement à la recherche d'un jeu de cartes. Mais lorsqu'il sort la main du dernier tiroir qu'il vient d'ouvrir, votre amertume est grande en constatant qu'elle tient fermement un Pistolet-Laser. « Ainsi, ils pensaient qu'ils pouvaient venir à bout de moi en envoyant un Mercenaire de deuxième ordre ! ricane-t-il. Une planète entière ne pourrait me réduire à sa merci. Je vais leur faire payer leur impudence. Croyez-moi, ils vont me payer cela ! » Alors qu'il prononçait ces dernières paroles, son visage s'est crispé en un immonde rictus effrayant de méchanceté. Et,

avant que vous ayez pu esquisser le moindre geste, il presse un bouton dissimulé dans le mur, ce qui plonge instantanément la pièce dans l'obscurité. Si vous possédez des Lunettes Infrarouges, rendez-vous au [298](#). Sinon, rendez-vous au [334](#).

227

Vous vous trouvez dans une étroite prairie à l'herbe grasse, qui s'étend de l'est à l'ouest sur le bord sud d'un ravin. Au fond de ce ravin, vous pouvez apercevoir une plaine. En regardant vers le sud, vous voyez une forêt et, vers le nord, l'autre bord du ravin. Allez-vous vous diriger vers l'ouest (rendez-vous au [179](#)), vers le sud (rendez-vous au [343](#)) ou préférez-vous suivre le ravin en direction de l'est (rendez-vous au [288](#)) ?



228

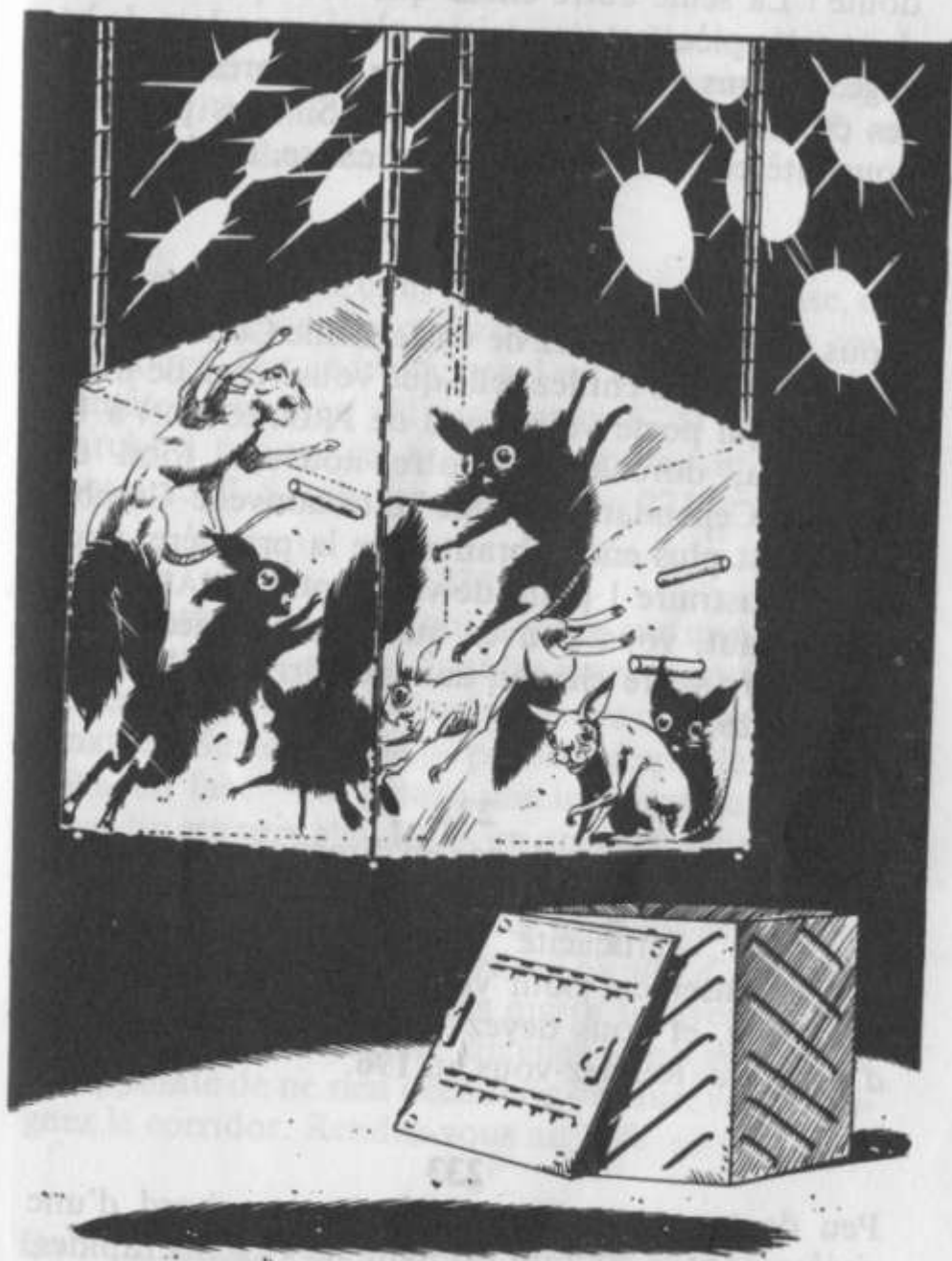
Comme vous êtes protégé par la porte de l'écouille, vous pouvez lancer une Grenade, si vous en possédez une.

GARDEROBOT HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [264](#).

229

Le corridor débouche sur une pièce circulaire, dans laquelle se trouve un robot à trois pieds et sans bras, mais à l'apparence trapue. Deux canons électriques sont fixés sur sa poitrine et à peine avez-vous fait quelques pas à l'intérieur qu'il s'adresse à vous d'une voix métallique : « Halte ! Point d'inspection ! » Allez-vous essayer de lui mentir d'une façon ou d'une autre pour qu'il vous laisse passer (rendez-vous au [301](#)) ou préférez-vous tout simplement l'attaquer (rendez-vous au [211](#)) ?



230 *Enfermées dans une cage de verre, d'étranges et petites créatures bondissent en tous sens et poussent des cris aigus.*

230

Vous ouvrez la porte et vous vous retrouvez sur le seuil d'une pièce dont le volume tout entier est pratiquement occupé par une cage de verre, dans laquelle sont enfermées d'étranges et petites créatures qui bondissent en tous sens à votre vue, poussant des cris aigus. Toutes sont pourvues de six pattes et leurs yeux globuleux scintillent de malice. Elles sont recouvertes d'une épaisse fourrure, à l'exception de quelques-unes d'entre elles qui, curieusement, ont été totalement rasées. Elles vous fixent de leurs gros yeux dans la plus grande agitation, griffant la porte dans une intention qui ne vous laisse pas le moindredoute ! La seule autre chose que vous pouvez voir dans cette pièce est une caisse, placée non loin de la cage. Si vous voulez examiner de plus près l'une de ces créatures, rendez-vous au [99](#). Si vous préférez vous intéresser au contenu de la caisse, rendez-vous au [372](#).

231

Vous vous débarrassez de votre vieille Combinaison Spatiale et vous enfilez celle que vous venez de trouver. Ce qui porte votre total de **PROTECTION** à 14 (qui sera, dorénavant, votre nouveau total de départ). Cependant, comme cette nouvelle Combinaison est plus encombrante que la première, vous devez soustraire 1 point de votre total d'**HABILETÉ**. Maintenant, vous pouvez quitter cette pièce pour poursuivre votre chemin dans le corridor. Rendez-vous au [267](#).

232

Vous envoyez un jet de gaz en direction du monstre, ce qui l'expédie raide mort sur le sol ! Vous vous félicitez de l'efficacité de cet aérosol. Mais malheureusement pour vous, la bombe est maintenant vide, et vous devez la rayer de votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [196](#).

233

Peu de temps après, vous arrivez au bord d'une rivière dont le courant est agité de violents rapides. Si vous voulez la traverser vers l'ouest pour gagner la rive opposée, rendez-vous au [305](#). Mais vous pouvez aussi vous diriger vers le nord (rendez-vous au [197](#)), vers l'est (rendez-vous au [341](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [250](#)).

234

L'extra-terrestre ne possède rien d'autre de bien intéressant. Aussi, vous pouvez maintenant essayer d'ouvrir l'écouille de droite (rendez-vous au [77](#)) ou celle de gauche (rendez-vous au [58](#)).

235

Vous vous trouvez dans une étendue caillouteuse, où poussent quelques rares arbustes rabougris de couleur rouge. Par endroits, le sol est couvert de taches brunâtres, comme s'il était calciné. Si vous avez marché à travers ces arbustes auparavant, rendez-vous au [307](#). Sinon, rendez-vous au [271](#).

236

Vous poussez la porte qui s'ouvre sur une pièce de dimensions moyennes, dont les murs supportent des étagères sur lesquelles s'empilent des disquettes d'ordinateur. Sur une table — poussée contre le mur qui vous fait face — se trouve une imprimante, et vous vous dirigez vers elle. Dans un appareil reliée à l'imprimante se trouve une disquette. Si vous voulez vous en emparer, vous pouvez le faire. Mais n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. En examinant les disquettes qui se trouvent sur les étagères, il vous semble qu'elles sont vierges et, désappointé de ne rien découvrir de plus, vous regagnez le corridor. Rendez-vous au [308](#).

237

En l'examinant de plus près, vous comprenez que l'eau du bassin provient d'un courant d'eau qui sourd de dessous un mur pour disparaître sous le mur opposé. En vous penchant sur sa surface, il vous semble distinguer d'étranges objets métalliques tels que des rails et de curieuses machines d'aspect volumineux. Allez-vous pénétrer dans l'eau du bassin pour voir de quoi il s'agit (rendez-vous au [273](#)) ou préférez-vous quitter la pièce par la porte qui s'ouvre dans son autre partie (rendez-vous au [309](#))?

238

Vous sortez le livre et vous le tendez vers l'araignée. Le livre vous informe alors que ces créatures sont originaires de la planète Ti, qu'elles disposent de quelque intelligence et qu'elles sont peu belliqueuses. Rendez-vous au [145](#).

239

A la plus grande satisfaction des Gardes, vous déposez vos armes à vos pieds. Néanmoins, c'est toujours en pointant leurs Désintégrateurs sur vous, qu'ils les poussent hors de votre portée, dans un coin de la pièce. Et sans plus se poser de questions, vous les entendez qui décident tout simplement de vous tuer ! Vous n'avez pas le choix : vous vous précipitez sur vos armes.. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, les Gardes ne tirent sur vous qu'une seule fois avant que vous puissiez riposter. Si vous êtes Malchanceux, ils tirent sur vous deux fois avant que vous puissiez riposter. Bien entendu, ils tirent sur vous en même temps !

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE	6	4
Deuxième GARDE	6	4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [203](#).

240

Si toutefois vous le possédez, quel objet allez-vous utiliser :

Une Bombe de gaz paralysant ? Rendez-vous au [348](#)

Un Expulseur Multidimensionnel ? Rendez-vous au [222](#)

Une Bouteille d'encre ? Rendez-vous au [258](#)

Une Préparation contre les mollusques ? Rendez-vous au [394](#)

Si vous ne possédez aucun de ces objets, impossible d'échapper au combat ! Rendez-vous au [204](#).



241

Si vous venez d'arriver à cet emplacement, ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**. Votre Module se trouve au point I, et il fait face au nord. Après avoir contrôlé votre **POSITION** en fonction de sa Valeur suivant les indications portées dans la dernière partie de ce paragraphe, si vous désirez vous déplacer jusqu'au point F, rendez-vous au [110](#). Si vous préférez faire pivoter votre Module en direction de l'ouest, rendez-vous au [277](#). **POSITION**: si votre Valeur de **POSITION** est de 2 ou de 3, rendez-vous au [28](#). Si elle est égale à 15, rendez-vous au [33](#). Si elle est de 1 ou de 16, rendez-vous au [66](#). Mais si vous devez vous rendre à l'un ou l'autre de ces paragraphes, notez bien que vous êtes actuellement au 241, car vous devrez y revenir pour décider de ce que vous allez faire par la suite.

242

Vous sortez la Tête du serviteur androïde de votre Sac et vous la présentez aux créatures. Aussitôt, la tête s'anime, sourit et s'adresse au chef d'une voix agréable : « Bonjour, monsieur. Puis-je vous offrir un verre de vin d'Antarès ? » Les yeux de la tribu tout entière doublent de volume devant un tel prodige, et lorsque les créatures se rendent compte que vous êtes en train de leur échanger *cela* contre la partie supérieure de leur totem, il est trop tard : le marché est conclu, et vous avez gagné la partie ! Si vous possédez l'autre moitié de l'appareil, rendez-vous au [187](#). Sinon, rendez-vous au [368](#).

243

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [297](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [333](#).

244

Cyrus se dirige vers une table basse chargée de diverses bouteilles et remplit un grand verre de vin d'Antarès. Puis il revient vers vous et, en vous tendant le verre, il vous fait signe de vous asseoir dans un fauteuil situé non loin du sien. « Ainsi, vous êtes venu pour m'arrêter ? » dit-il. Vous hochez la tête en signe d'assentiment, tout en avalant une gorgée de l'excellent liquide. Vous l'informez de tout ce qui lui est reproché, en l'assurant que, pourvu qu'il ait un peu de chance, il ne sera condamné qu'à quatre-vingt-dix-neuf années d'emprisonnement et sauvera peut-être sa tête. Ses traits deviennent graves, et il vous semble même lire un certain repentir sur son visage. C'est alors que vous vous sentez affreusement malade. Vos oreilles bourdonnent, votre tête est prête à éclater et vous avez l'impression d'être emporté par les vagues d'un Océan en furie. Le monstre a drogué votre vin ! Lancez trois dés. Si le résultat que vous obtenez est égal ou supérieur à votre total d'**ENDURANCE**, rendez-vous dans ce cas au [316](#). Si ce résultat est inférieur au même total, rendez-vous alors au [352](#).

245

Vous poussez le levier, et aussitôt les lumières rouges clignotent à grande vitesse, alors que le son aigu d'une sirène résonne à travers tout le navire. Et une voix à l'accent métallique articule :

**CŒUR DU RÉACTEUR SURACTIVÉ INCIDENT NUCLÉAIRE PRÉVU
DANS DEUX MINUTES DESTRUCTION DU VANDERVECKEN
SURVIENDRA ENSUITE A H MOINS SIX MINUTES**

Réalisant qu'il vous est maintenant impossible de faire cesser le processus de destruction que vous avez mis en marche, vous vous précipitez à travers l'écouille dans le tunnel. Allez-vous vous diriger vers la gauche (rendez-vous au [21](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [281](#))?

246

Vous n'êtes plus qu'à une cinquantaine de mètres de la première hutte lorsque vous entendez un intense brouhaha, suivi par l'apparition de créatures ressemblant à de gros œufs de Pâques décorés, coiffées d'une touffe de poils drus. Leur expression exprime la plus grande cruauté. Elles se précipitent vers vous, alors que du centre du village s'élève une espèce de gémissement suraigu. Allez-vous les attendre de pied ferme (rendez-vous au [336](#)), préférez-vous ouvrir le feu sans perdre un instant (rendez-vous au [282](#)) ou pensez-vous qu'il est plus sage de faire demi-tour et de vous enfuir du plus vite que vous le pouvez (Rendez-vous au [361](#)) ?



246 Vous entendez un intense brouhaha suivi par l'apparition de créatures ressemblant à de gros œufs de Pâques décorés.

247

Le robot s'effondre dans un fracas de ferraille, et une légère fumée s'échappe de son corps disloqué. La pièce possède deux issues : une porte de sécurité située face au couloir par lequel vous êtes arrivé et une autre porte sur le côté. Si vous désirez examiner tout d'abord les restes du robot, rendez-vous au [283](#). Si vous préférez quitter immédiatement la pièce, vous pouvez vous diriger vers la porte de sécurité (rendez-vous au [80](#)) ou vers l'autre porte (rendez-vous au [319](#)).

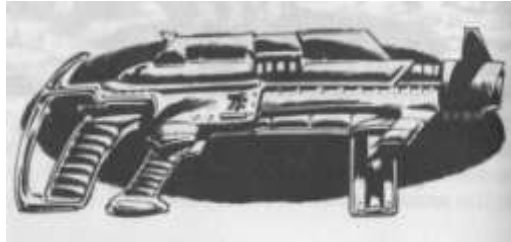
248

Vous franchissez l'écoutille et, après avoir jeté un coup d'œil dans la pièce pour vous assurer qu'aucun danger ne vous menace, vous fouillez les vêtements de l'homme. Le seul objet que vous découvrez semblant présenté un peu d'intérêt est un petit cylindre accroché à une longue chaîne qu'il porte autour du cou. Quant à la pièce, elle est encombrée d'instruments électroniques qui ne présentent aucune utilité particulière pour vous. Pensant que le cylindre peut être une sorte de clé, vous vous en emparez et vous vous dirigez vers la porte de sécurité. Sa surface est uniformément lisse, mais vous distinguez sur l'un de ses côtés un petit orifice de forme circulaire dans lequel vous introduisez le cylindre. Et la porte s'ouvre en glissant, sans faire le moindre bruit. Rendez-vous au [356](#).

249

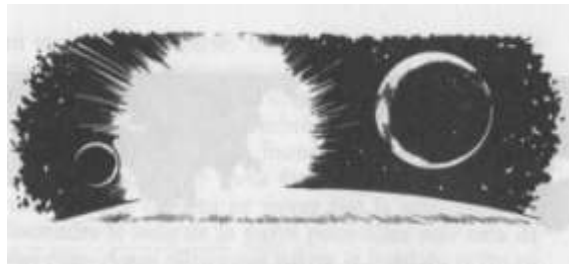
La porte s'ouvre sur une armurerie. En effet, contre tous les murs s'alignent des râteliers d'armes et des étagères où sont empilés des boîtes de munitions ainsi que divers appareils de combat. Si vous ne vous êtes pas précédemment emparé du Désintégrateur d'un robot, vous pouvez prendre une arme de ce type dans l'un des râteliers. N'oubliez pas alors de le noter sur votre liste d'armes. Sur une étagère, vous remarquez deux boîtes de dimensions moyennes : l'une semble contenir des explosifs, alors que l'autre renferme une paire de lunettes à l'aspect pour le

moins étrange. Comme ces boîtes sont assez encombrantes, vous ne pourrez en emporter qu'une. Ces découvertes vous font retrouver quelque peu votre optimisme, et vous ajoutez 4 points à votre total d'**ENDURANCE** et 1 point à votre total de **CHANCE**. Rendez-vous au [285](#).



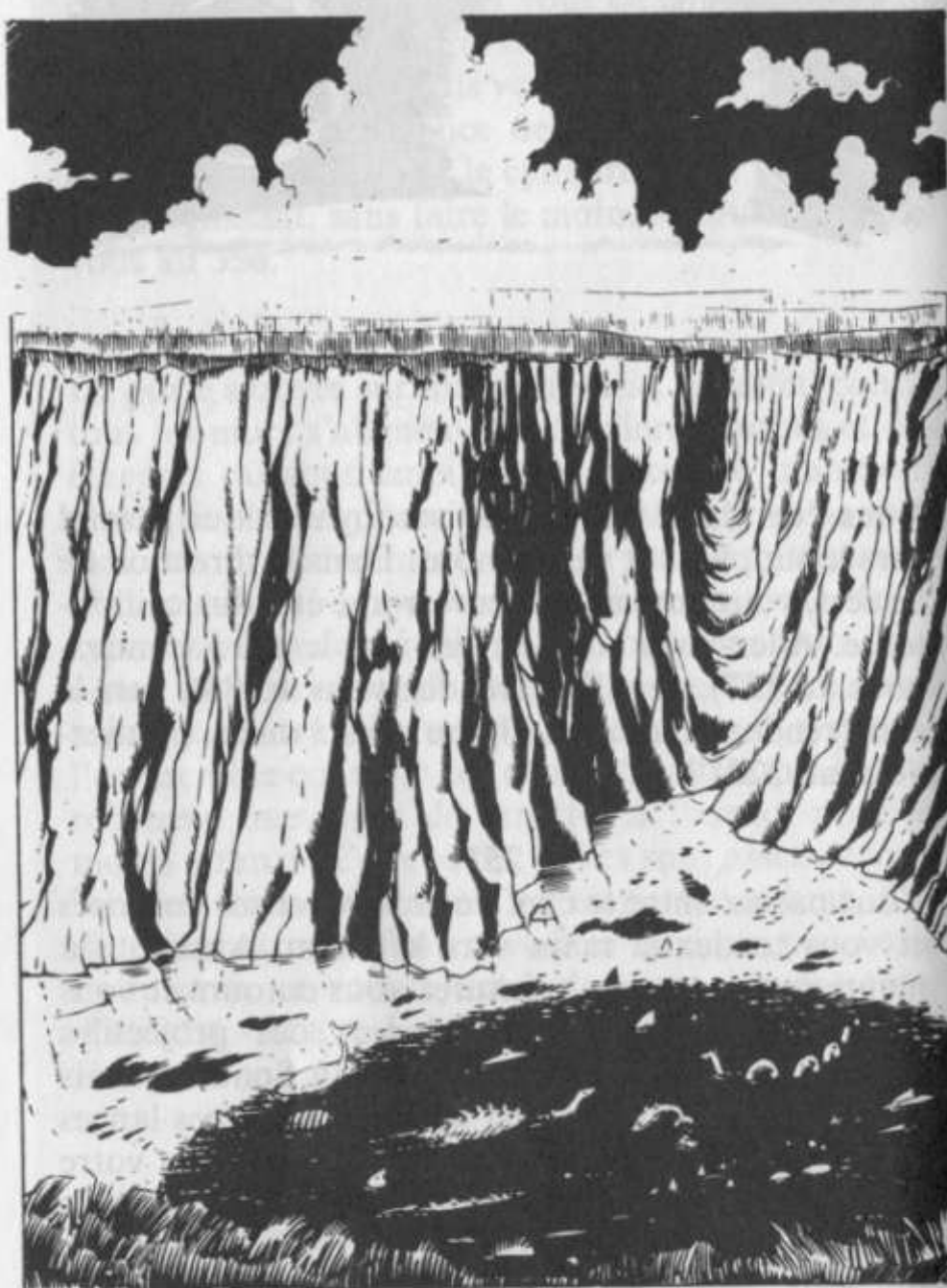
250

Vous êtes dans une plaine verdoyante qui s'étend vers le sud, l'est et vers le nord. Dans la direction de l'ouest, vous pouvez apercevoir une étendue caillouteuse. Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [127](#)), vers l'est (rendez-vous au [83](#)), vers le sud (rendez-vous au [160](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [322](#)) ?



251

Vous passez entre le chef de la tribu et ses guerriers et vous tendez la main vers le totem. Aussitôt, la meute rugissante des créatures vous entoure et vous bombarde de lances. La plupart des projectiles rebondissent sur votre Combinaison Spatiale, mais la violence de l'attaque est telle que quelques lances la transpercent malgré tout et pénètrent dans votre chair. Vous vous écroulez sur le sol, et jamais plus vous ne vous relèverez. Vous avez échoué dans votre mission.



252 *L'eau du lac est agitée par de nombreuses créatures
qui en peuplent la surface.*

252

Après avoir marché quelque temps, vous arrivez au bord d'un précipice qui rejoint un ravin pour former un immense L inversé. En regardant au fond de ce précipice, vous apercevez un vaste lac dont l'eau est agitée par de nombreuses créatures, qui en peuplent la surface, et par de sombres formes qui glissent dans ses profondeurs : monstres sous-marins ou étranges machines ? Vous êtes trop loin pour pouvoir en juger et vous ne voyez pas la possibilité de descendre le long de la paroi pour aller voir cela de plus près. Aussi allez-vous suivre le bord du ravin en direction du nord (rendez-vous au [122](#)) ou préférez-vous poursuivre votre chemin vers l'ouest (rendez-vous au [306](#)) ?

253

Vous êtes dans une plaine verdoyante qui s'étend vers le nord et vers le sud. A l'ouest se trouve une forêt et, à l'est, vous pouvez voir une étendue caillouteuse couverte de buissons. Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [288](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [343](#)), vers le sud (rendez-vous au [102](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [289](#)) ?

254

Vous suivez un étroit corridor qui se termine, au bout de quelque temps, sur une porte. Vous l'ouvrez sans difficulté, mais à peine l'avez-vous franchie qu'elle se referme d'elle-même en se fondant dans la cloison comme si elle n'avait jamais existé ! Impossible de revenir sur vos pas, maintenant ! Rendez-vous au [201](#).

255

Vous vous engagez sans hésiter à travers la pièce, ne posant les pieds que sur les dalles que vous avez choisies, et vous en atteignez l'extrémité sans dommage. Vous poussez la porte. Rendez-vous au [131](#).

256

Si vous possédez l'un ou l'autre des objets figurant ci-dessous, vous pouvez maintenant l'utiliser :

Un Livre décrivant les extra-terrestres Rendez-vous au [364](#)

Un Expulseur Multidimensionnel Rendez-vous au [328](#)

Si vous ne possédez ni l'un ni l'autre, vous allez devoir engager le combat. Rendez-vous au [220](#).

257

Vous vous trouvez sur le seuil d'une petite cuisine, dans laquelle flotte une odeur délicieuse ! Sur une table se trouve en effet un pot plein de café chaud et, à ses côtés, d'appétissants sandwiches sont disposés dans une assiette. Si vous le désirez, vous pouvez vous attarder dans ce lieu pour vous restaurer (rendez-vous au [293](#)). Mais vous pouvez également revenir dans le poste de garde et vous diriger vers l'autre porte (rendez-vous au [109](#)).



258

Vous ouvrez le récipient et vous versez l'encre dans le bassin où elle s'étale comme un immense nuage noir. Sans doute l'obscurité de l'eau réveille-t-elle chez les monstres d'antiques terreurs enfouies en eux depuis le commencement des temps, car d'un bond ils plongent dans le bassin et disparaissent à votre vue. Vous vous précipitez sans demander votre reste vers l'ouverture de la salle. Rendez-vous au [373](#).

259

« Quelle question stupide ! » dit-il, en dirigeant calmement son Désintégrateur dans votre direction. Il semble que, maintenant, il n'y ait plus d'autre issue que d'engager le combat. Rendez-vous au [383](#).

260

Si vous ne disposez pas d'un appareil dont vous pouvez lui faire cadeau, vous pouvez lui offrir une arme (à la condition que vous en ayez une de rechange) ou 2 points de **PROTECTION**. Votre cadeau semble contenter le chef et les membres de sa tribu. Rendez-vous au [368](#). Mais si vous n'avez rien à lui donner, il vous faut quitter le village (rendez-vous au [361](#)).

261

Le Module ennemi apparaît devant vous, vous présentant sa partie la plus vulnérable. Vous faites feu sans craindre sa riposte (jetez deux dés comme il l'a été précisé au paragraphe [381](#)). Si le coup a détruit votre adversaire, rendez-vous *immédiatement* au [190](#). Sinon, il s'éloigne et disparaît en tournant sur la droite, derrière le premier immeuble. Vous ajoutez 1 à votre valeur de **PROTECTION** et vous retournez au paragraphe d'où vous venez où vous contrôlerez tout d'abord votre **POSITION**, avant de décider du mouvement de votre Module.

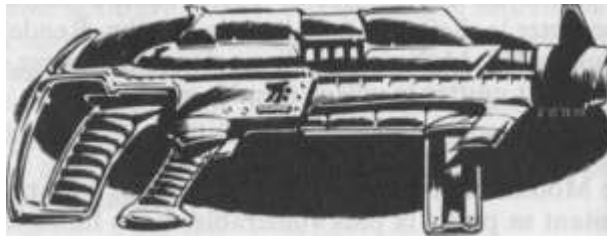
262

Comme vous faites un mouvement dans sa direction, il se penche rapidement vers une table basse située non loin de lui, sur laquelle il saisit un appareil aux formes étranges. « Assez ! dit-il. Ne bougez plus ! Cet appareil est une arme très perfectionnée que j'ai mise au point tout récemment. Son rayon peut percer *toutes* les Combinaisons Spatiales Sensorielles. J'ai bien dit *toutes*. Jamais il ne manque sa cible. Alors, tenez-vous tranquille. » Allez-vous lui obéir (rendez-vous au [19](#)) ou, en pensant qu'il

cherche à vous intimider, allez-vous vous précipiter sur lui (rendez-vous au [370](#)) ?

263

Rendez-vous au [209](#).



264

Le robot n'est plus qu'un amoncellement de pièces calcinées et tordues. Si vous n'en possédez pas, vous pouvez prendre le Désintégrateur du Garde. Inscrivez-le dans ce cas, sur votre liste d'armes. Vous pénétrez maintenant dans la pièce, et les seuls bruits qui se font entendre sont les sifflements des circuits hors d'usage du robot et les murmures rauques qui proviennent du premier cachot. Quel cachot allez-vous ouvrir tout d'abord : le premier (rendez-vous au [63](#)) ou le deuxième (rendez-vous au [318](#)) ?



265

Si vous venez d'arriver à cet emplacement, ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**. Votre Module se trouve au point H, et il fait face à l'est. Après avoir contrôlé votre **POSITION** en fonction de sa Valeur suivant les indications portées dans la dernière partie de ce paragraphe, si vous voulez vous déplacer jusqu'au point I, rendez-vous au [241](#). Si vous désirez faire pivoter votre Module en direction du nord, rendez-vous au [313](#). **POSITION** : si votre Valeur de **POSITION** est de 5, 6, 12 ou de 13, rendez-vous au [188](#). Si elle est égale à 1, rendez-vous au [176](#). Si elle est égale à 7, rendez-vous au [66](#). Si elle est égale à 16, rendez-vous au [33](#). Mais si vous devez vous rendre à l'un ou à l'autre de ces paragraphes, notez bien que vous êtes actuellement au 265, car vous devrez y revenir pour décider de ce que vous allez faire par la suite.

266

Par l'écoutille, vous pouvez apercevoir une petite pièce à moitié plongée dans l'obscurité. Elle est encombrée de livres et de petits appareils électroniques qui traînent sous une couchette. D'autres équipements dont vous ne comprenez pas la signification sont encastrés dans les cloisons. Sur la couchette repose un homme revêtu d'une combinaison blanche. Il tient son visage dans ses mains et semble ne pas avoir remarqué votre arrivée. Une porte desécurité, située dans la cloison qui vous fait face, est la seule issue de cette espèce de cabine. Allez-vous :

Attaquer l'homme ? Rendez-vous au [302](#)

Le menacer pour qu'il vous donne des renseignements ? Rendez-vous au [320](#)

Lui adresser la parole et essayer de vous en faire un ami ? Rendez-vous au [284](#)



266 *Sur la couchette repose un homme revêtu d'une combinaison blanche.*

Le corridor se poursuit sur une longue distance, puis il fait un brusque coude que vous suivez et qui vous fait déboucher dans une salle circulaire occupée par huit Robots Blindés ! Ces engins ne mesurent qu'une trentaine de centimètres de haut, mais ce sont de redoutables machines de guerre formidablement armées, qui manœuvrent généralement par groupes de quatre et assurent la sécurité de lieux particulièrement exposés que personne n'accepte de défendre. Vous reculez lentement pour vous mettre à l'abri du corridor, mais ils vous ont aperçu et avancent vers vous tout en ouvrant un feu nourri. Impossible d'échapper au combat. Si vous possédez des Grenades Spatiales, vous pouvez en jeter deux dans la salle. Si vous disposez d'une Charge d'Antimatière, elle détruira *tous* les Robots.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ROBOTBLINDÉ	7	2
Deuxième ROBOTBLINDÉ	7	2
Troisième ROBOTBLINDÉ	7	2
Quatrième ROBOTBLINDÉ	7	2
Cinquième ROBOTBLINDÉ	7	2
Sixième ROBOTBLINDÉ	7	2
Septième ROBOTBLINDÉ	7	2
Huitième ROBOTBLINDÉ	7	2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [303](#).



268

Vous brandissez le Livre devant le monstre qui se précipite sur vous. « Vous avez affaire à un Scolopendre Carnivore », énonce calmement une voix, avant de hurler : « Vite, courez ! » Allez-vous vous enfuir comme on vient de vous le conseiller (rendez-vous au [139](#)) ou préférez-vous engager le combat (rendez-vous au [101](#)) ?

269

Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'**ENDURANCE**, rendez-vous au [45](#). Si ce résultat est égal ou inférieur au même total, vous arrivez sans encombre sur l'autre rive. Rendez-vous au [127](#).

270

Prudemment, vous mettez un pied après l'autre sur les marches grossières taillées dans la paroi et vous commencez à descendre. La roche s'effrite sous votre poids et souvent même s'effondre complètement. Et il vous faut faire preuve d'un grand sens de l'équilibre pour ne pas être précipité dans le vide. Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'**ENDURANCE**, vous glissez et vous dévalez l'escalier cul par-dessus tête. Jetez alors un dé et retranchez le résultat obtenu de votre total d'**ENDURANCE**. Finalement, vous atteignez le fond du ravin et vous décidez de vous diriger vers l'est, entre deux vertigineuses parois de granit. Au bout de quelques kilomètres, vous arrivez au bord d'un lac de grandes dimensions, qui s'est formé dans un immense coude du ravin. Il n'y a aucun chemin qui vous permettrait de traverser cette étendue d'eau ou de la contourner. D'autre part, vous ne voyez pas grand intérêt à revenir sur vos pas. Aussi, comme votre Combinaison Spatiale Sensorielle est totalement étanche, vous décidez de traverser le lac à la nage. Rendez-vous au [324](#).

271

Alors que vous marchez d'un bon pas, vous effleurez par mégarde l'un des arbustes rouges qui, aussitôt, explose avec la plus grande violence, ne laissant qu'une tache brunâtre sur le sol. L'explosion a légèrement brûlé votre Combinaison, et vous perdez 1 point de **PROTECTION**. Rendez-vous au [307](#).

272

« Mon ami... mon pauvre ami... », dit le premier. « Quel imbécile ! » ajoute l'autre. De petits panneaux coulissent alors sur leurs poitrines, découvrant les orifices noirs de nombreux Désintégrateurs. Impossible d'échapper au combat ! Rendez-vous au [71](#).

273

Vous pénétrez dans l'eau mais, avant que vous ayez pu agripper quoi que ce soit pour vous retenir, le courant vous entraîne sous le mur. Pendant un temps qui vous semble infini, vous êtes emporté par le flot, pris dans ses tourbillons qui vous bousculent comme un fétu de paille dans la plus complète obscurité. Puis, le courant se ralentit, et il vous semble apercevoir, loin au-dessus de vous, comme un point lumineux qui commence à grossir et qui se transforme en cercle de plus en plus large au fur et à mesure que vous montez vers lui. Soudain, vous émergez à la surface de l'eau. Et, en levant les yeux, vous êtes ébloui par un beau, un magnifique *ciel bleu* ! Un ciel... dans un navire spatial... peut-être êtes-vous tout simplement en train de rêver ? Peut-être êtes-vous mort?... Mais non: vous êtes bien vivant et bien éveillé ! Et vous vous trouvez dans le courant d'une rivière qui vous emporte rapidement sous un ciel qui ne devrait pas exister et qui coule dans une prairie verdoyante ! Bientôt, le courant vous pousse vers l'une de ses berges et, sortant de l'eau, vous vous mettez en route à travers la prairie. Rendez-vous au [102](#).

274

Vous commencez le processus de réveil et, quelques instants plus tard, des bruits se font entendre à l'intérieur de la capsule, dont le couvercle s'ouvre tout à coup à la volée. Maintenant, un homme vous fait face. Allez-vous engager amicalement la conversation avec ce personnage (rendez-vous au [346](#)) ou, préférant agir avec prudence, préférez-vous adopter une attitude menaçante (rendez-vous au [310](#)) ?

275

Vous envoyez un volumineux nuage de gaz dans le poste de garde. Lancez un dé et retranchez le chiffre obtenu du total d'**ENDURANCE** de chacun de vos adversaires.

Premier GARDE **ENDURANCE** : 4

Deuxième GARDE **ENDURANCE** : 4

Vous avez utilisé tout le gaz contenu dans la Bombe. Rayez cet objet de votre liste d'Équipement. Si les Gardes sont encore en vie, vous devez engager le combat (rendez-vous au [108](#)). Sinon rendez-vous au [203](#).

276

Lancez un dé. Si vous faites un chiffre pair, rendez-vous au [294](#). Si vous faites un chiffre impair, rendez-vous au [330](#).



277

Si vous venez d'arriver à cet emplacement, ajoutez 1 à votre Valeur de **PROTECTION**. Votre Module se trouve au point I, et il fait face à l'ouest. Après avoir contrôlé votre **POSITION** en fonction de sa Valeur suivant les indications portées dans la dernière partie de ce paragraphe, si vous désirez vous déplacer jusqu'au point H, rendez-vous au [193](#). Si vous préférez faire pivoter votre Module en direction du nord, rendez-vous au [241](#). **POSITION** : si votre Valeur de **POSITION** est de 7 ou de 8, rendez-vous au [123](#). Si elle est de 1 ou de 16, rendez-vous au [66](#). Si elle est égale à 15, rendez-vous au [188](#). Mais si vous devez vous rendre à l'un ou l'autre de ces paragraphes, notez bien que vous êtes actuellement au 277, car vous devrez y revenir pour décider de ce que vous allez faire par la suite.

278

Vous vous reculez à temps pour éviter les câbles et les étincelles qui en jaillissent. De toute évidence, il vaut mieux ne pas tenter de franchir cette écoutille, et vous vous dirigez donc vers l'autre. Rendez-vous au [77](#).

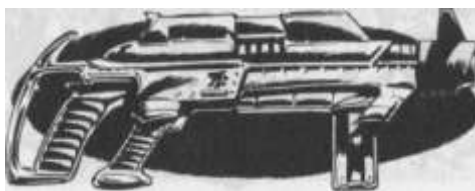
279

Comme vous êtes protégé par les poutrelles d'aluminium, les robots ne peuvent tirer sur vous qu'au jugé.

HABILETÉ ENDURANCE

Première SENTINELLE	4	9
Deuxième SENTINELLE	4	9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [351](#).



280

« Attendez ! Attendez ! crie Cyrus en gesticulant, alors que vous vous approchez de lui. Ne pouvez-vous pas laisser à un homme qui va perdre sa liberté un instant de répit ? » Vous vous arrêtez, en le considérant avec la plus grande méfiance. « Je suis un joueur impénitent, poursuit-il. Accepteriez-vous de faire une partie de carte avec moi ? Ma dernière partie... » Eh bien, allez-vous jouer avec lui (rendez-vous au [226](#)) ou préférez-vous en finir sur-le-champ (rendez-vous au [262](#)) ?

281

Vous courez à perdre haleine dans le tunnel, trébuchant sur tous les conduits qui le traversent. Imperturbablement, la voix poursuit :

DÉSINTÉGRATION H MOINS CINQ MINUTES

Ruisselant de sueur, vous arrivez devant une nouvelle écoutille que vous ouvrez à la volée et vous pénétrez dans une pièce bourrée d'appareils électroniques et dont les murs sont couverts, du sol jusqu'au plafond, de circuits et d'écrans de contrôle divers. Vous ne distinguez pas d'autre issue apparente que l'écoutille que vous venez de franchir. Allez-vous examiner la pièce dans l'espoir d'y découvrir un moyen quelconque de quitter le vaisseau (rendez-vous au [317](#)) ou pensez-vous qu'il est préférable de revenir sur vos pas jusqu'à la bifurcation et continuer tout droit dans le tunnel (rendez-vous au [353](#))?



281 *Vous pénétrez dans une pièce dont les murs sont couverts de circuits et d'écrans de contrôle divers.*

282

A peine avez-vous ouvert le feu que les créatures, dans un bel ensemble, se laissent tomber à terre et disparaissent en rampant dans les hautes herbes. Vous reprenez votre marche vers le village, expédiant des décharges de votre arme dans tous les buissons où il vous semble déceler le moindre mouvement anormal. Ce qui, quelquefois, provoque un hurlement de douleur, mais reste sans le moindre effet la plupart du temps. Et puis, sans que rien n'ait pu vous le faire prévoir, les créatures surgissent de partout, lançant sur vous leurs redoutables lances. Votre Combinaison Spatiale vous protège bien, car les projectiles ricochent ou glissent sur elle. Mais l'un d'eux finit par la traverser, suivi d'un autre, puis d'un autre encore. Et, bientôt, c'est dans votre chair que s'enfoncent les lances. Vous faites encore un pas avant de vous écrouler sur le sol. Vous avez échoué dans votre mission.

283

Le robot n'est plus qu'une épave sans grande utilité mais, à l'endroit où il se tenait, vous remarquez une trappe circulaire qui était dissimulée par ses pieds. Vous vous penchez pour l'examiner de plus près et vous découvrez trois petits boutons de couleurs différentes qui, très certainement, servent à l'ouvrir. Les boutons sont bleu, vert et rouge. Intrigué par la présence de cette trappe, vous vous décidez à l'ouvrir. Mais quel bouton allez-vous presser en premier : le bouton bleu (rendez-vous au [399](#)), le bouton vert (rendez-vous au [385](#)) ou le bouton rouge (rendez-vous au [376](#)) ?

284

« Hum ! » faites-vous, comme si vous vous éclaircissiez la gorge. Et vous vous appuyez nonchalamment contre une cloison, en attendant la suite des événements. L'homme écarte les mains de son visage, s'assoit sur la couchette et vous regarde d'un air absent. Pour dire la vérité, il semble assez perturbé. Avec calme,

vous lui expliquez que vos intentions sont pacifiques. Bientôt il perd de sa raideur et, la conscience lui revenant, il se présente comme le technicien chargé du maintien des robots à bord du *Vandervecken*. Comme il vous donne plus de précisions sur son travail, vous pouvez remarquer la haine qu'il semble porter à Cyrus et vous lui en demandez la raison (d'autant plus qu'il travaille pour lui). L'homme vous répond qu'ils ont eu un petit « différend » à propos du robot-pilote dirigeant la passerelle de commandement. Car ce robot d'un nouveau type possède une sorte de conscience, en fait une véritable personnalité, allant même jusqu'à refuser d'exécuter certains ordres de Cyrus qu'il considère comme étant un fou furieux. « Cyrus m'a demandé de détruire ce robot, ajoute-t-il. Car il considérerait que j'étais responsable de cet état de fait. Mais cela aurait été un véritable meurtre, car cette machine est vivante ! Vous n'avez qu'à lui parler pour vous en rendre compte. Elle sait qu'elle existe ! » Après vous avoir ainsi exprimé son amertume, l'homme vous indique comment il est possible d'ouvrir les portes de sécurité à l'aide d'une clé magnétique qu'il vous donne. Après l'avoir remercié et lui avoir souhaité bonne chance, vous quittez la cabine par l'autre porte (rendez-vous au [356](#)).

285

Si vous avez choisi la boîte contenant les explosifs, rendez-vous au [321](#). Si vous avez emporté celle qui renferme les Lunettes, rendez-vous au [357](#).

286

Vous marchez pendant quelque temps et vous arrivez au bord d'une rivière dont le courant rapide vous coupe le chemin. Allez-vous essayer de traverser cette rivière à la nage (rendez-vous au [358](#)) ou préférez-vous poursuivre votre chemin vers le nord (rendez-vous au [102](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [214](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [122](#)) ?

287

La rivière, maintenant, bouillonne entre deux falaises élevées, et il vous faut faire preuve de toute votre adresse pour éviter les rochers qui parsèment son cours. Votre embarcation est entraînée d'un rapide à l'autre, franchit des gerbes d'écume de petites chutes, racle le lit caillouteux de la rivière. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, vous perdez le contrôle de la barque, et un remous vous jette par-dessus bord. Lancez alors un dé et retranchez le résultat obtenu de votre total d'**ENDURANCE**, car vous venez de heurter de plein fouet un rocher. Les rapides vous mènent jusqu'à un énorme tourbillon dans lequel, malgré tous vos efforts, vous êtes irrémédiablement entraîné. Rendez-vous au [324](#).

288

Vous vous trouvez au bord d'un large et profond ravin qui arrive du nord et se poursuit vers l'ouest, formant ainsi un immense L inversé. La plaine s'étend vers le sud et vers l'est. Au fond de ce ravin, vous apercevez un vaste lac, dont l'eau est agitée par de nombreuses créatures qui en peuplent la surface et par de sombres formes qui glissent dans ses profondeurs : monstres sous-marins ou étranges machines ? Vous êtes trop loin pour pouvoir en juger et vous ne voyez nulle possibilité qui pourrait vous permettre de descendre le long de la paroi, pour aller voir cela de plus près. Aussi, allez-vous suivre le ravin en direction du nord (rendez-vous au [160](#)) ou de l'ouest (rendez-vous au [227](#)). Mais vous pouvez également vous en éloigner si vous préférez vous diriger vers le sud (rendez-vous au [253](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [104](#)).

289

Vous vous trouvez maintenant dans une étendue caillouteuse recouverte d'une maigre végétation. Si vous voulez explorer ce

lieu, rendez-vous au [325](#). Mais vous pouvez préférer ne pas prendre cette direction. Rendez-vous dans ce cas au [361](#).



290

Vous êtes enfin venu à bout des trois Valets et vous poursuivez sans encombre votre chemin dans le corridor qui débouche vite dans un immense tunnel d'une vingtaine de mètres de diamètre, plongé dans la plus complète obscurité à droite comme à gauche. Une étroite passerelle continue le corridor et se termine au centre du tunnel. Le corridor lui-même n'a pas d'autre issue qu'une écoutille de service située un peu avant la passerelle. Si vous désirez vous diriger vers l'écoutille, rendez-vous au [125](#). Mais si vous préférez vous engager sur la passerelle, rendez-vous au [362](#).



291

En vous entendant, l'homme se tourne vers vous et vous jette un regard larmoyant. Et son expression est telle que vous avez la certitude qu'il souffre horriblement. « Qui donc êtes-vous ? » parvient-il cependant à marmonner. Allez-vous lui répondre que vous êtes un Mercenaire et que votre mission est de capturer Cyrus (rendez-vous au [363](#)) ou préférez-vous vous présenter

comme un membre de l'équipage du *Vandervecken* (rendez-vous au [12](#)) ?



292 *L'homme se métamorphose soudain en une monstrueuse chauve-souris.*

292

Sous votre regard menaçant, et alors que vous lui tenez des propos pour le moins inamicaux, l'homme se métamorphose soudain en une monstrueuse chauve-souris qui, après s'être éloignée de vous, fait brusquement demi-tour et revient à toute allure dans votre direction, dans le but manifeste de vous attaquer. Allez-vous engager le combat (rendez-vous au [220](#)) ou préférez-vous chercher dans votre Sac un objet qui pourrait vous être utile (rendez-vous au [256](#))?

293

Vous vous installez le plus confortablement possible et vous dégustez tout à loisir les provisions qui vous sont ainsi offertes, en buvant de grandes tasses d'un excellent café. Ajoutez 5 points à votre total d'**ENDURANCE** pour ce très bon repas. Vous pouvez maintenant quitter cette cuisine et, après avoir traversé le poste de garde, vous vous dirigez vers l'autre porte (rendez-vous au [109](#)).

294

L'un des monstres attrape la Grenade en plein vol avec ses tentacules et la lance en l'air où elle explose dans un grand fracas. Jetez les dés à la manière habituelle pour savoir la gravité des blessures que vous avez infligées aux deux créatures. Mais vous avez vous-même ressenti le souffle violent causé par la déflagration, ce qui vous fait perdre 1 point de **PROTECTION**. Rendez-vous au [312](#).



295

Vous pouvez choisir d'utiliser :

Un Expulseur Multidimensionnel	Rendez-vous au 377
Un jeu de cartes	Rendez-vous au 367
Un Livre décrivant les extra-terrestres	Rendez-vous au 326
Un Écureuil Volant	Rendez-vous au 390

Si vous ne possédez rien de tout cela, vous pouvez soit essayer de répondre à la question qui vous a été posée (rendez-vous au [15](#)), soit engager le combat (rendez-vous au [383](#)).

296

Vous ouvrez votre Sac et vous en sortez l'autre partie de l'appareil que vous agitez en criant : « Regardez, vous tous ! Son frère est de retour ! » Les créatures vous regardent maintenant en roulant des yeux effarés et elles se jettent à terre en proférant des sons qui ressemblent à des lamentations. Vous vous dirigez alors vers l'une d'entre elles, qui semble être l'un de leurs chefs, et vous lui ordonnez par des gestes qui ne souffrent aucune réplique de vous donner le morceau de l'appareil qui se trouve au sommet du totem. Il comprend immédiatement votre ordre et adresse un rapide signe à un guerrier qui se trouve à ses côtés et qui a tôt fait d'escalader le totem et de vous rapporter ce que vous désirez. Rendez-vous au [187](#).

297

Vous bondissez sur la dernière poutrelle qui se trouve juste au-dessus de la porte et, dans le même mouvement, vous vous laissez tomber à terre. En courant, vous franchissez la porte sous le feu croisé de vos adversaires. Rendez-vous au [369](#).

298

Vous chaussez les Lunettes, et aussitôt la pièce redevient visible. Non loin de vous, vous pouvez voir Cyrus suivre un mur à l'aveuglette (il est, quant à lui, plongé dans l'obscurité) et arriver à la hauteur d'un grand tableau qui y est accroché. Il lui donne une légère poussée : le tableau pivote, laissant apparaître l'ouverture d'une issue secrète dans laquelle Cyrus pénètre. Le tableau tourne alors à nouveau sur lui-même, masquant la porte dérobée. Vous n'avez aucune raison de vous attarder en ce lieu. Aussi, vous vous dirigez à votre tour vers le tableau et vous vous engagez dans le passage secret à la suite de Cyrus. Rendez-vous au [171](#).

299

Rendez-vous au [209](#).

300

Vous pouvez maintenant franchir la porte et vous vous retrouvez dans une pièce de petites dimensions, dans laquelle vous remarquez les portes de ce qui vous semble être deux cachots. La seule issue qui soit visible est une porte de sécurité, infranchissable à l'évidence. Cependant, une petite écoutille de service donne sur un étroit tunnel qui s'enfonce profondément à l'intérieur du vaisseau spatial. Si vous ne possédez pas de Désintégrateur, vous pouvez prendre celui du robot. N'oubliez pas, dans ce cas, de le noter sur votre liste d'armes. Maintenant, qu'allez-vous faire ? Vous pouvez essayer d'ouvrir le premier cachot (rendez-vous au [63](#)), le deuxième (rendez-vous au [318](#)), mais vous pouvez également quitter la pièce en vous engageant dans le tunnel (rendez-vous au [134](#)).

301

Avec l'assurance dont vous savez faire preuve dans les moments difficiles, vous lui affirmez que vous êtes l'un des membres d'une équipe de sécurité. « Vérification de routine, dites-vous, contrôle

du YS 778 BWV. » Ce qui semble plonger la machine dans la plus profonde perplexité, jusqu'au moment où elle finit par vous répondre : « Je dois vérifier cela au quartier général. Un instant, s'il vous plaît... » Le robot reste silencieux pendant quelques secondes, puis, sans transition, il fait feu sur vous, et l'un de ses coups vous atteint de plein fouet, ce qui vous fait perdre 1 point de **PROTECTION**. Vous allez devoir engager le combat. Rendez-vous au [211](#).

302

Vous dirigez votre arme vers l'homme qui ne réagit pas et qui ne prononce pas le moindre mot. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [212](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [338](#).

303

Il ne reste plus rien des Robots Blindés ni de ce qui se trouvait dans la pièce d'ailleurs. Seules les deux portes ont été relativement épargnées, bien qu'elles soient bosselées et en partie arrachées. Cependant, il semble qu'elles puissent encore fonctionner. L'une d'elles est une porte de sécurité, alors que l'autre peut être actionnée par deux petits leviers qui ont résisté à l'explosion. Allez-vous vous diriger vers la porte de sécurité (rendez-vous au [249](#)) ou vers l'autre porte (rendez-vous au [213](#)) ?

304

A peine avez-vous pressé les boutons de l'Expulseur Multidimensionnel que l'allure du monstre se ralentit, au point de se transformer en un mouvement d'une si grande lenteur que vous en éclatez de rire. La grotte se teinte d'une étrange couleur orangée et elle est parcourue d'éclairs électriques qui jaillissent en tous sens. Puis une porte se matérialise devant le monstre qui en franchit le seuil et qui disparaît aussitôt après, comme s'il avait été effacé d'un coup de gomme. La porte se ferme et s'évapore. Une crevasse apparaît alors dans le sol d'où surgit un

petit être vert à l'air préoccupé. « Voyons, dit-il. Le tarif pour l'élimination d'un Scolopendre Carnivore est d'une arme *ou* de deux Grenades *ou* de 4 points de **PROTECTION** *Nou* de tout autre objet que vous pouvez posséder, telles une Charge d'Antimatière, des Lunettes Infrarouges, une Bombe de gaz, etc. Vous devez payer immédiatement, sous peine de vous retrouver dans l'instant dans une autre dimension. » S'il vous est impossible de payer le prix qu'il vous demande, vous avez échoué dans votre mission, et il ne vous reste plus qu'à espérer que vous ne vous retrouverez pas dans la même dimension que celle où a été expédié le Scolopendre ! Si vous pouvez acquitter votre dette, rayez le ou les objets que vous lui donnez de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [196](#).

305

Lancez trois dés. Si le résultat que vous obtenez est supérieur à votre total d'**ENDURANCE**, rendez-vous au [45](#). Si ce résultat est égal ou inférieur à ce même total, vous atteignez sain et sauf l'autre rive. Rendez-vous alors au [102](#).

306

Vous êtes sur le côté nord d'un vaste et profond ravin qui court de l'est à l'ouest et au fond duquel vous pouvez apercevoir une prairie. La plaine — dans laquelle vous vous trouvez — s'étend vers le nord, l'ouest et l'est, alors que vers le sud, vous pouvez voir l'autre bord du ravin. Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [84](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [179](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [252](#))?

307

Vous marchez avec la plus grande prudence pour éviter de toucher les arbustes. En regardant vers le nord, l'ouest et le sud, vous pouvez apercevoir une plaine verdoyante, alors que vers l'est se trouve une forêt. Allez-vous vous diriger en direction du nord (rendez-vous au [179](#)), de l'ouest (rendez-vous au [142](#)), du sud (rendez-vous au [26](#)) ou de l'est (rendez-vous au [343](#))?



308 *Les pattes et le corps de la déité commencent à se tordre en des mouvements saccadés.*

Le corridor oblique brutalement, et vous débouchez dans une salle de grandes proportions, au centre de laquelle une déité d'origine extra-terrestre est dressée sur un piédestal. Une étrange déité, à la vérité, dont les six pattes supérieures tiennent chacune une arme différente, quelques-unes d'entre elles semblant très sophistiquées. Sa tête d'insectoïde vous contemple de ses innombrables yeux, alors que ses pattes et son corps commencent à se tordre en des mouvements saccadés. De toute évidence, vous n'avez pas affaire à une statue ! La chose saute alors de son piédestal et avance sur vous dans l'intention manifeste de vous attaquer. Au cours du combat, elle n'utilisera qu'une arme par Assaut. Et vous saurez de quelle arme il s'agit en jetant un dé. Si vous avez une Grenade, vous pouvez vous en servir. Enfin, vous combattez en suivant les règles du combat armé et ce, quelle que soit l'arme utilisée par la créature.

CHIFFRE OBTENU	ARME	HABILETÉ	ENDU- RANCE	EFFET PRODUIT
1	Fouet	10	12	3
2	Boules	9	12	2
3	Lance	7	12	1
4	Pistolet- Laser	8	12	2
5	Désinté- grateur	6	12	1 à 6
6	Rayon Laser	5	12	Destruction immédiate

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [344](#).

309

Derrière la porte se trouve un chemin suspendu dans l'espace à une hauteur vertigineuse au-dessus d'une immense étendue de paysage campagnard. Ce chemin, ou plus exactement ce sentier, semble se poursuivre sur des kilomètres et des kilomètres... et, pourtant, vous êtes toujours à bord du *Vandervecken* ! Vous le suivez sur une longue distance et vous arrivez finalement à une intersection où un nouveau sentier s'envole sur votre droite et sur votre gauche. Allez-vous vous diriger vers la gauche (rendez-vous au [345](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [50](#)) ?

310

L'homme semble quelque peu vexé et, prenant un air de profond ennui, il ne desserre pas les lèvres. Allez-vous adopter une attitude plus amicale (Rendez-vous au [346](#)) ou préférez-vous vous montrer encore plus menaçant (rendez-vous au [292](#)) ?

311

Vous sortez le jeu de cartes de votre Sac et vous proposez aux Gardes d'en faire une partie. Rendez-vous au [146](#).

312

Vous les combattez à mains nues. Si vous avez pris connaissance du livre décrivant le système nerveux des mollusques, vous pouvez retrancher 1 point d'**ENDURANCE** supplémentaire à chaque fois que vous porterez un coup aux créatures.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier MUTANT	8	8
Deuxième MUTANT	8	6

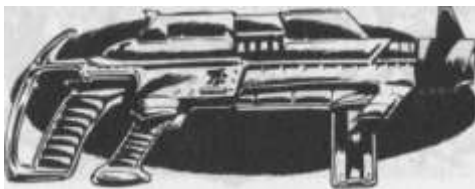
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [366](#).

313

Si vous venez d'arriver à cet emplacement, ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**. Votre Module se trouve au point H et il fait face au nord. Après avoir contrôlé votre **POSITION** en fonction de sa Valeur suivant les indications portées dans la dernière partie de ce paragraphe, si vous désirez vous déplacer jusqu'au point E, rendez-vous au [82](#). Si vous préférez faire pivoter votre Module en direction de l'ouest, rendez-vous au [193](#) ; en direction de l'est, rendez-vous au [265](#). **POSITION**: si votre Valeur de **POSITION** est de 4 ou de 11, rendez-vous au [9](#). Si elle est égale à 14, rendez-vous au [261](#). Si elle est égale à 16, rendez-vous au [188](#). Si elle est de 5, 6, 12 ou de 13, rendez-vous au [33](#). Si elle est égale à 7, rendez-vous au [66](#). Mais si vous devez vous rendre à l'un ou l'autre de ces paragraphes, notez bien que vous êtes actuellement au 313, car vous devrez y revenir pour décider de ce que vous allez faire par la suite.

314

Vous tendez la Bombe de gaz au chef de la tribu qui s'en empare dans le plus grand excitement. Il l'agite frénétiquement, la retourne en tous sens, puis finit par en presser le bouton. Un jet de gaz l'atteint en plein visage, et il tombe aussitôt sur le sol raide mort. Les guerriers qui vous entourent semblent alors se figer sur place, puis en poussant des cris aigus, ils jettent leurs lances sur vous. La violence de leur attaque vous surprend, et bientôt les pointes effilées des nombreux projectiles qui vous atteignent déchirent votre Combinaison Spatiale, et vous transpercent de part en part. Vous trébuchez sur le corps du chef et, avant même que vous vous écrouliez sur lui, la vie vous a quitté. Vous avez échoué dans votre mission.



315

Vous bondissez sur l'une des sentinelles, tout en tirant sur l'autre. Malheureusement pour vous, la sentinelle se déplace rapidement sur le côté et vous vous écrasez lourdement sur le sol. Vous êtes maintenant sous un véritable feu croisé qui déchiquette votre Combinaison Spatiale et vous réduit vite à l'état d'atomes qui se dispersent dans l'espace. Vous avez échoué dans votre mission.

316

Le poison est trop violent pour votre organisme. Vous sombrez dans l'inconscience et jamais plus vous ne vous réveillerez.

317

Lorsque la voix annonce :

H MOINS QUATRE MINUTES

Vous êtes en train de fouiller frénétiquement la pièce. Lorsqu'elle annonce :

H MOINS TROIS MINUTES

Vous vous précipitez dans le tunnel et, revenant sur vos pas, vous vous engouffrez à toute allure dans sa partie gauche. Rendez-vous au [2](#).

318

Le deuxième cachot paraît vide. Mais lorsque vous y pénétrez, une petite boule de fourrure hurlante et dotée de quatre pattes bondit de derrière la porte sur vos épaules. Un Gyryx ! c'est un Gyryx ! le plus effroyable rongeur de l'univers ! Vous parvenez à vous en débarrasser en lui assénant un coup decrosse de votre Désintégrateur, mais pas assez rapidement, cependant, pour l'empêcher d'entamer de ses redoutables dents votre



318 *Une petite boule de fourrure hurlante et dotée
de quatre pattes bondit de derrière la porte.
Un Gyryx ! c'est un Gyryx !*

Combinaison Spatiale. Vous perdez 1 point de **PROTECTION**. Le Gyryx va s'écraser contre un mur, mais il parvient néanmoins à se remettre sur ses pattes et vous fixe de ses gros yeux rouges avec l'air le plus méchant qui soit. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez maintenant regarder ce qui se trouve dans l'autre cachot (rendez-vous au [63](#)). Sinon quittez la pièce par l'écoutille et revenez dans le tunnel. Rendez-vous au [134](#).

319

La porte glisse sur le côté, révélant un grand laboratoire. Vous n'avez guère le temps d'examiner en détail tout ce qu'il contient, mais vous décidez néanmoins de vous y attarder un peu. Malheureusement pour vous, vous n'avez pas remarqué la boule brillante qui est sortie d'une cavité ménagée dans le plafond et qui descend lentement vers vous. Et, c'est bien dommage, car un éclair aveuglant en jaillit et vous frappe en pleine poitrine, ce qui vous fait perdre 1 point de **PROTECTION**. Et, maintenant, vous devez engager le combat contre elle.

BOULE LASER **HABILETÉ: 9** **ENDURANCE: 1**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [4](#).



320

« Pas un geste ! » hurlez-vous. L'homme écarte alors les mains de son visage et vous regarde, les yeux rouges, comme s'il venait de pleurer. Il a l'air, en effet, excessivement malheureux. Aussi, c'est d'une voix plus douce que vous lui demandez où se trouve Cyrus. « Passez cette porte, vous dit-il avec amertume en vous indiquant la porte de sécurité. Puis, tournez à droite et suivez le corridor. » Suivant ce qu'il vient de vous dire, vous vous dirigez vers la porte. Mais il vous arrête : « Tenez, vous allez avoir besoin de cela. (Et il vous tend un petit cylindre). C'est une clé qui vous

permettra d'ouvrir toutes les portes de sécurité. » Vous prenez l'objet et vous vous tournez vers la porte. Elle ne possède pas de poignée et ne semble pas être commandée par un quelconque bouton. Cependant, en l'examinant de plus près, vous remarquez à son côté un trou de faible diamètre, dans lequel vous introduisez le petit cylindre. La porte glisse sans bruit, et vous en franchissez le seuil. Rendez-vous au [356](#).



321

La boîte contient deux Grenades Spatiales que vous glissez dans votre Sac. Rendez-vous au [6](#).

322

Au bout de peu de temps, vous atteignez la berge d'une rivière au courant rapide qui vous coupe le chemin. Allez-vous essayer de la traverser à la nage et poursuivre votre route vers l'ouest (rendez-vous au [7](#)) ou préférez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [127](#)), vers l'est (rendez-vous au [83](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [160](#)) ?

323

Vous êtes dans un immense champ cerné par la forêt. Allez-vous maintenant vous diriger vers le nord (rendez-vous au [121](#)), vers l'est (rendez-vous au [359](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [27](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [115](#)) ?



324 *Le Poulpe Géant lance ses tentacules vers vous et vous attrape par la jambe.*

324

Vous nagez maintenant dans un lac cerné par de hautes falaises. Soudain, un éclat métallique venant du fond de l'eau attire votre attention et vous devinez, plutôt que vous ne la voyez, une masse sombre flottant entre deux eaux. Vous plongez pour l'examiner de plus près et vous découvrez qu'il s'agit d'un petit sous-marin. Il semble en bon état de marche mais, à l'heure actuelle, il est vide de tout occupant. Un léger coup, que vous ressentez sur votre épaule vous fait tourner la tête, et ce que vous voyez alors vous fait complètement oublier votre récente découverte : en effet, un monstre de la taille d'un grand immeuble vous fait face ! Impossible de ne pas reconnaître le Poulpe Géant, qui lance maintenant ses tentacules vers vous et vous attire par la jambe. Il faut agir, et vite car il vous entraîne vers sa gueule grande ouverte aussi profonde qu'une caverne. Si vous avez lu le livre traitant du système nerveux des mollusques, rendez-vous au [47](#). Sinon rendez-vous au [85](#).

325

Quelques collines apparaissent, et bientôt vous suivez un sentier bordé de hautes herbes serpentant au fond d'un vallon. Au loin, vous apercevez un village et vous vous dirigez vers lui. Il est formé de huttes disposées en cercle autour d'une place où est planté un totem. Le village semble désert. Seules quelques poules grattent la poussière devant les huttes. Si vous n'avez pas encore traversé ce village, vous pouvez vous en approcher (rendez-vous au [246](#)). Si vous êtes déjà venu ici, vous reprenez votre chemin dans une autre direction. Rendez-vous au [361](#).

326

Le livre vous informe que cette créature est un Zark, appartenant à une race extra-terrestre particulièrement intelligente, mais fort peu amicale, dont le passe-temps favori est de faire prisonnier tout être vivant couvert de poils, afin de lui prouver *qu'ils* sont plus intelligents et, combien plus drôles ! qu'aucune autre créature couverte de poils. Si l'interlocuteur ne partage pas cette opinion, le Zark ne lui prête pas plus d'attention que s'il avait un légume en face de lui. Ce qui n'aurait qu'une importance secondaire si les Zarks n'étaient pas de féroces végétariens ! Malheureusement, poursuit le livre, le Zark qui vous fait face, peut-être par ennui ou tout simplement parce qu'il est un peu myope, a décidé de vous démontrer la finesse de son raisonnement. Allez-vous accepter de répondre à sa question (rendez-vous au [15](#)) ou, décidant que c'est là une perte de temps, préférez-vous l'attaquer sans plus attendre (rendez-vous au [383](#)) ?

327

Vous quittez le cube et, sautant dans le véhicule rapide, vous revenez à toute allure sur vos pas jusqu'à la bifurcation et là, vous continuez tout droit. Rendez-vous au [70](#).

328

Vous pressez les boutons de l'Expulseur Multidimensionnel et immédiatement l'allure du monstre se ralentit à un point tel qu'il semble maintenant exécuter de grotesques pas d'une danse immobile. L'atmosphère prend alors une teinte orangée, en même temps qu'elle est sillonnée d'éclairs électriques qui jaillissent en tous sens. Une profonde cavité s'ouvre soudain sous les pieds de votre adversaire qui y glisse lentement pour y disparaître complètement. Puis la cavité se fond dans le sol comme si elle n'avait jamais existé ! Vous êtes encore plus éberlué en voyant maintenant une écoutille de bois glisser dans le plafond et un énorme bras vert surgir de l'ouverture et

descendre vers vous. Une main s'ouvre alors devant vos yeux et vous pouvez constater que des mots y sont tatoués. Les mots suivants : « Tarif pour l'élimination d'un Imitateur de Galaxie : une arme *ou* deux Grenades *ou* 4 points de **PROTECTION** *ou* une pièce d'équipement, telles Charge d'Antimatière, Lunettes Infrarouges, Bombe de gaz, etc. Règlement immédiat exigé sous peine de vous retrouver dans l'instant dans une autre dimension. » S'il vous est impossible de payer le prix demandé, vous avez échoué dans votre mission. Si vous pouvez vous acquitter de votre dette, rayez le ou les objets que vous donnez de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [13](#).

329

Vous vous approchez des deux derniers clones. Ils se tiennent parfaitement immobiles, chacun à côté d'une porte. Rien ne différencie ces portes l'une de l'autre. L'un des Clones tourne alors les yeux vers vous : « La porte de droite est *celle* par laquelle vous devez passer », dit-il. « Ne l'écoutez pas ! réplique l'autre. Il ne cesse de mentir ! » « Seulement quelquefois », reprend le premier. Vers quelle porte allez-vous vous diriger : celle de droite (rendez-vous au [131](#)) ou celle de gauche (rendez-vous au [375](#)) ?

330

La Grenade disparaît dans l'eau où elle explose dans une gerbe d'écume qui éclabousse le plafond de la salle et pousse d'énormes vagues vers le bord du bassin. Jetez deux dés pour savoir le nombre de points que vous devez soustraire du total d'**ENDURANCE** des créatures et rendez-vous au [312](#).

331

Si vous venez d'arriver à cet emplacement, ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**. Votre Module se trouve au point B, et il fait face à l'est. Après avoir contrôlé votre **POSITION** en fonction de sa Valeur suivant les indications portées dans la dernière partie de ce paragraphe, si vous désirez vous déplacer jusqu'au

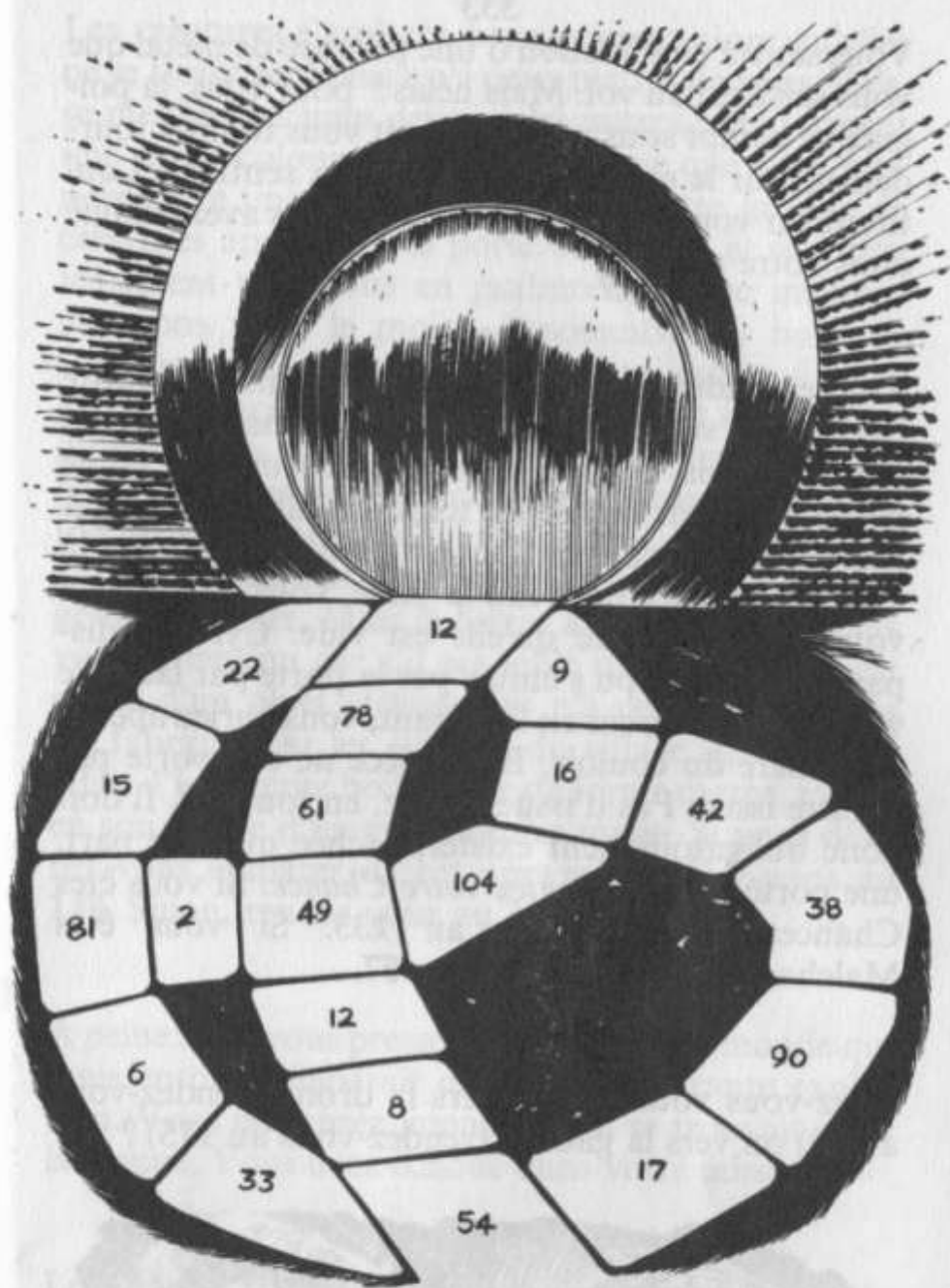
point C, rendez-vous au [53](#). Si vous préférez faire pivoter votre Module en direction du sud, rendez-vous au [91](#). **POSITION**: si votre Valeur de **POSITION** est égale à 3, rendez-vous au [33](#). Si elle est de 4, 5, 11 ou de 12, rendez-vous au [66](#). Si elle est égale à 10, rendez-vous au [188](#). Mais si vous devez vous rendre à l'un ou à l'autre de ces paragraphes, notez bien que vous êtes actuellement au 331, car vous devrez y revenir pour décider de ce que vous allez faire par la suite.

332

Le tunnel se poursuit pendant quelques centaines de mètres et se termine enfin sur une petite plate-forme, sur laquelle vous atterrissez doucement. Vous êtes sur le seuil d'une salle, dans le sol de laquelle sont encastrées vingt dalles, comme vous pouvez le voir sur l'illustration figurant ci-contre (bien entendu, les chiffres qui y sont portés ne sont que des références dont vous allez bientôt comprendre le sens). Vous vous tenez face à ces vingt dalles qui dessinent plusieurs chemins menant à une porte qui est la seule issue de cette salle. Quelques mots gravés dans le sol, à vos pieds, vous font vite comprendre la nature du piège diabolique devant lequel vous vous trouvez :

POSEZ LE PIED SUR LA MAUVAISE DALLE ET AU REVOIR...

Tout le problème est donc de choisir soigneusement votre chemin pour arriver sain et sauf à l'autre extrémité de cette salle. Lorsque vous l'aurez fait, additionnez les chiffres figurant sur les dalles sur lesquelles vous allez devoir marcher et rendez-vous au paragraphe ayant pour numéro le total ainsi obtenu. Si ce que vous lisez alors n'a aucun sens dans le contexte actuel... au revoir ! Car vous aurez été désintégré dans l'instant, et il ne vous restera plus qu'à recommencer l'aventure. *Attention* : les chiffres figurant sur les dalles n'ont *aucune signification* en eux-mêmes.



332 Choisissez soigneusement votre chemin pour arriver sain et sauf à l'autre extrémité de la salle.

333

Vous sautez en direction d'une poignée de métal que vous saisissez au vol. Mais hélas ! Pour vous, la poignée se rompt sous votre poids et vous tombez lourdement sur le sol aux pieds des deux sentinelles qui tirent sur vous à coups redoublés. Vous avez échoué dans votre mission.

334

Vous entendez Cyrus qui se déplace dans l'obscurité trébuchant sur les obstacles qui se dressent sur son passage. Puis il vous semble percevoir un faible déclic, suivi par un silence total. En tâtonnant, vous finissez par découvrir l'interrupteur et, lorsque la lumière éclaire à nouveau la pièce, vous constatez à votre grande colère qu'elle est vide. Cyrus a disparu ! Il n'a pas pu s'enfuir par la porte par laquelle vous êtes arrivé, car en l'ouvrant, vous auriez aperçu la lumière du couloir. Et la pièce ne comporte pas d'autre issue. Pas d'issue visible, en tout cas. Il doit donc obligatoirement exister, cachée quelque part, une porte secrète. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [133](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [57](#).

335

Allez-vous vous diriger vers la droite (rendez-vous au [59](#)) ou vers la gauche (rendez-vous au [175](#)) ?



336

Les créatures s'arrêtent brusquement alors qu'elles ne se trouvaient plus qu'à deux mètres de vous. Puis, se mettant les unes derrière les autres elles forment une vague colonne et commencent ce que vous supposez être une danse, alors qu'un autre groupe de créatures apparaît à la porte du village et se dirige lentement vers vous en psalmodiant une mélodie aux sons pour le moins dissonants. Au bout de quelque temps, la danse et les chants cessent, à votre grand soulagement, et vous êtes conduit sur la place du village où siège un petit groupe de ces créatures, à l'évidence les notables du village, assises devant un totem. Elles vous souhaitent la bienvenue d'un air grave, et vous leur répondez en esquissant quelques gestes amicaux. Mais le totem attire beaucoup plus votre attention car s'il est taillé dans le bois, il est coiffé d'un objet étrange qui n'a certainement pas été fabriqué par les artisans du village. Il s'agit, en effet, d'une petite boîte noire de forme carrée, munie en son centre d'un gros bouton rouge. Si vous désirez vous emparer de cet appareil, rendez-vous au [148](#). Sinon, rendez-vous au [350](#).

337

A peine avez-vous pressé le bouton que le monde qui vous entoure disparaît dans une fulgurante explosion. Vous ne saurez jamais ce qui se trouvait dans la trappe. Vous avez échoué dans votre mission.

338

Lentement, vous ôtez la sécurité de votre Désintégrateur, mais le déclic qui se fait alors entendre attire l'attention de l'homme. Il écarte les mains de son visage et vous aperçoit au moment où vous pressez la détente. D'un bond, il saute de sa couchette vers un coin de la pièce et évite de justesse le rayon de votre arme. Puis, il sort un Pistolet-Laser qui était caché sous un vêtement traînant à terre. Vous allez devoir combattre le Maître Technicien du *Vandervecken*.

MAITRETECHNICIENHABILETÉ: 8ENDURANCE: 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [248](#).

339

« Oh ! là ! là ! » s'exclame le premier. « Il ne fallait pas nous mentir ! » reprend en écho le second. De petits panneaux coulissent alors sur leur poitrine, découvrant les orifices noirs de nombreux Désintégrateurs. Impossible d'éviter ce combat ! Rendez-vous au [71](#).

340

Le monstre n'est plus qu'à un souffle de vous. Allez-vous le combattre (rendez-vous au [101](#)) ou préférez-vous essayer de vous enfuir en courant (rendez-vous au [139](#))?

341

Vous êtes dans une plaine verdoyante qui s'étend en direction de l'ouest, du sud et de l'est. Vers le nord, vous distinguez une étendue caillouteuse. A peu de distance, en plein milieu de cette plaine, vous apercevez ce qui vous semble être une construction en bois. Vous pouvez vous en approcher pour l'examiner de plus près (rendez-vous au [215](#)). Mais si vous le préférez, vous pouvez vous diriger vers le nord (rendez-vous au [289](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [102](#)), vers le sud (rendez-vous au [83](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [159](#)).

342

Vous traversez la pièce et vous ouvrez la boîte. A l'intérieur se trouvent deux leviers, situés l'un à côté de l'autre. Allez-vous baisser le levier de gauche (rendez-vous au [263](#)), le levier de droite (rendez-vous au [299](#)) ou préférez-vous refermer la boîte et quitter cette pièce (rendez-vous au [335](#)) ?

343

Vous êtes au milieu d'une forêt plantée d'arbres au feuillage bleu. Si vous désirez explorer cette étrange forêt, rendez-vous au [217](#). Mais vous pouvez également partir en direction du nord (rendez-vous au [227](#)), de l'ouest (rendez-vous au [235](#)), du sud (Rendez-vous au [64](#)) ou de l'est (rendez-vous au [253](#)).

344

La déité s'écroule sur le sol, et une légère fumée s'élève des douzaines de blessures que vous lui avez infligées. Maintenant, vous apercevez à l'autre extrémité de cette salle une issue qu'elle vous avait cachée jusqu'alors. Si vous désirez examiner les restes de ce monstre, rendez-vous au [218](#). Mais si vous préférez quitter la salle sans plus attendre, dirigez-vous vers l'issue que vous venez de remarquer (rendez-vous au [254](#)).



345

Le sentier aérien se poursuit sur une distance considérable avant de déboucher sur un autre sentier.

Loin, très loin sous vos pieds, vous pouvez toujours apercevoir l'étrange paysage alors que, sur votre gauche et sur votre droite, le nouveau sentier flotte d'une façon incompréhensible dans l'air, vertigineux et se perdant dans l'infini. Quelle direction allez vous prendre : celle de gauche (rendez-vous au [70](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [219](#)) ?

346

Vous parlez de choses et d'autres, mais en fait cette agréable conversation ne vous apprend rien de bien intéressant. Bientôt l'ennui vous gagne, et vous regardez distraitement autour de vous. C'est alors que l'homme se métamorphose soudain en une monstrueuse chauve-souris qui fond sur vous toutes griffes dehors. Vous n'avez pas le temps d'esquisser le moindre geste de défense : la créature déchire légèrement votre Combinaison Spatiale, vous faisant perdre de ce fait 1 point de **PROTECTION**. Rendez-vous au [220](#).

347

Vous sortez le cylindre contenant les billes et vous le brandissez au-dessus de votre tête en hurlant : « Plus personne ne bouge ! C'est une bombe qui nous réduira tous en atomes si l'un de vous fait le moindre mouvement ! » Et vous ricanez pour donner plus de poids à votre menace. Personne ne s'est jamais réjoui de se trouver face à un dément. Et les deux Gardes encore moins, semble-t-il, car ils sont maintenant aussi immobiles que des statues de pierre. Vous leur ordonnez de se coucher à plat ventre et, d'un coup de pied, vous faites glisser leurs armes à l'autre bout de la pièce. Puis, profitant de leur inconfortable situation, vous les bâillonnez et vous les ligotez fermement. Le poste a deux issues : l'une d'elle est une porte de sécurité, l'autre une simple porte coulissante. Allez-vous vous diriger vers la porte de sécurité (rendez-vous au [109](#)) ou vers la porte coulissante (rendez-vous au [257](#)) ?

348

Vous envoyez un jet de gaz vers les mutants mais sans beaucoup de succès, semble-t-il. En fait, le seul résultat auquel vous parvenez est de vider complètement la Bombe. Vous pouvez la rayer de votre *Feuille d'Aventure*. Maintenant, vous devez combattre ces monstres. Rendez-vous au [204](#).

349

Si vous venez d'arriver à cet emplacement, ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**. Votre Module se trouve au point A, et il fait face au sud. Après avoir contrôlé votre **POSITION** en fonction de sa Valeur suivant les indications portées dans la dernière partie de ce paragraphe, si vous désirez vous déplacer jusqu'au point D, rendez-vous au [130](#). Si vous préférez faire pivoter votre Module en direction de l'est, rendez-vous au [223](#). **POSITION**: si votre Valeur de **POSITION** est de 3 ou de 4, rendez-vous au [188](#). Si elle est de 8 ou de 9, rendez-vous au [33](#). Si elle est égale à 10, rendez-vous au [66](#). Mais si vous devez vous rendre à l'un ou à l'autre de ces paragraphes, notez bien que vous êtes actuellement au 349, car vous devrez y revenir pour décider de ce que vous allez faire par la suite.

350

L'attitude des créatures semble amicale, mais vous décidez néanmoins de leur faire un présent pour sceller votre bonne entente. Qu'allez-vous leur offrir :

Une Bombe de gaz ?	Rendez-vous au 314
La Mâchoire d'un animal Carnivore ?	Rendez-vous au 17
Deux Fruits de couleur orange ?	Rendez-vous au 35
Un appareil électronique ?	Rendez-vous au 260

Si vous ne possédez aucun des trois premiers cadeaux que vous pourriez leur faire, vous allez devoir vous séparer d'un appareil qui aurait peut-être pu se montrer d'une utilité vitale (rendez-vous au [260](#)).

351

Les sentinelles ne sont plus que des débris fumants qui jonchent le sol. Sans leur prêter plus d'attention, vous vous dirigez vers la porte. Rendez-vous au [369](#).

352

Vous luttez contre l'inconscience qui prend peu à peu possession de vous et, bien que vous vous sentiez passablement ivre, vous parvenez à ouvrir les yeux. Dans une sorte de brume, vous distinguez Cyrus qui se tient près de la table, un ignoble sourire aux lèvres. Vous dégainez votre arme : il va vous payer cher sa petite plaisanterie. Rendez-vous au [262](#).

353

Vous dévalez le tunnel, alors que la voix métallique poursuit inexorablement :

H MOINS TROIS MINUTES

Au bout du tunnel se trouve une nouvelle écoutille d'entretien. Sans perdre une seconde, vous l'ouvrez. Rendez-vous au [40](#).

354

Rendez-vous au [337](#).

355

Si vous venez d'arriver à cet emplacement, ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**. Votre Module se trouve au point G, et il fait face à l'est. Après avoir contrôlé votre **POSITION** en fonction de sa Valeur suivant les indications portées dans la dernière partie de ce paragraphe, si vous désirez vous déplacer jusqu'au point H, rendez-vous au [265](#). Si vous préférez faire pivoter votre Module en direction du nord, rendez-vous au [73](#). **POSITION**: si votre Valeur de **POSITION** est égale à 1, rendez-vous au [28](#). Si

elle est de 7 ou de 16, rendez-vous au [33](#). Si elle est égale à 8, rendez-vous au [66](#). Mais si vous devez vous rendre à l'un ou l'autre de ces paragraphes, notez bien que vous êtes actuellement au 355, car vous devrez y revenir pour décider de ce que vous allez faire par la suite.

356

La porte de sécurité s'ouvre, et vous pénétrez dans un corridor brillamment éclairé qui semble se poursuivre sur une assez longue distance. Vous le suivez et, après quelques minutes de marche, vous arrivez à la hauteur d'une porte située sur votre gauche. Si vous désirez essayer d'ouvrir cette porte, rendez-vous au [5](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin dans le corridor, rendez-vous au [100](#).

357

Ces lunettes sont en fait des Lunettes Infrarouges. Lorsque vous les porterez dans l'obscurité, vous y verrez comme en plein jour. Rendez-vous au [6](#).

358

Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'**ENDURANCE**, rendez-vous au [45](#). Si ce résultat est égal ou inférieur au même total, vous atteignez sain et sauf la rive est. Rendez-vous alors au [250](#).

359

Vous êtes dans une forêt plantée d'arbres bleuâtres de grande taille, dont les troncs sont couverts de longues épines. Vous avancez difficilement à travers de hautes broussailles et des buissons aux formes inquiétantes, lorsque, soudain, vous vous prenez la jambe dans une plante grimpante qui s'enroule comme un fouet autour de votre cheville. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [8](#). Si vous êtes Malchanceux, vous devez engager le combat avec l'horrible végétal. Si vous n'en êtes



359 Vous vous prenez la jambe dans une plante
grimpante qui s'enroule comme un fouet
autour de votre cheville.

pas venu à bout après trois Assauts, il vous faudra admettre l'effroyable vérité : lentement, très lentement, mais sans que vous ne puissiez rien y faire, vous serez entraîné vers la bouche visqueuse de la Plante Carnivore où vous terminerez votre mission. Au cours de ce combat, votre adversaire ne pourra vous infliger aucune blessure. Il ne peut que vous dévorer.

PLANTECARNIVORE HABILETÉ : 0 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [8](#).

360

Vous grimpez à l'intérieur du tunnel, qui débouche dans une pièce de petites dimensions. Manifestement, il s'agit là d'un collecteur d'ordures qui drainent les déchets par une espèce de toboggan — dont vous pouvez voir l'une des extrémités qui s'ouvre dans le plafond — pour ensuite les aspirer dans le tunnel que vous venez d'emprunter. Dans les cloisons de la pièce, vous remarquez deux petites écoutilles de service, sur lesquelles figurent des inscriptions. Sur la première, vous pouvez lire « Accélérateur 4B », et sur la seconde « Tunnel de Transmission » 113/24. Les deux écoutilles donnent accès à d'étroits tunnels. Laquelle de ces deux écoutilles allez-vous franchir : celle portant la mention « Accélérateur 4B » (rendez-vous au [72](#)) ou celle portant la mention « Tunnel de Transmission » (rendez-vous au [129](#))?

361

Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [104](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [253](#)), vers le sud (rendez-vous au [341](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [142](#))?

362

Le tunnel semble vous avaler dans sa sombre et énorme gueule, alors que vous avancez prudemment sur la passerelle. Bientôt, vous en atteignez l'extrémité, et il vous semble alors que vos

pieds sont entraînés comme si vous marchiez dans un courant d'eau rapide. Vous perdez l'équilibre et, sans pouvoir vous raccrocher à quoi que ce soit, vous trébuchez dans le vide. Mais, à votre grande surprise, vous ne tombez nullement, bien au contraire : vous flottez maintenant dans le tunnel, très certainement porté par un champ antigravitationnelle. La panique qui vous avait saisi au moment de votre chute a disparu, et vous éprouvez même une agréable sensation à être ainsi emporté dans l'espace. Vous flottez pendant quelque temps, puis vous apercevez une autre passerelle menant à une porte. Allez-vous essayer d'atteindre cette passerelle (rendez-vous au 11) ou préférez-vous continuer à vous laisser porter dans le tunnel (rendez-vous au [49](#)) ?

363

Un sourire éclaire le visage de l'homme et des larmes de joie coulent sur ses joues. Son émotion est telle qu'il essaye de vous serrer la main d'un long tentacule. Mais c'est un peu trop d'effort pour lui. Ses yeux se voilent, et il paraît au bord de l'évanouissement. Cependant, il lui reste suffisamment d'énergie pour chuchoter : « Choisissez le milieu. Toujours le milieu... » Puis, ses yeux se ferment définitivement. Rendez-vous au [327](#).



364

Vous tendez le livre, et aussitôt une voix se fait entendre : « Vous avez affaire à un Imitateur des Galaxies. Une créature extrêmement dangereuse, mais cependant facile à vaincre. Je vais seulement siffler d'une certaine façon, et regardez bien ce

qui va se passer. » Un long sifflement modulé sort alors du livre. Mais alors que vous vous attendiez à voir le monstre s'enfuir en proie à la plus grande terreur, le sifflement semble l'énerver davantage. Vous jetez un regard de reproche au livre et vous engagez le combat.

IMITATEURDES GALAXIESHABILETÉ: 9ENDURANCE: 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [13](#).

365

Si vous venez d'arriver à cet emplacement, ajoutez 1 à votre Valeur de**POSITION**. Votre Module se trouve au point C, et il fait face à l'ouest. Après avoir contrôlé votre**POSITION** en fonction de sa Valeur suivant les indications portées dans la dernière partie de ce paragraphe, si vous désirez vous déplacer jusqu'au point B, rendez-vous au [167](#). Si vous préférez faire pivoter votre Module en direction du sud, rendez-vous au [53](#). **POSITION**: si votre Valeur de**POSITION** est de 4, 5 ou de 12, rendez-vous au [176](#). Si elle est égale à 3, rendez-vous au [66](#). Si elle est de 10 ou de 11, rendez-vous au [33](#). Si elle est de 1 ou de 2, rendez-vous au [188](#). Mais si vous devez vous rendre à l'un ou l'autre de ces paragraphes, notez bien que vous êtes actuellement au 365, car vous devrez y revenir pour décider de ce que vous allez faire par la suite.

366

Les corps des deux créatures flottent maintenant sans vie à la surface du bassin. Vous vous précipitez vers l'issue. Rendez-vous au [373](#).

367

Tout en battant les cartes, vous essayez d'imaginer un tour qui vous permettrait de vous débarrasser sans difficulté de votre adversaire. « Voilà : je dispose ici d'un jeu de cinquante-deux cartes parfaitement normal. Je vais sortir deux cartes, dont l'une

sera d'une valeur supérieure au 7... » « Comment comptez-vous l'as ? » demande-t-il avec la plus grande méfiance. « Comme la carte qui a la plus grande valeur, bien entendu, répondez-vous. Bien. Nous allons maintenant sortir cinq nouvelles cartes : vous en choisissez deux, et j'en choisis deux moi-même. Quant à la dernière, nous la tirons au hasard. Si, ensuite, je sors du jeu la carte possédant la valeur la plus haute, quelle probabilité avons-nous de deviner la valeur de la carte de douzième rang, suivant la deuxième carte restant dans le paquet, qui possède la valeur la plus grande ? » *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [149](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [259](#).

368

Les créatures se pressent autour de vous et vous accompagnent en direction du sud, chantant et dansant tout le long du chemin. Vous marchez ainsi pendant plusieurs kilomètres et vous quittez enfin cette étendue aride qui se transforme peu à peu en une plaine verdoyante. Peu après, vous apercevez une rivière droit devant vous et, alors que vous vous en approchez, vous y remarquez une petite jetée. Avec force gestes, vos compagnons vous font comprendre que vous devez prendre l'une de leurs embarcations pour continuer votre chemin. Allez-vous accepter leur offre et descendre ainsi la rivière (rendez-vous au [96](#)) ou préférez-vous refuser poliment et, après leur avoir dit adieu, continuer votre marche (rendez-vous au [168](#)) ?

369

Une fois la porte franchie, vous vous retrouvez dans un étroit corridor qui, après de nombreux tours et détours, aboutit finalement sur une nouvelle porte que vous faites glisser avec la plus grande prudence. Devant vous se trouve sans aucun doute la passerelle de commandement du vaisseau. Un immense écran couvre, en effet, une cloison entière de la salle, montrant une partie de l'univers environnant, alors que des cartes s'inscrivent en holographie dans l'espace. De nombreux écrans de contrôle



369 Vous découvrez avec stupeur le robot humanoïde le plus parfait qu'il vous ait été donné de rencontrer.

sont dispersés tout autour de la salle, dont le centre est occupé par un énorme pupitre aux multiples boutons, où scintillent des témoins multicolores. Face à vous, se tenant devant le pupitre auquel il est relié par un long câble souple, le pilote du vaisseau est en train de vérifier sa route en pressant rapidement les boutons qui sont alignés devant lui. Son scaphandre de chrome luit de mille feux. Alors qu'il se tourne vers vous, vous découvrez avec stupeur le robot humanoïde le plus parfait qu'il vous ait été donné de rencontrer au cours de vos nombreux voyages. « Enfin, vous avez pu arriver jusqu'ici, dit-il en souriant. Voilà longtemps, très longtemps, que je désirais m'entretenir avec une personne aussi intelligente que vous ! » Allez-vous engager la conversation avec le robot (rendez-vous au [18](#)) ou, craignant qu'il essaye seulement de distraire votre attention dans le but de vous attaquer par surprise, préférez-vous bondir sur lui sans perdre un instant (rendez-vous au [94](#)) ?

370

Vous bondissez sur lui, et il vous jette l'appareil au visage, tout en traversant prestement la pièce en direction d'un grand tableau accroché au mur. D'une simple poussée, il fait pivoter le tableau qui révèle un passage secret dans lequel il disparaît, alors que le panneau reprend doucement sa place. Tout en vous lançant à sa poursuite, vous remarquez que l'appareil dont il vous menaçait n'était en fait que le mécanisme d'un ancien réveil... « Ce doit être son violon d'Ingres », murmurez-vous pour vous-même, tout en faisant pivoter le tableau à votre tour. Vous vous trouvez maintenant au haut d'une espèce de toboggan, sur lequel vous vous laissez glisser sans la moindre hésitation. Rendez-vous au [171](#).

371

Rendez-vous au [288](#).

372

La caisse est pleine de fruits de couleur orange. Vous en prenez un pour l'examiner de plus près et vous remarquez alors que tous les Écureuils Volants sont devenus subitement silencieux et qu'ils suivent vos gestes avec la plus grande attention. Allez-vous goûter ce fruit (rendez-vous au [388](#)), en emporter quelques-uns avec vous (rendez-vous au [393](#)) ou préférez-vous ne toucher à rien et regagner le corridor pour y poursuivre votre chemin (rendez-vous au [118](#))?

373

Une fois l'ouverture franchie, vous vous retrouvez sur le seuil d'une pièce dans laquelle vous découvrez un extra-terrestre à l'allure bestiale, sanglé dans une armure spatiale faite de lourdes plaques de métal se chevauchant les unes sur les autres. Il est armé d'un énorme Désintégrateur qui, pour le moment, est braqué sur vous. Derrière cet individu à l'attitude peu amicale, vous distinguez trois portes circulaires de large diamètre qui s'ouvrent dans le mur opposé à vous. « Stop ! hurle la brute en vous fixant de ses petits yeux porcins. Pour passer, il faut d'abord répondre à la question que je vais vous poser. Si toutefois vous pensez être assez intelligent pour le faire... » Allez-vous essayer de répondre à la question bien qu'elle ne vous ait encore rien demandé de précis (rendez-vous au [15](#)), préférez-vous chercher dans votre Sac un objet qui pourrait vous être utile dans cette situation (rendez-vous au [295](#)) ou pensez-vous qu'il vaut mieux ne pas prêter attention au raffinement de votre vis-à-vis, et l'attaquer sans plus attendre (rendez-vous au [383](#)) ?



373 *Vous découvrez un extra-terrestre à l'allure bestiale. Il est armé d'un énorme Désintégrateur qu'il braque sur vous.*

374

Si vous venez d'arriver à cet emplacement, ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**. Votre Module se trouve au point D, et il fait face au nord. Après avoir contrôlé votre **POSITION** en fonction de sa Valeur suivant les indications portées dans la dernière partie de ce paragraphe, si vous désirez vous déplacer jusqu'au point A, rendez-vous au [223](#). Si vous préférez faire pivoter votre Module en direction de l'est, rendez-vous au [380](#). **POSITION** : si votre Valeur de **POSITION** est de 8, rendez-vous au [188](#). Si elle est égale à 10, rendez-vous au [261](#). Si elle est égale à 9, rendez-vous au [66](#). Mais si vous devez vous rendre à l'un ou l'autre de ces paragraphes, notez bien que vous êtes actuellement au 374, car vous devrez y revenir pour décider de ce que vous allez faire par la suite.

375

A peine avez-vous ouvert la porte que vous êtes englouti par d'intenses flammes électriques qui crépitent autour de vous dans des lueurs fugitives d'un bleu intense. Lancez trois dés et retranchez le résultat obtenu de votre total d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours vivant, vous refermez la porte à la volée et vous vous précipitez vers l'autre (rendez-vous au [131](#)).

376

Vous pressez le bouton, et aussitôt la trappe émet une lumière clignotante d'un blanc éblouissant. Quel bouton allez-vous pousser maintenant : le bleu (rendez-vous au [354](#)) ou le vert (rendez-vous au [205](#)) ?

377

Vous pressez les deux boutons de l'appareil. Aussitôt, la pièce s'éclaire d'une lueur orangée, alors que des vapeurs blanches entourent la créature. Une cage se matérialise soudain autour de l'extraterrestre qui n'est plus maintenant qu'un bloc de glace et s'élève vers le plafond dans lequel elle semble s'évanouir.

L'étrange lumière se dissipe peu à peu, alors qu'un message voltige devant vos yeux. Vous vous en saisissez et vous pouvez lire les mots suivants : « Tarif pour l'élimination d'un Zark : une arme *ou* deux Grenades *ou* 4points de **PROTECTION** *ou* une pièce d'équipement, telles une Charge d'Antimatière, des Lunettes Infrarouges, une Bombe de gaz, etc. Règlement immédiat exigé sous peine de vous retrouver dans l'instant dans une autre dimension. Cependant, vous pourrez choisir à votre convenance, votre dimension préférée. » S'il vous est impossible de payer le prix demandé, vous avez échoué dans votre mission. Si vous pouvez vous acquitter de votre dette, rayez le ou les objets que vous donnez de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [97](#).

378

Sans prêter la moindre attention à l'avertissement, vous poussez la porte, puis vous suivez la pente d'un court tunnel qui vous mène dans une pièce dont les murs luisent faiblement. Voilà qui est pour le moins étrange... De plus, ces murs comportent de larges fissures, d'où sont tombés des espèces de granulés ainsi qu'une fine poudre. Vous vous baissez et vous ramassez une poignée de ces déchets. Impossible de vous tromper : vous avez dans la main des résidus de plutonium, ce qui signifie que vous avez déjà reçu une dose mortelle de radiations. Dans quelques heures, vous serez mort. Et, dans quelques minutes, il ne vous sera plus possible de faire le moindre mouvement. Vous vous effondrez sur le sol, assailli par le plus grand désespoir, attendant une fin qui ne sera pas de tout repos.

379

Vous parvenez à acculer l'un des Écureuils Volants dans un coin de la pièce et vous vous précipitez sur lui d'un bond. Votre main se referme néanmoins tout doucement sur la fourrure de l'étrange animal qui pousse des hurlements, mais il ne cherche cependant pas à vous échapper. Bien au contraire : posant ses deux pattes supérieures sur votre index, il penche la tête vers la

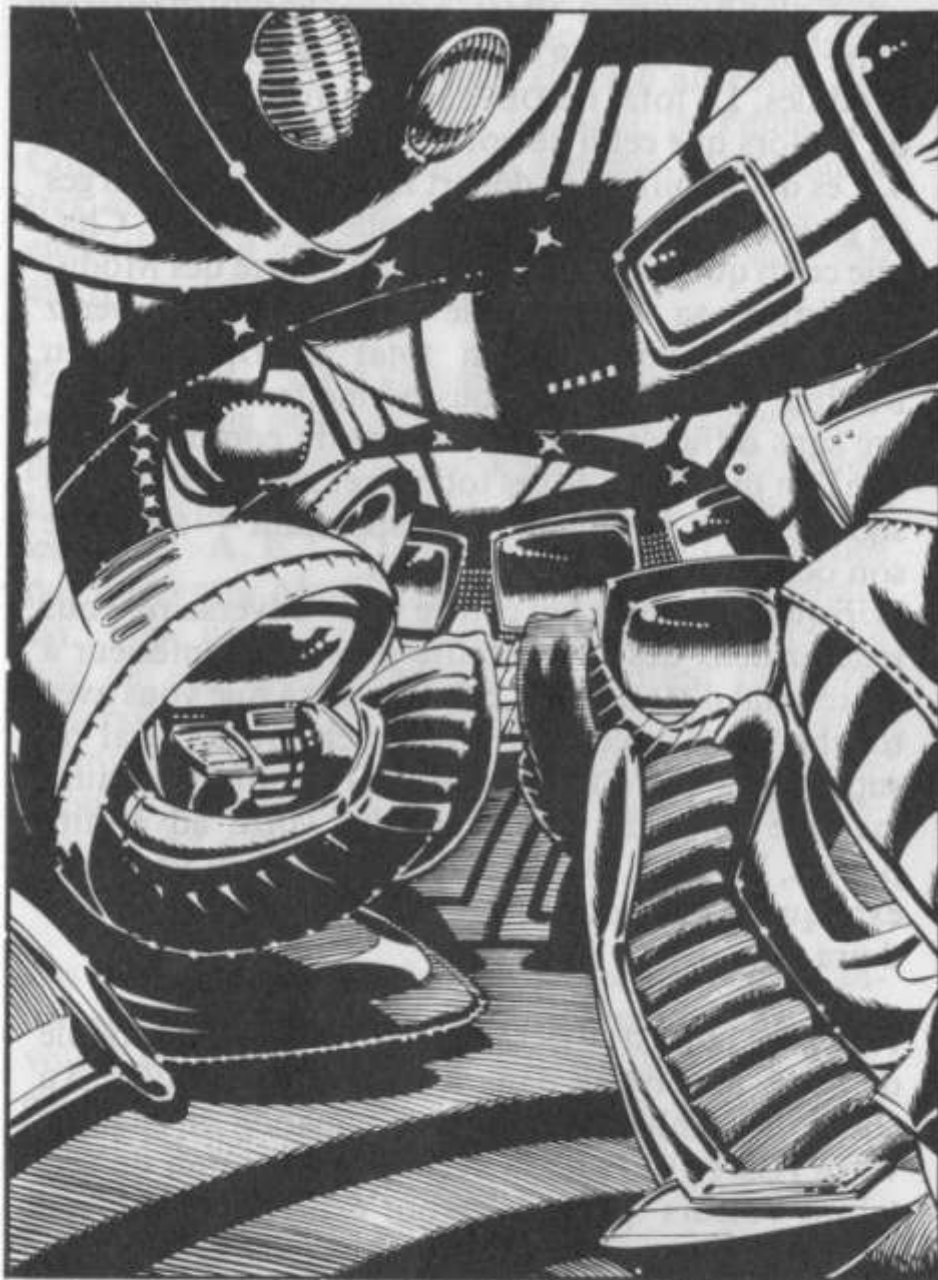
caisse qui se trouve à vos pieds, puis se tourne vers vous comme s'il vous suppliait de ses gros yeux. Et il recommence ce manège à plusieurs reprises. Intrigué, vous soulevez le couvercle de cette caisse qui est pleine de fruits de couleur orange. A leur vue, les hurlements de l'Écureuil Volant redoublent d'intensité et, cette fois, il cherche vraiment à sauter de votre main ! Allez-vous donner un morceau de fruit au petit animal (rendez-vous au [186](#)) ou préférez-vous goûter l'un des fruits tout d'abord (rendez-vous au [388](#)) ? Mais vous pouvez également ne pas prêter attention au contenu de la caisse et, tenant fermement l'Écureuil Volant dans votre main, quitter cette pièce pour reprendre votre chemin le long du corridor (rendez-vous au [118](#)).

380

Si vous venez d'arriver à cet emplacement, ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**. Votre Module se trouve actuellement au point D, et il fait face à l'est. Après avoir contrôlé votre **POSITION** en fonction de sa Valeur suivant les indications portées dans la dernière partie de ce paragraphe, si vous désirez vous déplacer jusqu'au point E, rendez-vous au [386](#). Si vous préférez faire pivoter votre Module, rendez-vous au [374](#) si vous voulez faire face au nord, ou au [130](#) si vous voulez faire face au sud. **POSITION** : si votre Valeur de **POSITION** est égale à 8, rendez-vous au [188](#). Si elle est égale à 6, rendez-vous au [261](#). Si elle est de 14 ou de 15, rendez-vous au [123](#). Si elle est égale à 13, rendez-vous au [161](#). Si elle est égale à 2, rendez-vous au [28](#). Si elle est égale à 9, rendez-vous au [66](#). Mais si vous devez vous rendre à l'un ou l'autre de ces paragraphes, notez bien que vous êtes actuellement au 380, car vous devrez y revenir pour décider de ce que vous allez faire par la suite.

381

Vous ouvrez la porte et vous pénétrez dans une pièce peu éclairée et qui vous semble passablement encombrée : divers appareils d'écoute, des écrans de contrôle ainsi que des couchettes antigravitation emplissent le peu d'espace de cette espèce de



381 *Diverses couchettes antigravitation emplissent le peu d'espace de la pièce.*

soute. Machinalement, vous vous installez dans la couchette qui vous paraît être la plus confortable, en vous demandant quelle peut bien être l'utilité de tout ce bric-à-brac quand, soudain, vous êtes plongé dans l'obscurité la plus totale, alors que votre siège s'enfonce dans le sol. Et, avant que vous ayez eu le temps de faire le moindre geste, une voix à l'accent métallique, provenant sans aucun doute d'un synthétiseur, résonne à vos oreilles : « Félicitations ! Vous avez choisi un excellent scénario. Le *combat de rue* est, en effet, ce que nous pouvons vous proposer de plus élaboré en matière de jeu de stratégie. Il va sans dire que vous allez participer à un *véritable* combat. Et, qui plus est, à un combat à mort. Vous êtes actuellement aux commandes du Module d'Assaut *Amiral XM3*. Il est armé d'un phaseur d'une puissance de 4000 mégawatts. Votre adversaire se trouve à bord du *US 11*. C'est un Module de Destruction plus léger mais plus rapide qui dispose d'un phaseur de 6000 mégawatts. Bonne chance ! » La lumière revient alors peu à peu, et vous réalisez que vous êtes effectivement aux commandes d'un Module d'Assaut Blindé... Devant vous se trouve un écran, sur lequel vous pouvez voir deux grands immeubles. Mais vous vous rendez vite compte qu'il vous est impossible d'apercevoir ce qui peut se trouver sur vos côtés ou derrière vous.

Maintenant, il faut vous familiariser avec quelques règles qui vous seront indispensables dans le combat que vous allez devoir mener. Feuilletez les dernières pages de ce livre : vous allez découvrir une Carte du lieu où le combat va se dérouler, ainsi qu'une Feuille de Combat.

Les Modules : pendant toute la durée du combat, vous n'utiliserez ni votre propre **PROTECTION** ni votre propre **ENDURANCE**, mais la **DEFENSE** des Modules. Le total de **DEFENSE** de votre Module est de 5, alors que celui de votre adversaire n'est que de 4. Ces deux chiffres de départ figurent sur les marges de gauche et de droite de la Feuille de Combat. Chaque coup qui sera reçu par l'un ou l'autre des Modules réduira sa **DEFENSE** de 1 point. Vous rayerez alors au crayon l'ancien total de **DEFENSE** du Module touché, ce qui vous

permettra ainsi de suivre sans difficulté le déroulement du combat. Lorsque l'un ou l'autre de ces totaux sera égal à zéro, cela signifiera que le véhicule correspondant — ainsi que son occupant — aura été détruit. Lorsque vous ferez feu contre votre adversaire, vous jetterez deux dés : si le chiffre obtenu est inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, cela signifiera que vous avez touché votre cible. Si ce même chiffre est égal ou supérieur à votre **HABILETÉ**, alors votre coup aura manqué son but. Bien entendu, votre adversaire pourra, lui aussi, ouvrir le feu sur vous : il vous sera expliqué ce que vous devrez faire lorsque cela se produira.

Position : la **POSITION** sert à faire évoluer le Module de votre adversaire dans le champ de bataille. Au cours du combat, il vous sera demandé de changer votre **POSITION** et de la vérifier en fonction de certaines Valeurs qui vous seront expressément précisées dans la séquence où vous vous trouverez. Il sera alors essentiel que vous suiviez toutes les indications qui vous seront données.

La Valeur de **POSITION** varie de 1 à 16. Chaque fois qu'elle atteindra 17, elle reviendra automatiquement au chiffre 1. Pour chaque déplacement de votre

Module d'un point à un autre, ou lorsque vous déciderez de le faire pivoter sans qu'il change de place, vous ajouterez 1 à votre Valeur de **POSITION** (cela vous sera d'ailleurs toujours rappelé au cours des prochaines séquences). En utilisant la Feuille de Combat, vous serez toujours à même de connaître très exactement votre valeur de **POSITION** (en entourant au crayon successivement le nouveau chiffre, par exemple).

Déplacement : pour connaître le lieu où se trouve votre Module pendant le combat, vous devrez obligatoirement utiliser la Carte de Combat. En effet, tous les déplacements sont repérés sur cette carte par les lettres : A, B, C, D, E, F, G, H et I. Et, n'oubliez pas que votre Module doit constamment se déplacer : vous ne pouvez, en effet, vous embusquer où que ce soit pour attendre

l'apparition de votre adversaire. Peut-être ces règles vous semblent-elles maintenant assez compliquées, mais elles deviendront vite très claires dès le début du combat. Êtes-vous prêt ? Alors, rendez-vous au [223](#) !

382

Les sphères s'écartent de vous, alors que vous avancez sans la moindre hésitation dans la salle dont vous atteignez rapidement l'extrémité. Vous franchissez la porte et vous vous retrouvez dans un long hall, haut de plafond. De chaque côté de ce hall, contre les murs, sont disposés des piédestaux sur lesquels reposent des statuettes : oiseaux en aluminium, tortues à six pattes en acier... et bien d'autres animaux que vous ne reconnaissez pas, en admettant que vous les ayez déjà rencontrés auparavant. Il y a huit statuettes en tout et leurs socles ont été disposés de telle sorte qu'elles se font face deux à deux. Vous avancez prudemment au centre de cette pièce et, alors que vous arrivez au niveau des deux premières statuettes, vous les voyez qui prennent vie. Elles se tournent vers vous et vous adressent la parole : « La lune est rouge, le ciel est mauve », dit-l'une. « Qu'est-ce qui est le plus rapide : la lumière ou le temps ? » vous demande l'autre. Si vous répondez la lumière, rendez-vous au [89](#). Si vous affirmez qu'il s'agit du temps, rendez-vous au [225](#).

383

Notez bien que l'extra-terrestre est armé d'un puissant Désintégrateur qui vous détruira instantanément au premier coup qui vous atteindra.

ZARK HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [392](#).

384

Sans vous arrêter de tirer, vous vous précipitez dans la gueule énorme du Halo Carnivore. Un coup de ses dents et... c'en est fini de vous. Vous avez échoué dans votre mission.

385

Rendez-vous au [337](#).

386

Si vous venez d'arriver à cet emplacement, ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**. Votre Module se trouve au point E, et il fait face à l'est. Après avoir vérifié votre **POSITION** en fonction de sa Valeur suivant les indications portées dans la dernière partie du paragraphe, si vous désirez vous déplacer jusqu'au point F, rendez-vous au [110](#) où vous ferez face au nord, ou au [136](#) où vous ferez face au sud. Si vous préférez faire pivoter votre Module, rendez-vous au [82](#) où vous ferez face au nord et au [22](#) où vous ferez face au sud. **POSITION** : si votre Valeur de **POSITION** est de 6, 13, ou de 14, rendez-vous au [66](#). Si elle est de 5 ou de 12, rendez-vous au 188. Si elle est égale à 2, rendez-vous au [176](#). Si elle est égale à 15, rendez-vous au [261](#). Mais si vous devez vous rendre à l'un ou l'autre de ces paragraphes, n'oubliez pas de noter que vous êtes actuellement au 386, car vous devrez y revenir pour décider de ce que vous allez faire par la suite.

387

« Bien dit ! » approuve l'une. « Parfait ! » réplique l'autre. Puis, les deux statuettes pivotent dans un bel ensemble, lèvent les yeux vers le plafond et restent ainsi dans la plus parfaite immobilité. Vous faites quelques pas et vous êtes apostrophé par les deux statues suivantes : « Eh vous, crâne de fer !... » crie la première. « Où allez-vous donc ? » ajoute la deuxième. Qu'allez-vous leur répondre ? Vous pouvez tout simplement leur dire la vérité : que vous êtes à la recherche de Cyrus (rendez-vous au [221](#)). Mais

vous pouvez aussi leur mentir en leur affirmant, par exemple, que vous êtes un membre du service de sécurité, et que vous inspectez le *Vandervecken* (Rendez-vous au [339](#)).

388

Vous soulevez la visière de votre casque et vous goûtez un morceau du fruit orange. Inutile de rabaisser la visière : vous allez être terrassé dans quelques secondes par un poison à l'effet foudroyant. Vous avez échoué dans votre mission.

389

« Bien sûr, bien sûr », répondez-vous en espérant que cette réponse sibylline arrêtera là le raisonnement tortueux du pilote. « Tenez, regardez toutes ces étoiles, au-dehors, je me demande... » Le pilote vous jette un regard courroucé et, détachant ses mots, il reprend la parole d'un ton coupant : « Je sais ce que vous désirez, *roturier*. Je sais ce que vous *croyez* désirer et je sais où vous pouvez le trouver. Mais je sais également ce que vous désirez par-dessus tout, à cette minute même, ce dont vous avez réellement besoin. » « Quoi donc ? », répondez-vous en vous demandant quelle arme extraordinaire il va bien pouvoir vous donner. « Ce dont vous avez vraiment besoin... c'est de *ceci* ! » Le robot presse alors un bouton sur son pupitre, et le sol disparaît sous vos pieds, vous précipitant dans la salle des générateurs d'antimatière qui vous transforment instantanément en un souvenir.

390

L'Écureuil Volant bondit en direction de l'extraterrestre. Si vous avez déjà donné à l'Écureuil des morceaux d'un fruit orange, rendez-vous au [111](#). Sinon, rendez-vous au [92](#).

391

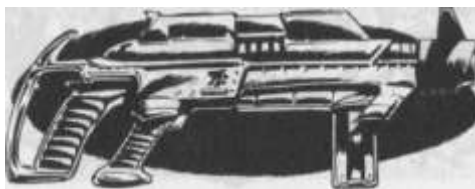
Si vous venez d'arriver à cet emplacement, ajoutez 1 à votre Valeur de **POSITION**. Votre Module se trouve au point F, et il fait face à l'ouest. Après avoir contrôlé votre **POSITION** en fonction de sa Valeur suivant les indications portées dans la dernière partie de ce paragraphe, si vous désirez vous déplacer jusqu'au point E, rendez-vous au [216](#). Si vous préférez faire pivoter votre Module, rendez-vous au [110](#) où vous ferez face au nord, ou au [136](#) où vous ferez face au sud. **POSITION** : si votre Valeur de **POSITION** est égale à 6, rendez-vous au [176](#). Si elle est égale à 9, rendez-vous au [123](#). Si elle est égale à 13, rendez-vous au [9](#). Si elle est égale à 1, rendez-vous au [188](#). Si elle est de 2 ou de 15, rendez-vous au [66](#). Si elle est égale à 14, rendez-vous au [33](#). Mais si vous devez vous rendre à l'un ou l'autre de ces paragraphes, notez bien que vous êtes actuellement au 391, car vous devrez y revenir pour décider de ce que vous allez faire par la suite.

392

Le Zark n'est plus qu'une masse informe sur le sol, mais, à votre grand désappointement, son Désintégrateur a été conçu d'une telle façon que vous êtes tout à fait incapable de comprendre comment il peut fonctionner. Vous vous dirigez donc vers les trois portes circulaires. Rendez-vous au [97](#).

393

Vous glissez quelques fruits dans votre Sac et, ne remarquant rien d'autre de bien intéressant dans la pièce, vous regagnez le corridor. Rendez-vous au [118](#).



394

Vous ouvrez le sachet et vous en projetez le contenu vers les deux mutants. Leurs yeux semblent sortir de leurs orbites, alors que leurs tentacules se recroquevillent pour se transformer en de petites balles à l'aspect caoutchouteux. Puis, tous deux plongent en poussant d'effroyables hurlements dans le bassin et disparaissent sous l'eau dans un nuage d'encre noire. Rendez-vous au [373](#).

395

La porte s'ouvre sur un laboratoire de biologie qui est, en même temps, un véritable musée. Des étagères entières portent les preuves des abominables expériences tentées par Cyrus, alors que des organes — des membres d'hommes ou de créatures diverses — sont conservés dans des récipients de verre qui couvrent pratiquement tous les murs, du sol jusqu'au plafond. Sur une table d'opération dressée au centre de ce laboratoire, et entouré d'appareils de chirurgie, est étendu un homme qui semble inconscient. Avec horreur, vous constatez que ses bras ont été transformés en d'immondes tentacules. Allez-vous vous diriger vers lui (rendez-vous au [291](#)) ou pensez-vous qu'il est préférable de quitter au plus vite ce lieu d'épouvante (rendez-vous au [327](#)) ?



395 Avec horreur, vous constatez que les bras de l'homme ont été transformés en d'immondes tentacules.

396

Vous pressez les deux boutons de l'appareil. Immédiatement, les deux Gardes sont entourés par un halo orangé qui semble les transformer en blocs de glace. Peu de temps après, une porte à tambour se matérialise autour d'eux et se met à tourner de plus en plus vite, les faisant disparaître comme s'ils étaient absorbés par le néant. Après deux ou trois tours supplémentaires, la porte disparaît elle aussi.

Et le sol s'évanouit à son tour, vous laissant comme en équilibre devant l'immense visage d'un géant debout sur une gigantesque montagne venue d'un autre univers. D'une voix caverneuse, il s'adresse alors à vous : « Tarif pour ces deux-là : deux armes *ou* quatre Grenades *ou* 8 points de **PROTECTION** *ou* deux pièces de votre équipement, telles des Charges d'Antimatière, des Lunettes Infrarouges, des Bombes de gaz, etc. Règlement immédiat, sous peine d'être transporté dans l'instant dans la dimension de mon choix. » Si vous êtes dans l'incapacité de lui donner ce qu'il vous demande, vous avez échoué dans votre mission. Si, en revanche, vous pouvez vous acquitter de votre dette, rayez de votre *Feuille d'Aventure* les objets que vous lui remettez et rendez-vous au [203](#).

397

Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [142](#)), l'ouest (rendez-vous au [341](#)), le sud (rendez-vous au [121](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [26](#)) ?



398

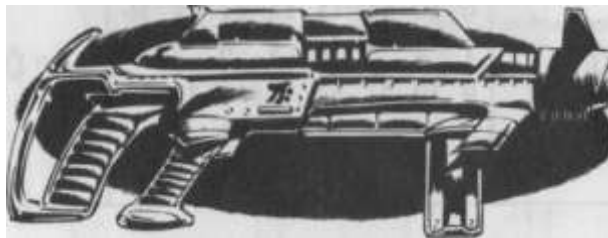
Vous suivez le corridor sur une longue distance et vous finissez par arriver à la hauteur d'une porte de sécurité portant la mention suivante :

ÉCUREUILS VOLANTS A MANIER AVEC PRECAUTION

Allez-vous pénétrer dans cette pièce (rendez-vous au [230](#)) ou préférez-vous poursuivre votre chemin dans le corridor (rendez-vous au [118](#)) ?

399

Rendez-vous au [337](#).



400

Vous sortez le corps inanimé de Cyrus du Mégascope. Une fois de plus, votre mission est couronnée de succès. Mais déjà vous ne pensez plus qu'à la prochaine aventure qui vous attend.

CARTE DE COMBAT

VOTRE MODULE	POSITION								MODULE ENNEMI
	zero								
5	1	2	3	4	5	6	7	8	4
4	9	10	11	12	13	14	15	16	3
3	1	2	3	4	5	6	7	8	2
2	9	10	11	12	13	14	15	16	1
1	1	2	3	4	5	6	7	8	Destruction
Destruction	9	10	11	12	13	14	15	16	
	1	2	3	4	5	6	7	8	
	9	10	11	12	13	14	15	16	
	1	2	3	4	5	6	7	8	
	9	10	11	12	13	14	15	16	

FEUILLE DE COMBAT

