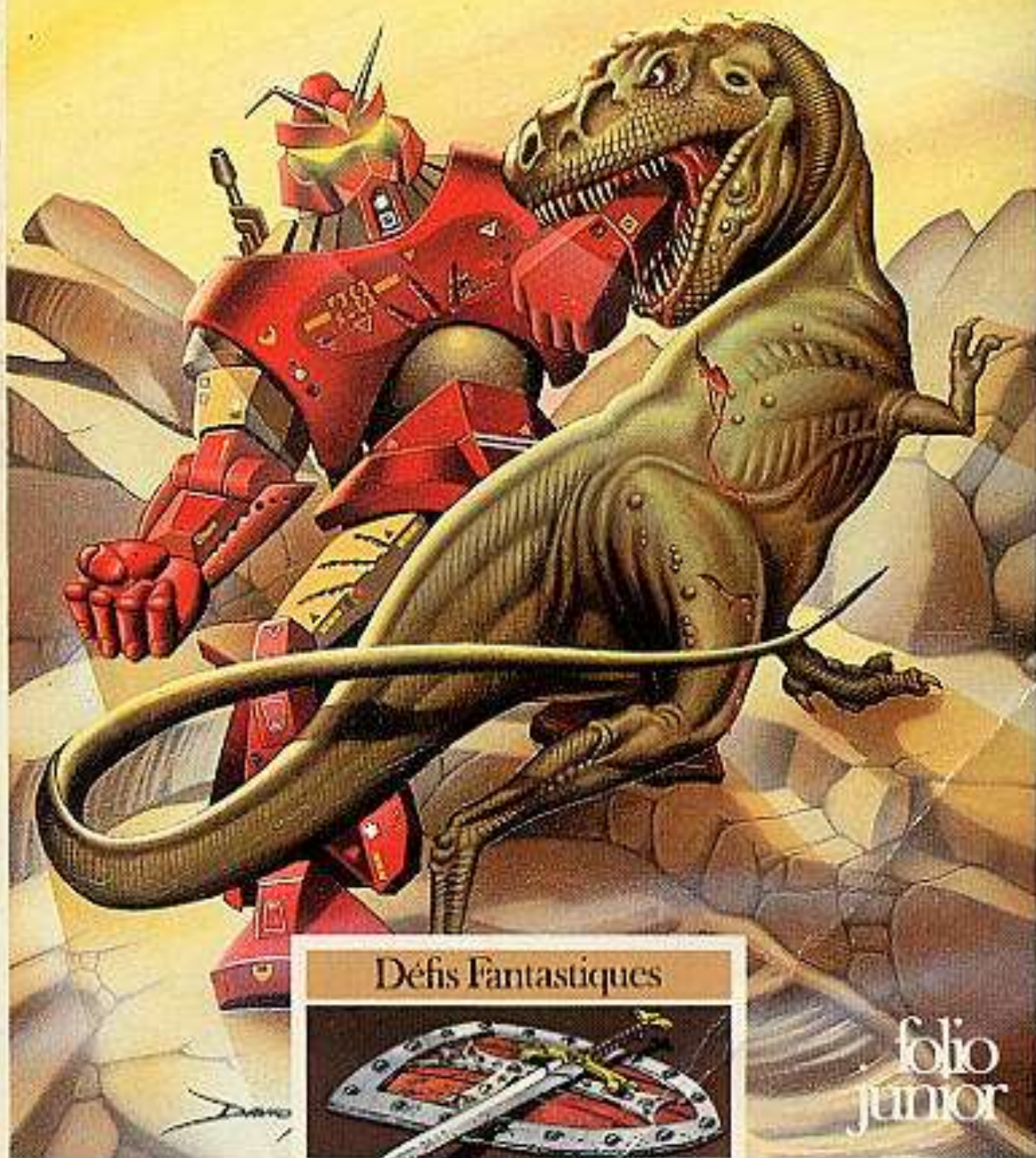


UN LIVRE DONT **VOUS** ETES LE HEROS

Steve Jackson

La Grande Menace des Robots



Défis Fantastiques

folio
junior

Steve Jackson

La Grande

Menace des Robots

Défis Fantastiques

Traduit de l'anglais par Danielle Plociennik

Illustrations de Gary Mayes

Gallimard



Titre original : *Robot Commando*

© Steve Jackson et Ian Livingstone pour la conception de la série Défis Fantastiques ©
Steve Jackson, 1986, pour le texte © Gary Mayes, 1986, pour les illustrations © Éditions
Gallimard, 1987, pour la traduction française

Comment combattre robots et créatures

Avant de vous lancer dans cette aventure, munissez-vous d'un crayon, d'une gomme et de deux dés ordinaires. En pages 10 et 11, vous trouverez la *Feuille d'Aventure* sur laquelle vous noterez tous les détails de votre mission. Comme il est peu probable que vous réussissiez lors de votre première tentative, il serait certainement plus prudent d'en établir des photocopies qui vous permettront, par la suite, de jouer à nouveau.

Habileté, Endurance et Chance

Mais avant d'entreprendre cette mission, il vous faut déterminer vos forces et vos faiblesses. Pour cela, vous allez lancer les dés et inscrire les résultats obtenus dans les cases correspondantes de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez un dé, ajoutez 6 au résultat et inscrivez le total obtenu dans la case **HABILETÉ** de la *Feuille d'Aventure*.

Lancez deux dés, ajoutez 12 au résultat et inscrivez le total obtenu dans la case **ENDURANCE** de la *Feuille d'Aventure*.

Lancez un dé, ajoutez 6 au résultat et inscrivez le total obtenu dans la case **CHANCE** de la *Feuille d'Aventure*.

Pour des raisons qui seront expliquées plus loin, les points d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE** changent constamment au cours de l'aventure. Il faut, bien entendu, tenir un compte précis de ces points à toutes les étapes et inscrire chaque changement. Si vous pouvez écrire suffisamment petit, tant mieux. Mais il est bien plus facile de les noter au crayon et de les effacer à mesure de leur évolution. Mais, attention ! Il ne faut jamais effacer le *Total de Départ* que vous avez déterminé aux dés. Car si, dans de nombreuses occasions, vous pourrez augmenter vos points d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE**, vous ne pourrez jamais dépasser votre *Total de Départ*. Enfin, presque jamais, puisque certains événements vous le

permettront. Mais cela vous sera explicitement dit. Et, même dans ce cas, inscrivez le nouveau *Total de Départ* sans effacer l'ancien.

Vos points d'**HABILETÉ** reflètent votre adresse au combat, aussi bien lorsque vous combattez à pied, avec votre épée, que lorsque vous combattez aux commandes d'un robot. Vos points d'**ENDURANCE** traduisent votre forme et votre force physiques, ainsi que votre volonté et votre détermination à survivre et à vaincre. Vos points de **CHANCE** vous permettent de savoir si celle-ci vous sourit ou vous tourne le dos. Bien entendu, plus ces totaux sont élevés, plus vous aurez la certitude de mener votre aventure à son terme.

Les robots

Si les « Livres dont vous êtes le héros » vous sont familiers, vous connaissez la plupart de ces règles. Mais vous n'avez jamais eu l'occasion de piloter des robots ou d'en combattre. Aussi devez-vous lire soigneusement les règles qui vont suivre.

Les robots jouent un rôle très important dans l'aventure que vous allez vivre. Ils sont de types très différents et vous pourrez avoir l'occasion de piloter la plupart de ceux que vous rencontrerez. Vous ne pourrez piloter, cela va sans dire, qu'un seul robot à la fois ! Chaque robot possède un certain nombre de caractéristiques précises.

DÉFENSE : la **DÉFENSE** d'un robot représente sa robustesse, sa capacité de résistance aux chocs et aux coups qu'il peut recevoir. Elle correspond, en fait, à votre **ENDURANCE**. Le robot n'a donc pas de points d'**ENDURANCE**, il a des points de **DÉFENSE**.

VITESSE : la **VITESSE** d'un robot indique sa rapidité de déplacement. Elle peut vous avantager au cours d'un combat puisque celui qui pilote le robot dont la **VITESSE** est la plus grande bénéficie d'un **BONUS DE COMBAT** de + 1, c'est-à-dire qu'il peut ajouter 1 point à sa propre **HABILETÉ**. Mais si votre **VITESSE** est inférieure à celle de votre adversaire, vous ne pourrez pas

Prendre la Fuite, même si la possibilité vous en est donnée au paragraphe où vous vous trouvez. La **VITESSE** d'un robot peut être Lente, Moyenne, Rapide ou (pour un robot volant) Très Rapide.

BONUS DE COMBAT : quand vous combattez aux commandes d'un robot, c'est votre propre **HABILETÉ** qui est prise en compte. Cependant, certains robots qui sont spécialement construits pour le combat vous donnent un bonus de combat que vous ajoutez à votre propre **HABILETÉ** quand vous êtes aux commandes de ce robot lors d'un combat. Il y a aussi, malheureusement, des robots qui ne sont pas du tout adaptés au combat et qui ont donc un bonus de combat négatif. Si vous combattez aux commandes d'un tel robot, il faudra déduire ce bonus de combat de votre **HABILETÉ**.

Caractéristiques particulières : chaque robot possède une ou plusieurs caractéristiques qui lui sont propres. Et certaines sont très utiles. Vous avez donc intérêt à les noter sur votre Feuille d'Aventure ou à noter le paragraphe où elles sont décrites pour les retrouver rapidement en cas de besoin.

Équipement

Vous allez débiter dans cette aventure avec un Équipement minimum : une épée et 5 pilules de Vigueur qui peuvent guérir vos blessures. Cependant, au fur et à mesure du déroulement du jeu, vous découvrirez des objets que vous jugerez peut-être utile d'emporter avec vous. Notez-les soigneusement sur votre Feuille d'Aventure.

D'une façon générale, lorsque vous quittez un robot vous pouvez emporter avec vous tous les objets qui vous semblent présenter de l'intérêt. Dans certains cas, cependant, certains accessoires ne pourront pas être enlevés d'un robot particulier. Mais cela est toujours précisé.

Enfin, quand vous avez trouvé un objet intéressant, vous devez noter le numéro du paragraphe où vous l'avez découvert pour

retrouver très rapidement les caractéristiques précises de cet accessoire. Vous avez également intérêt à noter avec précision les noms et les numéros des modèles des objets qui pourraient contenir des renseignements importants. De même, notez le nom et le numéro de série de tout ce que vous rencontrez, y compris les robots.

Combat individuel

Au cours de cette aventure, vous aurez souvent à combattre des ennemis de toutes sortes. Il vous sera donné, parfois, la possibilité de Prendre la Fuite. Mais, si ce n'est pas le cas, ou si vous décidez de ne pas Fuir, vous devrez combattre en suivant les règles décrites ci-dessous. Notez que ces règles ne s'appliquent que pour les combats où vous êtes personnellement engagé. Si vous êtes aux commandes d'un robot, ce sont les règles du « Combat avec un robot » qui s'appliquent.

Avant de commencer le combat, notez sur la Feuille d'Aventure (dans les cases réservées aux rencontres) l'**HABILETÉ** et l'**ENDURANCE** de l'ennemi que vous affrontez et qui vous sont toujours indiquées aux paragraphes concernés.

Lancez deux dés pour votre adversaire. Ajoutez ses points d'habileté au résultat. Vous obtenez la Force d'Attaque de votre adversaire.

Lancez deux dés pour vous-même. Ajoutez vos points d'**HABILETÉ** au résultat. Vous obtenez votre Force d'Attaque.

3. Si votre Force d'Attaque est supérieure à celle de votre adversaire, vous l'avez blessé. Passez directement à l'étape 4. Si la Force d'Attaque de votre adversaire est supérieure à la vôtre, il vous a blessé. Passez directement à l'étape 5. Enfin, si les deux Forces d'Attaque sont égales, chacun a esquivé les coups de l'autre. Reprenez le combat à l'étape 1.

4. Vous avez blessé votre adversaire. Enlevez 2 points à son **ENDURANCE**. VOUS pouvez utiliser votre **CHANCE** pour

augmenter les dommages que vous lui infligez (voir le chapitre « Utilisation de la Chance dans les combats »).

5. Votre adversaire vous a blessé. Vous devez retrancher 2 points de votre **ENDURANCE**. Vous pouvez aussi faire appel à votre **CHANCE** (voir le chapitre « Utilisation de la Chance dans les combats ») pour diminuer les conséquences de cette blessure.

6. Modifiez votre total d'**ENDURANCE** ou celui de votre adversaire selon le cas. Faites de même pour votre total de **CHANCE** si vous avez fait appel à elle.

7. Commencez le deuxième Assaut en reprenant à l'étape 1, jusqu'à l'étape 6. Les Assauts se poursuivent jusqu'à ce que les points d'**ENDURANCE** de votre adversaire, ou les vôtres, soient réduits à zéro (c'est la mort) ou jusqu'à ce que vous ayez *Pris la Fuite*, si vous en aviez la possibilité.



Combat avec un robot

Ces règles s'appliquent aux combats contre les dinosaures et les grands robots. De même, si vous pilotez un robot, ou si votre adversaire a des points de **DÉFENSE**, d'**HABILETÉ** et de **VITESSE**, au lieu de points d'**ENDURANCE** et d'**HABILETÉ**, ce sont les règles du « Combat avec un robot » qui s'appliquent.

1. Lancez deux dés pour votre adversaire. Ajoutez ses points d'**HABILETÉ** au résultat plus 1 point si sa **VITESSE** est supérieure à la vôtre. Le total obtenu donne la Force d'Attaque de votre adversaire.

2. Lancez deux dés pour vous-même. Ajoutez au résultat vos points d'**HABILETÉ**, les éventuels points de **BONUS DE COMBAT** de votre robot et 1 point si votre robot a une **VITESSE** supérieure à votre adversaire. Le total donne votre Force d'Attaque.

3. Si votre Force d'Attaque est supérieure à celle de votre adversaire, vous l'avez blessé. Passez directement à l'étape 4. Si la force d'Attaque de votre adversaire est supérieure à la vôtre, il vous a blessé. Passez directement à l'étape 5. Enfin, si les deux Forces d'Attaque sont égales, chacun a esquivé les coups de l'autre. Reprenez le combat à l'étape 1.

4. Vous avez blessé votre adversaire. Enlevez 2 points à sa **DÉFENSE**. VOUS pouvez faire usage de votre **CHANCE** pour lui infliger des dommages plus importants (voir le chapitre «Utilisation de la Chance dans les combats »).

5. Votre adversaire vous a blessé. Vous devez retrancher 2 points de la **DÉFENSE** du robot que vous pilotez. Vous pouvez faire appel à votre **CHANCE** pour en diminuer les conséquences (voir le chapitre « Utilisation de la Chance dans les combats »).

16. Modifiez le total de **DÉFENSE** de votre robot ou celui de votre adversaire selon le cas. Modifiez aussi votre total de **CHANCE** si vous avez fait appel à elle.

7. Commencez le deuxième Assaut en reprenant les étapes de 1 à 6. Le combat se poursuit jusqu'à ce que la **DÉFENSE** de votre adversaire ou celle de votre robot ait été réduite à zéro (voir l'étape 8), ou jusqu'à ce que vous *Preniez la Fuite* si vous en aviez le droit.

8. Si la **DÉFENSE** de votre adversaire tombe à zéro, vous êtes vainqueur. Si c'est la **DÉFENSE** de votre propre robot qui tombe à zéro, celui-ci est détruit. Mais vous avez peut-être échappé à la mort et vous n'avez peut-être même pas été blessé. En effet, à moins que ce ne soit spécifié explicitement dans le paragraphe où se déroule le combat, votre propre **ENDURANCE** n'est pas affectée dans les combats avec un robot. Vous pourrez donc poursuivre votre aventure aux commandes d'un nouveau robot.

Fuite

A certains paragraphes, vous aurez la possibilité de fuir un combat s'il vous semble devoir mal se terminer pour vous. Mais si vous *Prenez la Fuite*, vous aurez à payer le prix de votre couardise : votre adversaire vous aura infligé une blessure et vous devrez déduire 2 points de votre **ENDURANCE** ou de la **DÉFENSE** de votre robot si vous en pilotez un. Vous avez, dans ce cas, le droit de faire appel à votre **CHANCE**, comme s'il s'agissait d'une blessure normale. Attention ! Vous ne pourrez cependant *Prendre la Fuite* à un paragraphe donné que si la **VITESSE** de votre robot est supérieure à celle de votre adversaire.

Combat avec plus d'un adversaire

Dans certains cas, vous serez face à plusieurs adversaires. Vous trouverez toujours les instructions précises pour ces combats au paragraphe considéré. Vous les affronterez tous ensemble, comme si vous n'aviez affaire qu'à un seul adversaire, ou l'un après l'autre.

Chance

Au cours de votre aventure, aussi bien dans les combats que dans certaines situations où le hasard peut intervenir, vous pourrez faire appel à votre **CHANCE** pour que les événements tournent à votre avantage. Mais, attention ! Le recours à la **CHANCE** présente toujours un risque. Et si vous êtes Malchanceux, les conséquences peuvent se révéler désastreuses. Pour se servir de la **CHANCE**, il faut lancer deux dés. Si le résultat est *inférieur* ou *égal* à vos points de **CHANCE** du moment, vous êtes Chanceux et l'événement tourne à votre avantage. Si le résultat du lancer des dés est *supérieur* à vos points de **CHANCE**, VOUS êtes Malchanceux et vous serez pénalisé. La règle du recours à la **CHANCE** s'appelle : *Tentez votre Chance*. A chaque fois que vous *Tentez votre Chance*, vous devez enlever 1 point de **CHANCE** à votre total du moment. Vous comprenez bien que le recours à la

CHANCE peut donc présenter des risques importants, même si elle vous est favorable.

Utilisation de la Chance dans les combats

Quand dans un paragraphe il vous sera demandé de *Tenter votre Chance*, vous serez alors averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux. Cependant, dans les combats, vous pouvez toujours avoir recours à la **CHANCE**, aussi bien pour infliger des dommages supplémentaires que pour atténuer les blessures qui vous sont infligées.

1. Si vous venez de blesser votre adversaire, vous pouvez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous infligez une blessure supplémentaire à votre adversaire et vous déduisez alors 2 points de plus de son **ENDURANCE** ou de sa **DÉFENSE**. En revanche, si vous êtes Malchanceux, la blessure que vous lui aviez infligée est moins grave qu'il n'y paraissait et, au lieu des 2 points d'**ENDURANCE** ou de **DÉFENSE** qu'elle aurait dû coûter à votre adversaire, elle ne lui en coûte qu'un seul.

2. Si votre adversaire vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour en diminuer les conséquences. Si vous êtes Chanceux, la blessure que vous avez reçue vous coûte seulement 1 point d'**ENDURANCE** ou de **DÉFENSE** au lieu des 2 points habituels. Mais si vous êtes Malchanceux, cette blessure vous fait perdre 1 point supplémentaire, c'est-à-dire que vous devez retirer 3 points de votre **ENDURANCE** ou de la **DÉFENSE** de votre robot au lieu des 2 points habituels.

3. Et n'oubliez pas que, à chaque fois que vous *Tentez votre Chance*, quel que soit le résultat, vous devez retirer 1 point de votre total de **CHANCE** du moment.

Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

Habileté

Vos points d'**HABILETÉ** ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. Néanmoins, dans certains paragraphes, il vous sera demandé d'augmenter ou de diminuer votre total d'**HABILETÉ**. Cette modification peut être permanente pour tous les combats qui suivront ou bien s'appliquer seulement à un type particulier de combat. Cela sera toujours précisé. Mais en aucun cas vos points d'**HABILETÉ** ne pourront dépasser votre *Total de Départ*. En revanche, certains objets ou certains **BONUS DE COMBAT** liés à des robots particuliers vous donneront des points d'**HABILETÉ** sans limitation du total obtenu. Mais ces bonus ne s'appliquent souvent que pour certains types de combat. Ainsi si vous possédez une épée qui vous donne 1 point d'**HABILETÉ** supplémentaire, vous ne pourrez compter ce point que si vous combattez à pied, l'épée à la main. Si vous êtes aux commandes d'un robot, même si l'épée est à votre ceinture, vous ne pourrez pas, bien entendu, compter son bonus d'**HABILETÉ**.

Endurance

Vos points d'**ENDURANCE** changeront beaucoup au cours de l'aventure en fonction des combats que vous livrerez ou de la difficulté de certaines actions que vous accomplirez. Plus vous approcherez du but et plus votre total d'**ENDURANCE** risquera d'être dangereusement bas. A ce moment, les combats pourront se révéler encore plus dangereux et vous aurez intérêt à être encore plus prudent.

Cependant, une Pilule de Vigueur peut vous redonner 1 point d'**ENDURANCE**. Au début de votre aventure, vous en avez 5. Vous devez en tenir un compte exact : chaque fois que vous en prenez une, ou que vous en trouvez une, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces Pilules peuvent être absorbées n'importe quand, sauf au cours d'un combat. Il faut donc attendre la fin du combat

pour pouvoir les utiliser. Notez enfin que votre total d'**ENDURANCE** ne peut jamais excéder le *Total de Départ*.

Chance

Vous pouvez augmenter vos points de **CHANCE** soit parce que le hasard joue en votre faveur, soit parce que vous avez fait quelque chose qui fait que la chance vous sourit particulièrement. Ces possibilités sont toujours expliquées aux paragraphes concernés. N'oubliez pas que, pour la **CHANCE** comme pour l'**ENDURANCE** et l'**HABILETÉ**, VOUS ne pouvez pas dépasser votre *Total de Départ*.



Indications sur le jeu

Dans cette aventure, vous allez être aux prises avec une horde d'envahisseurs que vous devrez chasser de votre pays. Vous avez trois façons d'y parvenir. Si la première vous semblera évidente, il n'en sera certainement pas de même quant aux deux autres ! Mais sachez pour le moment que chacune a son propre cheminement, que les découvertes que vous y ferez lui seront propres ainsi que les décisions que vous serez amené à prendre.

Aussi n'hésitez pas à noter le maximum de renseignements. En particulier : les lieux que vous visiterez, les renseignements que vous y trouverez, les objets que vous y découvrirez. Ces notes vous sauveront peut-être la vie, ne l'oubliez pas ! De plus, vous aurez peut-être l'occasion de revenir à un endroit que vous avez déjà visité et vous gagnerez ainsi un temps précieux.

N'hésitez pas non plus à dresser la carte du pays, à mesure que vous avancerez, ne serait-ce que pour connaître la position respective des villes et pour savoir ce qu'on y trouve.

Et prenez garde : certains lieux pullulent d'ennemis ou dissimulent des pièges mortels. D'autres sont de véritables culs-de-sac qui vous feront perdre un temps précieux. L'aventure que vous allez vivre ne sera jamais une promenade de tout repos...

La Thoronie

La Thoronie est un pays au climat chaud et humide. Une partie du territoire est occupée par une jungle épaisse interrompue çà et là par des régions marécageuses hérissées de rochers déchiquetés ou de collines arides. On y trouve cependant une vaste étendue herbeuse à l'herbe grasse propre à l'élevage. Enfin le pays est bordé d'un Océan où de terribles typhons prennent naissance, ravageant tout sur leur passage à certaines saisons.

Mais si la nature semble hostile, les Thoroniens sont parvenus à faire de leur pays un endroit où il fait bon vivre. En effet, la science et ses applications techniques ont réussi à alléger de manière non négligeable la tâche des hommes. Les robots de toutes sortes sont légion et ils sont d'une spécialisation et d'une efficacité incomparables. Ceux qui ne sont capables d'effectuer qu'une seule tâche sont le plus souvent programmés à l'avance et entièrement automatiques. Mais certains sont équipés de telle sorte qu'un bon pilote peut leur faire faire le travail de plusieurs centaines d'hommes. C'est ainsi que tous les travaux répétitifs, pénibles, dangereux ou très précis sont le fait de robots. Cela va du terrassement aux opérations chirurgicales en passant par la garde des troupeaux, la construction et l'entretien des machines et des robots, le stockage des renseignements de tout ordre ou la défense du pays. Bref, tout est organisé pour faciliter la vie des hommes en Thoronie. La même volonté de rationalisation a présidé à la construction des villes. Tous les organes de gouvernement et d'administration sont regroupés à Thoron, la capitale ; toutes les grandes écoles du pays ont été construites à Grand-Savoir, où sont aussi regroupés les principaux laboratoires et centres de recherches ; les usines sont à Industria ; les loisirs, jeux et vacances sont organisés pour tous les habitants à Ludis ; les secrets de la défense du pays sont bien enfouis à Villegardes. Tout a été prévu dans ce pays idyllique : même les lieux de culte et de recueillement, dans la Cité des Cultes. Bref, une organisation urbaine qui évite la dispersion et la perte de temps. Les espèces animales les plus répandues dans le

pays appartiennent au groupe des sauriens et des crocodiliens. Toutes les familles de dinosaures sont représentées : végétariens, carnivores ou omnivores, terrestres, aquatiques, amphibiens ou volants. L'échantillonnage est complet. Dans la savane, on élève certaines familles de dinosaures dans des ranches. Là comme ailleurs, nombre de robots sont utilisés. On y trouve essentiellement des robots cow-boys qui ont un armement sommaire pour faire face aux intrusions des dinosaures sauvages, et peuvent se déplacer au sol dans les propriétés.

Tout serait parfait si le pays n'était pas également entouré d'ennemis dont les plus redoutables sont sans conteste les Kalazariens dont le rêve, depuis la nuit des temps, est de s'approprier les richesses de la Thoronie. Si leurs redoutables robots transformables ne leur ont pas permis de parvenir à leurs fins jusqu'à aujourd'hui, il serait naïf de penser qu'ils y ont renoncé. C'est au contraire à une véritable course à l'armement qu'ils se livrent avec les Thoroniens. Les arts de la guerre font donc partie des activités des Thoroniens même s'ils pensent que cela représente une perte de temps et d'énergie considérables...

Un matin, l'envie vous prend de préparer un vrai petit déjeuner au lieu des habituels reconstituants chimiques que l'on utilise pour gagner de ce précieux temps. Vous venez juste de faire griller une tranche de pain, quand la porte de votre cuisine est poussée mollement, laissant le passage à l'un de vos assistants qui entre en titubant. S'approchant de la table où vous êtes installé, vous l'entendez qui grommelle un vague «... crève de sommeil... », avant de s'écrouler devant vous, comme terrassé. Vous avez beau le secouer, rien n'y fait : il dort ! Laissant à regret votre succulent petit déjeuner, vous sortez dans la cour pour voir ce qui se passe. Et c'est dans le plus total effarement que vous découvrez que tous vos employés sont endormis... Personne n'est conscient autour de vous... Une odeur de brûlé provenant de la cuisine ne vous laisse aucun doute : votre petit déjeuner est réduit en cendres ! De toute manière, vous avez maintenant d'autres soucis. Sans perdre une seconde, vous branchez la radio. Les mêmes bribes de phrases vous parviennent sur toutes les

fréquences : «... Attaque des Kalazariens... Impossible de garder les yeux ouverts... » suivies d'un silence, ou des ronflements sonores du journaliste endormi. Il en faudrait plus pour vous décourager. C'est un tuyau d'arrosage à la main que vous ressortez de la cuisine ! Mais l'eau glacée ne réveille personne. Inutile de noyer vos employés : ils dorment ! On dirait qu'une terrible maladie du sommeil vient de terrasser tous les habitants du pays. Et si vous avez bien compris, elle serait l'œuvre de Kalazariens. C'est alors qu'un étrange bruit vous fait lever la tête. Et ce que vous apercevez ne fait que confirmer vos craintes : une multitude de Robotjets aux couleurs kalazariennes survolent votre ranch. Ils envahissent votre pays. Et tout le monde dort... sauf vous ! Pour une raison inconnue, le produit qui a été répandu par vos ennemis pour plonger les habitants dans le sommeil vous a épargné.

Votre radio crachote, vous attirant de nouveau dans la cuisine, plein d'espoir. Mais c'est pour entendre le message de félicitations de Leish, le tyran de Kalazar, à ses troupes d'assaut. Il adresse ses compliments au millier d'hommes très entraînés et équipés de centaines de robots qui ont pris possession de tous les centres vitaux du pays. Et il leur annonce l'arrivée de renforts pour piller le pays, s'approprier ses richesses, mettre ses habitants prisonniers au service des envahisseurs dès leur réveil.

Vous ne pouvez pas rester passif ! Il faut faire quelque chose, et vite, avant que la Thoronie tout entière ne soit envahie par les hordes kalazariennes ! Vous êtes seul, soit... Mais ils ne sont pas encore très nombreux ! De toute façon, vous n'avez pas le choix. Vous montez quatre à quatre jusqu'au grenier de la maison. D'une malle poussiéreuse, vous sortez la vieille épée de votre père et vous la brandissez d'une main ferme. De retour dans la cuisine, vous vous saisissez en hâte de 5 Pilules de Vigueur. Pour ce qui est de la nourriture, inutile de vous encombrer : vous êtes certain d'en trouver partout dans le pays. Maintenant, un véhicule ! Le garage de votre ferme en est pourvu... Vous êtes seul, mais vous délivrerez votre pays !

Et maintenant, tournez la page...

1

Vous avez deux types de robots dans votre ferme. L'un est le classique robot cow-boy, très robuste et capable de s'adapter à de nombreux terrains. Mais il se déplace uniquement au sol et est relativement lent. L'autre est un robot volant, léger, maniable, vif. Mais il est mal équipé pour le combat. Si vous choisissez le robot cow-boy, rendez-vous au [24](#). Si vous préférez le robot volant, rendez-vous au [47](#).

2

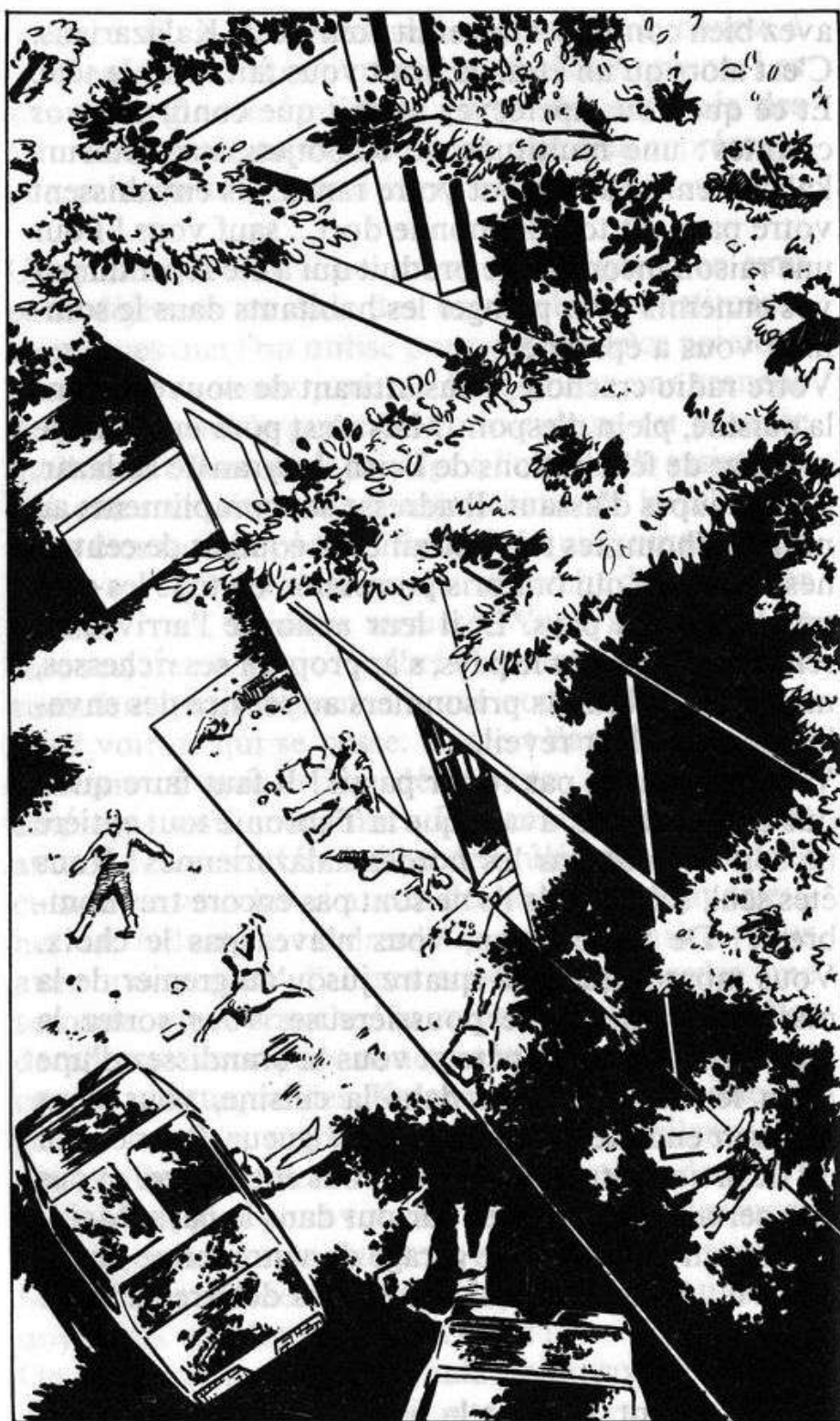
La réponse de l'ordinateur est rapide : « Données insuffisantes. Probabilité de ruse de la part des Kalazariens : 67 %. Temps pour changer de direction : 5 secondes. » Vous pouvez décider de fournir d'autres informations au robot gardien pour obtenir des réponses plus précises. Si vous faites ce choix, rendez-vous au [357](#). Mais vous auriez peut-être tout intérêt à suivre ses conseils et à ne pas vous attarder... Cinq secondes passent vite! Dans ce cas, rendez-vous au [376](#).

3

Vous ne connaissez absolument pas le maniement de ce robot ; aussi, vous ne pouvez pas bénéficier de son **BONUS DE COMBAT**. Pire : tant que vous serez à ses commandes, vous perdrez 1 point d'**HABILETÉ**. Maintenant, mieux vaut filer pendant qu'il en est encore temps ! Rendez-vous au [147](#).

4

Les Kalazariens ont installé leur quartier général et leurs cantonnements au stade municipal. Vous n'avez donc aucun mal à le repérer. D'autant plus que des robots volants en décollent ou y atterrissent sans cesse. Vous pouvez vous diriger vers le stade aux commandes de votre robot (rendez-vous au [18](#)) ou à pied (rendez-vous au [32](#)).



*On dirait qu'une maladie du sommeil vient de
terrasser tous les habitants du pays*

5

Les régions marécageuses que vous traversez sont pour le moins accidentées : des collines à pente raide vous dominant de toute part, rendant la route étroite que vous suivez des plus sinueuses. Soudain, à un détour du chemin, vous vous trouvez nez à nez avec un énorme dinosaure. Et si vous n'avez pas de raison de vous effrayer puisque vous avez vite reconnu en lui un végétarien, vous n'avez pas non plus la moindre chance qu'il vous cède le passage. Si vous décidez de le combattre pour l'obliger à vous laisser la voie libre, rendez-vous au [239](#). Mais si vous jugez qu'il est plus prudent de le contourner, quitte à vous mouiller les pieds, rendez-vous au [95](#).

6

Un coup bien ajusté du Supertank pulvérise l'habitacle de votre robot. Vous avez infligé des pertes considérables aux envahisseurs et vous étiez bien près de la victoire. Mais l'explosion ne vous épargne pas. Votre aventure se termine ici.

7

Bravo ! Vous avez trouvé la bonne réponse, et la sentinelle vous donne l'autorisation de passer. La voie est libre. Au moment où vous avez été arrêté par le garde, étiez-vous :

A Grand-Savoir ?

Rendez-vous au [63](#)

A Industria ?

Rendez-vous au [132](#)

A Thoron ?

Rendez-vous au [222](#)

La plage est très étroite, et de hautes falaises la bordent. A une centaine de mètres de vous, le grand troupeau de dinosaures mâchonne paisiblement le varech déposé par les vagues. Quelques-uns d'entre eux semblent observer un gros objet à demi enfoui dans le sable et dont vous apercevez les reflets métalliques. Vous pouvez vous approcher pour examiner cette

chose de plus près (rendez-vous au [84](#)) ou faire demi-tour pour regagner la ville (rendez-vous au [144](#)).

9

Tous les robots qui sont entreposés là sont du même modèle. Ils ressemblent beaucoup aux robots cow-boys en usage dans votre ranch, mais ils sont plus puissamment armés et leur blindage est meilleur car ils gardaient une espèce de dinosaures beaucoup plus grands que ceux de votre élevage. Ces robots super-cow-boys se déplacent au sol et leur armement est très comparable à celui de n'importe quel robot de guerre.

ROBOT SUPERCOW-BOY

DÉFENSE : 14 VITESSE : Moyenne BONUS DE COMBAT : + 1

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : ce robot dispose d'un équipement spécial destiné aux dinosaures : un puissant haut-parleur capable d'émettre des sifflements avec une intensité telle qu'ils provoquent l'effroi et la paralysie de n'importe lequel de ces animaux. A chaque fois que vous utiliserez ce Super-cow-boy contre un dinosaure, votre adversaire perdra 1 point d'**HABILETÉ**. A noter que cette arme n'a aucun effet sur les robots ni sur leurs pilotes.

Vous pouvez vous mettre aux commandes de ce Supercow-boy. Si vous abandonnez le robot qui vous a amené jusqu'ici, notez le numéro de ce paragraphe pour pouvoir le récupérer en cas de besoin. Il reste maintenant à décider de ce que vous voulez faire. Allez-vous :

Franchir la clôture électrifiée aux commandes de votre robot ? Rendez-vous au [129](#) Vous diriger vers le bâtiment administratif ? Rendez-vous au [85](#) Quitter la réserve de dinosaures ? Rendez-vous au [150](#)



10

Si vous êtes aux commandes d'un robot pour aller au siège du gouvernement de Thoron, rendez-vous au [42](#). Si vous préférez y aller à pied, rendez-vous au [71](#).

11

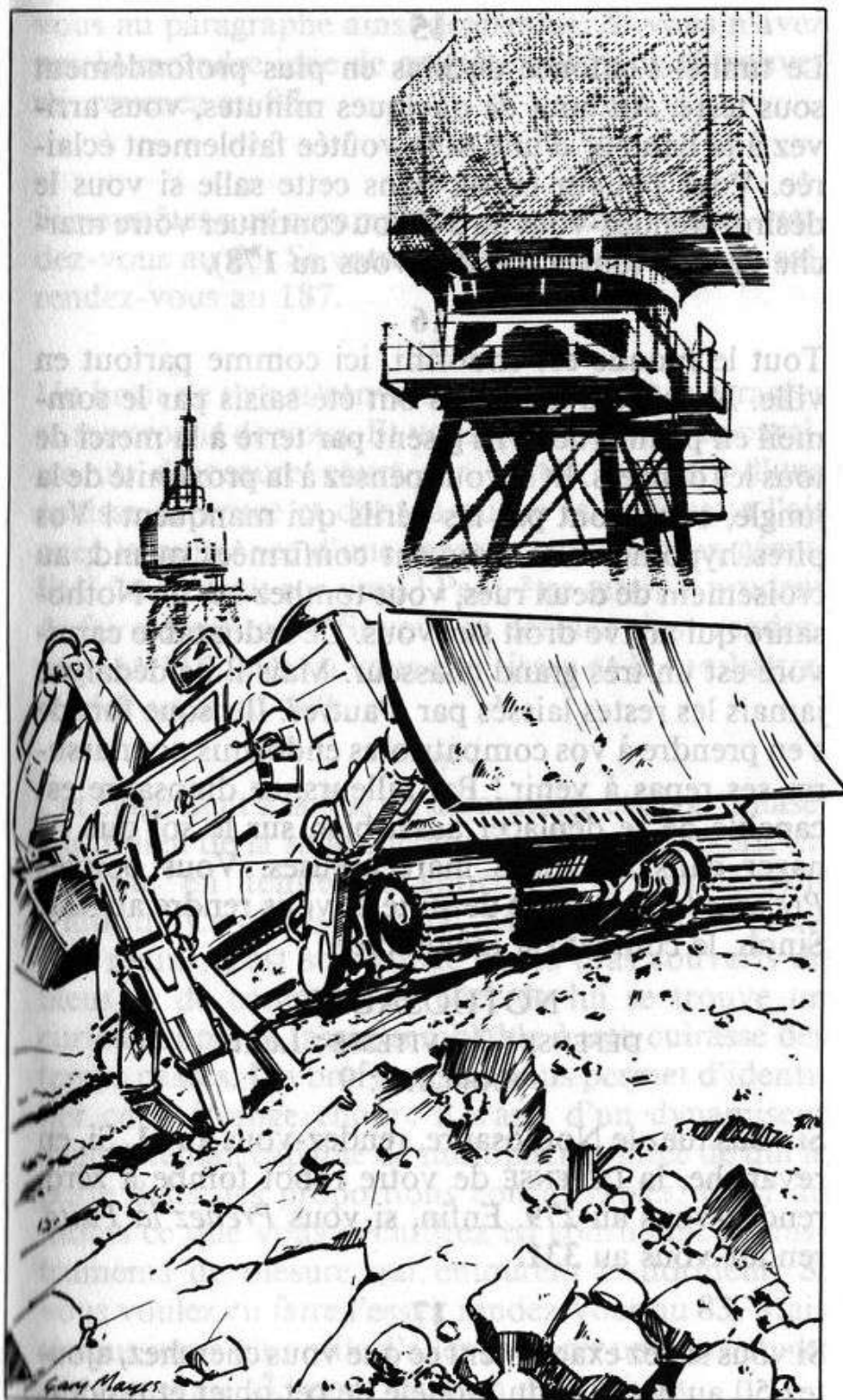
L'hôpital fourmille de Kalazariens : gardes armés, médecins, malades. Inutile de dire que l'endroit est plutôt malsain pour vous. Avant de sortir, aussi discrètement que vous êtes entré, vous faites main basse sur 2 Pilules de Vigueur qui sont à votre portée. Et, maintenant, rendez-vous vite au [308](#) avant d'être repéré !

12

L'orage est si violent que vous perdez le contrôle de votre appareil. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [316](#). Si le résultat est supérieur à ce même total, rendez-vous au [379](#).

13

Tout le monde dort au village, comme partout ailleurs. Mais il y a quand même quelque chose d'intéressant ici" un robot bulldozer. C'est un engin à chenilles, très lent, mais d'une puissance peu commune. Il est équipé d'un bouclier à l'avant, d'une pelle mécanique à l'arrière et il est possible de le soulever grâce à deux vérins hydrauliques.



13 *Vous vous mettez aux commandes du robot bulldozer.*

ROBOT BULLDOZER

DÉFENSE : 16 VITESSE : Lente

BONUS DE COMBAT : 0

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : on peut utiliser la pelle mécanique située à l'arrière comme arme dans un combat. Cependant, la précision de la manœuvre laisse à désirer ; elle diminue donc de 2 points votre Force d'Attaque. Mais sa puissance est telle que, si elle frappe une cible malgré ce handicap, elle inflige 6 points de dommages à l'adversaire !

Si vous n'avez pas de robot en ce moment, vous vous mettez immédiatement aux commandes de l'engin. Mais vous pouvez aussi le prendre en échange de celui qui vous a amené au village. Et, maintenant, plus une minute à perdre ! Vous devez rejoindre à tout prix la ville de Grand-Savoir. Rendez-vous au [361](#).

14

Ce musée est le plus grand musée de Thoronie. On y trouve des collections importantes sur tous les sujets possibles. Si vous êtes déjà entré dans ce musée auparavant, rendez-vous directement au [160](#). Mais si c'est votre première visite, poursuivez votre lecture. Vous êtes en alerte en approchant du bâtiment mais, comme il n'y a pas le moindre Kalazarien à l'horizon, vous garez votre robot sur l'esplanade. Vous montez très vite la volée de marches qui conduit à l'entrée monumentale qu'encadrent majestueusement deux dragons sculptés dans la pierre. Le concierge du musée dort, bien entendu. Mais le petit robot des renseignements n'a besoin de personne pour fonctionner. Il est programmé pour remplir son office à heures fixes. « Que puis-je pour vous ? » émet sa voix métallique d'ordinateur parlant. Allez-vous lui demander des renseignements :

Sur les Kalazariens ? Rendez-vous au [58](#)

Vous pouvez aussi, si tel est votre désir, renoncer à visiter le musée. Dans ce cas, rendez-vous au [102](#).

15

Le tunnel s'enfonce de plus en plus profondément sous terre. Au bout de quelques minutes, vous arrivez à la hauteur d'une salle voûtée faiblement éclairée. Vous pouvez entrer dans cette salle si vous le désirez (rendez-vous au [340](#)) ou continuer votre marche dans le tunnel (rendez-vous au [178](#)).

16

Tout le monde est endormi, ici comme partout en ville. Nombre d'habitants ont été saisis par le sommeil en pleine rue et ils gisent par terre à la merci de tous les dangers. Et si vous pensez à la proximité de la jungle, ce ne sont pas les périls qui manquent ! Vos pires hypothèses se trouvent confirmées quand, au croisement de deux rues, vous tombez sur un Nothosaure qui arrive droit sur vous. Ce redoutable Carnivore est un très grand chasseur. Mais il ne dédaigne jamais les restes laissés par d'autres. Il risque fort de s'en prendre à vos compatriotes endormis pour assurer ses repas à venir ! Par ailleurs, ce dinosaure est capable de se déplacer aussi bien sur le sol que de nager dans les zones marécageuses. Vous pouvez *Prendre la Fuite* tout de suite et vous rendre au [331](#). Sinon, le combat est inévitable.

NOTHOSAURE

DÉFENSE : 7 VITESSE : Lente HABILITÉ : 9

Si vous tuez le Nothosaure, rendez-vous au [51](#). Si, en revanche, la **DÉFENSE** de votre robot tombe à zéro, rendez-vous au [279](#). Enfin, si vous *Prenez la Fuite*, rendez-vous au [331](#).

17

Si vous savez exactement ce que vous cherchez, ajoutez 50 au numéro du modèle de cet objet et rendez-vous au paragraphe ainsi déterminé. Si vous n'avez pas la moindre idée de ce que vous pouvez trouver ici, revenez au [85](#).

18

Si vous êtes aux commandes d'un robot volant, rendez-vous au [55](#). Si votre robot se déplace sur le sol, rendez-vous au [187](#).

19

Un bruit de troncs renversés et de branches écrasées se rapproche de vous. Et vous voyez bientôt apparaître un dinosaure court sur pattes, couvert d'une épaisse carapace et dont la queue raide fouette l'air avec la puissance d'une massue tenue par un géant. Et il fonce droit sur vous ! Peut-être serait-il prudent de faire demi-tour ? Si vous en décidez ainsi, rendez-vous au [115](#). Mais si vous choisissez de le combattre, rendez-vous au [400](#).

20

Cet étage tient à la fois du laboratoire et du gymnase. Au milieu de la salle encombrée d'engins divers, un homme en tenue de sport est profondément endormi. Ce qui est normal. Mais ce qui l'est peut-être moins, c'est son visage et ses bras couverts de bleus et de coupures. A côté de lui se trouve un curieux appareil, assez semblable à une cuirasse des temps passés. Un bref examen vous permet d'identifier cette étrange chose : il s'agit d'un dynamiseur expérimental, capable de multiplier la force de qui le porte dans des proportions considérables. C'est du moins ce que vous déchiffrez en consultant les instruments de mesure qui entourent le dormeur. Si vous voulez en faire l'essai, rendez-vous au [83](#). Mais si vous jugez plus utile d'aller explorer un autre étage, retournez au [333](#) pour faire un autre choix.

21

La panique qui vous a saisi au moment du combat va vous coûter cher. Vous pouvez sentir les ondes de réprobation qui agitent les puissances de Gloire ! Et vous perdez 1 point de **CHANCE** et 1 point d'**HABILETÉ** pour votre lâcheté. Retournez au [166](#) pour faire un nouveau choix et notez que l'accès de ce temple vous est désormais interdit.

22

Au moment où vous prononcez le code de référence découvert sur la carte, le robot gardien nasille: « Réponse acceptée, admission accordée au niveau zéro.» Rendez-vous au [175](#).

23

Ce robot expérimental vous est totalement inconnu et il va vous falloir apprendre son pilotage. Et ce n'est pas simple, même pour quelqu'un d'aussi adroit que vous. Il faut avoir livré deux combats aux commandes de ce robot pour qu'il vous soit familier. C'est donc seulement au troisième combat que vous pourrez bénéficier de son **BONUS DE COMBAT** (il est de + 2). Rendez-vous au [378](#).

24

Le Cow-Boy est un robot humanoïde bien adapté à la garde des dinosaures. Il se déplace au sol et s'il est suffisamment armé pour mater les dinosaures rétifs, ce n'est pas un robot de guerre pour autant.

ROBOT COW-BOY

DÉFENSE : 10 VITESSE : Moyenne BONUS DE COMBAT : 0

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : néant.

A présent que vous avez un véhicule, il vous reste à choisir votre destination. Rendez-vous au [70](#) pour commencer votre mission. Mais, si vous le désirez, il est encore temps de choisir un robot volant. Dans ce cas, rendez-vous au [47](#).



25

Si vous êtes déjà venu au Centre expérimental de robots, rendez-vous directement au [251](#). Mais si c'est là votre première visite, poursuivez votre lecture. Vous espérez bien que vous allez trouver ici une aide pour la réussite de votre mission. En effet, les rumeurs qui sont parvenues jusqu'à vous, dans votre ranch, faisaient état de recherches ultrasecrètes. Vous ne savez rien de plus, mais tous les espoirs sont permis ! Rendez-vous au [333](#).

26

Le robot chasseur qui fonce droit sur vous a un fuselage très aérodynamique. Il peut, par ailleurs, quand il se pose au sol, déployer de gigantesques pattes articulées pour s'y déplacer. Mais quand il livre un combat, c'est toujours sous sa forme de robot volant.

ROBOT CHASSEUR DÉFENSE : 7 VITESSE : Rapide HABILITÉ : 9

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : néant.

Si vous parvenez à faire tomber à zéro la **DÉFENSE** de ce chasseur, rendez-vous au [113](#). Mais si c'est la **DÉFENSE** de votre propre robot qui est réduite à zéro, rendez-vous au [136](#).



26 Un robot chasseur fonce droit sur vous.

Ce robot est d'un type que vous n'avez jamais rencontré jusqu'alors. C'est en effet un humanoïde deux fois plus grand que tous ceux que vous connaissez. Il n'a pas d'arme. Mais il n'en a pas besoin : ses énormes pattes sont capables de tout écraser sur leur passage. Il a été conçu pour détruire les plus formidables fortifications. Rien ne résiste à son poids.

ROBOT BROEUR

DÉFENSE : 14 VITESSE : Lente HABILITÉ : 8

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : ce robot n'est pas très maniable, mais sa puissance est telle que chacun des coups qu'il porte inflige 4 points de dommages. Si vous utilisez la **CHANCE** pour atténuer un coup, vous perdrez 2 points d'**ENDURANCE** si vous êtes Chanceux, et 6 points si vous êtes Malchanceux !

Vous ne pouvez pas *Prendre la Fuite*. Si vous détruisez le robot broyeur, rendez-vous au [275](#). Si c'est lui qui réduit la **DÉFENSE** de votre robot à zéro, rendez -vous au [384](#).

Les commandes de transformation qui sont si sensibles d'habitude semblent fonctionner au ralenti. Vos doigts eux-mêmes pèsent comme du plomb et ont perdu toute agilité. Et la horde des sauriens se rue sur vous... Enfin, au moment où vous avez perdu tout espoir, la transformation se fait et vous décollez. Juste à temps ! Vous pouvez maintenant attendre que les dinosaures se dispersent à nouveau pour revenir examiner ce mystérieux objet (rendez-vous au [62](#)) ou bien retourner directement en ville (rendez-vous au [144](#)).

29

La Cape d'Invisibilité vous permet de traverser une foule de Kalazariens sans être remarqué. Dans une salle d'opération, vous rencontrez un robot chirurgical qui s'occupe de vos blessures et vous fait retrouver votre *Total de Départ* d'ENDURANCE. Dans une petite salle attenante, vous trouvez 2 Pilules de Vigueur que vous empochez. Vous continuez un moment à fouiller un peu au hasard, mais sans rien découvrir de bien intéressant... En revanche, votre cape d'invisibilité commence à donner des signes de faiblesse et vous risquez de redevenir visible d'un moment à l'autre. Vous pouvez d'ailleurs vous en débarrasser en regagnant votre robot car elle ne vous servira plus à rien. Rendez-vous au [308](#).



30

Vous n'êtes pas tiré d'affaire : vos ennemis se rapprochent et ils seront sur vous dans très peu de temps. Il faut prendre la bonne décision, et vite ! Vous pouvez examiner les épaves des Tripodes (rendez-vous au [68](#)) ou entrer dans la raffinerie (rendez-vous au [132](#)) ; mais quel que soit votre choix, le temps joue contre vous, ne l'oubliez pas.

31

Comment allez-vous visiter Thoron :

Par la voie des airs ? Rendez-vous au [55](#)

Au sol, vers la gauche ? Rendez-vous au [153](#)

Au sol, vers la droite ? Rendez-vous au [290](#)



32

Si vous possédez une Cape d'Invisibilité (et si vous ne l'avez pas encore utilisée), rendez-vous au [90](#). Sinon rendez-vous au [103](#).

33

Vous poursuivez votre route en décrivant un large détour pour éviter cette étrange plante. Rendez-vous au [237](#).

34

Les rues que vous parcourez au hasard sont encombrées d'engins qui se sont arrêtés sur place ou qui ont continué à rouler sans direction au moment où leurs conducteurs se sont endormis. C'est un invraisemblable embouteillage qui s'offre à vos yeux. Mais vous aurez peut-être l'occasion de trouver là des choses utiles pour votre mission. Reste à savoir par où vous allez commencer. Si vous décidez de vous diriger vers l'est, rendez-vous au [342](#). Si vous préférez prendre la direction de l'ouest, rendez-vous au [195](#).

35

Inutile de traîner au milieu des flammes qui s'élèvent maintenant des carcasses des robots. Allez-vous ; Explorer la ville ? Rendez-vous au [366](#)

Explorer la jungle ?

Rendez-vous au [170](#)

Quitter la ville?

Rendez-vous au [298](#)

36

La voix du robot réplique immédiatement: «Tout dépend de ce que vous voulez savoir. Les armements modernes sont classés ultrasecret. Ils peuvent être consultés à l'école de Guerre, pas ailleurs. L'histoire des armées est ici. Salle Bêta. Grande exposition de documents. » Et le nasillement s'arrête. Si vous décidez d'aller examiner les archives militaires, rendez-vous au [146](#). Mais si vous renoncez à vous rendre à la salle Bêta, vous pouvez interroger le robot gardien sur d'autres sujets en retournant au [14](#).

37

Et dans l'instant, un manteau de paix vous enveloppe. La même paix qui règne sur tous les servants du temple. Vos yeux se ferment. Le sommeil vous envahit doucement. Les Kalazariens ne vous feront plus de mal... Ainsi s'achève votre mission...

38

Si vous vous déplacez au sol, rendez-vous au [137](#) Si vous êtes aux commandes d'un robot volant rendez-vous au [313](#).

39

Au bout de plusieurs heures, vous arrivez dans une zone où des éboulements de rochers encombrant en partie le chemin. Pour maintenir votre équilibre et même pour franchir certains passages, vous êtes obligé d'utiliser les bras de votre Cow-Boy pour poursuivre tant bien que mal votre route. Un robot volant serait bien utile ! Alors que vous progressez avec les plus grandes difficultés, un rugissement se fait entendre. Un Tyrannosaure fonce sur vous de toute sa puissance, gueule grande ouverte ! Avant même d'avoir réalisé ce qui se passe, vous roulez sur le sol, les bras de votre Cow-Boy agrippés aux antérieurs griffus de votre adversaire. Ce Tyrannosaure est, sans conteste, le plus redoutable de tous les dinosaures connus. Il a un appétit



39 Un Tyrannosaure se dresse de toute sa puissance
devant vous.

insatiable et tout ce qui bouge lui semble un repas délicieux. C'est un combat à mort qu'il vous faut livrer.

TYRANNOSAURE

DÉFENSE : 8 VITESSE : Rapide HABILITÉ : 9

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : néant.

Vous n'avez aucune possibilité de *Prendre la Fuite* car il connaît le terrain bien mieux que vous. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [235](#). Si le Tyrannosaure fait tomber la **DÉFENSE** de votre robot à zéro, rendez-vous au [258](#).



40

Vous repérez tout de suite les tours de l'école de Médecine qui semblent dominer Grand-Savoir. Mais, en même temps, vous voyez un chasseur kalazarien qui pique droit sur vous. Si vous connaissez un mot de passe à lancer à l'ennemi, rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, rendez-vous au [305](#).

41

L'aérodrome est encombré d'appareils de tourisme abandonnés au hasard. Ils ne peuvent guère vous servir, de toute façon. Mais, à l'écart des pistes, vous découvrez un petit appareil de combat. C'est un Frelon dont très peu d'exemplaires ont été construits à ce jour. Et si son blindage laisse à désirer, il est très maniable et puissamment armé.

FRELON

DÉFENSE : 6 VITESSE : Très Rapide BONUS DE COMBAT : + 2

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES: le Frelon est si maniable que, au cours d'un combat, à chaque fois que sa Force d'Attaque est supérieure à celle de son adversaire de 4 points — ou plus —, cela signifie qu'il s'est déplacé si vite que son ennemi ne peut plus le localiser avec précision. Le Frelon gagne donc automatiquement l'Assaut suivant, sans qu'il soit besoin de lancer les dés pour calculer la Force d'Attaque.

Vous pouvez prendre possession de ce prototype. N'oubliez pas de noter le numéro de ce paragraphe au cas où vous auriez besoin de récupérer le robot que vous laissez à sa place. Rendez-vous au **165**.

42

La foule des Kalazariens augmente à mesure que vous approchez du bâtiment. Le moins que l'on puisse dire c'est que votre robot vous fait plutôt remarquer ! Il est sûrement plus sage de se déplacer à pied. Rendez-vous au [71](#).

43

Vers quelle ville allez-vous vous diriger maintenant :

Grand-Savoir ?

Rendez-vous au **361**

La Cité des Cultes ?

Rendez-vous au **166**

Villegardes ?

Rendez-vous au lxx

Bien entendu, vous ne pouvez visiter Villegardes que si vous connaissez les deux chiffres qui doivent remplacer les deux « x ».

44

Les grilles de l'ascenseur se referment d'un coup sec et la descente commence. Cinq minutes. Arrêt. Les grilles s'ouvrent juste assez pour vous laisser passer. Devant vous s'ouvre un tunnel encore plus sombre que celui que vous venez de quitter. Si vous préférez rester dans l'ascenseur et presser un autre bouton, rendez-vous au [269](#). Mais si vous décidez de vous engager dans ce nouveau tunnel, rendez-vous au [15](#).

45

Vous posez le robot volant qui vous avait servi à explorer la jungle à proximité de votre ancien robot. Vous rassemblez votre Équipement mais, au moment où vous mettez le pied sur la terre ferme, une terrible explosion se produit. Votre ancien robot vient d'exploser et il est en feu. De plus, un tir nourri est dirigé sur le robot que vous venez de quitter. Bref, on vous avait visiblement tendu une embuscade et vous vous y êtes précipité tête baissée. Si vous voulez prendre le risque de remonter à bord, rendez-vous au [347](#). Mais il serait peut-être plus prudent de courir vers un abri plus sûr. Rendez-vous, dans ce cas, au [159](#).

46

Le Kalazarien qui est aux commandes du robot soldat est totalement pris au dépourvu par votre attaque. Lancez deux dés. Le résultat vous donnera le nombre de points de dommages infligés à votre adversaire qui n'est pas encore revenu de sa surprise. Si vous avez obtenu 12, rendez-vous au [109](#). Sinon, rendez-vous au [78](#) pour livrer combat, après avoir noté le nombre de points de dommages que vous venez d'infliger au Kalazarien.

Ce robot volant est une Libellule modèle D. Ce sont «es ailes articulées sur le fuselage qui lui ont valu son nom. Il ressemble en effet à une gigantesque libellule aux ailes qui frémissent sans cesse. Son atout principal dans un combat est sa vitesse.

LIBELLULE MODÈLE D

DÉFENSE : 5 VITESSE : Très Rapide BONUS DE COMBAT : 0

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : cet appareil très vif et très maniable permet d'échapper à *n'importe quel* adversaire (même s'il est, lui aussi, Très Rapide) A condition, bien sûr, qu'il vous soit possible de *Prendre la Fuite*.

Et maintenant que vous êtes équipé, il faut choisir votre première étape pour libérer votre pays. Rendez-vous au [70](#). Mais vous pouvez encore choisir le robot Cow-Boy, si vous le désirez. Dans ce cas, rendez-vous au [24](#).

Vous enjambez les débris du garde et vous pénétrez dans le laboratoire. Là un objet intéressant vous attend : un missile à tête chercheuse. Il peut vous être d'autant plus utile qu'on peut l'adapter à n'importe quel type de robot. Il peut être mis à feu *entre* deux Assauts et il touche automatiquement sa cible qui perd alors 10 points de **DÉFENSE**. Notez cependant que ce n'est pas une arme individuelle et qu'il faut obligatoirement être aux commandes d'un robot pour l'utiliser. Du haut de l'escalier, vous voyez un robot garde identique à celui que vous venez de détruire. Inutile donc de vous attarder ici. Après vous être saisi du missile, vous quittez les lieux aussi vite que possible. Vous pouvez adapter tout de suite cette arme à votre robot ou le ranger pour l'utiliser plus tard. A noter que, tant qu'il n'a pas été mis à feu, ce missile peut être transféré d'un robot à un autre très facilement. Mais il ne peut être tiré qu'une seule fois, et il est anéanti si son robot porteur est détruit. Rendez-vous au [206](#).

49

Allez-vous visiter :

Le temple de la Paix ?	Rendez-vous au 365
Le temple de la Peur ?	Rendez-vous au 304
Le temple du Néant ?	Rendez-vous au 249
Le temple de la Gloire ?	Rendez-vous au 339

50

Les Kalazariens sont en alerte constante depuis qu'on leur a signalé la présence de robots thoroniens. Aussi c'est sans hésiter qu'ils mettent à feu une mine enfouie près du portail. Votre aventure se termine ici, dans une formidable explosion.

51

Vous avez sauvé la vie à de nombreux citadins endormis en détruisant le Nothosaure. Et vous pouvez ajouter 2 points à votre total de **CHANCE**. Si vous n'êtes pas encore allé dans le sud de la ville, vous pouvez le faire en vous rendant au [225](#). Sinon rendez-vous au [137](#).

52

Vous êtes loin d'être novice dans le combat contre les robots ou contre les dinosaures. Vous vous êtes même tiré à votre avantage de situations périlleuses. Mais l'adversaire que vous avez devant vous, cette chose hybride, est par trop redoutable ! Même la fuite ne vous empêche pas de subir à retardement les effets des coups qui ont été portés : vous perdez 2 points d'**ENDURANCE** ! Tandis que vous vous extrayez des débris de votre engin, le robot tyrannosaure pousse un hurlement métallique qui risque bien d'attirer par ici les Kalazariens ! Il ne vous reste qu'à disparaître

en notant bien que vous ne pourrez plus revenir au musée. Rendez-vous au [63](#).

53

Vous découvrez un vieux cintre dans une sorte de débarras. Intrigué, vous vous en saisissez, et vous poussez une exclamation de surprise en constatant qu'il est d'un poids inhabituel. A l'évidence, une Cape d'Invisibilité y est suspendue ! Et, en effet, vos doigts caressent une étoffe souple. Dans l'une des poches, vous trouvez un morceau de papier qui devient visible dès que vous le sortez. La chance est avec vous : vous venez de découvrir le mode d'emploi de la Cape ! Elle est en état de fonctionner. Il suffit de vous en draper et ses ondes vous rendront Invisible pendant une heure environ. Mais à moins d'apprendre la manière de la réactiver, vous ne pourrez vous en servir qu'une seule fois. Et, malheureusement, le mode d'emploi ne dit rien à ce sujet. Vous pouvez maintenant retourner au [85](#) en emportant votre trouvaille.

54

L'école de Médecine est un énorme complexe dont les bâtiments abritent à la fois le plus important hôpital et le Centre de recherches médicales le plus moderne du pays. Aucun Kalazarien alentour. La voie est libre. Vous gardez donc votre robot sur l'esplanade et vous grimpez les marches qui conduisent à l'entrée. Si vous êtes déjà venu ici, rendez-vous au [232](#). Sinon poursuivez votre lecture. Allez-vous essayer de trouver le moyen de soigner vos blessures (rendez-vous au [77](#)) ou tenter de rassembler le maximum de renseignements sur la terrible maladie du sommeil (rendez-vous au [126](#)) ?



55

A peine avez-vous pris l'air, que vous repérez le camp des Kalazariens. Mais eux aussi vous ont repéré... Deux robots mirmillons vous prennent en chasse et, sans même vérifier si vous avez ou pas le mot de passe qui autorise le survol du camp, ils ouvrent le feu. Le Mirmillon est le robot de guerre le plus courant des Kalazariens. Il peut se transformer en humanoïde ou en robot volant. Au cours d'une chasse aérienne, il mène toujours le combat sous forme volante. Ce sont donc deux Mirmillons volants qui vous attaquent !

Premier MIRMILLON DÉFENSE : 8 VITESSE : Très Rapide
HABILETÉ : 11

Second MIRMILLON DÉFENSE : 8 VITESSE : Très Rapide
HABILETÉ : 9

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES: néant. Si vous êtes vainqueur des deux Mirmillons, rendez-vous au [75](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [125](#). Si vous *Prenez la Fuite*, rendez-vous au [98](#).

56

L'Ankylosaure a tout dévasté sur son passage à un point tel que le champ de bataille a l'air d'avoir été labouré. Un reflet métallique attire votre regard. Allez-vous vous en approcher pour l'examiner (rendez-vous au [263](#)) ou préférez-vous reprendre immédiatement votre route (rendez-vous au [321](#)) ?

57

Si vous faites appel à votre mémoire, il vous semble bien que cet énorme bâtiment de pierre noire, aux formes irrégulières, n'a pas très bonne réputation. On y célèbre le culte des puissances de la Peur. Peut-être serait-il plus sage de renoncer à le visiter ! Si vous en décidez ainsi, rendez-vous simplement au [166](#) pour faire un nouveau choix. Mais si vous persistez dans votre décision, rendez-vous au [193](#).

58

« A votre service, nasille le petit robot. Exposition complète sur les Kalazariens, histoire et culture, salle Epsilon. » Des renseignements sur les coutumes et l'histoire de vos ennemis? Si vous avez envie de satisfaire cette curiosité, rendez-vous au [124](#). Mais est-ce bien le moment d'entreprendre des études d'ethnographie? Votre mission n'est-elle pas plus importante ? Si tel est votre avis, retournez au [14](#) pour faire un autre choix.

59

Il ne vous faut qu'un instant pour programmer un robot dépanneur. Et il répare si bien votre robot qu'il lui restitue son *Total de Départ* de DÉFENSE. Mais vous avez sans doute moins de compétences que vous ne le pensiez pour programmer ces machins. Ou peut-être faut-il dépanner le dépanneur ? Bref, à peine les points de DÉFENSE vous sont-ils rendus que vous les reperdez ! Vous essayez de nouveau, sans plus de succès. Inutile de vous obstiner: vous ne pourrez plus rien faire réparer ici. Et, comme rien d'autre ne présente d'intérêt, il ne vous reste plus qu'à quitter les lieux, en jurant d'avoir perdu un temps précieux. Rendez-vous au [110](#).

60

Il va sans dire que votre robot est pratiquement hors d'usage. Il est peut-être temps de l'abandonner avant qu'il ne rende définitivement l'âme. Si vous en décidez ainsi, rendez-vous au [183](#). Mais si vous voulez quand même poursuivre le combat, retournez au [341](#) pour le mener à son terme.

61

Perdu dans une ville hostile, sans robot ni protection d'aucune sorte, vous avez peu de chances de vous en tirer. Et vous êtes vite repéré, cerné et capturé... Quand vos concitoyens se réveilleront, ils vous rejoindront dans la prison que les Kalazariens ont prévue pour leurs esclaves. Vous êtes toujours en vie. C'est déjà

beaucoup. Vous pourrez peut-être même vous évader un jour... Mais vous ne pourrez pas réveiller votre peuple pour le libérer. Vous avez échoué dans votre mission.

62

Ce que les dinosaures observaient avec une si grande attention sont les restes d'un robot cow-boy à demi enfouis dans le sable de la plage. Qui sait si ce n'était pas leur propre gardien ? Ce qui est sûr, c'est que l'engin est irréparable. Vous trouvez cependant dans ce qui était l'habitable du robot 2 Pilules de Vigueur que vous ajoutez à votre Équipement avant de poursuivre votre route. Vous ne pourrez plus désormais revenir sur la côte. Rendez-vous au [144](#).

63

Que désirez-vous visiter maintenant : Le musée de Thoronie ? Rendez-vous au [160](#) L'école de Médecine ? Rendez-vous au [54](#)

L'école de Guerre ? Rendez-vous au [277](#)

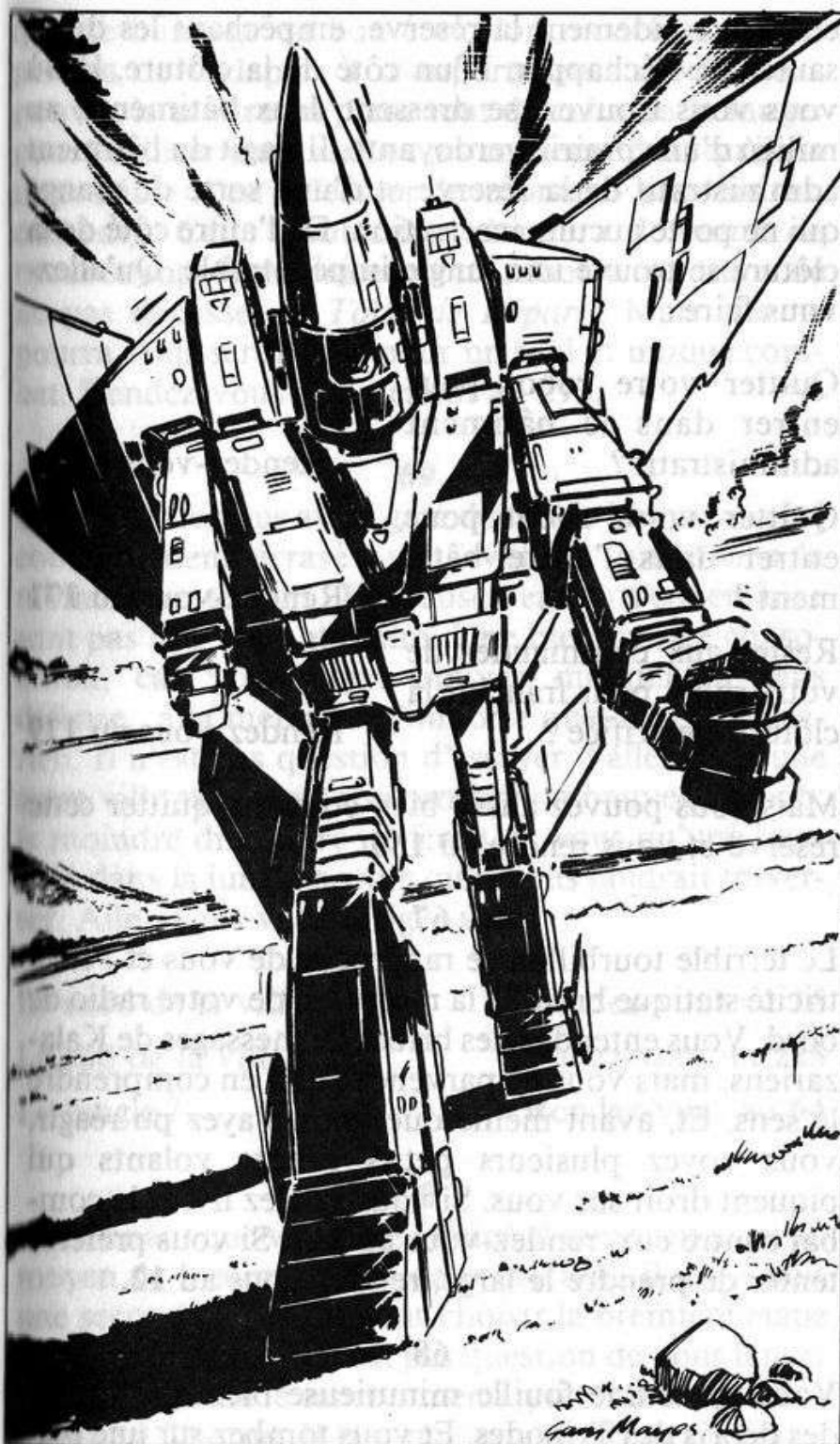
La Réserve de dinosaures ? Rendez-vous au [66](#). Vous pouvez également, si vous le souhaitez, quitter la ville en vous rendant au [380](#).

64

S'aventurer dans la jungle sans robot n'a rien d'une Idée intelligente. Un dinosaure en maraude vous le fait comprendre à l'instant même où vous vous retrouvez dans sa puissante mâchoire ! La dernière chose dont vous aurez conscience est que vous avez échoué dans votre mission.

65

C'est tous les sens en alerte que vous entrez dans la cour de l'école de Guerre, guettant la présence des Kalazariens. Mais, selon toute apparence, la sentinelle de l'extérieur était la seule



65 Les robots chasseurs opèrent leur transformation humanoïde.

préposée à la garde du bâtiment. Vous suivez les indications qui mènent à la bibliothèque, croisant sur votre chemin des hauts gradés endormis au milieu des couloirs dans leurs uniformes de parade. Au moment d'entrer dans la bibliothèque, votre attention est attirée par un vrombissement de moteurs. D'une fenêtre, vous découvrez trois chasseurs qui viennent de se poser sur leurs pattes articulées et qui, dans l'instant, opèrent leur transformation humanoïde. Il y a donc maintenant quatre sentinelles devant l'école de Guerre et le temps vous est compté. Vite, vous pénétrez dans la bibliothèque. Sur une table, face à vous, trois gros volumes ont été abandonnés là par celui qui les consultait. Il dort près de la table, allongé sur le sol. Les livres sont beaucoup trop lourds pour être emportés et, comme vous avez peu de temps, il faut choisir d'en feuilleter un, et un seul. Quel titre allez-vous consulter :

Villegardes ?

Rendez-vous au [256](#)

Les Procédures d'urgence ?

Rendez-vous au [300](#)

Les Robots de guerre kalazariens ?

Rendez-vous au [268](#)

66

C'est dans cette réserve que les espèces les plus rares et les plus sauvages de dinosaures ont été rassemblées aux fins d'étude. Si vous êtes déjà venu dans la réserve, rendez-vous directement au [189](#). Sinon poursuivez votre lecture. Une clôture électrifiée entoure solidement la réserve, empêchant les dinosaures de s'échapper. D'un côté de la clôture, là où vous vous trouvez, se dressent deux bâtiments, au milieu d'une prairie verdoyante. Il s'agit du bâtiment administratif de la réserve et d'une sorte de grange qui ne porte aucune inscription. De l'autre côté de la clôture se trouve une jungle impénétrable. Qu'allez-vous faire :

Quitter votre robot pour entrer dans le bâtiment administratif? Rendez-vous au [85](#)

Quitter votre robot pour entrer dans l'autre bâtiment ? Rendez-vous au [171](#) Rester aux commandes de votre robot pour franchir la clôture électrifiée ? Rendez-vous au [129](#)

Mais vous pouvez aussi, bien entendu, quitter cette réserve et vous rendre au [150](#).

67

Le terrible tourbillon se rapproche de vous et l'électricité statique brouille la réception de votre radio de bord. Vous entendez des bribes de messages de Kalazariens, mais vous ne parvenez pas à en comprendre le sens. Et, avant même que vous n'ayez pu réagir, vous voyez plusieurs petits robots volants qui piquent droit sur vous. Si vous voulez livrer le combat contre eux, rendez-vous au [217](#). Si vous préférez tenter de prendre le large, rendez-vous au [12](#).

68

Vous faites une fouille minutieuse bien que rapide des débris des Tripodes. Et vous tombez sur une plaque de blindage en bon état. Son modèle standard permet de l'adapter à n'importe quel robot. Vous pouvez la mettre en place tout de suite ou la ranger pour l'utiliser plus tard (en notant cependant qu'il est Impossible d'en effectuer le montage pendant un combat). Cette protection donnera 1 point de DÉFENSE supplémentaire à votre robot (à condition de ne pas dépasser le *Total de Départ*). Mais elle ne pourra vous servir que pour un seul et unique combat. Rendez-vous maintenant au [293](#).

69

Ix robot que vous aviez garé devant le bâtiment a été complètement écrasé : vous voilà à pied, sans la moindre protection ! Heureusement, vos ennemis ne «ont pas là à vous attendre. Une bien maigre consolation, car vous vous trouvez maintenant sans défense, à la merci de n'importe quel robot kalazarien. Il n'est pas question d'essayer d'aller dans une autre

ville sans vous être procuré un nouveau robot : le moindre dinosaure ne ferait de vous qu'une bouchée dans la jungle hostile qu'il vous faudrait traverser. Allez-vous vous diriger vers :

Le nord de la ville ?

Rendez-vous au [16](#)

Le sud de la ville ?

Rendez-vous au [225](#)

La jungle ?

Rendez-vous au [64](#)

70

Maintenant que vous êtes équipé et que vous avez un moyen de locomotion et de protection, il n'y a plus une seconde à perdre pour choisir la première étape de votre mission. Il n'est pas question de vous lancer à l'assaut contre le camp ennemi qui est certainement installé à Thoron. Il faut que vous mettiez un maximum de chances de votre côté avant de déclencher l'offensive. C'est certainement dans une des agglomérations du pays qu'il vous sera plus facile de trouver l'aide dont vous avez besoin. Deux d'entre elles sont très proches de votre ranch, autant commencer par là. Allez-vous vous diriger vers Grand-Savoir (rendez-vous au [93](#)) ou Industria (rendez-vous au [209](#))?

71

Et vous voilà à pied devant le Capitole. Si vous possédez une Cape d'Invisibilité — et si elle n'a pas encore servi —, vous pouvez maintenant l'utiliser, si vous le désirez. Rendez-vous alors au [106](#). Mais si vous ne possédez pas cette Cape ou si vous l'avez déjà utilisée, ou encore si vous ne jugez pas utile de vous en servir maintenant, rendez-vous au [134](#).



72

Le tunnel monte pendant un certain temps, puis il devient horizontal. Cette marche pénible vous a épuisé et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Enfin, au bout de ce qui vous semble être une éternité, vous arrivez à l'entrée d'une sorte de grande salle voûtée encombrée d'objets dont vous distinguez tout juste la forme. Rendez-vous au [340](#).

73

Nouvelle bifurcation. A gauche, une pancarte annonce : « Danger ! Pièges ! » A droite, vous ne remarquez rien de particulier. Allez-vous vous engager à gauche (rendez-vous au [128](#)) ou à droite (rendez-vous au [188](#))?

74

Si vos blessures nécessitent des soins immédiats, rendez-vous au [219](#). Mais si vous pensez qu'il est beaucoup plus important de vous renseigner sur la terrible maladie du sommeil, rendez-vous au [395](#).

75

Certes, vous avez éliminé les deux Mirmillons, mais vos blessures et votre épuisement sont tels que vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire. Il vaut mieux ne pas rester là : des ennemis s'approchent, vous les entendez de plus en plus distinctement. Allez-vous continuer en direction du camp principal des Kalazariens (rendez-vous au [245](#)) ou préférez-vous faire demi-tour (rendez-vous au [98](#)) ?

76

Après quelques pas dans le camp des Kalazariens, vous repérez la barrière intérieure gardant le quartier des officiers et dont la sentinelle vous avait parlé. Si les robots qui patrouillent ici ne

sont pas très nombreux, ils ont tous un aspect redoutable. L'un d'eux vous interpelle : « Halte ! le mot de passe ! » Allez-vous :

Répondre : « Quatre-vingt-huit » ? Rendez-vous au [120](#)

Attaquer ? Rendez-vous au [264](#)

Répondre : « Leish » ? Rendez-vous au [145](#)

77

Vous entrez dans le bâtiment de l'école de Médecine qui abrite l'hôpital. Presque aussitôt, vous trouvez 1 Pilule de Vigueur que vous pouvez ajouter à votre Équipement. Et maintenant, qu'allez-vous faire ?

Continuer la visite de l'hôpital ? Rendez-vous au [185](#)

Chercher des renseignements sur la maladie du sommeil ?
Rendez-vous au [126](#)

Quitter l'hôpital ? Rendez-vous au [210](#)

78

Vous devez combattre un redoutable Mirmillon qui est le plus courant des robots de guerre des Kalazariens. Il peut se transformer en humanoïde ou en robot volant. Votre adversaire va — heureusement pour vous — garder sa forme humanoïde tout au long du combat que vous allez livrer.

MIRMILLON

DÉFENSE : 12 VITESSE : Moyenne HABILITÉ : 10

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : néant.

Si vous faites tomber à zéro la DÉFENSE de votre adversaire, rendez-vous au [109](#). Si c'est la DÉFENSE de votre robot qui tombe à zéro, rendez-vous au [133](#).



78 Vous devez combattre un Mirmillon, un robot de guerre Kalazarien.

79

Vous venez de gagner une nouvelle partie et donc, de nouveau, vingt minutes de simulation de pilotage du Frelon 200. Au terme de ces vingt minutes, la machine s'arrête sans qu'il vous soit possible de la remettre en marche. Vous avez quand même augmenté votre **HABILETÉ** de 1 point grâce à l'expérience acquise. Bien entendu, ce point d'**HABILETÉ** n'est valable que si vous êtes aux commandes d'un robot. Et, maintenant, retournez au [288](#) pour faire un nouveau choix.

80

« Désolé ! nasille le robot. Salle consacrée à la médecine : salle Omicron. Mais seulement sujets généraux. Pour renseignements sur les maladies spécialisées : hôpital ou école de Médecine. » Et l'ordinateur se tait. Si vous décidez de quitter le musée tout de suite, rendez-vous au [102](#). Mais, puisque vous êtes là, vous pourriez peut-être en profiter pour trouver des renseignements sur d'autres sujets. Dans ce cas, rendez-vous au [14](#) pour y faire un nouveau choix.



81

Pour traverser Thoron en direction de l'hôpital vous pouvez rester aux commandes de votre robot (rendez-vous au [99](#)) ou marcher (rendez-vous au [152](#)).

82

Rien n'est changé dans ce cimetière de robots, si ce n'est que le gigantesque singe a disparu. Rien d'intéressant donc. Rendez-vous au [110](#).

83

Vous endossez le dynamiseur et vous le mettez en marche. Un pas esquissé se transforme en un bond d'un mètre... Vous tendez alors la main vers la notice de l'engin qui est posée sur une lourde table, et... votre poing passe à travers la table ! Quelle sensation extraordinaire : vous êtes capable de développer une force et une puissance qui sont sans commune mesure avec vos propres qualités physiques ! Par jeu, et pour parfaire votre test, vous soulevez d'une seule main un classeur métallique qui doit peser près de cent kilos, vous le lancez au-dessus de vous et, comme vous le feriez d'une balle, vous le rattrapez, toujours d'une seule main ! Vous essayez de sauter et, «ans le moindre effort, vous vous retrouvez à trois mètres de haut ! C'est sûr, vous pourrez franchir n'importe quel obstacle et vous débarrasser de tout ce qui vous gênera ! Enfin vous avez une chance de mener à bien votre mission ! Il vous reste à vous entraîner encore un peu. Mais, brusquement, les choses ont l'air de se gâter : un petit saut de rien du tout vous projette au plafond que vous heurtez brutalement, un essai de rétablissement vous envoie valser d'un mur à l'autre de l'immense salle. Le dynamiseur est devenu fou ! Quand vous parvenez enfin à arrêter cet appareil dément, vous avez perdu 2 points d'**ENDURANCE**. Et vous retirez bien vite cette cuirasse avant même de reprendre votre souffle. Bon, inutile d'insister : le dynamiseur n'est pas encore au point. Cela explique d'ailleurs les bleus qui vous avaient tant intrigué sur son manipulateur endormi. Rien à faire à cet étage. Vous pouvez quitter immédiatement le Centre expérimental de robots en vous rendant au [206](#). Si vous préférez cependant visiter d'autres installations, retournez au [333](#) pour faire un nouveau choix.

84

Les dinosaures entourent maintenant complètement l'objet aux reflets métalliques. Allez-vous :

Vous frayer un passage ? Rendez-vous au [381](#) Tirer en l'air pour les disperser ? Rendez-vous au [299](#) Faire hurler votre radio de bord pour les effrayer ? Rendez-vous au [119](#)

85

Là, comme partout ailleurs, tout le monde dort. Et, à première vue, il n'y a rien qui présente le moindre intérêt pour vous. Allez-vous :

Vous mettre à la recherche d'un objet particulier ? Rendez-vous au [17](#)

Fouiller minutieusement tout le bâtiment ? Rendez-vous au [96](#)

Visiter l'autre bâtiment ? Rendez-vous au [171](#)

Franchir la barrière électrifiée aux commandes de votre robot ? Rendez-vous au [129](#)

Vous avez également la possibilité de quitter la Réserve de dinosaures. Rendez-vous alors au [150](#).

86

Il vous faut néanmoins tout votre courage pour faire face aux puissances du Néant. Vous n'avez peut-être pas la moindre idée du sens caché de la vie, mais vous êtes certain d'une chose : vous avez une mission à accomplir coûte que coûte. Et vous avez bien l'intention de faire votre devoir. Tous les doutes que l'étrangeté des lieux avait suscités en vous sont abolis. Et d'ailleurs, le temple vous semble maintenant parfaitement normal. Votre visite ne vous a rien rapporté, c'est vrai. Mais elle ne vous a rien coûté non plus et vous récupérez le point de **CHANCE** que vous aviez risqué au moment où vous aviez *Tenté votre Chance*. Vous pouvez maintenant revenir au [166](#) pour faire un autre choix.

87

Si vous portez l'uniforme kalazarien, rendez-vous au [177](#). Sinon, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [199](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [223](#).

88

D'une voix assurée, vous lancez : « Quatre-vingt-huit » à l'adresse des Kalazariens. La réponse claque en retour : « Sept ! » Voilà, vous venez d'apprendre la réponse à donner au mot de passe. Et vos ennemis ne se sont même pas aperçus qu'ils vous l'avaient donnée. Vous allez donc pouvoir circuler partout librement. Au moment où les soldats vous ont interpellé, si vous étiez :

A Industria ?

Rendez-vous au [132](#)

A Grand-Savoir ?

Rendez-vous au [63](#)

A Thoron ?

Rendez-vous au [192](#)

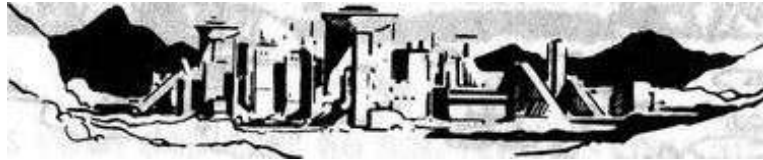
89

Les Kalazariens discutent un moment pour savoir ce qu'ils vont faire de vous. Puis ils vous enferment dans une pièce du sous-sol et la verrouillent. Vous êtes prisonnier et vous avez perdu tout votre Équipement. Si vous voulez tenter de vous évader sans attendre, rendez-vous au [315](#). Mais il est peut-être préférable de guetter une meilleure occasion. Si vous en décidez ainsi, rendez-vous au [397](#).

90

La Cape d'Invisibilité vous permet de vous glisser dans les lignes ennemies et de franchir la barrière du quartier des officiers. Et là votre sang ne fait qu'un tour : droit devant vous, à votre portée, vous apercevez le tyran Leish ! Il ne vous a pas vu, et vous pourriez l'attaquer tout de suite. Si vous décidez de faire ainsi,

rendez-vous au [201](#). Mais vous pouvez également vous débarrasser de la Cape, si toutefois vous pensez avoir un meilleur plan. Dans ce cas, rendez-vous au [103](#).



91

Il semble bien que la panne provienne simplement de deux fils qui se touchent malencontreusement. Et, en effet, après les avoir isolés, vous remettez très facilement le robot chirurgien en marche. Vous lui expliquez que vous avez besoin de soins et il obéit à vos ordres dans le clignotement de ses lampes et le ronronnement de ses moteurs. Vous regagnez dans l'instant tous les points d'ENDURANCE que vous aviez perdus et 1 point de CHANCE. Et maintenant allez- vous vous mettre à la recherche de renseignements sur la maladie du sommeil (rendez-vous au [126](#)) ou quitter les lieux (rendez-vous au [210](#)) ?

92

Les Kalazariens ne sont sûrement pas loin, même si aucun n'est visible pour le moment. Inutile de traîner par ici. Retournez au [308](#).

93

C'est dans la ville de Grand-Savoir que sont regroupés tous les centres de recherches et toutes les connaissances de votre pays. Et vous espérez bien trouver là quelque chose qui vous permettra de vaincre les envahisseurs. Mais la route est longue... Au bout d'une heure, vous voyez apparaître un dinosaure volant qui pique droit sur vous. Impossible d'éviter le combat. Ce Ptéranodon est un redoutable chasseur. Il a une grande envergure et, bien qu'il ne possède pas de protection naturelle, son agilité et sa grande agressivité en font un adversaire redoutable.

PTERANODON

DÉFENSE : 3 VITESSE : Rapide HABILITÉ : 9

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : néant.

Si vous êtes vainqueur du Ptéranodon, ou si vous Prenez la Fuite, rendez-vous au [186](#). Mais si c'est le Ptéranodon qui réduit à zéro la défense de votre robot, rendez-vous au [116](#).

94

L'escalier débouche sur un nouveau tunnel qui, une Ibis de plus, descend en pente douce ; pour s'achever devant la grille d'un ascenseur. Comme vous n'avez pas la moindre envie — ni la force — de refaire le chemin en sens inverse, vous ouvrez les grilles de la cabine et vous appuyez sur le premier bouton venu. Rendez-vous au [44](#)

95

On ne peut pas dire que vous avez eu une bonne idée : vous vous enfoncez dans la vase du marais. Et d'autant plus rapidement que vous vous débattiez dans le vain espoir de vous en dégager. Bientôt il ne reste plus de vous que quelques bulles qui viennent crever la surface boueuse marquant, un bref instant, le lieu de votre repos éternel.

96

Sur la première porte que vous essayez d'ouvrir est inscrite la mention « Privé ». Dès que vous touchez la poignée, vous déclenchez un système de sécurité et une décharge électrique d'une terrible puissance vous projette contre le mur, ce qui vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Revenez vite au [85](#) pour faire un autre choix !

97

Vous avez réussi à détruire la terrible plante mangeuse d'hommes et il n'en reste qu'une tache sombre sur le sol marécageux. En poussant un soupir de soulagement, vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [237](#).

98

Vous n'aviez pas la moindre chance ! Vous l'avez heureusement compris à temps. Mais tout n'est pas réglé pour autant : vous êtes seul dans une ville pleine d'ennemis. Et si vous avez pour le moment égaré vos poursuivants, nul doute qu'ils ne tarderont pas à vous retrouver, si vous ne prenez pas, rapidement, une décision. Allez-vous :

Explorer Thoron pour y trouver de l'aide ? Rendez-vous au [308](#)

Essayer de vous glisser à pied dans le camp kalazarien ? Rendez-vous au [32](#)

Essayer de vous glisser dans ce camp aux commandes de votre robot ? Rendez-vous au [187](#)

99

A peine votre robot a-t-il atteint un croisement que deux robots kalazariens apparaissent ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [130](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [172](#).



100

Lorsque vos instruments vous indiquent que vous êtes au centre de la tornade, vous passez à l'action. Vous débouchez le flacon de potion bleue et vous le versez par le sas d'évacuation de votre robot. En un Instant, vous êtes entouré par le liquide qui se diffuse rapidement. Vous attendez, plein de confiance dans l'efficacité de la tornade pour répandre la potion sur l'ensemble de la Thoronie. Et c'est le sourire aux lèvres que vous atterrissez à la Cité des Cultes... pour trouver les habitants aussi endormis qu'à votre dernière visite. La potion n'a pas été assez puissante ! Rendez-vous au [166](#).

101

Attirés par le sang du Tylosaure, vous voyez apparaître autour de vous une multitude de petits poissons carnivores. Mieux vaut ne pas vous attarder, car leur voracité est sans limites ! Si vous souhaitez maintenant retourner en ville, rendez-vous au [144](#). Mais le mystère du troupeau de dinosaures de la plage demeure... Si vous préférez satisfaire votre curiosité, rendez-vous au [62](#).

102

Si vous possédez une amulette, rendez-vous directement au [250](#). Sinon vous quittez le musée et vous regagnez votre robot. Rendez-vous au [396](#).

103

Au premier pas que vous faites à découvert dans le camp des Kalazariens, vous êtes arrêté. Si vous avez connaissance d'un quelconque renseignement qui pourrait vous tirer de cette fâcheuse situation, rendez-vous au paragraphe portant le numéro lié à cette information. Sinon rendez-vous au [228](#).



104 Vous pénétrez dans le laboratoire...

Le plan vous confirme que le laboratoire de pharmacie n'est pas très loin. Vous y allez directement, le livre précieusement serré sous votre bras. En chemin, vous entendez d'étranges couinements et des bruits de fuite, mais vous ne voyez rien. Le laboratoire dans lequel vous arrivez est désert. Où sont donc passés les laborantins ? Vous auriez dû les trouver endormis sur place... Mais vous n'avez guère le temps de résoudre ce mystère. Vous fermez les portes du laboratoire et vous vous mettez au travail. Votre livre est très explicite et le laboratoire est suffisamment équipé pour vous permettre d'obtenir, en peu de temps, un bon litre de potion bleue. Vous ne pouvez malheureusement pas en obtenir plus: vous avez épuisé tous les ingrédients et vous n'avez pas la moindre chance d'en découvrir d'autres rapidement. Il va falloir vous contenter de cela. De plus, vous avez confiance car le livre des pharmacopées semble indiquer que cette dose est largement suffisante pour la population de Thoronie. Ce qui vous inquiète le plus c'est que le liquide bleu est très volatile. Dès que le flacon sera débouché, la potion se volatiliserà à la vitesse de l'éclair. Impossible donc de réveiller les habitants à mesure que vous les rencontrerez. On ne peut ouvrir le flacon qu'une seule fois... et il faut atteindre quand même toute la population du pays Comment faire ? Vous n'êtes pas au bout de vos peinés ! Tandis que vous réfléchissez, les étranges frôlements accompagnés de couinements vous parviennent de nouveau à travers la porte. Vous étiez si occupé à préparer la potion que vous n'y prêtiez plus attention. A l'évidence il y a quelque chose de l'autre côté... Et vous n'avez pas la moindre idée de ce que cela peut être. Si vous décidez de quitter le laboratoire sur-le-champ, rendez-vous au [394](#). Mais il serait peut-être bon de vérifier, avec le livre de pharmacopée, que vous n'avez rien oublié. Si vous prenez le temps de faire cette vérification, rendez-vous au [372](#).

105

C'est ici, dans cette raffinerie, que les substances radioactives sont transformées pour servir à la propulsion des robots. Une très faible dose du produit, une fois enrichi, peut servir à l'alimentation des organes moteurs d'un robot pour plus d'un an ! Inutile de dire qu'ils sont si indispensables aux Kalazariens que l'usine a dû être investie dès le début de l'invasion. La preuve en est qu'à mesure que vous approchez, les patrouilles kalazariennes se font de plus en plus nombreuses. Allez-vous :

Avancer comme si de rien n'était ?	Rendez-vous au 236
Attaquer ?	Rendez-vous au 169
Faire demi-tour ?	Rendez-vous au 135
Tenter une ruse quelconque ?	Rendez-vous au 197

106

Un coup d'oeil dans une vitrine vous prouve que votre Cape d'Invisibilité est parfaite : vous ne voyez pas votre reflet ! Les Kalazariens que vous pourrez croiser ne vous verront donc pas non plus. Vous allez pouvoir pénétrer dans le Capitole sans risque. Le bâtiment est étrangement désert. Pas de parlementaires endormis dans la salle des débats, ce qui est encore plus étrange; mais peut-être ont-ils été emmenés en otages pour être utilisés par les Kalazariens plus tard... Pour le moment, vous avez bien autre chose à faire de toute façon, et la solution de ce mystère n'est pas des plus urgentes. En revanche, vous aimeriez bien savoir ce qui se passe près d'une grande vitrine d'apparat gardée par deux Kalazariens. Vous approchez suffisamment pour entendre leur conversation : « Exact, dit l'un, Leish doit venir tout à l'heure pour prendre l'épée. Je crois qu'il va y avoir une espèce de cérémonie. Et nous, on sera libres après... » Intrigué, vous regardez la vitrine et vous comprenez vite la raison de cette faction : vous avez sous les yeux l'épée de l'État de Thoronie ! Et le tyran doit venir s'en emparer. Pas

question de le laisser prendre le symbole de votre pays ! Vous devez absolument vous en saisir avant qu'il n'arrive. Mais c'est peut-être plus facile à dire qu'à faire... Et justement, qu'allez-vous faire :

Essayer de prendre l'épée sans attirer l'attention des gardes ? Rendez-vous au [190](#)

Attaquer les gardes pour prendre l'épée ? Rendez-vous au [215](#)

Continuer votre visite du Capitole ? Rendez-vous au [164](#)

107

Votre prière aux puissances de Paix s'accompagne de vœux ardents pour la liberté de votre pays. Et bientôt une musique ressemblant aux notes d'un magnifique carillon se fait entendre, vous enveloppant de paix et de bien-être. Vos points de CHANCE retrouvent leur *Total de Départ*. Retournez au [166](#) en notant que ce temple vous est désormais interdit.

108

Vous auriez peut-être bien fait d'y regarder de plus près avant de vous lancer dans cette aventure. Mais il est trop tard pour reculer maintenant même si le robot guerrier qui vous fait face est l'un des plus formidables engins kalazariens.

ROBOT GUERRIER

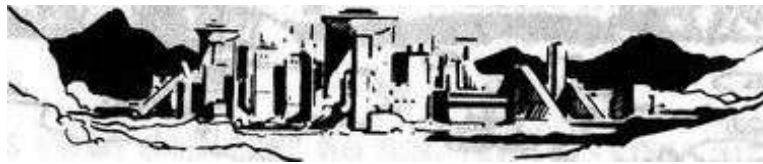
DÉFENSE : 11 VITESSE : Moyenne HABILITÉ : 11

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : si la Force d'Attaque du robot guerrier est supérieure à la vôtre de 4 points, il vous inflige 1 point de dommages supplémentaire et le recours à la CHANCE ne peut pas annuler cette perte.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [290](#). Si le robot guerrier fait tomber votre propre DÉFENSE à zéro, rendez-vous au [61](#). Vous ne pouvez pas *Prendre la Fuite*.

109

Le robot ennemi s'effondre et vous ne voyez aucune trace de son pilote dans l'amas de ferraille que vous avez sous les yeux. Si vous voulez examiner de plus près les débris du robot, rendez-vous au [155](#). Mais si vous préférez entrer dans les bâtiments de l'école de Guerre en vous désintéressant de l'épave, rendez-vous au [65](#).



110

Votre longue marche dans la ville vous fait découvrir des endroits étonnants, mais rien qui puisse, de près ou de loin, vous apporter une aide quelconque dans votre mission. Vous arrivez enfin sur une vaste esplanade. Sur un côté se dresse un grand bâtiment portant, gravée dans la pierre, l'inscription suivante : « Centre expérimental de robots. » De l'autre côté de la place vous remarquez une large ouverture menant, sans aucun doute, au réseau de souterrains courant sous la ville. Un panneau indicateur pointé vers cette entrée porte ces mots : « Robots au travail. » Allez-vous pénétrer dans le Centre expérimental (rendez-vous au [25](#)) ou, abandonnant votre robot sur cette place, préférez-vous vous aventurer dans le réseau souterrain (rendez-vous au [127](#)) ?

111

Allez-vous :

Défier Leish en combat singulier ? Rendez-vous au [253](#)
Prétendre que vous êtes porteur d'un message ? Rendez-vous au [267](#)
Lancer un mot de passe ? Rendez-vous au [173](#) Tenter de vous frayer un chemin par la force ? Rendez-vous au [283](#)

112

Cette nouvelle simulation est un entraînement à la chasse au dinosaure. Pour cela, vous disposez d'un fusil de gros calibre grâce auquel vous tirez sur des hologrammes de monstres qui défilent devant vous. Ce jeu de massacre vous lasse bien vite et, abandonnant votre arme, vous vous éloignez. Sur une porte close, une plaque explique une autre simulation : « Principe de la Cape d'Invisibilité — modèle 3 — prototype expérimenté actuellement à la Réserve de dinosaures. » Voilà qui pourrait se montrer des plus intéressants ! Si vous voulez essayer un autre des jeux de simulation, rendez-vous au [288](#). Mais il est peut-être temps de quitter les arcades. Rendez-vous au [165](#), si tel est votre choix.

113

Le robot ennemi pique vers le sol en laissant derrière lui une traînée de feu avant de s'écraser dans une gerbe de flammes. Vous voilà maintenant libre de poursuivre votre route. Rendez-vous au [63](#).

114

Dans la pièce voisine, vous remarquez une sorte de débarras dont la porte est ouverte. Une Pilule de Vigueur attire votre attention et, persuadé que c'est là que vous allez retrouver tout votre Équipement, vous vous y précipitez. C'est alors que vous recevez un violent coup de crosse sur la tête. Assommé pour le compte,

vous n'avez pas la moindre conscience que votre aventure vient de s'achever.

115

Sans perdre un instant vous faites faire un brusque écart à votre engin. La créature passe près de vous sans vous voir et elle disparaît. Vous êtes à la périphérie de Jungleville. Vous pouvez retourner dans la jungle en empruntant l'autre route (rendez-vous au [73](#)) ou pénétrer dans la ville pour en visiter une autre partie (rendez-vous au [137](#)).



116

Si vous êtes aux commandes d'un robot volant, rendez-vous au [139](#). Sinon rendez-vous au [162](#).

117

Vous traversez la clôture électrifiée qui entoure l'enclos des dinosaures. Le passage de votre robot provoque la panique chez les petits lézards qui paressaient dans l'herbe. Vous parcourez la réserve pendant de longues minutes, sans trouver quoi que ce soit qui présente le moindre intérêt. Soudain, vous entendez une sorte de barrissement qui précède de très peu l'apparition de deux énormes Tricératops cornus qui foncent droit sur vous. Pour votre malheur, les frondaisons de la jungle interdisent la transformation de votre robot en robot volant. C'est donc au sol que vous allez devoir affronter ces deux impressionnants adversaires.



117 D'énormes Tricératops cornus foncent droit sur vous.

Premier TRICERATOPS DÉFENSE : 9 VITESSE : Moyenne
HABILETÉ : 9

Second TRICERATOPS DÉFENSE : 10 VITESSE : Moyenne
HABILETÉ : 8

A chaque Assaut, ces monstres vont vous attaquer l'un après l'autre. Et vous devrez donc choisir celui que vous allez affronter en premier. Contre le premier, agissez comme à l'habitude. Contre le second, si sa Force d'Attaque est supérieure à la vôtre, il vous aura porté un coup et vous devrez alors déduire les points habituels. Mais si sa Force d'Attaque est inférieure, vous ne l'aurez pas blessé pour autant : vous n'aurez fait qu'éviter le coup qu'il voulait vous porter. Maintenant, il vous est possible de *Prendre la Fuite*. Dans ce cas, rendez-vous au [270](#) ; mais si vous choisissez de mener le combat à son terme, et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [291](#) ; si votre robot est détruit, rendez-vous au [310](#).

118

Notez bien que le robot de garde sera toujours à cet étage si vous y revenez. Avec le total d'ENDURANCE qui est le sien actuellement. En attendant vous dévalez l'escalier pour vous retrouver dans le hall d'entrée de l'immeuble. Rendez-vous au [333](#).

119

Les sons stridents qui sont émis à pleine puissance par votre radio de bord n'ont pas le moindre effet sur les dinosaures. Ils ne bougent pas. Retournez au [84](#) pour faire un nouveau choix.

120

« Ce n'est pas le bon mot de passe ! Ici, c'est le quartier des officiers ! Halte ! A la garde ! C'est le Thoronien ! » Et il attaque à l'instant même où vous ouvrez le feu. Rendez-vous au [27](#), et bonne chance pour ce combat !

121

Vous avez beau tenter une accélération foudroyante, le Nothosaure vous cueille au passage. Il ne fait de vous qu'une bouchée, ce qui met fin à votre aventure.

122

Votre récepteur radio se met à crachoter et une voix mécanique en sort : « Vous approchez Villegardes. Donnez votre numéro d'identification. » Si vous avez pris connaissance d'un document traitant de Villegardes, vous connaissez le code de référence de la carte de la cité. Rendez-vous alors au paragraphe portant ce numéro. Si vous n'avez pas lu ce traité, rendez-vous au [218](#).

123

L'intérieur du temple ne ressemble en rien à ce que vous aviez pu imaginer. Et il ne s'y passe strictement rien. Votre visite ici ne sert à rien. Mais partir de là ne sert sûrement à rien non plus. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 86. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [204](#).

124

Tout au long du trajet menant à la salle Epsilon, des bruits étranges vous parviennent de plusieurs directions à la fois. A l'évidence, vous n'êtes pas seul dans ce bâtiment ! Il va falloir redoubler de prudence. Un bref examen de la salle Epsilon vous apprend que les documents rassemblés là n'ont rien à voir avec les techniques militaires des Kalazariens, pas plus qu'elles ne vous révèlent quoi que ce soit sur leur stratégie. Il vous faudrait des heures pour examiner soigneusement tout ce qui a trait à leurs coutumes et à leur culture. Si cela vous tente, rendez-vous au [180](#). Si vous préférez regagner le hall d'entrée, rendez-vous au [224](#).



125

Votre robot est en train de se désintégrer et vous avez tout juste le temps d'actionner la commande d'éjection. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [176](#). Si vous êtes Malchanceux, le mécanisme d'éjection ne fonctionne pas. La manette vous reste dans la main, et votre aventure s'achève ici !

126

Vous vous dirigez du plus vite que vous le pouvez vers la bibliothèque médicale en suivant les flèches, et vous commencez vos recherches parmi les rangées impressionnantes de livres poussiéreux. Enfin vous découvrez dans un vieux manuel de pharmacologie un produit qui vous semble des plus intéressants : il s'agit d'une préparation qui, affirme ce traité, guérit instantanément la maladie du sommeil quelle qu'en soit l'origine ! Et c'est d'autant plus intéressant que toutes les substances nécessaires ainsi que leurs propositions sont mentionnées. Vous pouvez donc fabriquer ce médicament. Si vous décidez de le faire, rendez-vous au [104](#). Si vous préférez quitter l'hôpital, rendez-vous au [210](#).

127

Laissant votre robot, vous vous engagez à l'intérieur du tunnel. Le mystère qui entoure ce réseau souterrain vous attire tellement que vous vous lancez dans l'aventure sans avoir la moindre idée de ce que vous pouvez y trouver. Vous êtes surtout poussé par la curiosité. Le tunnel est faiblement éclairé, mais néanmoins suffisamment pour vous permettre de progresser sans risque. Bientôt vous parvenez à une bifurcation. Allez-vous prendre vers la droite (rendez-vous au [15](#)) ou vers la gauche (rendez-vous au [240](#))?

128

Vous débouchez dans une vaste clairière au centre de laquelle pousse une énorme plante aux feuilles très pointues. Au cœur de la plante, presque hors de portée, se trouve une haute tige chargée de plusieurs grandes fleurs rouges et jaunes. Qu'allez-vous faire ?

Examiner attentivement la plante ? Rendez-vous au [292](#)

Cueillir une fleur ? Rendez-vous au [373](#)

Contourner la plante et poursuivre votre chemin ? Rendez-vous au [33](#)

129

Si vous êtes aux commandes d'un robot volant, vous survolez la jungle de la réserve. Rendez-vous alors au [252](#). Sinon, vous vous y enfoncez. Rendez-vous dans ce cas au [117](#). N'oubliez pas que certains robots vous donnent le choix entre les deux possibilités puisqu'ils sont transformables !

130

Vous faites une rapide marche arrière et vous immobilisez votre robot dans le renforcement d'un mur. Dans un léger vrombissement, les deux robots passent devant vous sans vous voir. Vous poussez un soupir de soulagement. Tandis qu'ils s'éloignent, votre radio crachote quelques mots de leur conversation : «... quelque part dans les environs... » Bientôt ils disparaissent à l'angle d'une rue, et vous reprenez votre route vers l'hôpital. Rendez-vous au [192](#).

131

Si vous pilotez un Frelon, rendez-vous au [359](#). Si vous êtes aux commandes de n'importe quel autre robot, rendez-vous au [378](#).

132

Vous entrez dans la raffinerie aux commandes de votre robot. Le bâtiment est plein de machines et d'appareils étincelants. Des barils de carburant empilés représentent chacun une fortune. Mais vous ne voyez rien qui pourrait vous servir plus ou moins directement dans votre lutte contre les Kalazariens. De plus, comme votre robot n'a pas été conçu pour résister à l'atmosphère corrosive de l'usine, vous perdez 1 point d'**ENDURANCE** du fait de la radioactivité qui y règne. Rendez-vous au [293](#).

133

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, bien que gravement touché vous parvenez à mettre votre robot hors de portée de votre adversaire. Rendez-vous au [289](#). Si vous êtes Malchanceux, votre dernière vision est l'éclair d'acier qui explose devant vos yeux, pulvérisant votre robot, et vous par la même occasion.

134

Vous avez beau tout imaginer, vous n'avez pas la moindre chance de vous faufiler dans le bâtiment sans être vu : les Kalazariens pullulent alentour ! Si vous pouvez enfiler un uniforme ennemi (à condition d'en posséder un), rendez-vous au [243](#). Sinon rendez-vous au [266](#).



135

Vous tentez une manœuvre désespérée pour faire demi-tour. Mais trop tard : les robots ennemis vous ont repéré ! Si votre robot est Très Rapide, rendez-vous au [293](#). Sinon rendez-vous au [362](#).

136

Le chasseur semble partout à la fois. Ses canons pulvérisent le nez de votre robot et, en même temps, de violents coups vous atteignent à l'arrière. Subitement tout-devient noir autour de vous. Votre aventure se termine ici.

137

Si vous êtes déjà venu à Jungleville, rendez-vous au [349](#). S'il s'agit de votre première visite (et même si, au cours de celle-ci, vous avez déjà exploré différents endroits de la cité), poursuivez votre lecture. Cette ville est un vrai paradis pour les explorateurs et les amoureux de la nature. On y trouve toutes sortes de plantes rares et de fleurs précieuses. On y rencontre même, en pleine rue, des dinosaures sauvages... Allez-vous :

Explorer la ville ?

Rendez-vous au [366](#)

Explorer la jungle ?

Rendez-vous au [170](#)

Quitter la ville ?

Rendez-vous au [298](#)

138

L'énorme singe se met à vous envoyer tous les bouts de ferraille qui lui tombent sous la patte... Et comme il est loin d'être maladroit, vous perdez 2 points de DÉFENSE. (Si cela fait tomber votre DÉFENSE à zéro, rendez-vous au [61](#).) Mais ce singe n'est pas des plus courageux et, dès que vous ripostez, il s'enfuit ! Maintenant que vous êtes tranquille, vous allez pouvoir examiner ce qui se trouve autour de vous. En fait, rien de bien intéressant :

les pièces en bon état sont beaucoup trop lourdes pour être emportées, et tous les robots de ce dépotoir sont hors d'usage. Inutile de vous attarder ici. Rendez-vous au [110](#).

139

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux vous jouez votre dernière carte en lançant votre robot volant droit sur le Ptéranodon et en vous éjectant juste avant l'impact. Votre parachute vous dépose non loin d'un petit village, mais vous avez quand même perdu 1 point d'ENDURANCE dans l'aventure.

Rendez-vous au [13](#). Si vous êtes Malchanceux, la commande d'éjection se bloque, et votre robot s'écrase, mettant fin à votre mission par la même occasion.

140

Vous volez jusqu'à ce que vos instruments de bord vous indiquent que vous vous trouvez au cœur de la tornade. Vous débouchez alors le précieux flacon de potion violine dont vous versez le contenu dans le sas d'évacuation de votre robot. Le liquide se diffuse immédiatement en tourbillonnant autour de l'appareil et la tornade l'emporte en tournoyant à travers tout le pays. C'est un sourire aux lèvres que vous effectuez les manœuvres d'atterrissage. Et vous avez raison : à peine votre robot est-il posé que vous apercevez autour de vous les habitants de la Cité des Cultes qui, sortant de leur sommeil, se mettent debout et courent vers vous. Et, comme par miracle, tous les Kalazariens ont disparu. De plus, la radio de votre robot émet maintenant en thoronien : de tout le pays les nouvelles affluent. La vie est revenue et les ordres fusent pour mettre la dernière main à la débâcle ennemie. Vous avez sauvé votre pays ! Et c'est en héros acclamé que vous allez pouvoir retourner à votre ranch... Quelle incroyable aventure vous pourrez raconter pendant les longues soirées d'hiver !...

141

Ainsi qu'un immonde tentacule, une feuille s'insinue par une fente du blindage et commence à s'enrouler autour de vous. Vous poussez un hurlement de douleur et de terreur et vous tentez de la couper d'un violent coup d'épée. Mais la lame rebondit sur le végétal sans même l'érafler. Inutile d'espérer résister à la terrible force de cette plante mangeuse d'hommes quand elle a senti la chair fraîche ! Votre aventure ne va pas tarder à se terminer...

142

Il va falloir vous débarrasser de ce robot. Votre mission est bien trop importante pour vous laisser arrêter en chemin.

ROBOT GARDE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 10

Ce robot est de taille humaine et vous le combattez comme si vous aviez affaire à un homme. Vous pouvez *Prendre la Fuite* à n'importe quel moment en vous rendant au [118](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [48](#).

143

Inutile de dire qu'en temps normal vous n'auriez jamais pu pénétrer dans la banque centrale de Thoron ! Mais, en ce moment, on se demande bien qui pourrait vous en empêcher... Bref, vous voilà entouré de lingots d'or, de barres d'argent de différents poids, de sacs remplis de pièces, de bijoux précieux : un trésor incroyable. Cependant, dans la situation présente, une arme vous serait bien plus utile ; mais vous ne distinguez rien qui y ressemble de près ou de loin dans ce monceau de richesses. Néanmoins, vous découvrez un robot servant au transport des marchandises dans le local d'entretien du bâtiment. Vous pouvez en prendre possession, si vous le désirez, surtout si vous n'avez pas actuellement de robot. Cet engin ressemble à un énorme crabe. Il a huit grandes pattes articulées et, à l'avant, deux



143 Cet engin ressemble à un énorme crabe.

grosses pinces pour saisir et déplacer des charges. Par ailleurs, son blindage arrière peut s'ouvrir, découvrant ainsi une plateforme pour le chargement et le transport.

CRABE TRANSPORTEUR

DÉFENSE : 12 VITESSE : Lente BONUS DE COMBAT : 0

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : il peut déplacer et transporter des charges considérables.

Vous pouvez prendre ce Crabe transporteur à la place de votre robot, si vous en possédez un. Dans ce cas, vous laissez votre engin sur place. Rendez-vous maintenant au [363](#).

144

Port-Tempêtes est la capitale de la région côtière. C'est certes une très belle ville, mais surtout connue pour son climat orageux. Allez-vous vous diriger :

Vers l'office météorologique ? Rendez-vous au [260](#) Vers la côte ? Rendez-vous au [335](#) Vers une autre ville ? Rendez-vous au [43](#)

145

Visiblement, ce n'était pas une bonne idée : la sentinelle tire et vous perdez 2 points de **DÉFENSE**. Rendez-vous au [27](#).

146

La salle Bêta est non seulement très éloignée, mais très mal indiquée. Vous parcourez des corridors plus ou moins bien éclairés pour vous rendre compte, au bout d'un moment, que vous ne savez plus du tout où vous êtes. Vous arrivez enfin devant une ouverture masquée par un rideau. A côté, une plaque porte ces mots : « Coups du sort. » Mais ce qui vous intrigue le plus, c'est le bruit qui provient de ce que vous supposez être une salle d'exposition : on dirait que quelqu'un de très lourd se

déplace en traînant les pieds sur un sol rugueux. Si vous décidez de pénétrer dans cette salle pour voir ce qu'il en est, rendez-vous au [202](#). Si vous jugez plus prudent de poursuivre votre chemin, rendez-vous au [168](#).



147

Où allez-vous vous rendre maintenant ?

- | | |
|------------------------------|------------------------------------|
| A l'école de Médecine ? | Rendez-vous au 54 |
| Au musée de Thoronie ? | Rendez-vous au 14 |
| A la Réserve de dinosaures ? | Rendez-vous au 66 |
| Dans une autre ville ? | Rendez-vous au 380 |

148

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 91. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [161](#).

149

Sans savoir comment, vous vous retrouvez hors du temple ! Vous perdez néanmoins 1 point de **CHANCE** pour avoir refusé de prendre le moindre risque. Retournez au [166](#) pour faire un autre choix, et notez bien que vous ne pouvez plus revenir dans ce temple.

150

Où allez-vous vous rendre maintenant ?

A l'école de Médecine ?

Rendez-vous au [54](#)

A l'école de Guerre ?

Rendez-vous au [277](#)

Au musée de Thoronie ?

Rendez-vous au [14](#)

Mais vous pouvez aussi quitter Grand-Savoir si vous le souhaitez. Dans ce cas, rendez-vous au [380](#).

151

Vous avez l'impression que le sol se dérobe sous votre robot. Attention ! Terrain marécageux ! Instinctivement, vous poussez l'accélérateur à fond et vous réussissez à franchir cette zone dangereuse. Rendez-vous au [237](#).



152

Vous avancez dans les rues si animées autrefois en redoublant de prudence. Devant vous, mais assez loin cependant, deux robots ennemis déambulent sans vous prêter la moindre attention. Vous arrivez enfin à l'hôpital. Rendez-vous au [192](#).

153

La rue que vous suivez est bordée de hautes maisons. Alors que vous arrivez à un croisement, vous vous arrêtez net en apercevant un robot kalazarien. Heureusement pour vous, il vous tourne le dos ! Qu'allez-vous faire ?

Vous éloigner sans bruit ?

Rendez-vous au [290](#)

L'attaquer sans attendre ?

Rendez-vous au [311](#)

Lui lancer un défi ?

Rendez-vous au [108](#)

154

Vous arrivez à vous extirper des débris de votre robot, mais vous êtes tout ensanglanté et totalement hébété. De plus, vous avez perdu 2 points d'**ENDURANCE**. A peine avez-vous eu le temps de reprendre vos esprits, que vous entendez, tout près, un Kalazarien qui hurle : « C'est lui, c'est bien lui qui sème la pagaille ! » Le temps vous manque pour prendre une Pilule de Vigueur... Si vous possédez un uniforme de l'armée kalazarienne, rendez-vous au [241](#). Sinon rendez-vous au [89](#).

155

Par miracle, l'habitacle du robot a résisté à vos coups et votre adversaire ne semble même pas blessé. Sans perdre un instant, vous prenez une pince coupante pour essayer de délivrer le pilote de sa prison métallique. Mais à votre grande surprise il fait un geste brusque, et presse un bouton du tableau de bord. Dans l'instant son engin se désintègre. Le souffle de l'explosion projette votre robot à plusieurs mètres. Vous êtes si durement secoué que vous perdez 2 points de **DÉFENSE** et 2 points d'**ENDURANCE**. Si votre total de **DÉFENSE** est maintenant égal à zéro, rendez-vous au [61](#). Sinon rendez-vous au [65](#).

156

Mais le combat n'est pas terminé pour autant. Une terrible machine de guerre apparaît faisant trembler la terre sous son poids. Une voix vous parvient, diffusée par les transmetteurs de cet engin : « Misérable Thoronien ! Tu vas connaître la vengeance de Leish ! » Les deux robots se mettent en position de combat au milieu des flammes qui ravagent le camp kalazarien. Un petit robot volant est pulvérisé, atteint de plein fouet par un

projectile. C'est la dernière chose que vous aurez le temps d'observer: maintenant toute votre attention se porte sur votre adversaire. Leish est aux commandes du plus gros robot jamais fabriqué à Kalazar : un Supertank. C'est un énorme char d'assaut avec, à l'avant, un canon de gros calibre qui crache des flammes. Mais ce n'est pas son seul armement : ses formes irrégulières sont hérissées d'une multitude d'armes de plus petit calibre et il tire dans toutes les directions à la fois. Pendant le combat, ses bras sont rétractés, ce qui le rend plus maniable.

SUPERTANK

DÉFENSE : 16 VITESSE : Lente HABILITÉ : 12

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : au cours d'un Assaut, même si le Supertank est vaincu, il vous inflige une perte de 1 point de DÉFENSE car vous ne pouvez pas parer tous les coups portés par ses armes légères.

Si vous arrivez à vaincre le Supertank, et à la condition qu'il reste au minimum 1 point de DÉFENSE à votre robot, rendez-vous au [354](#). Mais si votre DÉFENSE tombe à zéro, rendez-vous au [6](#).

157

Les grilles se ferment et la cabine commence à s'élever vite, de plus en plus vite. Puis, brusquement, le câble se rompt dans un claquement strident. Et une descente vertigineuse s'amorce pour se terminer, après ce qui vous semble être des kilomètres de chute, par l'écrasement de l'ascenseur. Votre aventure s'achève ici.

158

Si vous avez en votre possession l'épée de l'État, rendez-vous au [242](#). Si vous n'avez pas cette épée, rendez-vous au [214](#).

159

Il était temps ! Le robot vient en effet d'exploser à son tour. Vous vous ruez dans le bâtiment le plus proche et vous vous précipitez dans la cave pour plus de sécurité. A votre grande surprise, elle est très vaste et, au centre, trône une machine aux reflets argentés équipée d'une énorme vrille métallique à l'avant. Sans hésiter (vous n'avez d'ailleurs pas le choix), vous vous précipitez aux commandes et vous refermez le capot d'un coup sec. L'engin démarre au quart de tour. Ce robot fouisseur a été conçu pour frayer des chemins sous terre. Il est très spécialisé et n'a donc ni armement ni blindage protecteur. Il ne peut pas être utilisé pour combattre. Tandis que l'engin avance en déblayant sa route, l'immeuble s'écroule avec fracas au-dessus de vous. Vous pensez avec soulagement que vos adversaires vont maintenant vous croire mort, enseveli sous les décombres. Rendez-vous au [338](#).

160

A mesure que vous approchez du musée, la radio vous transmet un brouhaha de voix kalazariennes.

Bientôt, vous pouvez voir de la fumée qui s'élève du bâtiment. Si vous décidez malgré tout d'approcher, rendez-vous au [184](#). Mais si vous jugez plus prudent de prendre une autre direction, rendez-vous au [63](#) pour faire un nouveau choix en notant bien que vous ne pourrez plus revenir au musée.

161

Un examen rapide du Robot chirurgical vous montre que la panne doit provenir de deux fils qui se touchent malencontreusement. Au moment où vous parvenez à les isoler, l'engin se met en marche et vous empoigne de ses bras puissants. On dirait qu'il veut vous faire subir l'ablation de l'appendice ! Cette machine est devenue complètement folle, et vous allez devoir la combattre. Vous avez d'ores et déjà perdu 1 point d'ENDURANCE.

ROBOT CHIRURGIEN HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 8

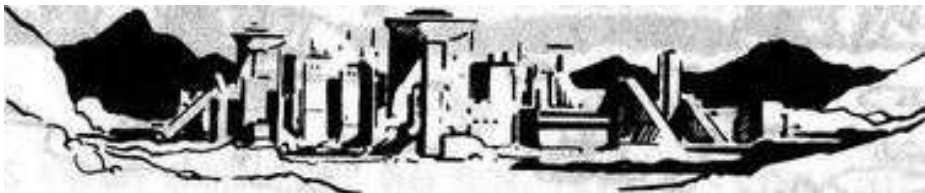
La pièce est si exiguë que vous ne pouvez pas faire le moindre mouvement pour *Prendre la Fuite*. Si vous êtes vainqueur du Robot chirurgien, vous pouvez poursuivre vos recherches sur la maladie du sommeil (rendez-vous au [126](#)) ou quitter l'école de Médecine (rendez-vous au [210](#)).

162

Votre robot est réduit en miettes. Néanmoins, vous restez immobile, tapi dans les débris de la machine, jusqu'à ce que votre adversaire se soit éloigné. Vos blessures et contusions multiples vous coûtent 1 point d'ENDURANCE. Et c'est à pied que vous vous mettez en route vers un petit village qui se profile à l'horizon. Rendez-vous au [13](#).

163

L'office météorologique ronronne de l'activité de nombre d'instruments en parfait état de marche. Vous trouvez aussi un relevé complet des pressions reportées sur la carte du pays. Un seul coup d'œil sur ce croquis vous donne encore plus de précision quant à la présence des drapeaux rouges qui flottent au-dehors : une forte tempête va se déchaîner dans quelques heures à peine sur la Thoronie. Elle atteindra sa puissance maximale au-dessus de la Cité des Cultes, et elle perdra sa force après avoir balayé tout le territoire. Si vous possédez un flacon de potion, rendez-vous au [213](#). Sinon, rendez-vous au [144](#).



164

Vous déambulez au hasard dans le Capitole, jusqu'à ce qu'un léger frémissement de votre Cape vous prévienne qu'elle est en train de perdre ses pouvoirs. Aussi vous repartez en toute hâte vers votre robot. Rendez-vous au [308](#).

165

Ludis a toujours été la ville des plaisirs et des distractions, l'endroit où tous les Thoroniens prenaient quelques jours de détente ou de longues vacances. Partout des jeux, des spectacles, les attractions les plus diverses. Allez-vous :

Visiter les arcades des jeux ?	Rendez-vous au 288
Visiter l'aérodrome ?	Rendez-vous au 41
Quitter la ville ?	Rendez-vous au 131

166

Si vous êtes déjà venu à la Cité des Cultes, rendez-vous immédiatement au [67](#). Mais si c'est là votre première visite, et même si vous avez déjà exploré un certain nombre de bâtiments de la ville, poursuivez votre lecture. La ville est tout entière consacrée au recueillement et à la prière : temples, sanctuaires, cimetières et autres édifices religieux sont disséminés partout. Certes, le silence y a toujours été la règle, mais jamais un silence aussi pesant que celui qui règne aujourd'hui, rompu seulement par les cris des oiseaux de mer. Vous sentez bientôt un malaise vous envahir. En effet, puisque vous êtes le seul Thoronien éveillé, toutes les puissances tutélaires de la ville doivent avoir les yeux braqués sur vous. Votre visite à la Cité des Cultes pourrait bien vous réserver des surprises ! Mais il vaut mieux ne pas vous appesantir sur vos impressions et choisir ce que vous allez faire.

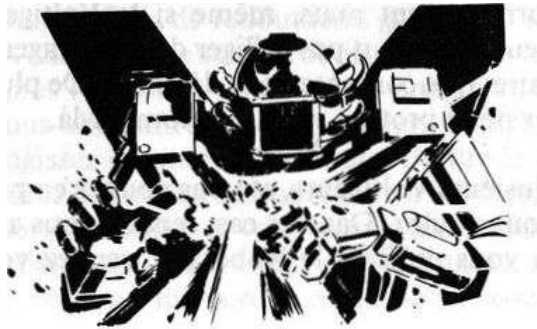
Visiter l'un des temples ?

Rendez-vous au [49](#)

Survoler la ville (si vous avez un robot volant) ? Rendez-vous au [227](#)

Vous diriger vers une autre ville ?

Rendez-vous au [244](#)



167

Le robot de combat classique des Thoroniens que vous venez de choisir est très puissant. Il est susceptible de prendre une forme humanoïde ou une forme de robot volant. C'est le Voltigeur 11, gigantesque guerrier de métal ou avion de combat aux lignes fuselées.

VOLTIGEUR 11 (humanoïde) DÉFENSE : 12 VITESSE : Moyenne BONUS DE COMBAT : + 2

VOLTIGEUR 11 (avion) DÉFENSE : 10 VITESSE : Très Rapide BONUS DE COMBAT : + 2

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : sous sa forme humanoïde, le Voltigeur 11 est armé d'un bazooka et d'un bouclier blindé. Si sa Force d'Attaque est de 18, ou plus, son bouclier va venir automatiquement parer les coups de l'adversaire et il ne subira aucun dommage, même s'il n'a pas remporté l'Assaut. Sous forme volante, il n'a aucune caractéristique particulière au combat. La transformation du robot d'une forme à l'autre dure le temps d'un Assaut. Pendant cet Assaut de transformation, les lancers de dés se font normalement mais, même si le Voltigeur est vainqueur, il ne peut pas infliger de dommages à son

adversaire. Il se contente de se défendre. De plus, son bouclier ne le protège pas à ce moment-là.

Il y a plusieurs Voltigeurs, et vous pouvez en prendre un si vous voulez. Dans ce cas, rendez-vous au [376](#). Mais si vous préférez le Robotank, rendez-vous au [247](#).

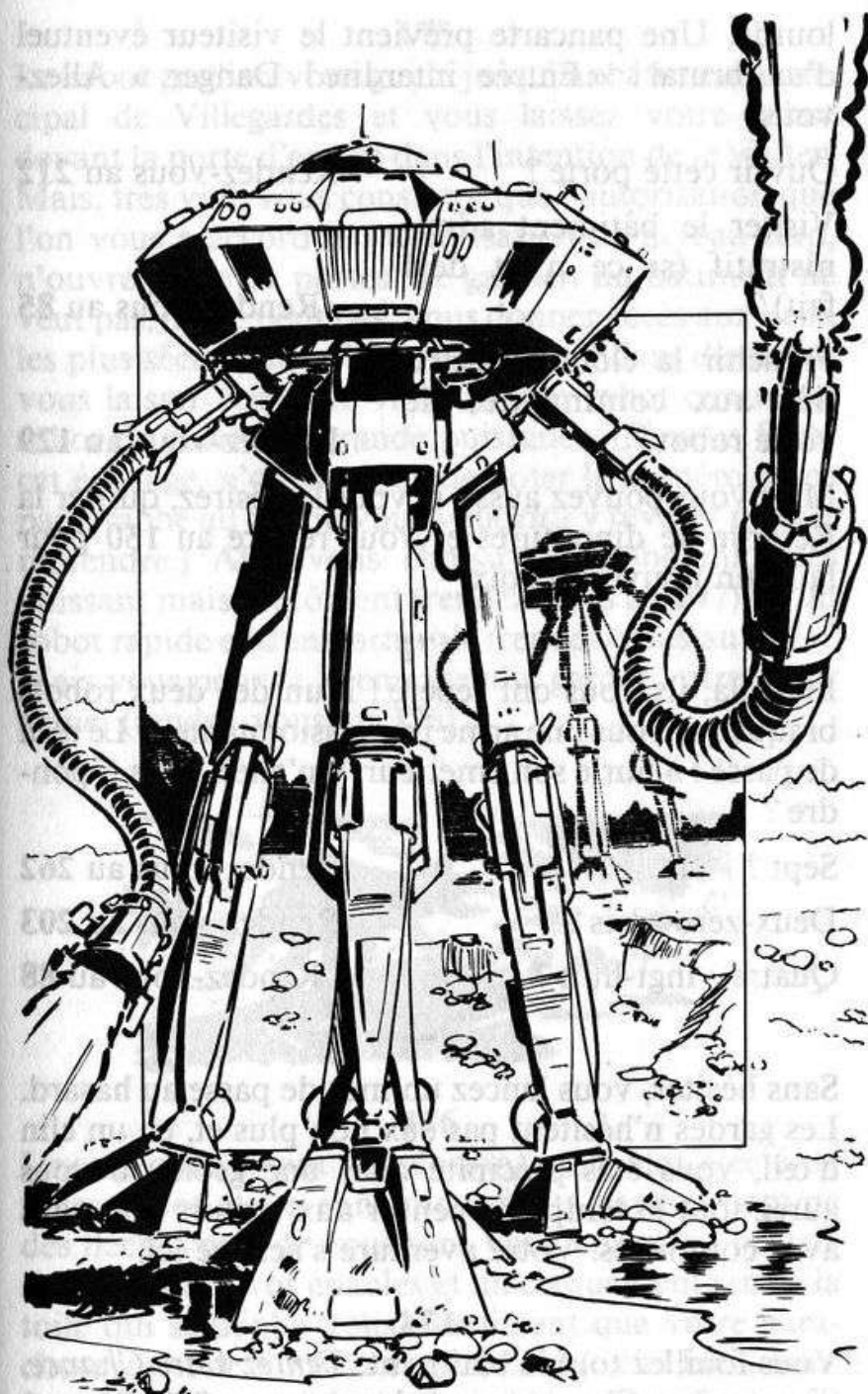
168

Quand enfin vous arrivez à la salle Bêta, c'est pour constater que l'exposition militaire est entièrement consacrée au passé. Des catapultes et diverses armes anciennes sont exposées, les plans en sont même donnés. Mais cela ne présente pas le moindre intérêt pour votre mission. De plus, les bruits qui vous ont accompagné depuis un bon moment déjà finissent par vous rendre nerveux. Il vaut mieux ne pas traîner ici. Rendez-vous au [14](#).



169

Deux robots vous barrent la route : impossible de les éviter. Ce sont des Tripodes qui peuvent se déplacer très vite sur leurs trois pattes articulées. Ils ont des fusils à canon court fixés à l'extrémité de leurs bras de métal. Ces bras sont longs et très souples et les engins peuvent donc tirer dans toutes les directions. Dans un passé encore récent, ces robots étaient chargés de l'entretien et de la surveillance technique de la raffinerie ; mais les Kalazariens les ont reprogrammés pour en faire de redoutables gardiens à leur service. A chaque Assaut, ces robots vont vous attaquer l'un après l'autre. Et vous devrez donc choisir celui que vous allez affronter en premier. Contre le



169 Deux Tripodes vous barrent la route !

premier, agissez comme à l'habitude. Contre le second, si sa Force d'Attaque est supérieure à la vôtre, il vous aura porté un coup, et vous devrez alors déduire les points habituels. Mais si sa Force d'Attaque est inférieure, vous ne lui aurez pas porté un coup pour autant : vous n'aurez fait qu'éviter le coup qu'il voulait vous porter.

Premier TRIPODE DÉFENSE : 7 VITESSE : Rapide HABILITÉ : 8

Second TRIPODE DÉFENSE : 7 VITESSE : Rapide HABILITÉ : 10

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : néant.

Si vous *Prenez la Fuite*, rendez-vous au [293](#). Si vous êtes vainqueur des deux Tripodes, rendez-vous au [30](#). Si votre robot est vaincu, rendez-vous au [336](#).

170

Comment êtes-vous équipé pour ce voyage ?

D'un robot volant ?

Rendez-vous au [285](#)

D'un robot qui se déplace au sol ?

Rendez-vous au [356](#)

Vous n'avez pas de robot ?

Rendez-vous au [64](#)



171

Si vous êtes déjà entré dans ce bâtiment, rendez-vous directement au [231](#). Sinon poursuivez votre lecture. Vous faites prudemment le tour de cette espèce de grange pour l'examiner. Les murs sont faits d'un métal très épais. Quant à la seule porte, elle a l'air très lourde. Une pancarte prévient le visiteur éventuel d'un brutal : « Entrée interdite ! Danger. » Allez-vous :

Vous fouillez tout le bâtiment. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **259**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **114**.

Le robot gardien vous guide jusqu'au bâtiment principal de Villegardes et vous laissez votre robot devant la porte d'entrée dans l'intention de le visiter. Mais, très vite, vous constatez que l'autorisation que l'on vous a accordée, l'autorisation de niveau zéro, n'ouvre guère de portes. Le gardien du bâtiment ne veut pas, ou ne peut pas, vous donner accès aux lieux les plus secrets de la base. Il est cependant disposé à vous laisser échanger votre propre robot contre un robot de guerre de grande puissance. (Si vous faites cet échange, n'oubliez pas de noter le numéro de ce paragraphe au cas où vous voudriez y revenir pour le reprendre.) Allez-vous choisir un Robotank, très puissant mais plutôt lent (rendez-vous au [247](#)) ou un robot rapide et transformable (rendez-vous au [167](#)) ? Mais vous pouvez, bien entendu, garder votre robot actuel (rendez-vous au [376](#)).



Une seconde avant l'explosion, vous êtes éjecté de votre robot et les ennemis volants passent comme des flèches près de vous sans vous voir. Une brutale secousse dans vos épaules et un claquement sec de la toile qui se déplie vous avertissent que votre parachute vient de s'ouvrir et que, dans le ciel bleu, vous êtes devenu une cible de choix ! Vous pouvez guider habilement votre descente et prendre le risque d'atterrir au milieu du camp où nombre de Kalazariens ont actuellement les yeux fixés sur vous. Rendez-vous alors au [205](#). Mais peut-être serait-il plus prudent de vous diriger vers les bâtiments pour échapper à leur vue ? Si vous en décidez ainsi, rendez-vous au [226](#).

177

Le pilote du robot ennemi ne vous accorde pas la moindre attention. Votre déguisement vous permet d'arriver à sa hauteur et de le dépasser sans qu'il vous ait même demandé le mot de passe. Rendez-vous au [65](#).

178

Vous finissez par croire que jamais vous ne verrez le bout de ce tunnel ! Vous êtes si épuisé que vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Mais, finalement, vous arrivez au bas d'un escalier. Prudemment, vous commencez à en gravir les marches. Rendez-vous au [94](#).

179

Vous êtes en route depuis une heure environ quand un orage éclate brutalement. Si vous êtes aux commandes d'un robot volant, rendez-vous au [280](#). Si vous vous déplacez au sol avec votre robot, vous vous abritez sous les arbres pour attendre la fin de l'orage et reprendre votre route au sec. Rendez-vous au [144](#).

180

Vous armant de courage, vous commencez à examiner la masse des documents. Vous êtes sur le point de renoncer quand votre regard est attiré par un ouvrage en piètre état traitant d'une très ancienne coutume kalazarienne destinée à régler les querelles entre tribus. Pour éviter des guerres meurtrières, on désignait un champion dans chaque camp. Ils se défiaient en un combat singulier et le vainqueur était reconnu par le camp adverse. Cela évitait nombre de pertes humaines... Le livre porte la référence 111. Notez bien l'information et la référence, elles vous seront peut-être utiles. Rendez-vous au [224](#).

181

Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [28](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [318](#).

182

A peine avez-vous franchi les grilles de l'ascenseur que vous repérez un robot en faction dans le couloir. « Entrée interdite ! » nasille sa voix de synthèse. Allez-vous :

Tenter de discuter ?	Rendez-vous au 295
L'attaquer ?	Rendez-vous au 142
Gagner un autre étage ?	Rendez-vous au 333

183

A votre grande surprise, c'est le cockpit tout entier qui se sépare de l'appareil au moment de l'éjection. Vous êtes donc bien protégé quand ce qui reste de votre robot explose. Et le Frelon qui vous donnait la chasse disparaît, persuadé de vous avoir abattu. Vous en profitez pour examiner l'espèce de capsule dans laquelle vous vous trouvez. La transformation de l'habitacle en appareil autonome est ahurissante : deux courtes ailes et deux petits bras préhensiles sont apparus et, si vous n'avez guère de place, vous avez néanmoins la certitude que votre petit robot volant peut vous mener à bon port.

ROBOT DE SECOURS DÉFENSE : 1 VITESSE : Très Rapide
BONUS DE COMBAT : 0 Rendez-vous au [137](#).

184

Alors que vous arrivez à proximité du musée, vous découvrez un spectacle étrange. Deux robots de travail kalazariens ont été réduits en miettes, et plusieurs soldats ennemis sont sans vie

devant le bâtiment. Un bref instant, un espoir fou vous gonfle le cœur : y aurait-il un autre Thoronien éveillé ? Mais votre émotion est de courte durée et votre espoir s'effondre en voyant une des pièces les plus importantes du musée, un robot tyrannosaure au blindage étincelant, qui tourne en rond, d'une démarche mécanique. Les Kalazariens l'ont visiblement mis en marche, mais ils ne le contrôlent pas et l'engin écrase tout sur son passage. L'espace d'un instant, vous avez la tentation de le laisser poursuivre son œuvre et massacrer allègrement vos ennemis. Mais c'est très risqué : il peut tout aussi bien détruire les bâtiments et écraser sous les décombres vos compatriotes endormis. Il vaudrait sûrement mieux le combattre pour écarter ce danger. Si vous décidez de le faire, rendez-vous au [207](#). Mais si vous suivez votre première idée, vous pouvez aller en ville en espérant que le robot tyrannosaure finira bien par vider ses batteries. Rendez-vous, dans ce cas, au [63](#).

185

Vous poussez la porte d'un bloc opératoire et vous trouvez, sur un brancard, un Robot chirurgien portant la mention : « en panne ». Si vous voulez chercher la cause de la panne pour réparer le robot, rendez-vous au [148](#). Mais si vous préférez ne pas vous intéresser à cette mécanique inutile pour vous consacrer à vos recherches sur la terrible maladie du sommeil, rendez-vous au [126](#).

186

Vous vous rappelez être passé devant un village il n'y a pas longtemps. Peut-être pourriez-vous y découvrir quelque chose d'intéressant ? Si vous voulez y jeter un coup d'œil, rendez-vous au [13](#). Mais si vous pensez que le détour n'en vaut pas la peine et qu'il vaut mieux aller directement vers Grand-Savoir, rendez-vous au [361](#).

187

Et, comme vous l'aviez prévu, vous tombez au bout de quelques mètres sur une patrouille de robots ennemis qui garde un portail d'accès aux vestiaires du stade ! L'un d'eux vous lance, de sa voix de synthèse, un grinçant : « Quatre-vingt-huit ! » Si vous connaissez la réponse à ce mot de passe, rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, rendez-vous au [50](#).

188

Le sentier se rétrécit et le sol est de plus en plus spongieux. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [151](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [312](#).

189

Rien n'a changé ici depuis votre dernière visite. Il est évident que les Kalazariens n'ont pas la moindre envie de s'approcher des monstres qui règnent en maîtres en ces lieux. Qu'allez-vous faire ?

Laisser votre robot et vous rendre au bâtiment administratif ? Rendez-vous au [85](#) Laisser votre robot et vous rendre dans l'autre bâtiment ? Rendez-vous au [171](#) Traverser la clôture électrifiée aux commandes de votre robot ? Rendez-vous au [129](#)

Vous pouvez aussi tout simplement quitter cette Réserve de dinosaures en vous rendant au [150](#).

190

La Cape d'Invisibilité vous permet de vous approcher de la vitrine et de profiter de ce que les gardes sont occupés à bavarder pour vous emparer de l'épée. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous la glissez sous votre Cape et vous pouvez quitter le Capitole sans être le moins du monde inquiété. Rendez-vous

alors au [296](#). Si vous êtes Malchanceux, l'un des gardes tourne la tête. Et quelle n'est pas sa stupéfaction en voyant l'épée se soulever et flotter dans les airs. Sans se poser la moindre question, il bondit dans votre direction. Il va vous falloir le combattre. Rendez-vous au [215](#).

191

Si vous étiez aux commandes d'un robot, vous perdez 1 point d'ENDURANCE au moment où vous en êtes éjecté. Si vous êtes toujours en vie, vous vous enfuyez alors loin du Nothosaure qui s'acharne à démolir votre robot. Si vous ne connaissez pas encore les quartiers sud de la ville, rendez-vous au [225](#). Mais si vous préférez continuer votre course droit dans la jungle, rendez-vous au [64](#).

192

Vous arrivez sans encombre aux portes de l'hôpital de Thoron. Attention, de très nombreuses voix vous parviennent : il va falloir faire preuve de prudence ! Si vous possédez la Cape d'Invisibilité et si vous ne vous en êtes pas encore servi, c'est peut-être le bon moment. Rendez-vous au [29](#). Mais si vous ne l'avez pas, ou si vous l'avez déjà utilisée ou, plus simplement, si vous préférez la garder pour une meilleure occasion, rendez-vous au [74](#).



193

A peine avez-vous fait un pas dans le temple qu'un frisson vous parcourt l'échine. Partout, des corps endormis sont allongés. Mais ils semblent bien raides pour des dormeurs ! Et lorsque vous saisissez un poignet pour en tâter son pouls, vous ne sentez pas le moindre battement sous votre doigt. De plus, il est glacé ! Inquiet, vous jetez alentour des regards de plus en plus affolés.

Vous ne voyez rien de menaçant, mais la peur vous envahit et vous vous précipitez au-dehors en hurlant de terreur. La lumière et la chaleur du soleil vous aident à retrouver votre calme et, au bout de quelques minutes, le tremblement qui vous agitait tout entier disparaît. Vous avez cependant perdu 1 point d'**HABILETÉ** dans l'aventure. Puisque vous avez retrouvé votre sang-froid, vous pouvez retourner dans le temple si le cœur vous en dit. Rendez-vous dans ce cas au [327](#). Sinon revenez au [166](#) pour faire un nouveau choix.

194

Vous n'en croyez pas vos yeux ! Le pare-brise du Robot bâtisseur vient de s'ouvrir brutalement, laissant passer le Kalazarien qui, après avoir exécuté un magnifique vol plané, s'écrase au sol juste devant son engin. Et avant même qu'il n'ait pu faire le moindre geste, les roues l'ont broyé inexorablement. A l'évidence votre adversaire a confondu la commande des armes avec celle de l'éjection ! Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre le Robot bâtisseur à la place du vôtre (notez alors que son **BONUS DE COMBAT** est nul). Quel que soit votre choix revenez au [308](#).

195

A la périphérie de la ville, vous découvrez un gigantesque cimetière de robots. Si vous y êtes déjà venu, rendez-vous au 82. Sinon poursuivez votre lecture. A perte de vue, des robots cassés, écrasés ou simplement endommagés, ainsi que des monceaux de pièces détachées s'entassent en désordre. Soudain, vous sursautez : il vous semble avoir saisi un mouvement. Quelqu'un vous épie certainement dissimulé derrière cet amas de ferraille ! Si vous voulez examiner de plus près cette véritable décharge, rendez-vous au [370](#). Mais si vous jugez plus prudent de quitter cet étrange endroit, rendez-vous au [110](#).



195 Vous découvrez un gigantesque cimetière de robots.

196

C'est pour vous un jeu d'enfant de semer cette horde désordonnée de dinosaures. Il vous reste à regagner la ville maintenant. Rendez-vous au [144](#).

197

Si vous avez déjà été interpellé par des Kalazariens qui utilisaient un nombre comme mot de passe, rendez-vous au paragraphe correspondant à ce nombre. Sinon rendez-vous au [236](#).

198

Au moment où vous alliez pénétrer dans le centre, vous vous rendez compte que le hall fourmille de robots gardes semblables à celui que vous avez déjà combattu. Inutile de traîner par ici ! Vous regagnez donc votre robot pour vous éloigner de cette partie de la ville. Rendez-vous au [206](#) pour faire un nouveau choix.

199

Le Kalazarien n'a pas la moindre raison de penser qu'il puisse encore y avoir un seul Thoronien éveillé. Il vous prend donc pour un allié et ne vous prête pas la moindre attention. Vous pouvez donc passer tranquillement et vous rendre au [65](#).

200

Pas de problème pour piloter ce robot : vous en avez assimilé toutes les manœuvres aux jeux de l'arcade. Rendez-vous au [378](#).

201

Sans hésiter, vous vous ruez sur Leish. D'un coup d'épée vous lui transpercez le cœur. Le tyran est mort ! En poussant un cri de triomphe, vous vous tournez vers les officiers qui l'entourent et vous en tuez plus d'un avant même qu'ils aient réalisé ce qui se

passait. Cependant, bien qu'ils ne vous voient pas, votre épée leur permet de vous localiser et vous êtes bientôt submergé par le nombre. Certes, vous avez débarrassé la Thoronie du tyran maudit. Mais vous n'avez pas délivré votre pays des Kalazariens ; et, si glorieuse que soit votre dernière bataille, vous avez échoué dans votre mission !

202

A votre grand soulagement, vous constatez que les bruits qui vous avaient inquiété ne sont en fait que les ronflements d'un gros homme asthmatique profondément endormi dans un fauteuil. Quant à la salle dans laquelle vous venez de pénétrer, elle est entièrement consacrée, selon toute évidence, à une exposition ayant pour thème la chance et la malchance. Rapidement, vous vous promenez à travers tous les objets qui ont été rassemblés là, jusqu'à arriver devant une vitrine qui attire aussitôt votre attention : en effet, les deux gardes qui sont assoupis devant elle auraient tendance à vous faire croire qu'elle renferme quelque chose de grande valeur. Vous en approchant, vous ne voyez pourtant qu'une pierre grossièrement taillée. Néanmoins, vous étouffez une exclamation de joie à la lecture d'une petite étiquette posée à son côté. Vous venez de découvrir une amulette, dont le pouvoir bénéfique a été scientifiquement démontré ! Sans hésiter, vous ouvrez la vitrine et vous vous saisissez de la pierre. Ce qui déclenche aussitôt l'alarme... En toute hâte vous vous ruez hors de la salle. Mais le pouvoir de cette amulette doit être bien réel, car rien ne se produit. Vous pouvez ajouter 1 point à votre total de **CHANCE** (ainsi, d'ailleurs, qu'à votre *Total de Départ* de **CHANCE**). Sans plus tarder, vous reprenez votre chemin en direction de la salle Bêta. Rendez-vous au [168](#)

203

« C'est faux, Thoronien ! » hurle l'émetteur ennemi. Et les deux robots passent à l'attaque. Curieusement l'un des deux tire sur vous sans vous atteindre ; mais vous perdez néanmoins 2 points de DÉFENSE. Rendez-vous au [281](#) pour mener un combat que vous ne pouvez pas éviter.

204

Franchement, pourquoi vous donnez-vous tout ce mal ? Il n'y a pas de raison d'agir. Il n'y a pas non plus de raison pour ne rien faire. Tout est de plus en plus confus. Vous quittez le temple où il ne se passe rien et, aussitôt, le soleil retrouvé vous ramène à la raison. Cette néfaste expérience du néant vous coûte néanmoins tous les points d'ENDURANCE que vous pouviez posséder au-dessus d'un total de 4. Retournez au [166](#) pour y faire un nouveau choix.

205

Vous faites un atterrissage impeccable au milieu des Kalazariens en uniforme d'apparat, prêt à défendre chèrement votre vie. Mais personne ne vous attaque ! Il est évident que cela ne va pas durer ; votre seule chance est de leur faire un numéro de qualité ! Sinon c'en est fait de vous. Si vous êtes en possession d'un renseignement qui pourrait vous être utile en cette circonstance, rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon rendez-vous au [228](#).

206

Vous vous remettez aux commandes de votre robot. Il vous reste maintenant à choisir une nouvelle destination. Si vous voulez continuer à explorer Industrie, rendez-vous au [265](#). Si vous préférez quitter cette ville, rendez-vous au [309](#).

207

Le robot tyrannosaure que vous allez combattre est une machine très sophistiquée. C'est la reproduction exacte du véritable Tyrannosaure, mais ses microprocesseurs en font un adversaire bien plus coriace que son modèle. Il n'a pas besoin d'être piloté et son programme est très efficace !

ROBOT TYRANNOSAURE

DÉFENSE : 11 VITESSE : Rapide HABILITÉ : 10

Si vous êtes vainqueur de cette monstrueuse machine, rendez-vous au [230](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [255](#). Si vous *Prenez la Fuite*, rendez-vous au [52](#).

208

Cela ressemble à un gigantesque serpent, mais c'est, en réalité, un robot de type Serpent 7. Il est utilisé pour la chasse au dinosaure qu'il est capable de pister et d'attraper. Il n'a pas de pattes et il peut replier ses bras préhensibles le long de son fuselage, ce qui lui permet de se glisser dans la jungle la plus épaisse.

ROBOT SERPENT DÉFENSE : 9 VITESSE : Rapide dans la jungle Moyenne ailleurs BONUS DE COMBAT : + 1

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : si la Force d'Attaque du Serpent atteint ou dépasse 16, il s'enroule automatiquement autour de son adversaire et lui inflige 1 point de dommages supplémentaire, et cela à chaque Assaut jusqu'à la fin du combat. A noter que cette règle particulière ne peut s'appliquer à un adversaire volant.

Si vous le désirez, vous pouvez vous mettre aux commandes de ce robot serpent. Si vous abandonnez un robot à la place, notez le numéro de ce paragraphe pour pouvoir éventuellement l'y retrouver. Et, maintenant, qu'allez-vous faire ? Vous pouvez aller

vers le nord si vous ne connaissez pas encore ce quartier. Rendez-vous alors au [16](#). Mais vous pouvez aussi, si vous préférez ne pas pousser plus loin l'exploration de la ville, retourner au [137](#).

209

Vous mettez le cap sur Industria. Puisque c'est dans cette ville que toutes les grandes usines du pays sont concentrées, vous aurez peut-être la chance d'y trouver un robot assez puissant pour vous permettre de résister à l'ennemi ou, mieux encore, un prototype inconnu qui sèmerait la panique dans leurs rangs. Si vous êtes aux commandes d'un Cow-Boy, rendez-vous au [39](#). Si vous pilotez un robot volant, rendez-vous au [265](#).

210

Vous reprenez les commandes de votre robot. Quelle partie de la ville allez-vous explorer maintenant :

L'école de Guerre ? Rendez-vous au 277

Le musée de Thoronie ? Rendez-vous au **14**.

La Réserve de dinosaures ? Rendez-vous au [66](#)

Mais vous pouvez aussi quitter la ville si vous le souhaitez. Rendez-vous dans ce cas au **380**.

211

Très vite, vous manœuvrez le bras articulé pour faire pénétrer la fleur par le sas du robot. Puis, vous saisissant du flacon de potion bleue, vous y introduisez la fleur avant de le reboucher soigneusement. Le tout ne vous a pris qu'un instant. Le liquide est à présent d'une belle couleur violine. Soudain, un craquement venu de l'extérieur met tous vos sens en alerte. Rendez-vous au **248**.

212

Vous avez le sentiment très net qu'un bâtiment aussi bien protégé doit abriter quelque chose d'important. Vous faites donc un grand effort pour ébranler le lourd portail métallique. Sans y parvenir cependant. Utilisant toute la puissance de votre robot pour l'ouvrir, vous découvrez que le bâtiment contient... des robots ! Rendez-vous au [9](#).



213

L'orage annoncé est peut-être la solution à votre problème : si vous dispersez la potion en vous servant de la force de la tempête, le précieux produit atteindra tous les habitants du pays ! Pour cela, il vous faut disposer d'un robot volant, et survoler la Cité des Cultes, centre de l'orage annoncé. Revenez maintenant au [144](#).

214

Leish, le tyran de Kalazar, est un colosse à la barbe noire et frisée. Son uniforme est brodé d'or et il porte une impressionnante brochette de décorations sur la poitrine. Il vous regarde un instant de toute sa hauteur, avant de dire : « Me battre en duel ? Moi ? Et contre toi ? Et pourquoi ferais-je une chose pareille, pauvre vermine ! » Votre réplique claque fièrement : « Parce que je vous lance un défi dans le respect des règles du combat singulier ! Parce que je suis le seul Thoronien éveillé ! Parce que je suis le champion de mon peuple ! Parce que c'est la règle ! » Un murmure s'élève dans les rangs des officiers qui vous entourent. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [314](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [297](#).

215

Les gardes n'ont pas l'habitude de combattre un adversaire invisible et, même si ceux qui vous font face appartiennent à un corps d'élite, ils vont se trouver en état d'infériorité dans cet affrontement. Leur **HABILETÉ** est donc très faible. Vous les combattez l'un après l'autre.

Premier GARDE **HABILETÉ** : 5 **ENDURANCE** : 8

Second GARDE **HABILETÉ** : 4 **ENDURANCE** : 9

Puisque vous êtes invisible, vous pouvez *Prendre la Fuite* sans avoir à subir le moindre dommage. Si vous décidez d'en faire ainsi, après avoir néanmoins empoigné l'épée, rendez-vous au [296](#). Mais si vous préférez mener le combat à son terme et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [334](#).

216

Votre lâcheté vous coûte 1 point de **CHANCE**. Retournez au [308](#) pour choisir une nouvelle destination.

217

Vous combattez ces robots comme si vous faisiez face à un seul adversaire.

MINIROBOTS **DÉFENSE** : 9 **VITESSE** : Rapide **HABILETÉ** : 10

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : néant. Si vous *Prenez la Fuite*, rendez-vous au [278](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [166](#) pour faire un nouveau choix. Si votre **DÉFENSE** tombe à zéro, il vous est impossible d'échapper aux Kalazariens qui foncent sur vous en si grand nombre. Votre aventure se termine ici.

218

Vous comprenez que vous êtes tombé par hasard sur une base ultrasecrète. Vous expliquez en toute hâte le nouveau problème à l'ordinateur de bord. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [337](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [2](#).

219

Si vous êtes revêtu de l'uniforme kalazarien, rendez-vous au [303](#). Sinon rendez-vous au [11](#).

220

Votre robot ne peut pas transporter beaucoup d'or, mais vous pouvez quand même en emporter un peu. Si vous décidez de le charger d'autant de lingots qu'il va pouvoir en contenir, rendez-vous au [287](#). Si vous préférez repartir sans rien emporter, rendez-vous au [308](#).

221

Vous prenez place dans la cabine, la machine se met en marche et vous vous retrouvez aux commandes d'un prototype de Frelon 200! Quelle merveille! Pendant vingt minutes, vous allez pouvoir simuler toutes les manœuvres de vol, de chasse et de combat. Puis la simulation cesse et vous vous retrouvez, un peu ébahi, installé devant un vulgaire jeu. Cependant, une phrase vient de s'inscrire sur l'écran : « Bravo ! Vous pouvez maintenant tenter la simulation de haut niveau ! » Si vous décidez de profiter de cette possibilité, rendez-vous au [324](#). Mais si vous jugez que ce jeu est quand même un peu enfantin et qu'il vaut mieux ne plus perdre de temps ici, retournez au [288](#) pour faire un autre choix.



221 *Vous vous retrouvez aux commandes
d'un Frelon 200 !*

222

La voix métallique du robot sentinelle émet un bref : « Passez ! » Puis elle ajoute : « Défense de franchir la barrière suivante ! Réservé aux officiers ! » Si vous entrez dans le camp des Kalazariens aux commandes de votre robot, rendez-vous au [76](#). Si vous franchissez la barrière à pied, rendez-vous au [32](#).

223

Le robot gardien vous demande le mot de passe de sa voix métallique. Mais votre réponse ne le satisfait pas. Impossible donc d'éviter le combat. Rendez-vous au [78](#), et bonne chance !

224

Quittant la salle d'exposition consacrée aux Kalazariens, vous empruntez une passerelle dominant un grand hall. Et vous ne pouvez vous empêcher de pousser un cri de surprise en constatant que ce hall semble avoir été dévasté par une véritable tornade : vitrines brisées, objets épars sur le sol — comme piétinés. Dans un coin, deux gardes kalazariens à l'uniforme noir sont allongés sur le sol, sans mouvement.

Morts, à l'évidence. Curieusement, cette dévastation semble mener à une excavation que vous distinguez dans l'un des murs du hall ; une inquiétante ouverture d'où il vous semble que des gémissements s'échappent. Allez-vous essayer de descendre dans le hall pour l'examiner de plus près (rendez-vous au [374](#)), ou jugez-vous plus prudent de revenir vers le robot chargé des renseignements (rendez-vous au [14](#))?



225

Vous marchez à travers la ville déserte en direction du sud. Vos pas mettent en fuite des petits lézards qui dormaient au soleil, ce qui vous rappelle que la jungle est toute proche. Un peu plus loin, vous apercevez l'éclat métallique d'un gros objet rond qui ressemble à une grosse canalisation. Qu'allez-vous faire ?

Vous en approcher ?

Rendez-vous au [208](#)

Faire demi-tour vers le nord (si vous ne connaissez pas encore cette zone) ?

Rendez-vous au [16](#)

Renoncer à explorer la ville ?

Rendez-vous au [137](#)

226

Vous essayez de manœuvrer votre parachute pour atteindre un parc boisé. Mais les Kalazariens ne vous ont pas quitté des yeux et, lorsque vous atterrissez, vous n'avez même pas le temps de déboucler votre harnais: ils sont déjà sur vous. Vous comprenez alors que vous ne pourrez pas leur échapper. Votre aventure se termine ici.

227

Un violent orage qui s'est formé sur l'Océan se dirige droit sur la ville. Il sera sur vous dans quelques minutes. Si vous décidez de vous diriger droit vers cette tempête, rendez-vous au [12](#). Mais la prudence commande peut-être de vous éloigner, pleins gaz, de la ville et de la tornade ! Si vous choisissez de faire ainsi, rendez-vous au [244](#).

228

Si vous pensez que vous allez pouvoir tromper les gardes pour vous sortir de cette situation épineuse, rendez-vous au [267](#). Si vous faites davantage confiance à la force et que vous préféreriez

tenter de vous frayer un passage à la pointe de l'épée, rendez-vous au [283](#).

229

Cet étage est tout entier garni de hautes bibliothèques qui en font un véritable labyrinthe. Rien ici qui ressemble à une machine ou à un robot. Des livres, des livres, et encore des livres. Sur les étagères, sur les tables, sur le sol, des livres. Vous pouvez vous livrer à une fouille minutieuse de cet étage, si vous le désirez (rendez-vous au [360](#)) ou retourner dans le hall d'entrée (rendez-vous au [333](#)).

230

La terrible machine, vaincue, s'effondre dans un nuage de fumée. Cette victoire a sûrement sauvé la vie à bon nombre de vos compatriotes, ce qui vous fait gagner 2 points de **CHANCE**. Étant donné le vacarme que ce combat a provoqué, il vaut mieux ne pas attendre l'arrivée des Kalazariens qui ne vont certainement pas tarder. Retournez au [63](#) pour choisir une nouvelle destination, en notant que vous ne pouvez plus revenir au musée : l'ennemi vous y attend désormais de pied ferme !

231

L'espèce de grange est exactement dans l'état où vous l'aviez laissée, et votre robot est garé parmi les autres. Vous pouvez d'ailleurs le reprendre, ou vous mettre aux commandes d'un Supercow-boy, à votre choix. Qu'allez-vous faire maintenant ?

Vous rendre à pied au bâtiment administratif? Rendez-vous au [85](#) Traverser la clôture électrifiée aux commandes de votre robot ? Rendez-vous au [129](#) Quitter la Réserve de dinosaures ? Rendez-vous au [150](#)

232

Les couloirs que vous parcourez bruissent de petits cris, de frôlements, de froissements, ce qui vous met mal à l'aise et vous rend nerveux. D'autant plus que vous ne voyez rien. Diverses pancartes vous indiquent que vous êtes dans la partie réservée aux laboratoires et à la pharmacie de l'hôpital de l'école de Médecine. Les bruits qui vous inquiètent et vous intriguent n'ont rien d'humain, à ce qu'il vous semble en tout cas. Mais ils ne ressemblent pas non plus aux sons émis par des robots ou des machines. Vous serrez très fort la garde de votre épée pour vous raccrocher à un objet familier. Enfin, vous poussez les battants d'une large porte. La salle que vous avez sous les yeux est pleine de cages grillagées. Certaines portes sont ouvertes et les cages sont vides... Vous comprenez que vous venez d'entrer dans l'animalerie du laboratoire et que ce sont les cobayes qui poussent ces étranges cris. Vous réalisez en même temps que personne ne les ayant nourris depuis un certain temps, ils sont à l'évidence affamés. Ce qui explique que beaucoup se soient échappés de leur cage ! Vite, vous faites demi-tour ! Hélas, il est trop tard : trois grands Crocodiliens vous barrent la route. Le combat est inévitable. Vous allez les affronter l'un après l'autre, et vous ne pourrez *Prendre la Fuite* qu'après avoir détruit les deux premiers.

Premier CROCODILIEN **HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 4**

Deuxième CROCODILIEN **HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 6**

Troisième CROCODILIEN **HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 5**

Si vous parvenez à *Prendre la Fuite* ou si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [254](#).

233

Si vous êtes aux commandes d'un robot humanoïde, rendez-vous au [351](#). Sinon, rendez-vous au [318](#).



234 A l'évidence le singe est apprivoisé !

234

Quelques mots suffisent à transformer la redoutable créature en un animal des plus pacifiques. A l'évidence le singe est apprivoisé ! Et il ne vous quitte pas des yeux tandis que vous examinez les pièces qui vous seraient utiles mais que vous êtes bien incapable de déplacer. Il vous observe également alors que vous essayez de mettre en route les engins de levage du cimetière de robots. Hélas, ils sont tous en panne ! Au moment où vous allez abandonner l'espoir de réparer votre robot, il saisit dans ses énormes pattes une des pièces qui vous intéresse, la soulève et la met en place sur votre robot ! C'est ainsi que, grâce à lui, vous allez pouvoir remettre à neuf votre engin. Vous regagnez ainsi 4 points de **DÉFENSE**. Rendez-VOUS au [110](#).

235

Votre robot est dans un drôle d'état : des plaques de blindage ont été arrachées, des creux et des bosses ornent le reste. Mais vous avez vaincu le terrible monstre ; c'est cela qui importe le plus, même si vous avez, vous aussi, eu à souffrir des coups assenés : vous perdez d'ailleurs 1 point d'**ENDURANCE** supplémentaire. Tant bien que mal, vous reprenez votre route vers Industria. Rendez-vous au [265](#).

236

L'émetteur ennemi nasille : « Quatre-vingt-huit ! » Si vous connaissez la réponse à donner à ce mot de passe, rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous n'avez aucune idée de ce qu'il convient de répondre, rendez-vous au [389](#).

237

Les accidents de terrain et les troncs d'arbres à demi enterrés rendent votre progression difficile et endommagent votre robot qui perd 2 points de **DÉFENSE**. Si, de ce fait, sa **DÉFENSE** tombe à zéro, agissez comme s'il lui en restait 1. C'est avec soulagement que vous voyez se profiler la ville devant vous.

Mais vous déchantez bien vite : il y a des Kalazariens partout. Par deux fois même, leurs patrouilles volantes vous obligent à vous dissimuler. Quant aux gardes à pied, ils sont innombrables. Il faut quitter les lieux sans perdre une seconde ! Si vous aviez un autre robot quand vous êtes arrivé pour la première fois dans cette ville, vous pouvez le reprendre. Rendez-vous au [45](#). Mais si vous préférez vous éloigner de cette ville à bord du robot que vous occupez actuellement, rendez-vous au [298](#).

238

Vous bondissez hors de votre robot démantelé et vous détalez à toutes jambes. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous échappez à vos poursuivants. Retournez alors au [308](#) pour choisir une nouvelle destination... sans oublier que vous n'avez plus de robot ! Si vous êtes Malchanceux, votre aventure se termine ici ; et votre captivité risque d'être longue...

239

L'Iguanodon n'a pas seulement une masse énorme, il a aussi deux courtes pattes antérieures griffues qui sont des armes redoutables. Et, dressé sur ses pattes arrière, il est à l'évidence prêt à vous donner la réplique.

IGUANODON DÉFENSE : 5 VITESSE : Moyenne HABILITÉ : 9

Vous ne pouvez pas *Prendre la Fuite*. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [137](#). Si la DÉFENSE de votre robot tombe à zéro, rendez-vous au [306](#).

240

Le tunnel fait tant de coudes que, très vite, vous perdez tout sens de l'orientation. Puis une nouvelle bifurcation se présente à vous. L'un des embranchements semble monter, alors que l'autre s'enfonce encore plus profondément sous la ville. Si vous choisissez de monter, rendez-vous au [72](#). Si vous préférez vous engager dans le tunnel qui descend, rendez-vous au [15](#).

241

Votre déguisement ne vous est d'aucun secours, car les Kalazariens n'hésitent pas un seul instant: ils vous collent au mur et vous fusillent comme un vulgaire espion ! Ce qui met un terme à votre aventure.

242

Leish est un véritable colosse à la barbe noire et frisée. Il porte un uniforme brodé d'or et sa poitrine est constellée de décorations. Il vous regarde avec un amusement teinté de mépris, de toute sa hauteur, avant de vous adresser la parole : « Me battre en duel ! Moi ? Et contre toi ? Et en quel honneur misérable vermine ? » Votre réponse claque, fièrement : « Je suis le seul habitant de Thoronie éveillé et je possède l'épée de l'État! Cela me donne le droit d'être le champion de mon pays. Et je vous défie en combat singulier selon les règles ! » Un murmure s'élève alors dans les rangs des officiers qui vous entourent. « Il a raison », dit une voix. « C'est la loi », dit une autre. De toutes parts les approbations fusent. Leish fronce les sourcils, mécontent... Mais il ne peut pas reculer. Il lance, dans une sorte de ricanement : « Si telle est la loi... » On vous rend l'épée de l'État et vous vous mettez en garde. Rendez-vous au [330](#) pour combattre Leish, le tyran de Kalazar !

243

Vous espérez bien réussir à entrer sans attirer l'attention grâce à cet uniforme. Mais un officier vous interpelle : « Venez par ici, sergent ! » Inutile de penser à le tromper cette fois ; il vaut mieux tenter de disparaître. Vous prenez donc vos jambes à votre cou, vous tournez à un coin de rue et vous vous débarrassez prestement de cet encombrant uniforme sans cesser de courir. Et, avant même que la patrouille kalazarienne ait à son tour rejoint la rue, vous vous êtes allongé par terre, feignant un profond sommeil. Vous avez échappé à vos ennemis mais vous ne pourrez pas entrer au Capitole. Votre course effrénée vous coûte

1 point d'ENDURANCE. En pestant, vous regagnez votre robot. Rendez-vous au 308.

244

Si vous choisissez d'aller :

A Thoron

Rendez-vous au **308**

A Grand-Savoir

Rendez-vous au **361**

A Port-Tempêtes

Rendez-vous au [144](#)

245

Ce choix vous est fatal : le feu nourri que vous essayez vous pulvérise en plein ciel, et votre aventure se termine ici.

246

Une ombre démesurée fend les eaux dans votre direction. Vous avez vite fait d'identifier la créature qui vient ainsi vers vous : c'est un Tylosaure, le plus grand des dinosaures aquatiques, sorte de croisement entre le crocodile, dont il a la redoutable mâchoire, et le requin dont il possède la rapidité. Il se nourrit généralement de poissons, mais sa voracité le conduit à manger tout ce qui passe à sa portée et, pourquoi pas un robot !

TYLOSAURE DÉFENSE : 9 VITESSE : Moyenne HABILITÉ : 10

Dans l'eau, votre vitesse est égale à la sienne. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [101](#). Sinon, votre mission s'achève dans d'effroyables claquements de mâchoires.

247

Ce puissant Robotank est l'une des rares machines de guerre qui ait été fabriquée à Thoron. Cet engin terrifiant est de forme humanoïde dans sa partie supérieure. Quant à sa partie inférieure, c'est un énorme char équipé de deux canons à l'avant.

ROBOTANK DÉFENSE : 18 VITESSE : Lente BONUS DE COMBAT : +2

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : le Robotank porte dans une pince une arme spéciale : un canon sonique. Il peut tirer avec ce canon en même temps qu'avec ses autres armes. Au cours d'un Assaut, les dommages causés par le canon sonique s'additionnent donc aux dommages habituels. Un coup de canon sonique tue automatiquement un humain s'il n'est pas à bord d'un robot. Contre un robot, le résultat du lancer d'un dé indique le nombre de points de **DÉFENSE** perdus. Contre un dinosaure, c'est le résultat du lancer de deux dés qui donne le nombre de points de **DÉFENSE** qui lui sont pris. Le canon sonique ne peut tirer que trois coups.

Comme il y a trois de ces robots, vous pouvez en prendre un avant de vous rendre au [376](#). Mais vous pouvez toujours, si vous le souhaitez, lui préférer un robot plus rapide. Rendez-vous dans ce cas au [167](#).

248

Avec horreur, vous constatez que les feuilles pointues sont dirigées droit sur vous tandis que la tige, recourbée vers l'arrière, découvre devant vos yeux épouvantés une sorte de gueule hérissée de crocs. A l'évidence vous avez éveillé l'appétit de ce redoutable végétal !

PLANTE MANGEUSE D'HOMMES DÉFENSE : 8 VITESSE : voir ci-dessous HABILITÉ : 9

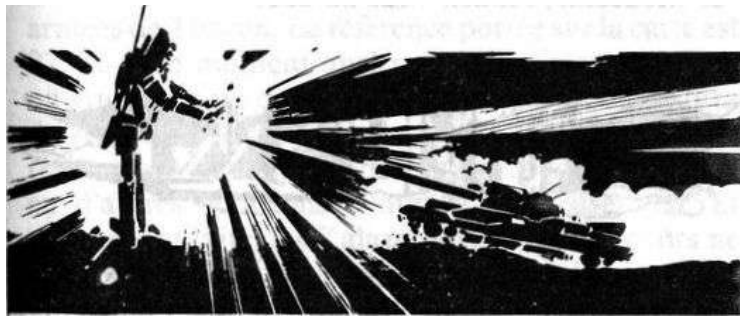
Une des feuilles de la plante vous immobilise avant même que la bataille ne commence. La différence de vitesse n'existe donc plus, et il vous est impossible de *Prendre la Fuite*. Si vous arrivez à vaincre la Plante mangeuse d'hommes, rendez-vous au [97](#). Si elle réduit votre **DÉFENSE** à zéro, rendez-vous au [141](#).

249

Vous n'êtes jamais venu dans le temple du Néant et vous n'avez pas la moindre idée de ce qui vous y attend. Devant le porche, le spectacle est celui que vous avez trouvé dans tout le pays : des Thoronien s endormis gisent çà et là. Des pancartes sont tombées par terre. Elles étaient certainement portées par les visiteurs. Sur l'une d'elles vous lisez : « A bas le Néant ! » Sans doute tous ces dormeurs étaient-ils des manifestants... Vous n'avez peut-être pas intérêt à vous mêler de cette étrange affaire. Après tout, il est peut-être préférable de quitter les lieux et de retourner au [166](#) pour faire un nouveau choix. Mais si vous décidez de pénétrer malgré tout dans l'édifice, rendez-vous au [123](#).

250

Vous alliez quitter le bâtiment lorsque, soudain, une sonnerie d'alarme déchire l'air alors que des projecteurs illuminent le hall. Les bras métalliques du robot se tendent vers vous, tandis qu'il vous explique : « Je suis désolé, vous ne pouvez pas quitter le musée. Des objets exposés ont été pris sans autorisation ; je dois fermer les portes. » Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [272](#). Sinon rendez-vous au [294](#).



251

Si vous avez pris un missile à tête chercheuse lors de votre précédente visite au Centre expérimental, rendez-vous au [198](#). Sinon rendez-vous au [333](#).

252

Le survol de la jungle de la Réserve de dinosaures ne présente guère d'intérêt. De toute manière, vous n'avez pas la moindre idée de ce que vous y cherchez. Mieux vaut quitter l'endroit. Rendez-vous au [150](#).

253

Vous vous présentez comme le champion de votre peuple et vous invoquez votre droit de provoquer Leish en duel. L'officier ordonne qu'on vous fouille : votre Équipement vous est confisqué sur-le-champ, y compris vos Pilules de Vigueur ; après quoi on vous escorte auprès de Leish. Rendez-vous au [158](#).

254

Tout près de vous, les frôlements et les cris semblent se rapprocher. En fait, il y avait bien plus de trois cages ouvertes... donc peut-être d'autres animaux affamés... Si néanmoins vous décidez de poursuivre vos recherches dans ce laboratoire, rendez-vous au [276](#). Mais si vous jugez plus prudent de quitter l'école de Médecine, rendez-vous au [210](#).



255

Le tyrannosaure écrase votre robot de ses puissantes mâchoires, vous infligeant de cruelles blessures qui vous font perdre 2 points d'ENDURANCE. Mais heureusement pour vous, il est programmé uniquement pour attaquer les objets en mouvement : votre robot maintenant immobile ne l'intéresse plus du tout. Aussi il s'éloigne, vous laissant seul dans la carcasse de votre engin. Un rapide coup d'œil vous montre qu'un des robots de travail des Kalazariens semble encore en état de marche. C'est un humanoïde à tout faire et, bien qu'il ait lui aussi été endommagé

par le robot tyrannosaure, vous vous mettez aux commandes. Cependant, tant que vous utiliserez cet engin, votre **BONUS DE COMBAT** sera négatif.

ROBOT A TOUT FAIRE DÉFENSE : 4 VITESSE : Lente BONUS DE COMBAT : — 2

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : néant.

Le bruit de votre combat contre le robot tyrannosaure a sûrement attiré l'attention des Kalazariens. Il vaut mieux ne pas traîner ici. Notez que vous ne pourrez plus revenir au musée. Rendez-vous au [63](#).

256

Ce livre décrit avec précision la cité de Villegardes et il donne même le plan du quartier général des forces armées de Thoron. La référence portée sur la carte est 22. Si, à un moment quelconque de votre aventure, on vous propose de visiter Villegardes, il vous suffira de remplacer les deux « x » par 22. Par ailleurs, la référence de cette carte vous sera peut-être aussi utile en d'autres occasions. Notez-la soigneusement. Et maintenant, vite, les Kalazariens qui sont dehors ne vont certainement pas vous laisser en paix bien longtemps. Rendez-vous au [368](#).

257

Cette nouvelle simulation réservée à des pilotes confirmés se révèle plus difficile à jouer que la précédente. Vous êtes vite battu à plate couture sans jamais parvenir à rendre le moindre coup. Et c'est encore tout tremblant des vains efforts que vous avez déployés que vous reprenez vos esprits lorsque la machine s'arrête. Cette simulation était d'un tel réalisme que vous avez perdu 1 point d'**ENDURANCE**. Retournez au [288](#) pour faire un nouveau choix.

258

Le Tyrannosaure n'est visiblement pas satisfait de sa victoire. Il sent la chair fraîche et il démolit systématiquement le blindage métallique de votre robot de ses puissantes mâchoires pour pouvoir vous atteindre ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [282](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [391](#).

259

La porte entrouverte d'un débarras attire votre attention. Et, en y découvrant une Pilule de Vigueur, vous avez la certitude que tout votre Équipement se trouve là. Votre hypothèse est la bonne ! Vite, vous rassemblez toutes vos possessions éparses et vous filez par une fenêtre. Rendez-vous au [69](#).

260

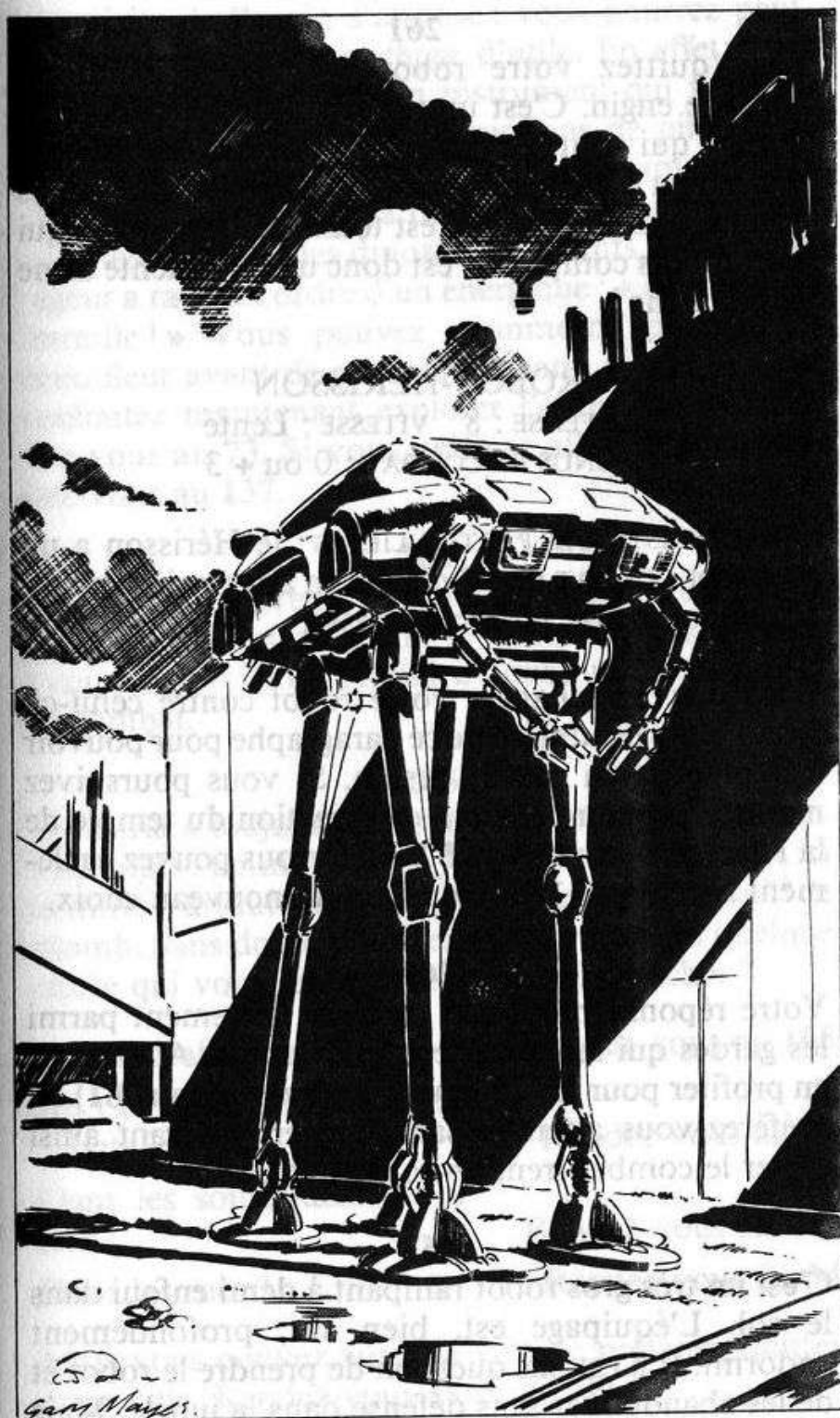
Les deux drapeaux rouges qui flottent au sommet de l'office météorologique signifient une menace de tempête. Un Robot-Taxi est garé devant le bâtiment. C'est un engin à quatre pattes articulées qui peut se déplacer rapidement sur n'importe quel type de terrain.

ROBOT-TAXI

DÉFENSE : 6 VITESSE : Rapide BONUS DE COMBAT : — 1

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : néant.

Vous pouvez bien entendu prendre ce Robot-Taxi à la place du vôtre. Notez alors le numéro de ce paragraphe pour l'y reprendre en cas de besoin. Vous pouvez maintenant entrer dans l'office météorologique (rendez-vous au [163](#)) ou poursuivre votre visite de la ville (rendez-vous au [144](#)).



260 Un Robot-Taxi est garé devant le bâtiment.

261

Vous quittez votre robot pour aller examiner l'étrange engin. C'est un robot surbaissé, hérissé de pointes qui sont, en réalité, des armes. Ce Robot-Hérisson a été construit pour abattre les dinosaures volants, et son efficacité est totale contre tout ce qui vole, robots compris. C'est donc une excellente arme antiaérienne !

ROBOT-HÉRISSON

DÉFENSE : 8 VITESSE : Lente BONUS DE COMBAT : 0 ou + 3

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : le Hérisson a un BONUS DE COMBAT de + 3 contre un adversaire volant, ce qui compense sa faible vitesse.

Vous pouvez échanger votre robot contre celui-ci. Notez alors le numéro de ce paragraphe pour pouvoir le reprendre en cas de besoin. Si vous poursuivez maintenant votre chemin en direction du temple de la Peur, rendez-vous au [57](#). Mais vous pouvez également revenir au [166](#) pour faire un nouveau choix.

262

Votre réponse provoque un léger flottement parmi les gardes qui se concertent brièvement. Allez-vous en profiter pour les attaquer (rendez-vous au [281](#)) ou préférez-vous attendre sans bouger, espérant ainsi éviter le combat (rendez-vous au [203](#)) ?

263

C'est un très gros robot rampant à demi enfoui dans le sol. L'équipage est, bien sûr, profondément endormi. Il n'est pas question de prendre le robot et de les abandonner sans défense dans la jungle. Mais une visite de l'engin s'impose : vous pourrez peut-être y trouver quelque chose d'utile. En effet, vous trouvez dans l'appareil un instrument qui vous est totalement inconnu. Les instructions de pilotage le décrivent comme un brouilleur

expérimental de champ magnétique, et la mission de l'équipage était de le tester contre les dinosaures volants. Un crayon rageur a rayé cet ordre d'un énergique : « Bon pour la ferraille ! » Vous pouvez néanmoins prendre ce brouilleur avant de poursuivre votre route. Si vous souhaitez maintenant explorer l'autre sentier, rendez-vous au [73](#). Si vous préférez aller ailleurs, rendez-vous au [137](#).

264

Votre attaque prend le robot au dépourvu et vous gagnez automatiquement le premier Assaut sans avoir à lancer les dés. Rendez-vous au [27](#) pour mener ce combat.

265

Industria a toujours été une ville débordante d'activité. Mais l'animation qui y régnait est remplacée, ici comme partout dans le pays, par un sommeil de plomb. Sans doute pourriez-vous trouver là quelque chose qui vous serait utile. Mais où chercher ?

Dans la raffinerie ?	Rendez-vous au 105
Au Centre expérimental de robots ?	Rendez-vous au 25
Dans les souterrains de la cité ?	Rendez-vous au 127
Dans les rues ?	Rendez-vous au 34

Mais vous pouvez aussi, si vous le préférez, quitter cette ville. Rendez-vous alors au [309](#).

266

Pas la peine d'insister : la moindre issue est contrôlée par les patrouilles de Kalazariens. La seule solution est de retourner à votre robot. Rendez-vous au [308](#) pour faire un nouveau choix.

267

Bien que vous annonciez d'un ton ferme : « Laissez le passage ! Message urgent pour Leish ! A remettre en mains propres ! », la réponse qui claque est un bref : « Arrêtez-le ! » Votre aventure va se terminer dans une sombre geôle dont vous ne sortirez, dans le meilleur des cas, que pour être réduit en esclavage comme tous vos concitoyens.

268

Vous avez entre les mains un manuel détaillé d'utilisation de tous les types de robots de guerre kalazariens. Vous le consultez très vite et un large sourire vous vient aux lèvres en pensant à l'ahurissement de vos ennemis si l'occasion vous est donnée d'en piloter un. Rendez-vous au [368](#).

269

Sur quel bouton allez-vous appuyer :

Le vert ?	Rendez-vous au 369
Le rouge ?	Rendez-vous au 157
Le bleu ?	Rendez-vous au 44

270

La frayeur qui est la vôtre vous fait perdre 1 point d'**ENDURANCE**. De plus, les sentiers de cette maudite jungle sont si peu praticables que votre robot perd 3 points de **DÉFENSE**. Si votre **DÉFENSE** se trouve de ce fait réduite à zéro, rendez-vous au [310](#). Sinon, vous vous enfuyez du plus vite que vous le pouvez. Rendez* vous au [189](#).

271

Ce n'est pas le moment d'être chevaleresque : vous avez une mission à mener à bien ! La sentinelle vous tourne le dos et vous en profitez pour l'abattre d'un coup d'épée bien placé. Rendez-vous maintenant au [143](#).

272

Avant même que le robot n'ait pu vous immobiliser, vous vous ruez vers la porte qui claque derrière vous. Vite, vous bondissez aux commandes de votre robot garé devant le bâtiment et vous le mettez en marche avant même d'être installé sur le siège. Rendez-vous au [396](#).

273

Cet atelier de réparations n'offre rien de bien intéressant. De plus, le bruit de la chaîne de blindage vous rappelle que, même si les humains sont endormis, les machines, elles, sont en activité ; et peuvent attirer l'attention de vos ennemis. Rendez-vous au [110](#).

274

Si vous pilotez un robot volant, rendez-vous au [341](#). Si vous êtes aux commandes d'un robot qui se déplace au sol, rendez-vous au [5](#).

275

Le combat a provoqué des dommages considérables alentour. Des blocs de pierre ont été projetés dans toutes les directions et des robots kalazariens ont été écrasés, entraînant leurs pilotes dans la mort. Mais ce n'est pas gagné pour autant ! Un groupe de chasseurs surgit dans le ciel prêt à vous attaquer. Si vous avez un brouilleur de champ en votre possession et si vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [301](#). Si vous n'en avez pas ou si vous préférez ne pas vous en servir, rendez-vous au [326](#).

276

Fatale erreur ! En quelques instants vous êtes acculé dans un coin du laboratoire par une douzaine de créatures affamées, et rendues folles par les expériences auxquelles elles ont été soumises. Une fin certes tragique, mais bien peu glorieuse pour un héros tel que vous.

277

L'école de Guerre est facile à trouver : c'est un gigantesque bâtiment de brique à cinq côtés. Si vous y êtes déjà venu, rendez-vous directement au [332](#). Sinon poursuivez votre lecture. Un robot de forme étrange garde l'entrée de l'école. C'est un très classique robot soldat kalazarien. Allez-vous :

L'attaquer sans attendre ?

Rendez-vous au [46](#)

Essayer de vous faire passer pour un Kalazarien ? Rendez-vous au [87](#)

Faire demi-tour avant qu'il ne vous repère ? Rendez-vous au [147](#)

278

Allez-vous :

Pénétrer dans l'œil du cyclone (si vous pilotez un robot volant) ?

Rendez-vous au [12](#)

Quitter la ville en vous déplaçant au sol ? Rendez-vous au [244](#)

Visiter les temples ?

Rendez-vous au [49](#)

279

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [191](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [121](#).

280

Lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous au [122](#). Si vous faites 3, 4, 5 ou 6, rendez-vous au [144](#).

281

Vous allez affronter les deux Mirmillons l'un après l'autre. Le Mirmillon est le plus courant des robots de combat des Kalazariens. Il a deux formes possibles : c'est aussi bien un humanoïde qu'un robot volant. Les deux robots qui vous font face sont des humanoïdes, et ils ne se transformeront pas au cours du combat.

Premier MIRMILLON DÉFENSE : 11 VITESSE : Moyenne
HABILETÉ : 10

Second MIRMILLON DÉFENSE : 12 VITESSE : Moyenne
HABILETÉ : 9

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : aucune pour ce combat.

Si vous êtes vainqueur des deux robots, rendez-vous au [192](#). Si la DÉFENSE de votre robot tombe à zéro, rendez-vous au [238](#). Si vous *Prenez la Fuite*, rendez-vous au [308](#).

282

Vous sautez hors de votre robot, laissant au Tyrannosaure le soin de le mettre en charpie, et vous courez vous mettre à l'abri des rochers. Vous avez non seulement perdu 3 points d'ENDURANCE dans l'aventure, mais de plus vous voilà maintenant à pied. C'est donc le plus discrètement, mais aussi le plus rapidement possible, que vous vous éloignez. Vous ne vous arrêtez pas avant que les bruits des coups portés par la bête et ses hurlements de rage ne se soient perdus au loin. Rendez-vous au [367](#).

286

La réponse ne se fait pas attendre : « Alors, bats-toi ! » Et, dans l'instant, vous vous trouvez face à un soldat kalazarien disposant des mêmes armes que les vôtres.

SOLDAT HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 10

Vous pouvez *Prendre la Fuite*. Dans ce cas, rendez-vous au [21](#). Mais si vous préférez mener le combat à son terme et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [352](#).

287

Un grondement sourd vous fait interrompre le chargement des lingots. Levant les yeux, vous apercevez trois énormes robots et une douzaine de soldats qui ne se tiennent pas de joie de bientôt vous capturer. Toute résistance serait vaine. Et, ce qui met le comble à votre rage, c'est qu'on vous traite comme un vulgaire cambrioleur et non comme le combattant que vous êtes. C'est dans un bain que vous finirez votre vie, cassant des cailloux, entouré des pires crapules de la création.

288

Votre robot est garé devant les arcades. Le bruit est presque insupportable dans ce bâtiment, et des éclairs de lumière colorée vous éblouissent violemment. Dans chacune des arcades, un jeu de simulation aggrave encore ce chaos. Lequel de ces jeux allez-vous tester ?

Le chasseur Frelon ?

Rendez-vous au [221](#)

La chasse au dinosaure ?

Rendez-vous au [112](#)

Le tir au Kalazarien ?

Rendez-vous au [393](#)

Mais vous pouvez également quitter les arcades et leur atmosphère démente pour faire un autre choix en revenant au [165](#).

289

Juste avant que votre robot ne bascule en arrière vous jaillissez par la trappe et un roulé-boulé, suivi d'un saut en plongée avant, vous met à l'abri entre un buisson et le mur du bâtiment. L'énorme patte du robot qui continue à foncer passe au ras de votre tête sans vous atteindre. Il marche droit sur les débris de votre robot pour achever son œuvre destructrice. A plat ventre derrière le buisson, vous voyez alors arriver un grand nombre de robots et de fantassins qui se déploient recherchant plus, à l'évidence, un commando ennemi, qu'un adversaire solitaire. Enfin, ils pénètrent presque tous dans le bâtiment. L'un d'eux abandonne même son robot de guerre à quelques mètres de l'endroit où vous vous trouvez. Si vous décidez de prendre le risque de vous en emparer, rendez-vous au [345](#). Mais il est peut-être plus prudent d'attendre, bien caché. Rendez-vous dans ce cas au [61](#).

290

Vous traversez à toute vitesse un petit parc et vous descendez, toujours aussi rapidement, une ruelle pour vous arrêter juste devant un magasin que les Kalazariens sont en train de piller. Allez-vous faire demi-tour pour éviter cette fâcheuse rencontre (rendez-vous au [216](#)) ou les attaquer sans leur laisser le temps de réagir (rendez-vous au [343](#)) ?

291

Bien que vous soyez victorieux, vous perdez 1 point d'ENDURANCE de par l'épuisement qui est le vôtre. C'est un peu tard que vous vous rendez compte que vous avez eu le plus grand tort d'entrer dans cette réserve pleine de dangers et où vous ne pouvez à l'évidence rien trouver d'utile pour vous aider à

accomplir votre mission. Et c'est en maugréant que vous rebroussez chemin. Rendez-vous au [189](#).

292

Alors que vous vous approchez de la plante, vous avez la désagréable impression qu'elle vous observe. Rendez-vous au [248](#).

293

Vous quittez le secteur de la raffinerie dans une accélération à la limite de vos possibilités. Notez bien que vous ne pourrez plus jamais y revenir. Rendez-vous au [265](#).

294

Le robot vous tient maintenant solidement par la taille et vous allez devoir le combattre pour vous libérer. C'est un petit robot que vous pouvez affronter avec votre épée, comme si vous aviez affaire à un humain. Rien à voir, heureusement pour vous, avec les énormes robots que vous avez déjà piloté ou combattu.

ROBOT DES RENSEIGNEMENTS HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 10

Si le robot fait tomber votre total d'ENDURANCE à 2, rendez-vous au [344](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [320](#).

295

Vous n'avez pas encore ouvert la bouche qu'un coup bien ajusté vous propulse dans la cabine, ce qui vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Il serait peut-être bon de céder à la force et d'abandonner cet étage si bien gardé. Rendez-vous au [333](#) si vous en décidez ainsi. Mais si vous préférez attaquer le robot, rendez-vous au [142](#).

296

Les gardes n'ont rien remarqué. Ce qui vous permet de quitter les lieux, vous et l'épée, bien protégés par la Cape d'Invisibilité. Vous constatez avec joie que l'épée de l'État n'est pas seulement une arme de parade : elle est très affûtée et merveilleusement équilibrée. Elle vous sera donc bien utile pour combattre. D'autant plus que vous pourrez ajouter 1 point à votre total d'**HABILETÉ** chaque fois que vous l'utiliserez contre un ennemi. Rendez-vous maintenant au [358](#).

297

Le tyran hoche la tête et ajoute : « Ce n'est pas parce que tu es Thoronien que je suis obligé de me battre en duel contre toi, pauvre imbécile ! » Et l'ordre claque, sans appel : « Arrêtez-le ! » Vous avez échoué dans votre mission.

298

Vers quelle ville allez-vous vous diriger maintenant :

Industria ?	Rendez-vous au 265
Grand-Savoir?	Rendez-vous au 361
Ludis ?	Rendez-vous au 165
Thoron ?	Rendez-vous au 308

299

C'est malin ! Les détonations affolent complètement les dinosaures qui s'égaillent dans toutes les directions. Des dizaines de tonnes foncent sur vous et la plage est bien trop étroite pour qu'ils puissent passer au large ! Il faut faire vite... Mais quoi ? Allez-vous :

303

Au détour d'un couloir, vous heurtez trois médecins kalazariens qui vous toisent d'un air soupçonneux. Allez-vous :

Tomber, comme pris d'un malaise ? Rendez-vous au [323](#)

Les attaquer ? Rendez-vous au [353](#)

Vous excuser et continuer votre chemin ? Rendez-vous au [375](#)

304

Sur la route qui mène au temple de la Peur, vous apercevez un robot de forme insolite, garé dans un parking non gardé. Si vous désirez vous arrêter pour l'examiner de plus près, rendez-vous au [261](#). Mais si vous préférez continuer votre chemin sans perdre de temps, rendez-vous au [57](#).

305

La radio du Kalazarien vous envoie un impératif : « Quatre-vingt-huit ! » Si vous connaissez la réponse qu'il faut donner à ce mot de passe, rendez-vous au paragraphe en question. Sinon, le combat est inévitable. Rendez-vous alors au [26](#).

306

Sans prendre le temps de réfléchir, vous bondissez hors des débris de votre robot et vous sautez d'un même mouvement dans le marécage où, vous en êtes certain, l'Iguanodon ne vous suivra pas. Rendez-vous au [95](#).



307

L'ascenseur accélère si brusquement que vous êtes pratiquement écrasé sur son plancher. Et il monte, monte, pendant de longues minutes. Puis, tout aussi brutalement, il s'arrête vous projetant presque jusqu'au plafond. Les portes de la cabine s'ouvrent alors et vous vous retrouvez dans le hall du Centre expérimental de robots. Allez-vous vous diriger vers la sortie et réintégrer votre robot (rendez-vous au [206](#)) ou bien en profiter pour visiter le Centre (rendez-vous au [25](#)) ?

308

Thoron n'est pas seulement le siège du gouvernement de la Thoronie, c'est aussi la plus grande et la plus belle de toutes ses cités. Les édifices de marbre blanc y sont légion et les maisons sont un véritable festival des arts du pays. Pas étonnant donc que les envahisseurs aient établi là les principaux organismes civils et militaires de direction et de gestion du pays qu'ils viennent de conquérir. C'est certainement, de tous les lieux que vous visiterez, l'endroit où il vous faudra faire preuve de la plus grande prudence : les Kalazariens y sont, en effet, en très grand nombre. Parmi les choix qui vous sont présentés, certains vous ramèneront à ce paragraphe. N'oubliez pas alors que vous ne pouvez pas choisir deux fois la même destination. Si vous désirez aller :

A l'hôpital

Rendez-vous au [81](#)

Au Capitole

Rendez-vous au [10](#)

A la banque centrale

Rendez-vous au [385](#)

Au quartier général ennemi

Rendez-vous au [4](#)

Mais vous pouvez aussi, tout simplement, laisser le hasard vous guider. Rendez-vous dans ce cas au [31](#).

309

Allez-vous vous diriger maintenant vers :

Grand-Savoir ?

Rendez-vous au [361](#)

Ludis ?

Rendez-vous au [165](#)

Jungleville ?

Rendez-vous au [38](#)

Villegardes ?

Rendez-vous au 1xx

Notez bien que vous ne pouvez pas vous rendre à Villegardes si vous n'avez pas trouvé les chiffres qu'il faut substituer aux deux « x ».



310

Il ne vous reste pas grand espoir de sortir sain et sauf de cette Réserve de dinosaures dans la mesure où vous n'avez plus de robot. Mais vous êtes loin de vous avouer vaincu ! *Tentez votre Chance* deux fois de suite. Si vous êtes Chanceux les deux fois, rendez-vous au [329](#). Sinon rendez-vous au [348](#).

311

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [325](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [108](#).



312 *Votre robot s'enfonce dans le marais...*

312

Le sol semble se dérober sous votre robot qui bascule vers l'avant. Instinctivement, vous passez la marche arrière. Mais vos réflexes n'ont pas été assez rapides... et vous sentez que vous vous enfoncez dans le marais. Vous pressez très vite le bouton d'éjection... Mais il se bloque. Vous voilà condamné à une horrible mort, asphyxié dans une gangue de boue...

313

Lancez un dé. Si vous faites 1,2 ou 3, rendez-vous au [137](#). Si vous faites 4, 5 ou 6, rendez-vous au [341](#).

314

Le tyran vous toise de haut en bas avant de vous répondre : « Tu crois vraiment qu'il suffit d'être Thoronien pour que je sois obligé de me battre en duel contre toi ? » Mais devant les murmures qui ne font que s'amplifier dans les rangs des officiers de sa suite, il ajoute : « En tout cas, pas avant que tu n'aies prouvé que tu en es digne ! Si tu arrives à battre un de mes lieutenants... nous en reparlerons ! » Vous voyez alors surgir une énorme brute toute couturée de cicatrices et brandissant une épée : c'est le lieutenant que vous allez devoir affronter.

LIEUTENANT HABILETÉ : 11 ENDURANCE : 11

Si vous sortez vainqueur de ce duel à mort, rendez-vous au [377](#).

315

Vous prenez tout ce qui vous tombe sous la main pour tenter d'enfoncer la porte. Au bout d'un moment tous les meubles sont brisés, et votre épuisement vous fait perdre 1 point d'**ENDURANCE**. Mais vous n'avez pas progressé d'un pouce pour vous libérer. Rendez-vous au [397](#).

316

Par miracle, vous reprenez le contrôle de votre appareil malgré les bourrasques qui le secouent. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous avez une fiole pleine de liquide en votre possession, comptez le nombre de lettres de son qualificatif de couleur, multipliez le résultat par 20 et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous n'avez pas cette fiole, rendez-vous au [166](#).

317

Avec la plus grande prudence, vous franchissez le portail, prêt à toute éventualité. Mais vous poussez un soupir de soulagement en constatant que le bruit qui vous avait alerté provient d'une machine automatique débitant inlassablement des plaques de blindage. Dans cet atelier se trouvent également de nombreux robots préposés aux réparations des engins de tous genres. Et leur fonctionnement semble ne présenter aucune difficulté majeure. Vous pouvez donc remettre votre robot en état, si vous le jugez utile. Rendez-vous dans ce cas au [59](#). Mais si vous pensez qu'il est en excellent état, ou si vous préférez le réparer plus tard, rendez-vous au [273](#).

318

Vous n'avez pas la moindre chance d'échapper à la charge folle des dinosaures. Ils foncent sur vous et, même s'ils ne sont pas très rapides, leur poids s'additionne pour vous aplatir définitivement, votre robot et vous ! Si cela peut vous consoler, ils ne se sont même pas aperçus qu'ils vous écrasaient et, quand le calme sera revenu dans la horde, ils examineront avec curiosité cette nouvelle plaque métallique ornant leur plage. Est-il besoin d'ajouter que votre aventure est terminée ?

319

Tout va bien se passer ! Il suffit de longer le bâtiment et, au dernier moment, arrivé à la hauteur de la sentinelle, de virer à 90 en accélérant au maximum, droit sur elle... La manœuvre réussit et le robot sentinelle disparaît sous votre robot sans avoir réalisé ce qui lui arrivait. Vous voilà à pied d'œuvre. Rendez-vous au [143](#).

320

Tenant votre épée à deux mains, vous ajustez bien votre coup et vous sectionnez net un bras métallique, puis l'autre, et les mains articulées qui vous emprisonnaient tombent à terre. Inutile d'avoir pitié de ce gardien. Ce n'était après tout qu'une machine, même si elle était dotée de la parole... Son programme continue d'ailleurs à l'activer. Votre fuite est en effet accompagnée du grincement de la voix de synthèse qui répète, inlassablement : « Restituez les objets appartenant au musée ! Restituez les objets appartenant... » Vous l'entendez ainsi jusqu'à ce que votre robot se soit éloigné. Rendez-vous au [396](#).

321

Si vous choisissez d'explorer la jungle en empruntant l'autre route, rendez-vous au [73](#). Si vous préférez aller ailleurs, rendez-vous au [137](#).

322

Vous vous mettez en route. Un coup d'œil vous confirme que les Kalazariens ne se sont pas encore lancés à votre poursuite. Il serait peut-être utile de détruire leurs robots avant que leurs pilotes ne les rejoignent. Si vous choisissez cette solution, rendez-vous au [381](#). Mais il est peut-être quand même plus prudent de vous éloigner très vite. Rendez-vous dans ce cas au [399](#).

323

Les médecins ont immédiatement un réflexe professionnel : ils vous relèvent pour vous soutenir jusqu'à une salle d'urgence. Là, un Robot chirurgical se met aussitôt à vous soigner, ce qui vous permet de retrouver votre *Total de Départ* d'ENDURANCE. On vous transporte ensuite, inconscient, dans la salle des soins intensifs où un robot anesthésiste surveille votre réveil. Lorsqu'enfin vous vous risquez à ouvrir un œil, c'est pour constater que votre uniforme kalazarien a disparu. Échappant à l'attention du robot, vous vous glissez dans un couloir où vous vous emparez des vêtements d'un de vos compatriotes endormi. Si vous êtes à la recherche de renseignements sur la maladie du sommeil, rendez-vous au [395](#). Mais vous pouvez décider de quitter l'hôpital. Reprenez alors votre robot et rendez-vous au [308](#).

324

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [79](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [257](#).

325

L'habitacle du robot explose au premier coup que vous portez à votre adversaire, pulvérisant le Kalazarien par la même occasion. Certes, vous venez de vous débarrasser d'un de vos ennemis. Mais combien en reste-t-il encore ? Inutile de vous attarder plus longtemps, vous avez une mission à remplir. Rendez-vous au [290](#).



325 *Au premier coup que vous portez,
le Kalazarien est pulvérisé.*

326

C'était folie de vous lancer ainsi contre un aussi grand nombre d'ennemis. Certes, vous avez entraîné plusieurs Kalazariens dans la mort. Mais ces fugitives victoires ne peuvent masquer votre définitive défaite. Vous avez échoué dans votre mission.

327

Il ne sera quand même pas dit que vous avez cédé à la peur ! Vous respirez profondément... une fois... deux fois... jusqu'à vous sentir prêt à affronter tout ce qui se présentera. Puis, vous pénétrez de nouveau dans le temple. Mais c'est encore pire que la première fois : une terrible angoisse vous serre le cœur et vous paralyse. Toutes les puissances de la Peur semblent se déchaîner contre vous. L'idée vous traverse un instant l'esprit que vous auriez tant besoin d'elles contre vos ennemis... mais vous la chassez vite. Et vous vous estimez bien heureux de pouvoir vous retrouver au-dehors en n'ayant perdu qu'un autre point d'**HABILETÉ** seulement. Retournez au [166](#) pour faire un autre choix.

328

Les choses risquent fort de ne pas être simples : ces créatures sont parmi les plus cruelles qui soient, même plus que rassasiées ! Reculant prudemment jusqu'au mur pour éviter une attaque dans le dos, vous vous préparez à les combattre l'une après l'autre. Et vous ne pourrez *Prendre la Fuite* qu'après en avoir vaincu deux.

Premier CROCODILIEN **HABILETÉ** : 7 **ENDURANCE** : 4

Deuxième CROCODILIEN **HABILETÉ** : 6 **ENDURANCE** : 6

Troisième CROCODILIEN **HABILETÉ** : 7 **ENDURANCE** : 5

Si vous êtes vainqueur, ou si vous parvenez à *Prendre la Fuite*, rendez-vous au [254](#).

329

Vous êtes obligé de subir les attaques de plusieurs petits dinosaures, et ce n'est pas sans mal que vous arrivez enfin à sortir de la Réserve. Vous y laissez 3 points d'ENDURANCE au total. Néanmoins, si vous possédez des Pilules de Vigueur, peut-être est-il temps de les utiliser. Si vous êtes déjà entré dans le bâtiment ne portant pas la moindre indication, rendez-vous au [364](#). Sinon rendez-vous au [383](#).

330

Leish dégainé alors une très belle épée à la garde ornée de pierres précieuses. Tout le monde sait, vous y compris, que c'est un combattant accompli, courageux, maître de lui et d'une merveilleuse habileté. Le fait qu'il soit le dictateur absolu d'une nation telle que le Kalazar prouve qu'il n'a ni faiblesse ni pitié. Mais vous êtes, vous aussi, très entraîné au combat et la conscience de l'importance de votre mission vous donne une détermination qui compense largement votre inexpérience. « En garde, tyran ! » hurlez-vous en vous précipitant sur lui, l'épée haut levée. Des cris fusent des rangs des officiers. Vous avez même l'impression, un bref instant, que ce sont des cris d'admiration à votre égard. Puis vous ne pensez plus qu'à une seule chose : le combat à mort que vous livrez à Leish.

LEISH HABILETÉ : 12 ENDURANCE : 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [355](#).

331

Vous fuyez à toute vitesse pour échapper au Nothosaure. Si vous êtes aux commandes d'un robot, rendez-vous au [382](#). Si vous êtes à pied, rendez-vous au [279](#).

332

Deux robots kalazariens sont en faction à la porte de l'école de Guerre. De plus, nombreux sont les soldats qui entrent et sortent de l'immeuble. Par chance, vous vous êtes approché avec la plus grande prudence, et ils ne vous ont pas aperçu. C'est le cœur battant que vous revenez au [147](#) pour faire un nouveau choix.

333

Dans le hall d'entrée du Centre expérimental de robots se trouve la liste de tous les travaux en cours. Chaque étage est spécialisé et plusieurs recherches pourraient présenter un intérêt certain pour la suite de votre mission. Vous pouvez monter :

Au 2^e : les transcodeurs Rendez-vous au [392](#)

Au 3^e : les armes Rendez-vous au [182](#)

Au 6^e : le dynamiseur Rendez-vous au [20](#)

Au 10^e : les détéroniques Rendez-vous au [229](#)

Mais si vous préférez quitter ce bâtiment, rendez-vous au [206](#).

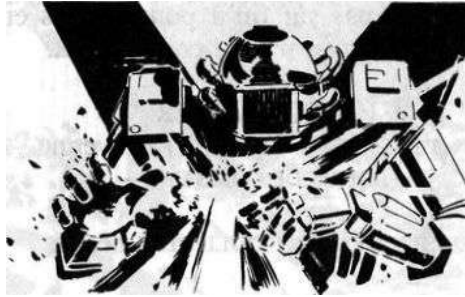
334

Les deux gardes gisent maintenant sur le sol, sans vie. Chez leurs compagnons, l'agitation est à son comble : dans l'impossibilité de comprendre qu'ils ont affaire à un adversaire invisible, ils courent en tous sens.

Vous en profitez pour vous saisir de l'épée de l'État, heureux de constater qu'il ne s'agit pas là d'une arme d'apparat : en effet, elle est merveilleusement équilibrée, et la lame en est finement aiguisée. Chaque fois que vous l'utiliserez, vous ajouterez 1 point à votre total d'**HABILETÉ**. A présent, rendez-vous au [358](#).

335

Si vous êtes aux commandes d'un robot volant pour explorer la bande côtière, rendez-vous au [284](#). Mais si vous pilotez un robot qui se déplace au sol, rendez-vous au [8](#).



336

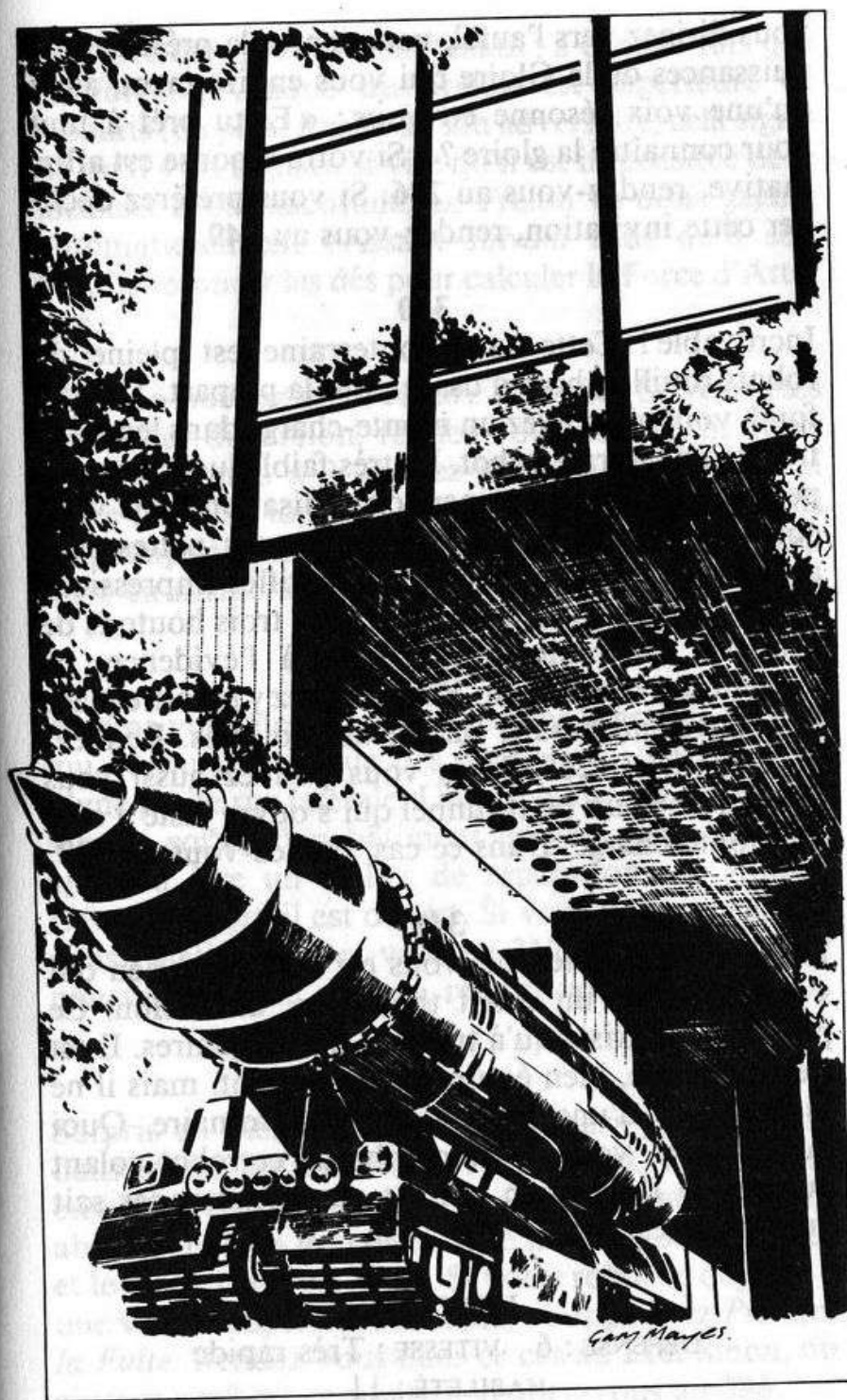
Les Tripodes ne se contentent pas de voir votre robot démantelé. Leurs bras souples ont vite fait de vous dégager des débris et de vous maintenir solidement. C'est donc ceinturé et porté par un robot que vous êtes jeté en prison où se termine votre aventure.

337

L'ordinateur a une réponse instantanée : « Tous les Thoroniens sont endormis. L'attaque des Kalazariens a réussi grâce à la maladie du sommeil foudroyant. Vous êtes le seul Thoronien éveillé. Autorisation d'entrée niveau zéro. » Rendez-vous au [175](#).

338

Le robot fouisseur creuse droit devant lui, pendant des heures, sans que vous puissiez en diriger la trajectoire. Il fait son travail comme si vous n'étiez pas là. Puis, enfin, il remonte vers la surface et vous émergez au soleil près de quelques maisons qui sont à peine un village. L'engin s'immobilise alors : il ne peut pas se déplacer à l'air libre ! Il faut trouver un autre moyen de transport. La seule chose que vous découvrez est une sorte de robot échassier doté de très grandes pattes et de très longs bras télescopiques. C'est un engin qu'on utilise habituellement pour ravalier et peindre les immeubles. Il a l'air tout rouillé et vous



338 Vous trouvez un moyen pour transporter
le robot fouisseur.

n'êtes pas sûr qu'il pourra vous emmener bien loin. Mais vous n'avez pas le choix.

ÉCHASSIER DÉFENSE : 4 VITESSE : Moyenne BONUS DE COMBAT : — 1

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : néant.

Un bref coup d'œil alentour vous permet de vous rendre compte que vous êtes pratiquement à égale distance de deux villes importantes. Allez-vous vous diriger vers Grand-Savoir (rendez-vous au [361](#)) ou à la Cité des Cultes (rendez-vous au [166](#)) ?

339

Voilà bien une destination qui semble faite exprès pour vous ! Après tout, inutile de jouer les modestes : si vous réussissez à chasser les Kalazariens et à délivrer votre peuple, vous serez l'homme le plus célèbre de tous les temps ! La façade de ce très grand temple est en mosaïques représentant des scènes de batailles. L'intérieur respire la majesté. Et, tandis que vous vous dirigez vers l'autel, vous sentez la présence des puissances de la Gloire qui vous environnent, alors qu'une voix résonne en vous : « Es-tu prêt à tout pour connaître la gloire ? » Si votre réponse est affirmative, rendez-vous au [286](#). Si vous préférez décliner cette invitation, rendez-vous au [149](#).

340

Incroyable ! Cette salle souterraine est pleine de robots rouillés, hors d'usage pour la plupart. Tout au fond, vous apercevez un monte-charge dans lequel se trouve un énorme robot. La très faible lueur ne vous permet pas de déterminer son utilisation mais vous constatez néanmoins que ses énormes pattes sont articulées et munies de sortes de griffes impressionnantes. A son côté, vous distinguez trois boutons de couleurs différentes permettant, à l'évidence, de manœuvrer l'ascenseur. Vous pouvez y prendre place et appuyer au hasard sur un des boutons. Rendez-vous alors au [269](#). Mais vous pouvez aussi vous engager

dans un petit tunnel qui s'ouvre juste à côté du monte-charge. Dans ce cas, rendez-vous au [398](#).

341

L'ennemi qui fonce sur vous est un Kalazarien qui s'est emparé d'un robot thoronien, un Frelon. Ce prototype n'existe qu'à très peu d'exemplaires. Il est très maniable, bien équipé en armement, mais il ne dispose pas d'une protection extraordinaire. Quoi qu'il en soit, vous devez combattre ce robot volant puisque le Kalazarien qui est aux commandes sait qui vous êtes.

FRELON DÉFENSE : 6 VITESSE : Très rapide **HABILETÉ : 11**

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : à chaque fois que la Force d'Attaque du Frelon est supérieure de 4 points (ou plus) à celle de son adversaire, cela signifie qu'il s'est déplacé si vite qu'il est impossible de le localiser avec exactitude. Le Frelon va donc gagner automatiquement l'Assaut *suivant* sans qu'il soit besoin de lancer les dés pour calculer la Force d'Attaque.

Vous ne pouvez pas *Prendre la Fuite*. Si vous êtes vainqueur du Frelon, rendez-vous au [137](#). Si votre **DÉFENSE** tombe à 2, rendez-vous au [60](#). Enfin, si votre **DÉFENSE** tombe à zéro, inutile de penser plus longtemps à votre mission : vous venez d'être désintégré en même temps que votre robot.

342

A peine vous êtes-vous engagé dans la grande avenue qui va vers l'est, que des bruits vous parviennent d'une petite rue latérale. Un tintamarre de machines semble sortir d'un bâtiment qu'une pancarte vous apprend être un atelier de réparations de robots. L'énorme portail est ouvert. Si vous voulez pénétrer dans l'atelier, rendez-vous au [317](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [110](#).

343

Surpris en plein pillage, les Kalazariens s'égaillent dans toutes les directions. Néanmoins, l'un d'entre eux se précipite vers un énorme Robot bâtisseur abandonné non loin de là. Il se met aux commandes et le dirige droit sur vous. Si votre robot se déplace à une vitesse supérieure à Lente, vous pouvez *Prendre la Fuite*. Rendez-vous dans ce cas au [216](#). Sinon, ou si vous préférez combattre, rendez-vous au [386](#).

344

Et voilà : ce minable petit robot vient de se saisir de l'Amulette et il s'éloigne en marmonnant à propos des voleurs et des réparations qu'il faudra effectuer maintenant ! Quant à vous, vous êtes allongé sur le sol, dans l'incapacité totale de le poursuivre. Vous perdez 2 points de CHANCE. De plus, vous pouvez maintenant considérer votre actuel total de CHANCE comme *Total de Départ*. Tant bien que mal, vous regagnez votre robot. Rendez-vous au [396](#).

345

Le robot de guerre ennemi vous tend les bras ! Et vous n'hésitez pas un instant à vous mettre aux commandes. Ce Mirmillon est le plus courant des robots de combat kalazariens. Il est transformable en humanoïde ou en robot volant.

**MIRMILLON (humanoïde) DÉFENSE : 12 VITESSE : Moyenne
BONUS DE COMBAT : + 1**

**MIRMILLON (volant) DÉFENSE : 10 VITESSE : Très Rapide
BONUS DE COMBAT : + 1**

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : le Mirmillon peut prendre la forme humanoïde, ou voler.

Au cours d'un combat, le Mirmillon a besoin du temps que dure un Assaut pour se transformer. Pendant cet Assaut de

transformation, le Mirmillon calcule comme à l'habitude sa Force d'Attaque. S'il gagne l'Assaut, il n'inflige cependant aucun dommage. Il a simplement évité les coups de son adversaire. Hors combat, la transformation s'opère sans difficulté particulière. Si ce n'est que ne possédant que 2 points de **DÉFENSE**, il s'écrasera inéluctablement en voulant passer de la forme humanoïde à la forme volante. Si vous avez eu l'occasion de lire le manuel de pilotage des robots kalazariens, vous êtes familiarisé avec le tableau de bord. Rendez-vous alors au [322](#). Sinon rendez-vous au [3](#).

346

Vous pouvez charger des centaines de lingots sur le Crabe transporteur. Si vous en décidez ainsi, rendez-vous au [287](#). Mais si vous préférez repartir aussi pauvre que vous êtes arrivé, rendez-vous au [308](#).

347

Mauvaise initiative ! Vous êtes en train de remonter à bord de votre robot quand il explose à son tour dans une gerbe de flammes ! Votre aventure se termine ici...



348

C'est une bien triste fin pour vous ! Votre aventure se termine en effet dans l'estomac d'un dinosaure !

349

On ne peut pas dire que vous ayez eu une très bonne idée de vous promener par ici. De nombreux Kalazariens semblent y patrouiller et même si aucun d'entre eux n'a de robot de combat, ils se sont emparés de tous les robots de travail qui leur sont tombés sous la main. Si votre robot est Très Rapide, vous pouvez *Prendre la Fuite* avant le combat. Vous quittez alors la ville, et rendez-vous au [298](#). Sinon vous allez être obligé de combattre les uns après les autres ces Kalazariens bizarrement équipés.

BALAYEUR DÉFENSE : 4 VITESSE : Lente HABILITÉ : 7

ÉBOUEUR DÉFENSE : 6 VITESSE : Moyenne HABILITÉ : 7

HÉLICO DE CIRCULATION DÉFENSE : 3 VITESSE : Rapide
HABILITÉ : 8

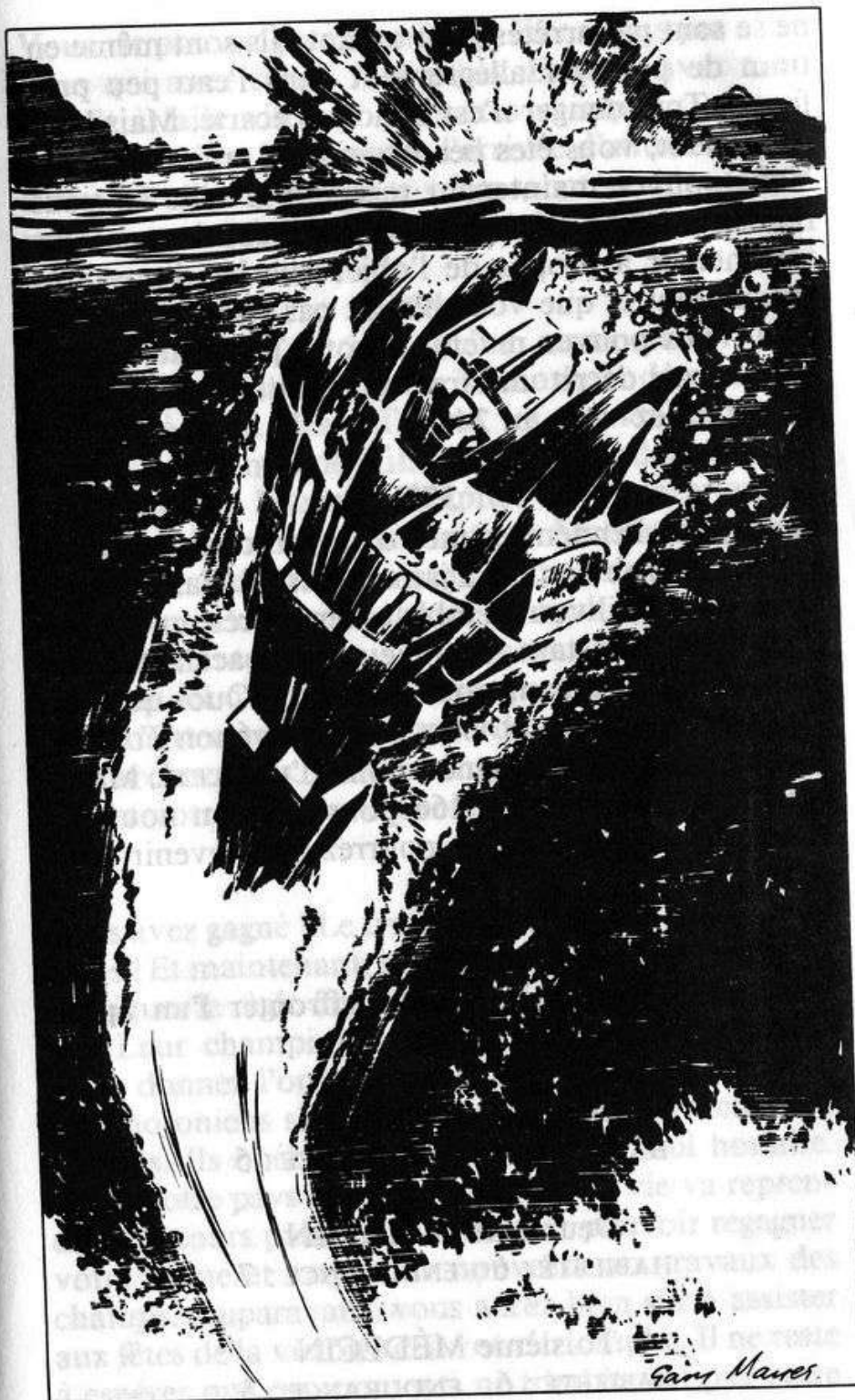
Aucun de ces robots ne possède de caractéristiques particulières. Et n'oubliez pas que vous ne pouvez pas *Prendre la Fuite* une fois le combat commencé. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [35](#). Si la DÉFENSE de votre robot tombe à zéro, rendez-vous au [154](#).

350

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous allez pouvoir réintégrer votre robot sans aucun problème. Si vous êtes Malchanceux, vous faites un faux pas et vous tombez lourdement. Le précieux flacon de potion bleue vous échappe et se brise. Et, dans l'instant, le liquide se volatilise. C'est miracle si vous parvenez à rejoindre votre robot avant que vos poursuivants ne vous rattrapent. Rendez-vous au [210](#).

351

Au moment où vous atteignez l'eau, les propulseurs se mettent en action, permettant ainsi à votre robot de se déplacer dans l'élément liquide. Les dinosaures ne se sont pas arrêtés pour autant ; ils sont même en train de patauger allègrement dans



351 Grâce à ses propulseurs, votre robot se déplace dans l'eau.

l'eau peu profonde. Tout danger n'est donc pas écarté. Mais heureusement, vous êtes beaucoup plus rapide qu'eux ! Vous pouvez maintenant regagner la ville en vous rendant au [144](#). Mais si la curiosité continue à vous tourmenter à propos de l'objet que les dinosaures entouraient et que vous n'avez pas réussi à voir de près, vous pouvez revenir à votre point de départ, après avoir décrit un large cercle autour des monstres. Rendez-vous au [246](#).

352

Le corps de l'ennemi vaincu disparaît comme il était apparu. A croire qu'il n'a jamais existé ! Mais telle est votre joie, qu'il vous semble entendre résonner dans le temple pourtant silencieux des acclamations enthousiastes saluant votre victoire ! Quoi qu'il en soit, votre total d'ENDURANCE a retrouvé son *Total de Départ*, et vous avez gagné 1 point d'HABILETÉ. Maintenant, rendez-vous au [166](#) pour faire un nouveau choix. Notez que vous ne pourrez plus revenir dans ce temple.

353

Vous allez être obligé de les affronter l'un après l'autre.

Premier MÉDECIN HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 5

Deuxième MÉDECIN HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 7

Troisième MÉDECIN HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

Vous ne pouvez pas *Prendre la Fuite*, puisque c'est vous qui avez choisi le combat. Et vous avez tout intérêt à faire vite ! Si vous êtes vainqueur, mieux vaut quitter les lieux avant l'arrivée d'autres adversaires. Vite, vous regagnez votre robot — si toutefois vous en possédiez un. Rendez-vous au [308](#)

354

Le Supertank n'est plus qu'un amas de ferraille fumante, et Leish n'est plus. Tout autour de vous, les troupes à pied, les officiers, les grands et petits robots, tout le monde fuit. C'est la débandade dans le camp ennemi. L'armée décapitée des Kalazariens se replie en désordre vers la frontière. Maintenant, vous savez que, d'ici à une semaine, votre peuple se réveillera, libre... En attendant, une seule chose vous semble importante : dormir à votre tour ! Alors, le plus simplement du monde, vous reprenez votre robot et vous mettez toute la vitesse de vos moteurs pour rentrer chez vous. Votre aventure est à présent terminée, et votre victoire est totale.

355

Vous avez gagné ! Le tyran gît, bel et bien mort à vos pieds ! Et maintenant, les Kalazariens n'ont plus qu'à appliquer la règle du duel qu'ils ont eux-mêmes édictée. Leur champion est vaincu : ils sont vaincus ! Vous donnez l'ordre au plus haut gradé de réveiller les Thoroniens sans attendre, et de faire évacuer ses troupes. Ils obéissent tous comme un seul homme. Voilà votre pays libre de nouveau. La vie va reprendre son cours paisible... Vous allez pouvoir regagner votre ferme et vaquer de nouveau aux travaux des champs. Auparavant, vous aurez bien sûr à assister aux fêtes de la victoire et à votre triomphe. Il ne reste à espérer que ces moments ne troubleront pas votre sagesse : les aventures qui vous attendent encore sont nombreuses et nécessiteront toute votre force et votre attention.

356

Et vous voilà de nouveau sur l'étroit chemin qui traverse la jungle. Un chemin où un robot et un dinosaure ne peuvent se croiser ! Bientôt, vous arrivez à une bifurcation. Si vous choisissez d'aller à droite, rendez-vous au [19](#). Si vous préférez vous diriger vers la gauche, rendez-vous au [73](#).

357

Les cinq secondes ne se sont même pas écoulées qu'un feu nourri coupe net la phrase que vous prononciez, mettant une fin définitive à votre mission.

358

Inutile de traîner par ici : la Cape d'Invisibilité commence à perdre son pouvoir. Vite, vous vous ruez hors du Capitale et, d'un bond, vous sautez dans votre robot. Rendez-vous au [308](#).

359

Si vous connaissez le numéro de série de ce Frelon, rendez-vous au paragraphe portant ce numéro. Sinon rendez-vous au [23](#).

360

Vous soulevez des livres un peu au hasard sans rien trouver d'ailleurs. Mais vous avez eu le tort de vous appuyer à une étagère : un volume en équilibre en haut d'une pile vous tombe sur la tête ! Quant aux autres bibliothèques, elles ont tout à coup l'air de vouloir s'effondrer sous leur poids. Inutile de vous attarder, sinon vous allez être enseveli sous des monceaux de papier. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. En jurant, vous regagnez le hall d'entrée. Rendez-vous au [333](#).

361

Si vous êtes déjà venu à Grand-Savoir, rendez-vous directement au 40. Sinon poursuivez votre lecture. Vous êtes dans la ville où est regroupé tout ce qui concerne la connaissance : les grandes écoles, les facultés, les musées, les centres de recherches... Vous avez donc bon espoir de découvrir ici quelque chose qui pourrait vous aider dans la tâche énorme qui vous incombe. Allez-vous vous diriger vers :

L'école de Médecine ?	Rendez-vous au 54
Le musée de Thoronie ?	Rendez-vous au 14
La Réserve de dinosaures ?	Rendez-vous au 66
L'école de Guerre ?	Rendez-vous au 277
Mais si vous préférez quitter la ville,	rendez-vous au 380 .

362

Vous n'êtes pas assez rapide pour éviter le tir d'un adversaire qui endommage le blindage de votre robot et vous fait perdre 1 point de **DÉFENSE**. Il ne vous reste qu'à faire face à vos ennemis ! Rendez-vous au [169](#).

363

Au moment de quitter la banque centrale, vous pensez que, après tout... quelques lingots d'or seraient une juste compensation à tous vos ennuis. Si vous avez le Crabe transporteur, rendez-vous au [346](#). Sinon rendez-vous au [220](#).

364

Heureusement que vous avez eu la bonne idée de laisser ouvert le lourd portail du bâtiment. Il vous est donc facile d'y entrer pour prendre un robot. Rendez-vous au [9](#).

365

Le temple de la Paix est une construction relativement petite. Beaucoup plus petite que la plupart des autres temples. Mais vous le trouvez sans mal : il est au centre d'un très grand parc d'un vert apaisant. Vous laissez votre robot à l'entrée du parc pour ne pas rompre le charme qui s'en dégage en y faisant vrombir un engin de guerre, d'autant plus qu'une certitude irraisonnée, mais très forte, vous a envahi dès que vous l'avez aperçu : vous êtes à l'abri de tout danger tant que vous serez dans

ces lieux. Le temple est plein de dormeurs. Mais tous ont sur les lèvres un sourire détendu : leurs rêves sont certainement lumineux et agréables. L'envie de prier vous pénètre. Mais qu'allez-vous demander dans cette prière :

Une paix absolue ?

Rendez-vous au [37](#)

La force dans les combats ?

Rendez-vous au [390](#)

La liberté ?

Rendez-vous au [107](#)

366

Si vous choisissez de visiter le nord de Jungleville, rendez-vous au [16](#). Si vous préférez commencer par le sud, rendez-vous au [225](#).

367

Donc, c'est à pied que vous vous dirigez maintenant vers Industria. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, votre colère est telle que vous perdez encore 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes Chanceux, vous remarquez, au bord du chemin, des buissons chargés de succulentes baies qui vous font non seulement oublier vos mésaventures mais, de plus, gagner 2 points d'ENDURANCE. Quoi qu'il en soit, vous découvrez un peu plus loin une Voiture robot. Un petit véhicule à quatre roues conçu pour de courts déplacements... S'il est extrêmement rapide, il n'est absolument pas armé.

VOITURE ROBOT DÉFENSE : 0 VITESSE : Rapide BONUS DE COMBAT : 0

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : cette Voiture est absolument inutile en cas de combat. Si vous êtes attaqué par un robot plus rapide, vous serez automatiquement battu. Néanmoins, si vous êtes attaqué par un engin plus lent, vous pourrez *Prendre la Fuite*, à condition toutefois que cette possibilité vous soit proposée.

Vous arrivez donc à Industria aux commandes de cette Voiture robot. Rendez-vous au [265](#).

368

Vous n'avez pas une minute à perdre : les Kalazariens sont en train d'investir l'immeuble. Mais ils n'ont aucune idée de votre présence en ces lieux, et ils ont laissé leurs robots sans surveillance auprès du vôtre. Inutile de vous faire remarquer. Vous sautez donc par une fenêtre, et vous courez à toutes jambes vers les robots. Si vous reprenez simplement possession du vôtre, rendez-vous au [322](#). Mais peut-être préférez-vous utiliser un des leurs ? Dans ce cas, rendez-vous au [345](#).

369

Les portes se mettent à vibrer, et la cabine descend de quelques dizaines de centimètres avant de s'immobiliser brutalement. La lumière clignote un instant, puis elle s'éteint. Si vous voulez presser sur un autre bouton, retournez au [269](#). Si vous préférez vous engager à nouveau dans le tunnel, rendez-vous au [398](#).

370

Prudemment, vous faites quelques pas, cherchant des yeux tout ce qui pourrait présenter le moindre intérêt. Mais vous n'allez pas très loin car, soudain, un gigantesque singe surgit de derrière la carcasse rouillée d'un robot. Sans doute échappé d'un cirque, à en croire la marque qu'il porte autour du cou et qui doit être celle d'un collier. Mais le temps n'est pas aux hypothèses. Car l'animal brandit dans sa patte droite un long morceau de métal de la plus inquiétante apparence. Et, si pour l'instant son faciès grossier n'exprime que la curiosité, nul doute qu'il peut devenir furieux d'un instant à l'autre. Allez-vous :

Fuir?

Rendez-vous au [110](#)

Lui parler ?

Rendez-vous au [234](#)

L'attaquer ?

Rendez-vous au [138](#)

371

Si votre robot est Très Rapide ou Rapide (il s'agit de la vitesse du déplacement au sol), rendez-vous au [196](#). S'il est Lent ou Moyen, rendez-vous au [318](#).

372

En vérifiant une dernière fois la formule de la potion que vous venez de fabriquer, vous découvrez une note que vous n'aviez pas remarquée à la première lecture. En effet, dans la composition de cette potion, vous avez utilisé de l'extrait de la Plante mangeuse d'hommes. Or la note signale que cet extrait perd son efficacité avec le temps. Et vous ignorez, bien sûr, si le produit que vous avez trouvé dans le laboratoire est encore efficace ou s'il ne l'est plus du tout. La seule façon d'être sûr de l'action de votre composition serait de trouver de l'essence fraîche de cette plante ou encore de vous procurer une fleur épanouie et de la faire mariner dans le liquide que vous venez de préparer. Mais vous n'avez pas la moindre idée de l'endroit où l'on fabrique cet extrait. En revanche, vous savez que la Plante mangeuse d'hommes ne pousse que dans les jungles les plus inextricables. Fort de ces diverses informations, il ne vous reste plus qu'à emballer soigneusement votre flacon pour le protéger des chocs et à quitter le laboratoire. Rendez-vous au [302](#).

373

Vous étirez au maximum le bras de votre robot avec lequel vous cueillez une des fleurs. Aussitôt la plante est agitée d'un violent tremblement. Si vous possédez un flacon de potion bleue, rendez-vous au [211](#). Sinon, rendez-vous au [248](#).

374

Avisant une échelle métallique reliant la passerelle à la salle, vous en descendez rapidement les marches. Les deux gardes que vous aviez aperçu sont effectivement morts. L'un d'eux est d'une taille identique à la vôtre : sans hésiter, vous le dépouillez de son uniforme et vous vous en revêtez. Une précaution qui pourrait se révéler des plus utiles ! Quelques pas dans ce qui reste de l'exposition vous font vite comprendre qu'elle était consacrée aux tyrannosaures. Et comme vous n'en apercevez aucun autour de vous, il vous est facile de deviner qui pousse les hurlements qui, maintenant, se rapprochent... L'endroit devient malsain et, vous précipitant vers une petite porte, vous poussez un soupir de soulagement en vous retrouvant dans le hall d'entrée. Rendez-vous au [14](#).

375

Marmonnant quelques vagues mots d'excuses, vous accélérez le pas. Mais vous n'allez pas très loin : derrière vous, vous entendez une véritable cavalcade qui vous arrête net. De toute évidence, votre accent vous a trahi. Et pas question de rattraper les médecins qui détalent comme des lapins pour les faire taire. Vous prenez aussi vos jambes à votre cou pour quitter l'hôpital et réintégrer votre robot (si vous en aviez un, bien sûr). Vous perdez 1 point d'ENDURANCE dans cette course éperdue. Rendez-vous au [308](#).

376

Si vous choisissez maintenant d'aller à Port-Tempêtes, rendez-vous au [144](#). Si vous préférez Industria, rendez-vous au [265](#).

377

Alors que le lieutenant s'écroule, touché à mort, une clameur s'élève dans les rangs des officiers témoins du combat. Mais tel est votre épuisement, que vous ne devez qu'à l'un d'eux qui s'est précipité vers vous de ne pas vous effondrer à terre. Leish, quant

à lui, a dégainé son épée. Et il vous observe, un sourire moqueur aux lèvres. « Buvez ça », vous dit l'officier qui vous a empêché de tomber. Si vous décidez d'absorber le contenu du flacon qu'il vous tend, rendez-vous au [388](#). Si, méfiant, vous préférez décliner son offre, rendez-vous au [330](#).

378

Et maintenant, où aller ? Vous avez le choix entre Industria (rendez-vous au [265](#)) et Jungleville (rendez-vous au [274](#)).

379

Votre robot est brusquement entraîné dans les courants descendants de la tornade. Il tombe en tournoyant et vous êtes projeté contre les parois du cockpit qui grince et frémit, prêt à se rompre. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et votre robot perd 2 points de DÉFENSE. Si votre ENDURANCE, ou la DÉFENSE de votre robot, est tombée à zéro, votre mission s'achève hélas ici dans cette tempête mortelle ! Sinon, il vous reste peut-être une chance de reprendre le contrôle de votre appareil en retournant au [12](#).

380

En quittant Grand-Savoir, vous avez l'impression d'avoir enrichi vos connaissances. Mais il vous reste à accomplir votre mission ! Allez-vous vous diriger vers :

Industria ?	Rendez-vous au 265
Jungleville ?	Rendez-vous au 137
Port-Tempêtes ?	Rendez-vous au 179
La Cité des Cultes ?	Rendez-vous au 166

381

Votre robot a tôt fait d'écraser les engins ennemis, vides de leurs pilotes. Mais, au moment où vous allez réduire le dernier en miettes, il réagit et se met en position de défense. Visiblement, son programme de pilotage automatique était enclenché. Ce qui fait perdre à votre robot 3 points de **DÉFENSE** avant qu'il ne parvienne à le démolir. Quant aux pilotes kalazariens qui ont assisté au carnage depuis les fenêtres de l'école de Guerre, leurs hurlements de fureur vous font plutôt plaisir, il va sans dire ! Mais votre action d'éclat présente quand même un inconvénient : les Kalazariens savent maintenant qu'il y a au moins un Thoronien éveillé qui tente de s'opposer à eux. L'effet de surprise ne jouera plus en votre faveur. Rendez-vous au [147](#).

382

Vous avez abandonné vos compatriotes endormis aux appétits gloutons du Nothosaure. Vous devez payer cette forfaiture de 2 points de **CHANCE**. Et maintenant si vous n'avez pas encore visité le sud de la ville, vous pouvez le faire en vous rendant au [225](#). Sinon rendez-vous au. [137](#).



383

Vous avez beau errer pendant plusieurs heures alentour, vous ne trouvez rien : le bâtiment administratif ne contient que des paperasses sans intérêt et l'autre bâtiment est si bien fermé que vous n'avez pas la moindre chance d'y pénétrer. Il ne vous reste plus qu'à quitter la Réserve. Mais cela représente des heures de marche pour atteindre le centre-ville de Grand-Savoir... De toute façon, vous n'avez pas le choix ! Vous avez quand même une chance dans votre malheur : au bout d'une heure de route, vous

trouvez un vieux Robot agricole. Il est en piteux état, certes, mais c'est toujours mieux que rien !

ROBOT AGRICOLE

DÉFENSE : 7 VITESSE : Moyenne BONUS DE COMBAT : 0

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : néant.

C'est donc aux commandes de ce robot que vous allez reprendre votre route pour vous rendre au [150](#).



384

C'est prisonnier des débris de votre robot que vous voyez l'énorme patte du robot broyeur s'approcher de vous pour la dernière fois. Votre fin sera, heureusement, rapide.

385

C'est dans un grand bâtiment de pierre grise, siège de la banque centrale, que sont gardés les trésors du pays. Immense est donc votre surprise lorsque vous découvrez qu'il n'y a qu'un seul et unique garde kalazarien pour en assurer la sécurité ! Si vous êtes aux commandes d'un robot, rendez-vous au [319](#). Si vous êtes arrivé à pied, rendez-vous au [271](#).

386

Le Robot bâtisseur qui vient de se mettre en mouvement en brandissant bien haut deux gigantesques pinces, ne laisse pas de vous impressionner. Il est monté sur huit roues énormes et, bien qu'il soit assez faiblement armé (tout juste assez pour mettre les dinosaures en déroute), ses quatre grands bras mobiles sont des plus redoutables.

ROBOT BATISSEUR DÉFENSE : 9 VITESSE : Lente HABILITÉ : 6

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : néant.

Heureusement pour vous, le Kalazarien qui est aux commandes n'est guère familier de ce type d'engin. Aussi, si la Force d'Attaque de ce robot est égale ou inférieure à 6, rendez-vous au [194](#). Si vous *Prenez la Fuite*, rendez-vous au [216](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [92](#). Enfin, si la **DÉFENSE** de votre robot tombe à zéro, rendez-vous au [61](#).

387

Ces dinosaures sont très placides et ils ont l'habitude des robots. Ils grognent et renâclent un peu, certes, mais ils s'écartent pour vous laisser le passage. Rendez-vous au [62](#).

388

Vous videz d'un trait la petite fiole que l'officier vient de vous glisser et un long frisson vous parcourt des pieds à la tête. « Quel beau spectacle que ce combat ! ajoute l'officier. Selon les règles normales du duel, vous n'êtes pas obligé de combattre tout de suite. Un repos réglementaire devrait être respecté.

Mais Leish est prêt à l'attaque. J'espère que ce breuvage rétablira l'équilibre des forces. » Vous le remerciez chaleureusement pour son esprit sportif. L'attitude de cet officier vous montre bien que, même parmi les Kalazariens, il n'y a pas que des brutes... Et la boisson qu'il vient de vous offrir vous redonne 4 points

d'ENDURANCE, à la condition de ne pas dépasser votre *Total de Départ* bien sûr. Rendez-vous au [330](#).

389

Les Kalazariens ouvrent immédiatement le feu, ce qui vous fait perdre 1 point de DÉFENSE avant même que vous ne soyez en position de combat. Rendez-vous au [169](#).

390

Visiblement, votre requête sur les forces au combat adressée à des puissances de Paix est sûrement de la dernière intelligence. La réponse ne se fait pas attendre : une sorte de froid glacial vous envahit et tout sentiment de paix semble avoir disparu du temple. Vous perdez 1 point de CHANCE. Et vous l'avez bien cherché ! Il vous reste à vous relever et à quitter ces lieux qui vous seront désormais interdits. Rendez-vous au [166](#) pour choisir votre nouvelle destination.

391

C'en est fini ! Le monstre, après être venu à bout du blindage de votre robot, vient de vous gober net. Vous avez échoué dans votre mission.

392

Vous trouvez plusieurs prototypes d'un casque d'aspect étrange. D'après les documents qui sont joints, vous comprenez qu'il s'agit d'un émetteur transcodeur. Quand on porte ce casque aux commandes d'un robot, cela augmente l'HABILETÉ du pilote. Mais vous n'avez pas intérêt à vous en encombrer si votre total d'HABILETÉ est de 11 ou plus. En effet, il ne vous donnera 1 point supplémentaire d'HABILETÉ que si votre total d'HABILETÉ est inférieur à 11. Si vous combattez sans robot, cet appareil ne vous est d'aucune utilité. Si vous décidez de quitter le Centre pour regagner votre robot garé à l'extérieur, rendez-vous au [206](#). Mais vous avez peut-être envie de visiter d'autres installations du

Centre ? Dans ce cas, retournez au [333](#) pour faire un nouveau choix.

393

Sans hésiter et, il faut même l'avouer, en vous frottant les mains par avance, vous pénétrez dans la cabine de tir et vous vous saisissez du pistolet à rayon qui vous est proposé. Vous sursautez quelque peu lorsque la lumière double d'intensité mais vous éclatez de rire en voyant, devant vous, un hologramme vous représentant portant la barbe des Kalazariens, et revêtu de leur uniforme noir. Le pistolet tendu, vous en pressez la détente. Hélas, la machine ne fonctionne plus depuis longtemps. Et l'arme vous expédie dans les doigts une très forte décharge électrique. Lancez un dé. Si vous faites 1, 2 ou 3, vous perdez 1 point d'**HABILETÉ**. Si vous faites 4,5 ou 6, vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Si vous voulez essayer un autre jeu, rendez-vous au [288](#). Si vous préférez quitter les arcades, rendez-vous au [165](#).

394

C'est en prenant le plus grand soin du précieux flacon de potion bleue que vous vous dirigez vers la porte. Rendez-vous au [302](#).

395

Vous vous dirigez vers la bibliothèque en suivant le fléchage. Mais, au détour d'un couloir, vous vous heurtez presque à un Kalazarien qui arrivait vers vous. Et c'est miracle si vous parvenez à l'assommer avant qu'il n'ait pu donner l'alerte. Mais vous êtes quand même légèrement blessé, ce qui vous fait perdre 1 point d'**ENDURANCE**. Vous vous dépêchez d'entrer dans la bibliothèque et vous vous mettez sans tarder à la recherche de tout ce qui peut concerner la maladie du sommeil. Grâce au fichier, vous relevez les auteurs et les titres des ouvrages susceptibles de vous intéresser. Mais quelle n'est pas votre déception lorsque vous constatez que tous les volumes qui s'y rapportent ont purement et simplement disparu des rayonnages. Le moins qu'on puisse dire, c'est que vous êtes furieux ! C'est en

maugréant que vous sortez de l'hôpital, en évitant toutefois d'attirer l'attention ! Rendez-vous au [308](#) pour faire un nouveau choix.

396

Maintenant il vous faut choisir votre prochaine destination.
Allez-vous vous diriger vers :

L'école de Guerre ?

Rendez-vous au [277](#)

La Réserve de dinosaures ?

Rendez-vous au [66](#)

L'école de Médecine ?

Rendez-vous au **54**

Mais vous pouvez aussi quitter la ville, si vous le désirez, en vous rendant au **380**.

397

Au bout de quelques heures, la porte de votre prison s'ouvre sur un Kalazarien qui vous lance de quoi ne pas mourir de faim. Avec l'énergie du désespoir, vous vous ruez en avant, vous lui attrapez le bras avant que la porte ne soit refermée et vous tirez de toutes vos forces ; ce qui lui fait perdre l'équilibre. Vous êtes dans un tel état de rage que vous ne laissez pas l'ombre d'une chance à votre malheureux adversaire. Quand vous reprenez votre sang-froid, le Kalazarien est assommé pour le compte. Mais votre débauche d'énergie vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Dans la pièce attenante à votre prison, vous découvrez, jetée sous une table, votre épée mais aucune trace du reste de votre Équipement. Si vous voulez vous mettre à sa recherche, rendez-vous au [174](#). Si vous préférez quitter immédiatement les lieux, rendez-vous au [69](#).



398

Le tunnel se poursuit en ligne droite, jusqu'à passer devant un renforcement occupé par un petit ascenseur. La cabine est si étroite qu'elle ne peut contenir qu'un seul passager. Si vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [307](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin dans le tunnel, rendez-vous au [178](#).

399

Vous filez à toute allure et vous êtes déjà loin, que les Kalazariens n'ont pas encore réintégré leurs robots. Vous connaissez la ville beaucoup mieux qu'eux et, bien qu'ils soient à vos trousses, toutes les chances sont de votre côté. Cependant, vous avez perdu l'avantage de la surprise puisque les Kalazariens savent maintenant qu'il y a au moins un Thoronien en état de les combattre. Rendez-vous au [147](#).

L'Ankylosaure que vous allez combattre est un petit dinosaure. Mais il est très puissant et il a une carapace très épaisse. Sa queue se termine par une sorte de boule osseuse qu'il utilise comme une véritable massue.

ANKYLOSAURE

DÉFENSE : 12 VITESSE : Lente HABILITÉ : 9

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : si vous êtes dans un robot à deux ou quatre pattes articulées, vous êtes violemment secoué à chaque fois que l'Ankylosaure vous porte un coup. Cela ne vous occasionne aucun dommage supplémentaire mais, à l'Assaut *suivant*, si vous parvenez à frapper votre adversaire, vous ne lui infligez aucun dommage ; vous n'aurez fait que vous défendre.

Si vous *Prenez la Fuite*, rendez-vous au [115](#). Si vous menez le combat à son terme et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [56](#). Mais si votre robot est détruit, vous vous retrouvez seul, abandonné dans la jungle, sans protection. Votre aventure se termine ici.